

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang MBKM *Cluster* Penelitian

Perubahan iklim adalah fenomena dimana pola cuaca dan suhu mengalami perubahan dalam jangka waktu yang panjang. Perubahan iklim memiliki penyebab utama yaitu aktivitas manusia sejak abad ke-19. Fenomena ini memiliki dampak seperti terjadinya kekeringan hebat, banjir, kenaikan permukaan laut, mencairnya es kutub, kepunahan hewan tertentu, badai ekstrim, dan kekurangan air (PBB Indonesia, 2024). Efek dari perubahan iklim juga terjadi di Indonesia. Pada bulan September 2023, rata-rata suhu udara di Indonesia sebesar 27.0 °C dan merupakan kelainan angka suhu terbesar ke-4 sejak pengamatan yang dimulai pada tahun 1981. Terdapat kenaikan suhu sebesar 0.4 °C dibandingkan suhu udara normal yaitu 26.6 °C pada pengamatan periode tahun 1991-2020 (BMKG, 2024). Menurut monitor suhu rata-rata Bulan Januari 2024 milik Badan Meteorologi, Klimatologi, dan geofisika (BMKG, 2024) suhu udara di Indonesia rata-ratanya berada pada 27.2 °C. Pada saat itu rata-rata suhu udara di Indonesia mengalami kenaikan sebesar 0.8 °C.

Salah satu wilayah Indonesia yang sangat terdampak adalah Nusa Tenggara Timur. Dampak dari perubahan iklim di NTT sangat terasa, dengan cuaca yang semakin tidak dapat ditebak seperti sering terjadinya badai ekstrem, dan kekeringan yang berlangsung dengan jangka waktu yang panjang (Murdaningsih, 2021). Dampak-dampak yang berupa bencana ini sangat merugikan warga, terutama kalangan ekonomi bawah yang tidak bisa apa-apa (Herin, 2022). Menurut Badan Riset dan Inovasi Nasional (BRIN) pada tahun 2023, NTT merupakan salah satu wilayah yang mengalami hujan yang sering kali bersifat ekstrem dan menjadi salah satu wilayah yang perlu diamati dengan berat karena merupakan daerah penghasil pangan dan memiliki jumlah penduduk yang banyak.

Dorongan untuk melakukan upaya mitigasi dan adaptasi terhadap perubahan iklim di wilayah Nusa Tenggara Timur makin terasa, berbagai aktivis, dan lembaga non-pemerintah dari berbagai daerah di NTT telah melakukan

pergerakan (Herin, 2023). Akan tetapi, yang menjadi perhatian adalah konsistensi dari upaya-upaya sosial mitigasi dan adaptasi terhadap perubahan iklim yang dilakukan. Banyak orang yang terhambat tetapi ada sebagian yang konsisten dalam melakukan upaya tersebut sampai bertahun-tahun (Arif dalam Herin, 2023). Menurut Kepala Badan Perencanaan Pembangunan, Penelitian dan Pengembangan Daerah Provinsi Nusa Tenggara Timur Kosmas D Lana, warga di NTT sudah melakukan mitigasi dan adaptasi terhadap perubahan iklim dengan cara mereka sendiri seperti sosialisasi dan Pembangunan struktur penanggulangan, tetapi dalam hal ini sangat diperlukan bantuan atau dukungan dan juga penguatan kepada masyarakat (Herin, 2022).

