

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh Sukodoyo (2018) terdapat peningkatan kasus kenakalan remaja awal sebanyak 4 % dari 7762 kasus pada tahun 2016. Tindak kejahatan yang dilakukan meliputi pencurian, tawuran, mabuk, kebohongan, *bullying* dan lain sebagainya. Hal itu terjadi karena pada dasarnya dalam rentang umur 11 tahun keatas, remaja awal sudah dapat berpikir secara logis, mereka juga sudah dapat berpikir secara abstrak. Sehingga, mereka akan cenderung memunculkan pemikiran yang bersifat khayalan dan hal-hal yang tidak terjadi secara langsung (Piaget, 1954, hlm. 23 dalam Santrock, 2014). Menurut Diananda (2018), tindak kejahatan yang dilakukan oleh remaja awal dikarenakan mereka belum stabil secara emosional sehingga susah untuk mengontrol diri dan perlu adanya pembelajaran serta didikan mengenai nilai moral untuk mengembangkan karakteristik anak oleh orangtua, maupun guru.

Sedangkan pada agama Buddha kita diajarkan untuk tidak melakukan tindak kejahatan untuk menghindari penderitaan dalam kehidupan, biasa pengajaran tersebut dilakukan dari cerita-cerita Buddhis yang sudah ada. Salah satunya adalah cerita Angulimala, yang merupakan sebuah cerita tentang seorang pembunuh keji yang mampu bertobat dan kembali ke jalan yang benar setelah bertemu dengan Sang Buddha. Namun berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber ahli, dibalik kisah Angulimala yang kejam terdapat berbagai nilai moral baik yang masih patut dijadikan pedoman dalam kehidupan seperti belajar untuk memahami nilai Ehipassiko agar tidak mudah percaya dengan suruhan orang lain, adanya bobot karma baik dan buruk dan yang terakhir adalah tentang pertobatan yang dimana jika sudah berbuat kesalahan, maka ia masih bisa untuk memperbaiki hal tersebut. Sehingga cerita Angulimala merupakan salah satu cerita yang baik untuk dijadikan contoh terutama untuk remaja awal yang merupakan umat Buddhis.

Namun berdasarkan hasil FGD (*Focus Group Discussion*) dengan remaja awal Buddhis pada 14 Februari 2021, penulis menemukan bahwa terdapat kesulitan untuk memahami inti dari cerita tersebut dan mereka hanya tahu bahwa cerita Angulimala adalah sebuah cerita tentang pembunuh yang keji. Lalu penulis melakukan FGD (*Focus Group Discussion*) dengan pembicara Buddhis untuk remaja awal pada 13 Februari 2021, dan mendapatkan kesimpulan bahwa tidak seluruh pembicara memiliki *skill* berupa *storytelling* sehingga mereka juga merasa kesulitan untuk menyampaikan narasi kepada remaja awal. Sehingga, salah satu solusi yang dapat diberikan adalah dengan merancang media informasi interaktif mengenai cerita Angulimala seperti *gamebook* yang dapat menarik perhatian remaja awal, menjadi sarana edukasi agar nilai moral yang ingin disampaikan tercapai, serta dapat menjaga interaktifitas antara kedua belah pihak.

Oleh karena itu, berdasarkan permasalahan yang sudah dibahas penulis tertarik untuk melakukan melakukan sebuah perancangan *Gamebook* Cerita Angulimala yang dapat membantu remaja awal dalam memahami nilai moral yang ada pada cerita.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang *gamebook* cerita Angulimala untuk remaja awal agar nilai moral yang ingin disampaikan dapat dipahami, dimengerti serta dapat diterapkan pada kehidupan sehari-hari ?

## **1.3. Batasan Masalah**

### 1. Demografis:

- a. Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
- b. Usia : 12 – 15 tahun
- c. Agama : Buddha (*Theravada, & Mahayana*)
- d. Pendidikan : minimal Sekolah Menengah Pertama
- e. Pekerjaan : Pelajar

2. Geografis:

- a. Tangerang

3. Psikografis:

- a. Remaja awal Buddhis yang ingin mendapatkan pelajaran tentang cerita Buddhis
- b. Remaja awal yang memiliki rasa ingin tahu tinggi
- c. Remaja awal yang menyukai sejarah, dan budaya

#### **1.4. Tujuan Tugas Akhir**

Tujuan perancangan tugas akhir ini adalah membuat sebuah *gamebook* cerita Angulimala untuk remaja awal agar nilai moral yang ingin disampaikan dapat dipahami, dimengerti serta dapat diterapkan pada kehidupan sehari-hari.

#### **1.5. Manfaat Tugas Akhir**

1. Manfaat Tugas Akhir bagi Penulis

Penulis dapat menambah wawasan tentang cerita Buddhis yang merupakan kepercayaan religius penulis sendiri, serta menambahkan wawasan seputar media informasi interaktif yang ramah untuk remaja awal.

2. Manfaat Tugas Akhir bagi Orang lain

Masyarakat Buddhis seperti orangtua, guru, ataupun pembina di vihara dapat menggunakan hasil tugas akhir yang penulis rancang untuk memberikan edukasi mengenai nilai moral kepada remaja awal sejak dini agar mereka semakin yakin terhadap agamanya sendiri.

3. Manfaat Tugas Akhir bagi Universitas

Universitas dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi untuk mahasiswa lainnya jika mendapati topik dengan penelitian yang sama.