

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang MBKM Klaster Penelitian

Perubahan iklim menjadi ancaman yang serius bagi dunia tidak terkecuali Indonesia. Menurut Pinontoan (2021), pemanasan global ditandai dengan peningkatan suhu dan perubahan cuaca yang tidak menentu yang disebabkan oleh aktivitas manusia. Bahaya perubahan iklim memiliki efek yang merusak yang berdampak langsung pada kondisi air, pertanian, kesehatan, hutan, pesisir, dan habitat. Perubahan iklim juga memberikan dampak buruk yang tinggi terutama bagi seluruh masyarakat dunia tidak terkecuali anak muda di Indonesia. Berdasarkan laporan *Children's Climate Risk Index (CCRI)* yang dibuat UNICEF (2021), anak-anak di Indonesia masuk kedalam 50 negara di dunia yang berpotensi tinggi terkena dampak dari kerusakan lingkungan dan perubahan iklim. Meskipun demikian, masih banyak orang yang belum menyadari hal tersebut.

Krisis perubahan iklim global berpengaruh terhadap semua aspek kehidupan manusia yang menjadi masalah serius yang tengah kita hadapi. Untuk menghadapi masalah ini, generasi muda memiliki peran penting untuk menciptakan kondisi bumi yang layak untuk dihuni. Sebagai salah satu alternatif solusi yang ingin dibangun terkait dengan perubahan iklim ini, maka dilakukan penelitian dalam bentuk *edugame* yang menargetkan pada anak-anak sebagai *agent of change* dalam mengatasi dampak perubahan iklim.

Melalui MBKM penelitian, penulis berkesempatan untuk bergabung bersama dengan peneliti-peneliti dalam program *KONEKSI Research Grant 2023-2024 (Knowledge Partnership Platform Australia-Indonesia)* yang merupakan kolaborasi pemerintah Australia dan Indonesia. Penelitian ini membahas upaya memberdayakan anak-anak sebagai agen perubahan melalui *edugame* inklusif tentang perubahan iklim dan ketahanan bencana. Penelitian ini bertujuan untuk

menciptakan serta mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan kritis peserta mengenai perubahan iklim dan mitigasi bencana melalui pendekatan gamifikasi.

Dalam penelitian, tim peneliti utama yang terdiri dari berbagai organisasi seperti PREDIKT, Universitas Multimedia Nusantara, ChildFund, Universitas Nusa Cendana, MPBI, Sekretariat Nasional Satuan Pendidikan Aman Bencana, Charles Darwin University, dan Harkaway Primary School. Penulis sebagai asisten peneliti yang berperan sebagai *game analyst*, merancang dan mengembangkan sebuah *boardgame* yang akan dijadikan sebagai media pembelajaran bagi anak-anak di NTT. Untuk menciptakan *boardgame sebagai* media pembelajaran yang mudah dimainkan dan dimengerti, dibutuhkan analisis evaluasi *game* mekanik yang berdasar pada perilaku pemainnya. Permainan yang mudah dapat meningkatkan pemahaman peserta dalam memahami informasi yang disampaikan. Oleh karena itu, penulis melakukan analisis *game* mekanik pada *boardgame* perubahan iklim dengan anak-anak di NTT untuk menciptakan sebuah permainan *boardgame* yang mudah dimainkan dan dimengerti oleh target.

1.2 Rumusan Masalah MBKM Klaster Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan, maka dirumuskan masalah penelitian ini adalah bagaimana perancangan mekanik permainan yang sesuai untuk mendukung tentang perubahan iklim bagi anak-anak di NTT?

1.3 Batasan Masalah MBKM Klaster Penelitian

Dari permasalahan yang telah dijelaskan, penulis menggambarkan batasan masalah sebagai berikut:

1. Demografis

- a) Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
- b) Usia : 12 – 18 tahun
- c) Tingkat Pendidikan : Sekolah Menengah Pertama dan Atas
- d) SES : Kelas B-C

2. Geografis

- a) Primer : Nusa Tenggara Timur

(meliputi Kota Kupang, Kabupaten Kupang, Kabupaten Malaka, dan Kota Atambua)

3. Psikografis

- a) Siswa SMP-SMA yang suka bermain, baik tradisional dan *digital*.
- b) Siswa SMP-SMA yang aktif dan menyukai kegiatan *social*
- c) Siswa SMP-SMA yang hidup di lingkungan yang rawan bencana.
- d) Siswa SMP-SMA suka menghabiskan waktu bersama orang lain.
- e) Siswa SMP-SMA yang memiliki jiwa kompetitif.