Salah satu halangan yang mengurangi kesuksesan upaya mitigasi dan adaptasi perubahan iklim di wilayah Nusa Tenggara Timur adalah sikap dari kaum muda. Sebagian remaja di sana sayangnya, memiliki pengetahuan yang minim akan isu perubahan iklim walaupun dampaknya sudah nyata. Sebagian dari remaja di sana memiliki anggapan bahwa masalah perubahan iklim bukan merupakan masalah mereka atau tidak dalam naungan mereka sehingga bersikap pasif terhadap masalah tersebut (Zakaria, 2024). Dari pengambilan data *sample* yang dilakukan tim KONEKSI, 34 dari 34 remaja memiliki pengetahuan yang sangat dasar mengenai perubahan iklim, dimana mereka pernah mendengar namun tidak tahu lebih lanjut mengenai dampak, penyebab, dan pencegahan. Remaja merupakan generasi yang berikutnya akan sangat berpengaruh terhadap kehidupan seluruh masyarakat, jika pemikiran sebagian remaja ini terus berlanjut, maka akan menjadi ancaman besar dan meningkatkan masalah serta berkontribusi pada pengaruh buruk dalam kehidupan secara sosial dan dampak-dampak dari perubahan iklim.

Untuk meningkatkan tingkat keefisienan dan membantu dalam meningkatkan pengetahuan masyarakat di Nusa Tenggara Timur dalam isu mitigasi dan adaptasi perubahan iklim, diadakan sebuah perancangan *edugame/game* edukasi di bawah naungan program Indonesia-Australia KONEKSI *Research Grant* 2023-2024 yang dipimpin oleh Pt. PREDIKT dan digabung dengan organisasi-organisasi lain yang mengangkat tema ‘pemberdayaan anak-anak sebagai agen perubahan melalui *edugames* inklusif tentang perubahan iklim dan

ketahanan bencana alam'. Pada program ini, peran penulis adalah sebagai asisten peneliti sebagai *content designer*. *Game* edukasi memiliki kelebihan untuk melatih *soft skill*/keterampilan non teknis, membentuk pembelajaran adaptif, meningkatkan keterlibatan pada permainan dan juga kontennya, menyimulasikan pengalaman, dan membuat topik besar dan berat menjadi mudah untuk diterima audiens yang lebih muda dan lebih luas (King, 2021). Oleh karena itu *game* edukasi menjadi media yang interaktif dan melibatkan pengguna kepada isu yang diangkat. Pada program hibah penelitian KONEKSI 2023-2024 ini, salah satu hasil merupakan sebuah *board game* yang memiliki konten informasi edukasi dan juga sebuah cerita/*narrative* di dalamnya. Oleh karena itu, penulis melakukan penelitian dengan judul *Analisis Konten Edukasi dan Narasi Edugame Perubahan Iklim GENERAKSI! Untuk Remaja Nusa Tenggara Timur*.

1.2 Rumusan Masalah MBKM Cluster Penelitian

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya media informasi mengenai mitigasi, penanganan, dan pencegahan dampak perubahan iklim.
2. Pengetahuan yang sangat mendasar pada remaja di Nusa Tenggara Timur mengenai perubahan iklim.
3. Belum terbuktinya media *board game* edukasi dalam meningkatkan kesuksesan upaya mitigasi & adaptasi perubahan iklim memberi konten informasi yang efektif dan cerita yang menarik bagi remaja di Nusa Tenggara Timur.

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, penulis akan menguji bagaimana analisis kesesuaian konten edukasi dan narasi dalam *game* tentang perubahan iklim dengan gaya hidup dan kebiasaan remaja di Nusa Tenggara Timur?

1.3 Batasan Masalah MBKM Cluster Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas yang sudah dijabarkan, batasan masalah yang dibuat oleh peneliti sebagai berikut:

1. Objek Penelitian

Objek penelitian merupakan konten edukasi dan cerita/*narrative* dalam *Board Game* ‘GENERAKSI!’, tentang aksi-aksi mitigasi dan adaptasi perubahan iklim.

2. Subjek Penelitian

a. Demografis

- Usia: 15-18 tahun
- Pendidikan: SMP-SMA
- Jenis kelamin: Laki-laki dan perempuan
- Status ekonomi: B (menengah) pendapatan Rp 4.000.000,00 – Rp 6.000.000,00 (Dihni, 2022)

b. Geografis

Nusa Tenggara Timur

c. Psikografis

- Lebih memilih untuk melakukan aktivitas dengan orang lain seperti bermain dengan teman dan keluarga dibandingkan melakukan aktivitas sendiri.
- Bersikap tidak peduli terhadap perubahan iklim.
- Berjiwa kompetitif dan suka aktivitas yang penuh adrenalin.

