

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Ostov Perilaku berbohong merupakan sebuah perilaku yang didapati oleh setiap orang, termasuk pada usia anak-anak. Berbohong juga dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun, beberapa contoh lingkungan terdekat anak adalah rumah, sekolah, maupun di tempat lain yang mengelilingi dan aktif berada di sekitar anak tersebut (Talwar, V & Lavoie, J, 2022 hlm. 2). Pada tahun 2024, terdapat sebuah kasus yang terjadi pada Guru Horoner Supriyani. Penyebab terjadinya kasus tersebut diawali karena kebohongan yang diucapkan oleh seorang anak Sekolah Dasar, “kasus ini bermula Ketika seorang siswa SD Negeri 4 Baito mengaku dipukul Supriyani hingga terluka.” (Amaranggana & Dzulfaroh, 2024) diduga perilaku berbohong tersebut dilakukan sebagai upaya untuk menyembunyikan masalah sebenarnya.

Agar dapat memperkecil persentase terjadinya kasus serius yang diakibatkan oleh perilaku berbohong, maka dari itu menanamkan nilai moral kejujuran melalui Pendidikan karakter merupakan suatu upaya yang penting untuk membangun integritas seseorang (Marlina et al., 2024 hlm. 326). Namun berdasarkan media edukasi yang telah ada, terutama media informasi berupa *card game*, meskipun telah didapati beberapa jenis *card game* yang dirancang dengan tema tentang moral, namun belum didapati adanya media tersebut yang memiliki tema secara spesifik mengenai perilaku berbohong.

Pada saat ini, situasi di lingkungan sekitar terutama di Indonesia sedang mengalami krisis moral kejujuran sehingga membawa dampak berupa perilaku curang yang kerap terjadi di manapun (Isa, 2023 hlm. 97). Didukung dengan catatan presentase *Corruption Perception Index* (CPI) Indonesia tahun 2023 yang diumumkan pada tanggal 30 Januari 2024, Indonesia menempati posisi 115 di antara 180 Negara. Diikuti oleh jumlah persentase *Corruption Perception Index Indonesia*

di tahun 2024 tidak kian membaik hingga kini merupakan sebuah urgensi yang perlu di tindaklanjuti (Ansori, 2020 hlm. 740). Maraknya tindak kriminal korupsi merupakan suatu tanda bahwa Pendidikan karakter yang diajarkan belum mampu memberikan dampak positif. Secara garis besar meskipun pendidikan karakter telah lama diterapkan, data mengenai masalah sosial yang ditemukan menyatakan bahwa berbagai kasus tersebut memiliki keterkaitan dengan minimnya wawasan anak usia Sekolah Dasar mengenai perilaku berbohong dan dampak yang diberikan terkait perilaku tersebut, Oleh karena itu solusi yang tepat untuk mencegah perilaku berbohong seorang anak adalah dengan cara menanamkan karakter kejujuran yang dapat dilaksanakan di lingkungan sekolah dan dilakukan sejak usia dini dengan cakupan 0-8 tahun (Nuraeni et al., 2020 hlm. 22).

Dalam ranah desain, terdapat beberapa masalah desain berdasarkan observasi terkait media *Card Game* yang termasuk salah satu *Tabletop Games*, telah didapati beberapa *Tabletop Games* mengangkat tema moral, namun belum terdapat adanya *Tabletop Games*, terutama *Card Game* yang mengangkat tema edukasi secara spesifik mengenai perilaku berbohong. Ditemukan beberapa *Tabletop Games* dengan tema Moral atau kejujuran dengan mekanik yang cenderung kompleks sehingga kurang relevan untuk anak usia 7-9 tahun. Setelah menemukan masalah sosial dan desain terkait media dan perilaku berbohong pada anak, maka Penulis memutuskan untuk melakukan perancangan media edukasi berupa *card game* sebagai media untuk mengedukasi moral kejujuran pada anak

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dituliskan oleh penulis, terdapat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Persentase *Corruption Index Indonesia* yang tidak membaik pada tahun 2024 adalah sebuah bentuk manifestasi dari perilaku berbohong yang memburuk, fenomena ini disebabkan karena keterbatasan pengetahuan anak mengenai dampak dari perilaku berbohong, yang bermula dari sistem pendidikan dan lingkungan sekitar anak yang dinilai kurang efektif dalam mengedukasi pendidikan moral.

