

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Berdasarkan Badan Pusat Statistik (2024) Indonesia terdiri dari 17.001 pulau dengan sekitar 281 juta penduduk, menjadikan Indonesia termasuk salah satu negara dengan populasi terbanyak di dunia. Namun, menurut catatan SETARA Institute, telah terjadi peningkatan angka peristiwa konflik horizontal dari 175 peristiwa dan 333 kasus di tahun 2022, menjadi 217 peristiwa dan 329 kasus di 2023 (CNN Indonesia, 2024). Kemudian didapatkan juga bahwa konflik horizontal yang rawan terjadi adalah kesenjangan sosial, tawuran antar pelajar, konflik antar pendukung sepakbola, konflik antar profesi, konflik SARA, serta pertikaian antar organisasi masyarakat (Kumparan, 2023).

Pada lingkungan yang memiliki kesenjangan sosial tinggi, terdapat kecenderungan kasus pertengkaran atau perkelahian secara verbal maupun fisik akibat perbedaan pola pikir kelompok mereka yang prasejahtera dengan yang sejahtera. Ditemukan bahwa Jakarta merupakan salah satu kota yang sering terjadi tawuran akibat ketimpangan sosial, khususnya di Pasar Gembrong, Cipinang Besar Utara, juga di Bassura (Kompas, 2024). Tawuran terjadi selama 7 kali pada Juni, 12 kali pada Juli, serta 16 kali pada Agustus 2024 di Jakarta Timur dengan pelaku dari remaja hingga dewasa (AntaraNews, 2024; Ramadayanti, 2024, h. 48 – 49). Namun, tercatat juga dalam beberapa fenomena lain yang menyebutkan hubungan antar kelompok prasejahtera dan sejahtera yang dapat memperburuk frekuensi terpicunya konflik horizontal. Seperti perbedaan pola pikir pada fenomena “Si Kaya vs Si Miskin” yang dapat menyebabkan perselisihan, layaknya rasa iri individu prasejahtera yang menumbuhkan rasa untuk menyalahkan faktor eksternal dibanding dengan mengambil tanggung jawab atas kondisi mereka (Kompas, 2023; Simulasi Kredit, n.d.). Berdasarkan kata-kata Davidson, perselisihan dapat memanaskan dan mengarah ke konflik SARA saat kelompok prasejahtera merasa terdorong untuk menyalahkan individu yang hidup lebih sejahtera

(Kumparan, 2025). Dalam mengangkat isu ini diketahui bahwa kelompok masyarakat prasejahtera juga yang rentan miskin belum secara menyeluruh dapat memenuhi kebutuhan dasar hidup, dan sering kali fokus terhadap memenuhi kebutuhan pokok terlebih dahulu sebelum beralih kepada pendidikan non-formal (Badan Pusat Statistik, 2025). Sehingga masyarakat sejahtera merupakan kelompok pertama yang memiliki potensi dalam mengurangi konflik horizontal.

Jika kondisi dibiarkan, maka konflik horizontal memiliki potensi mengancam persatuan negara. Masyarakat Indonesia akan mudah untuk terprovokasi oleh hal sepele yang bisa mendorong perusakan dan perpecahan sosial (Kompas, 2024). Namun, ditengah-tengah isu ini terdapat juga fenomena yang perlu diperhatikan, yaitu peningkatan jumlah pemain *game* di Indonesia. Tercatat Kementerian Komunikasi dan Informatika bahwa terjadi peningkatan pemain *game* dari 121,7 juta di tahun 2021 hingga 174,1 juta di tahun 2022, serta diperkirakan mencapai 192,1 juta di 2025 (Jawapos, 2024).

Cota berpendapat bahwa *game* berbasis naratif merupakan *game* yang dapat memicu dan meningkatkan pemahaman pengguna terhadap isu yang diangkat (Geeks Under Grace, n.d). Kemudian ditegaskan oleh Wulansari (2020) bahwa beberapa penelitian telah membuktikan bahwa *game* dapat mendorong atau meningkatkan rasa kepedulian terhadap naratif yang diceritakan, seperti konflik horizontal (h. 151 – 163). Sehingga diperlukan *game* yang dapat menceritakan situasi kehidupan prasejahtera kepada dewasa muda yang sejahtera.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berikut beberapa masalah yang ditemukan berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya:

1. Kurangnya kepedulian masyarakat sejahtera dengan masyarakat prasejahtera untuk menjaga terjadinya konflik horizontal.
2. Kurangnya media yang dapat mendorong kepedulian terhadap kesenjangan sosial-ekonomi.

Berdasarkan poin-poin tersebut, pertanyaan yang diajukan penulis yaitu: Bagaimana perancangan *game* tentang kehidupan prasejahtera dalam upaya mengurangi konflik horizontal untuk dewasa muda?

### **1.3 Batasan Masalah**

Media informasi yang akan dirancang adalah sebuah *game* interaktif petualangan dengan gambaran perspektif kehidupan dalam kondisi prasejahtera untuk mendorong kepedulian dan mengurangi konflik horizontal. Perancangan ini ditargetkan kepada semua jenis kelamin, berusia 18 – 24 atau dewasa muda berdomisili di Jabodetabek, SES A – B , dengan pendidikan SMA hingga kuliah.

### **1.4 Tujuan Tugas Akhir**

Dengan rumusan masalah yang telah dituliskan, penulis memiliki tujuan untuk membuat perancangan *game* tentang kehidupan prasejahtera dalam upaya mengurangi konflik horizontal untuk dewasa muda.

### **1.5 Manfaat Tugas Akhir**

Penulis berharap bahwa tugas akhir ini dapat memberi manfaat secara teoritis dan praktis.

#### **1. Manfaat Teoretis:**

Penulis berharap bahwa penelitian ini dapat membantu masyarakat Indonesia sejahtera untuk lebih memahami kondisi prasejahtera. Melalui kepedulian, masyarakat sejahtera dapat merangkul dan mengurangi tekanan sosial kepada mereka. Sehingga secara tidak langsung telah memberi kontribusi dalam mengurangi konflik horizontal di Indonesia.

#### **2. Manfaat Praktis:**

Selain itu, penulis juga berharap bahwa hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi akademis kepada mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara, serta universitas lainnya pada bidang Desain Komunikasi Visual. Khususnya bagi yang sedang dalam proses perancangan *game* interaktif edukatif.