1.4 Maksud dan Tujuan MBKM Cluster Penelitian

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah, dan batasan masalah yang telah dijabarkan, dapat ditentukan bahwa maksud dan tujuan dari MBKM Cluster Penelitian ini merupakan analisis konten edukasi dan *narrative edugame climate change* remaja Nusa Tenggara Timur yang berusia 15 – 18. Tujuan diadakan penelitian dengan topik tersebut adalah untuk mengetahui kesesuaian konten edukasi dan cerita pada *Board Game* ‘GENERAKSI!’.

1.5 Urgensi MBKM Cluster Penelitian

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah, dan batasan masalah yang telah dijabarkan, dapat ditentukan bahwa maksud dan urgensi dari MBKM Cluster

Penelitian ini merupakan keperluan melakukan analisis konten edukasi dan cerita/*narrative* untuk mengetahui apakah *Board Game* ‘GENERAKSI!’ sudah memenuhi kebutuhan serta menghadirkan konten edukasi dan cerita yang sesuai bagi pemain. Penelitian ini dilakukan untuk mendeteksi kekurangan dan hal yang tidak sesuai lalu memperbaikinya, dan mengembangkan sesuai hasil dari *test*. Narasi pada *game* harus bisa mendorong dan memancing ketertarikan pemain, narasi yang tidak tepat dapat menurunkan ketertarikan dan keterlibatan pemain (Bateman, 2021). Konten edukasi yang tepat dibutuhkan untuk menyampaikan informasi yang dibutuhkan kepada audiens, untuk memberi pengetahuan dan membenarkan kesalahpahaman (Klampoutzis, 2019). Oleh karena itu, analisis dilakukan agar menghasilkan sebuah *board game* dengan narasi dan konten edukasi yang bermanfaat dan meningkatkan kemauan belajar dari target dan agar target memiliki ilmu untuk menangani dampak-dampak perubahan iklim seperti bencana dan kenaikan suhu pada lingkungannya.

1.6 Luaran MBKM Cluster Penelitian

MBKM *Cluster* Penelitian ini akan menghasilkan luaran yang berupa *board game* tentang perubahan iklim dengan judul ‘GENERAKSI!’ dan laporan analisis ilmiah *Analisis Konten Edukasi dan Narasi Edugame Perubahan Iklim GENERAKSI! Untuk Remaja Nusa Tenggara Timur*.

1.7 Manfaat Melaksanakan MBKM Cluster Kewirausahaan

Berikut merupakan manfaat dari pelaksanaan MBKM cluster penelitian:

a) Bagi Penulis

Melalui program MBKM *Cluster* Penelitian yang penulis lakukan, penulis dapat meningkatkan dan melatih pengetahuan atas dampak perubahan iklim dan cara mengatasinya serta cara mitigasinya. Sehingga penulis dapat mengedukasikan pembelajaran yang diperoleh dalam bentuk sebuah permainan untuk target audiens yang telah ditentukan.

b) Peneliti berikutnya

Melalui program MBKM *Cluster* Penelitian, peneliti berikutnya dapat memperoleh data yang sudah diproses dari hasil penelitian ini.

c) Bagi Orang Lain

Melalui program MBKM *Cluster* Penelitian, diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi sebuah motivasi atau pendorong untuk masyarakat mengenai urgensi perubahan iklim. Selain itu, penelitian ini juga memiliki tujuan untuk membantu para generasi muda agar mereka dapat memiliki motivasi yang lebih positif dalam mengatasi perubahan iklim di kehidupan sehari - hari.

d) Bagi Universitas

Melalui program MBKM *Cluster* Penelitian, diharapkan hasil perancangan dapat lebih dikembangkan oleh Universitas Multimedia Nusantara untuk mencapai jangkauan masyarakat yang lebih luas. Hasil perancangan dapat dijadikan sebuah proyek kerjasama antara universitas dengan Tim KONEKSI agar data yang diperoleh dapat menjadi lebih kredibel untuk *game*. Kemudian diharapkan nama Universitas Multimedia Nusantara dapat lebih dikenal serta meningkatkan kredibilitas kampus dengan pihak eksternal melalui hasil penelitian ini.