2. Meskipun telah didapati beberapa jenis *tabletop game* dengan tema seputar moral, namun belum ditemukan media *card game* yang secara spesifik mengangkat tema mengenai perilaku berbohong yang dikemas dengan konsep edukatif.

Merujuk pada rumusan masalah di atas, maka perlu diajukan pertanyaan penelitian sebagai berikut: bagaimana perancangan *card game* mengenai perilaku berbohong untuk anak usia 7-9 tahun?.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang ditemukan oleh penulis menurut Latar Belakang yang telah dituliskan sebelumnya, meliputi: Objek media Edukasi yang akan dilakukan melingkupi perancangan buku cerita bergambar interaktif sebagai salah satu bentuk media cetak. Dengan Target utama dalam perancangan ini adalah anak-anak seluruh gender berusia 7-9 Tahun, memiliki karakter ceria, penuh rasa ingin tahu dan suka mencoba hal baru, berstatus Pendidikan Sekolah Dasar, berasal dari keluarga yang memiliki SES B-C, dan berdomisili di Tangerang. Target Sekunder mengikuti target utama, berupa seorang berasal dari Sekolah yang memiliki kategori SES B-C memiliki visi untuk memberikan yang terbaik dalam pekerjaan maupun tempat bekerja, dengan Pendidikan minimal gelar Sarjana dalam bidang yang diminati, dan saat ini bekerja di Sekolah Dasar yang berdomisili di Tangerang.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari perancangan media edukasi ini adalah untuk melakukan perancangan sebuah media yang dapat membantu meningkatkan pengetahuan moral kejujuran sebagai solusi dari perilaku berbohong kepada anak usia Sekolah Dasar (7-9 tahun) yang berfokus mengenai pengenalan kejujuran sebagai solusi yang dapat diupayakan untuk mengatasi perilaku berbohong, dan dampak yang akan terjadi jika berbohong, media dirancang dengan elemen yang relevan dengan usia tersebut sehingga akan mempermudah anak-anak untuk memahami makna dan dampak dari perilaku berbohong bagi orang lain.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Berdasarkan latar belakang, terdapat beberapa fenomena serius yang disebabkan oleh perilaku berbohong yang juga disebabkan oleh minimnya pengetahuan anak-anak mengenai dampak dari perilaku berbohong, sehingga penulis memutuskan untuk melakukan perancangan *card game* yang bertujuan sebagai media edukasi mengenai kejujuran untuk anak Sekolah Dasar, dengan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis:

Penulis melakukan perancangan Tugas Akhir ini bertujuan untuk memperkenalkan perilaku berbohong sebagai Upaya untuk mengedukasi anak usia Sekolah Dasar (7-9 tahun) mengenai dampak yang dapat ditimbulkan akibat perilaku berbohong melalui media *card game*. Melalui *card game* ini diharapkan dapat membantu menambah wawasan ilmu pengetahuan pada ranah Desain Komunikasi Visual, terutama dalam kategori *card game* sebagai media edukasi untuk topik serupa.

2. Manfaat Praktis:

Sebagai penelitian yang akan masuk sebagai dokumen arsip Universitas Multimedia Nusantara berupa jenis media interaktif yang mencakup, upaya menambah wawasan mengenai perilaku berbohong diaplikasikan kedalam media *card game* yang dirancang berdasarkan kemampuan dan ilmu yang telah dipelajari selama menjadi mahasiswa Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi mahasiswa lain bila ingin mengembangkan sebuah *card game* sebagai media edukasi terkait perilaku berbohong. Perancangan ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan untuk meraih gelar sarjana desain bagi penulis (S.Ds.).