

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkuliahan merupakan pendidikan tingkat lanjut yang ditempuh guna meningkatkan kemampuan akademik dan profesional individu yang memiliki peran sosial, ekonomi, dan budaya pada masyarakat luas (Ilieva-Trichkova et al., 2024). Praktik tersebut memiliki sistematis pembelajaran yang mendorong mahasiswa untuk berpartisipasi secara proaktif, bersifat rajin dan mandiri, dapat membagi waktu dengan baik, serta kemampuan untuk beradaptasi dengan cepat terhadap lingkungan belajar kampus (Fajrianti et al., 2023). Perbedaan dinamika antara sistem pendidikan menengah ke atas dan perkuliahan menuntut mahasiswa baru untuk melakukan transisi dan adaptasi yang menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan perkuliahan (Wahyuddin & Nurwahda, 2022).

Kekeliruan dalam proses persiapan calon mahasiswa dalam melakukan transisi tersebut menimbulkan celah bagi calon mahasiswa untuk mengalami *academic culture shock* yang merupakan kondisi saat seorang individu merasakan tekanan dan mengalami kesulitan untuk menghadapi perubahan lingkungan baru secara akademik (Kurniati et al., 2025). Mahasiswa baru yang mengalami *academic culture shock* dan gagal beradaptasi dapat merasakan dampak negatif yang menimbulkan gangguan sosial, psikis, dan akademik yang menyebabkan perpanjangan masa kuliah hingga *drop out* (Rahmadani & Mukti, 2020). Data yang diperoleh dari buku “Statistika Pendidikan Tinggi Tahun 2024” (2025) menunjukkan bahwa Jabodetabek menjadi salah satu wilayah dengan tingkat *drop out* tertinggi dengan 38,642 mahasiswa berasal hanya dari DKI Jakarta. Temuan tersebut didukung dengan survei terhadap mahasiswa tahun awal Universitas Al Azhar Indonesia yang menghasilkan data bahwa 44,7% mahasiswa masih mengalami *academic culture shock* terhadap tuntutan perguruan tinggi, terutama pada aspek akademik, sosial, dan psikologis (Rahmadani & Mukti, 2020).

Penyebab terjadinya *academi culture shock* atau kesulitan beradaptasi tersebut terjadi dikarenakan dominan penggunaan media yang bersifat *Teacher Center Learning* (TCL) atau pendekatan berbasis ceramah dalam proses pembelajaran di sekolah, yang memiliki dampak monoton serta berfokus pada penyampaian pembelajaran berdasarkan jurnal maupun artikel, sehingga membatasi keterlibatan siswa secara langsung. Berbeda dengan dinamika pembelajaran perguruan tinggi, mengutamakan kemandirian mahasiswa sebagai pusat pendidikan melalui *Student Center Learning* (SCL) (Panggabean et al., 2021). Didukung dengan hasil observasi penulis, ditemukan media persiapan calon mahasiswa untuk melanjutkan pendidikan tinggi bersifat formal dan terbatas secara teoritis, yang memanfaatkan pendekatan seperti seminar, *flyer*, *campus expo*, atau bimbingan kounseling tanpa pendekatan praktik dengan pengalaman nyata. Pada sisi lain, media terdahulu yang mendukung penyelesaian masalah terkait *academic culture shock* memiliki batasan informasi yang dikhususkan untuk mahasiswa semester satu dengan mekanik yang sulit untuk dipahami secara cepat.

Adanya media pendekatan berbasis praktik dapat membantu calon mahasiswa dalam proses pembelajaran sebagai langkah-langkah sistematis yang mendorong penerimaan dan pengelolaan informasi (Maharani et al., 2025). Temuan tersebut didukung dengan pernyataan Nicholas (2020) pada jurnal "Preferred Learning Methods of Generation Z" yang menyatakan bahwa media berbasis praktik memiliki keunggulan dalam meningkatkan pemahaman seseorang. *Board game tabletop* menjadi salah satu media yang dapat dimanfaatkan untuk memberikan informasi secara praktik dan interaktif, yang secara langsung memberikan fleksibilitas dalam melatih keterampilan pemecahan masalah pada pemain (Wibawanto, 2025). Dengan memanfaatkan *board game*, calon mahasiswa dapat lebih mudah menerima gambaran dinamika perkuliahan dibandingkan dengan media yang bersifat pasif, satu arah, atau teoritis. Oleh karena itu, penulis melakukan perancangan *board game* simulasi adaptasi perkuliahan bagi calon mahasiswa. Perancangan ini ditujukan untuk membantu calon mahasiswa memahami dinamika perkuliahan serta lembaga pendidikan dalam mempersiapkan siswanya memasuki dunia perkuliahan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan data yang dijabarkan pada latar belakang, berikut adalah perumusan masalah yang ditemukan:

1. Persiapan yang minim pada proses transisi dan adaptasi dari pendidikan menengah atas menuju tahun awal perkuliahan dapat menyebabkan *academic culture shock*.
2. Media yang menyediakan informasi mengenai dinamika pendidikan tinggi terbatas pada pendekatan formal yang minim praktik.

Maka itu, penulis merumuskan pertanyaan penelitian yaitu, bagaimana perancangan *board game* simulasi adaptasi perkuliahan bagi calon mahasiswa?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan ini ditujukan kepada calon mahasiswa yang berusia 15-18 tahun serta lembaga pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan sekolah menengah atas, SES B-A, dan berdomisili di Jabodetabek. Ruang lingkup perancangan dibatasi dengan perancangan *board game* sebagai media interaktif yang memberi informasi dalam bentuk simulasi dinamika perkuliahan bagi calon mahasiswa guna mendukung persiapan dalam proses transisi serta adaptasi dari pendidikan menengah ke atas menuju perguruan tinggi. Perancangan *board game* akan secara keseluruhan dibatasi pada nilai akademik, sosial, dan psikologis perkuliahan, namun mengutamakan nilai akademik pada aspek *scheduling*, *planning*, serta keseimbangan tugas kuliah. Walau demikian, nilai sosial dan psikologis tetap diimplementasikan pada *board game* sebagai aspek pendukung.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dipaparkan, tujuan penulis adalah untuk melakukan perancangan *board game* simulasi adaptasi perkuliahan bagi calon mahasiswa.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat tugas akhir dirumuskan menjadi dua bagian, yaitu manfaat teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis:

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah media ilmu pengetahuan baru yang mempersiapkan calon mahasiswa untuk melakukan transisi dan adaptasi menuju pendidikan perguruan tinggi, khususnya pada tahun awal perkuliahan.

2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi media ilmu pengetahuan baru Desain Komunikasi Visual serta menjadi referensi bagi mahasiswa yang tertarik dan ingin melakukan penelitian dengan mengangkat isu serupa.