4. **Batasan masalah**, yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah mekanik permainan pada *boardgame* untuk pembelajaran tentang perubahan iklim bagi anak-anak di NTT.

1.4 Maksud dan Tujuan MBKM Klaster Penelitian

Tujuan dari MBKM ini adalah untuk merancang mekanik permainan yang sesuai untuk mengedukasi tentang perubahan iklim bagi anak-anak di NTT.

1.5 Urgensi MBKM Klaster Penelitian

Bahaya perubahan iklim memiliki efek yang merusak yang berdampak langsung kepada aspek kehidupan. Dengan menganalisis mekanik *boardgame* tentang perubahan iklim, peneliti dapat menghadirkan sebuah *boardgame* yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman dan rasa empati generasi muda terhadap isu perubahan iklim. Apabila mekanik permainan tidak dirancang dan dievaluasi maka informasi perubahan iklim yang ingin disampaikan tidak dapat diterima dengan baik dan efektif. Maka dari itu, penulis merancang mekanik permainan yang disesuaikan dengan karakter dan perilaku target yang spesifik sehingga dapat lebih tepat sasaran dan mudah dipahami.

1.6 Luaran MBKM Klaster Penelitian

Penelitian ini menghasilkan sebuah *boardgame* dan *game digital* bernama *GENERAKSI* dimana peneliti juga menghasil laporan dan jurnal tentang analisis mekanik permainan pada *boardgame* *GENERAKSI*.

1.7 Manfaat Melaksanakan MBKM Klaster Penelitian

Dengan dibuatnya laporan MBKM klaster Penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat kepada pihak-pihak berikut:

1. Bagi Penulis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan serta pengalaman baru penulis dalam meneliti dan menganalisis *game* mekanik dalam sebuah *boardgame* perubahan iklim bagi anak-anak di NTT.

2. Bagi Masyarakat

Melalui penelitian ini penulis berharap dapat meningkatkan kesadaran dan rasa empati publik terhadap isu-isu perubahan iklim dan mitigasi bencana. Selain itu penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kontribusi dan keterlibatan masyarakat dalam mencegah perubahan iklim semakin parah.

3. Bagi Universitas

Dengan penelitian ini diharapkan dapat menjadi bentuk perwujudan serta dukungan terhadap kebijakan dan praktik berkelanjutan dalam menanggapi perubahan iklim dengan aksi yang nyata.

1.8 Deskripsi Waktu dan Prosedur MBKM Klaster Penelitian

Program Kampus Merdeka memberikan mahasiswa kesempatan untuk melaksanakan program MBKM penelitian bersama dengan para peneliti lainnya. Pada MBKM penelitian ini, penulis mengikuti prosedur yang dimulai dari sosialisasi yang dilakukan oleh kordinator MBKM pada tanggal 13 November 2023. Selanjutnya, penulis melakukan pendaftaran MBKM yang dibuka pada periode 22 - 29 Desember 2023. Pada tanggal 6 Desember 2023, penulis diterima sebagai peserta MBKM penelitian melalui pengumuman penerimaan mahasiswa klaster MBKM Penelitian periode 2023-2024.

Pada tanggal 29 Januari 2024, MBKM penelitian ini dimulai. Dalam MBKM ini, penulis harus memenuhi *daily task* yang terdiri dari *supervisor daily task* selama 640 jam dan *advisor daily task* selama 200 jam kerja yang setara dengan 20 SKS.

Hasil pekerjaan tersebut lalu dilaporkan kepada *supervisor* dan *advisor* melalui *website* Kampus Merdeka setiap harinya. Selama proses MBKM berlangsung, mahasiswa akan menerima evaluasi yang akan dilakukan sebanyak 2 kali pada pertengahan semester dan akhir semester. Evaluasi pertama dilakukan pada tanggal 18-26 Maret 2024 bersamaan dengan masa Ujian Tengah Semester dan evaluasi kedua diadakan pada tanggal 26-31 Mei 2024. Setelah melalui proses evaluasi, penulis akan melakukan sidang MBKM pada tanggal 12 Juni 2024 sebagai bentuk pertanggung jawaban selama melaksanakan MBKM Penelitian. Detail skema waktu kerja MBKM klaster Penelitian yang nanti akan dijalani. Bahwa MBKM klaster Penelitian ini berbobot 20 SKS, atau setara dengan 800 jam kerja, atau 20-21 minggu dalam 1 semester.