1.8 Deskripsi Waktu dan Prosedur MBKM *Cluster* Penelitian

Tabel 1.1 Waktu dan Prosedur MBKM *Cluster* Penelitian

NO	TANGGAL	KEGIATAN	DESKRIPSI
1	25 Oktober - 17 November 2023	Pra KRS Genap	Mahasiswa melakukan Pra KRS dan memilih sesuai program atau kelas apa yang akan di ambil pada semester berikutnya

2	13 November 2023	Sosialisasi Besar <i>Cluster</i> MBKM	Mahasiswa mengikuti seminar sosialisasi program MBKM dan diberi informasi mengenai program MBKM
3	22 - 29 November 2023	Persiapan berkas pendaftaran MBKM <i>Cluster</i> Penelitian	Mahasiswa menyiapkan berkas-berkas dan data diri yang diperlukan untuk mendaftar program MBKM penelitian.
4	29 November 2023	Batas Pendaftaran MBKM <i>Cluster</i> Penelitian	Merupakan hari terakhir untuk mahasiswa mendaftar program MBKM <i>Cluster</i> Penelitian
5	06 Desember 2023	Pengumuman Penerimaan Mahasiswa <i>Cluster</i> MBKM Semester Genap 2023/2024	Mahasiswa mendapatkan pengumuman dan <i>file</i> yang berisi daftar mahasiswa yang lolos program MBKM Penelitian serta topik dan dosen pengampu
6	18 - 19 Januari 2024	KRS Genap 2023/2024	Mahasiswa memilih program MBKM penelitian saat KRS Genap 2023/2024
7	22 Januari 2024	<i>Briefing</i> MBKM <i>Cluster</i> Penelitian	Pertemuan <i>online</i> pembekalan MBKM penelitian. Mahasiswa diberi informasi mengenai syarat pelaksanaan program MBKM penelitian.
8	29 Januari 2024	Dimulainya perkuliahan <i>Cluster</i> MBKM Semester Genap 2023/2024	Mahasiswa memulai mengerjakan pekerjaan sesuai topik MBKM Penelitian dan mulai mengisi <i>daily task</i> dan mengerjakan laporan MBKM
9	18 - 26 Maret 2024	Evaluasi 1 <i>Cluster</i> MBKM Semester Genap 2023/2024	Mahasiswa mengumpulkan progres pekerjaan selama program MBKM kepada <i>supervisor</i> dan mengumpulkan progres laporan

			sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan untuk evaluasi 1
10	27 - 31 Mei 2024	Evaluasi 2 <i>Cluster</i> MBKM Semester Genap 2023/2024	Mahasiswa mengumpulkan progres pekerjaan selama program MBKM kepada <i>supervisor</i> dan mengumpulkan progress laporan sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan untuk evaluasi 2
11	07 Juni 2024	Pendaftaran sidang akhir <i>Cluster</i> MBKM	Mahasiswa mendaftarkan diri untuk melakukan siding program MBKM Penelitian
12	12 - 14 Juni 2024	Sidang Akhir <i>Cluster</i> MBKM	Mahasiswa melaksanakan siding program MBKM Penelitian
13	18 - 21 Juni 2024	Submit final Laporan Cluster MBKM	Mahasiswa mengumpulkan hasil revisi (jika ada)/ <i>final</i> laporan MBKM Penelitian

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA