

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Budaya 5R (Ringkas, Rapi, Resik, Rawat, dan Rajin) adalah konsep kerja yang berasal dari Jepang, bertujuan untuk meningkatkan produktivitas, kedisiplinan, dan efisiensi. Awalnya, budaya 5R diperkenalkan di Jepang sebagai bagian dari manajemen tempat kerja dan kini diadopsi banyak perusahaan di seluruh dunia, termasuk Indonesia (Adila, 2019). Di era globalisasi dan perkembangan teknologi yang semakin pesat ini, budaya 5R dibentuk untuk memenuhi kriteria kerja dan produktivitas kerja (Choiri & Ismara, 2025). Budaya kerja 5R membantu mengurangi resiko bahaya keselamatan kerja dan juga menjaga efisiensi dalam hal peralatan publik, produktivitas dan juga kesiapan siswa dan siswi memasuki ranah industri (Sholeh, 2023). Namun, meskipun sebagian sekolah telah menerapkan sebagian tahapan 5R, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapannya belum optimal.

Misalnya, di SMK Taruna Bhakti di Depok, tingkat pemahaman siswa tentang budaya 5R tergolong rendah meskipun tahapan implementasi sudah dilakukan di kurikulum sekolah, hasil penelitian yang sudah dilakukan di sekolah ini dilakukan melalui pertanyaan dari data kuesioner berbasis pilihan ganda dengan pilihan jawaban tentang apa itu budaya kerja 5R. Sebanyak 21, % responden yang memahami kegiatan budaya kerja 5R, dan rata-rata pemahaman yang sulit dipahami berada di tahapan 'rawat' dan 'rajin'. Hal lain yang berkaitan dengan pemahaman yang kurang terjadi di MTs Amdadiyah Kwenen yang menunjukkan bahwa 56% responden yakin budaya 5R dapat diterapkan di sekolah, sementara 44% lainnya masih banyak yang ragu karena kurangnya pemahaman pentingnya budaya kerja 5R (Santoso et. al, 2023). Kedua sekolah memiliki masalah yang sama yaitu, kurang pemahaman mengenai budaya kerja 5R.

Kurangnya pemahaman siswa mengenai budaya 5R bisa berdampak buruk pada produktivitas dan kesiapan siswa dan siswi dalam memasuki ranah industri. Bisa dilihat dari data statistik BPS 2026, sekolah SMK memiliki Tingkat

pengangguran yang tinggi di tahun 2026 ini sebanyak 8,63%, dibandingkan pengangguran dari lulusan lain, SD sebanyak 2,30%, SMP sebanyak 6,88%, Diploma sebanyak 4,31%, dan Universitas sebanyak 5,39% (BPS, 2026). Alasan pengangguran ini disebabkan kemampuan *soft skill* SMK yang di bawah rata-rata lulusan SMA, menurut menurut Choiri dan Ismara dikutip dari jurnal berita Chandra (Choiri & Ismara, 2025). Hal ini, menunjukkan bahwa program kerja 5R tidak hanya diperuntukkan untuk perusahaan dan industri saja namun juga diperlukan untuk sekolah dalam meningkatkan efisiensi kerja mereka.

Dengan adanya informasi pengenalan dan manfaat budaya 5R yang memadai, membantu siswa lebih percaya diri dalam mengikuti kegiatan budaya 5R. Namun, sejauh ini informasi yang ada berupa infografis dan dari website Perusahaan. infografis tidak sepenuhnya memberikan informasi yang memadai hanya informasi- informasi dasar atau yang ingin diberikan saja. Maka dari itu, diperlukan sebuah informasi yang mendalam dan mudah di mengerti untuk remaja jangkauan umur 15 - 17 tahun. Seperti penelitian di SMK Negeri 5 Kupang, gaya belajar siswa lebih kearah visual dibanding gaya belajar lainnya (Bire et. al, 2016). Di SMA Negeri 2 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya, juga menunjukkan hasil yang signifikan setelah melakukan pembelajaran dengan media informasi visual, nilai Pelajaran di SMA Negri 2 Sungai Raya yang rendah meningkat drastic setelah melakukan pembelajaran dengan gaya visual, nilai rata rata ulangan harian SMA tersebut dengan persentase sebesar 72,02, menunjukkan pengaruh media visual dalam pembelajaran sebesar 55,6% di sekolah tersebut (Apriliani, 2013).

Menurut Drs. RM. Soenarto, Ilustrasi merupakan sebuah gambar visual yang bukan hanya sebagai penghias suatu konten saja namun juga sebagai pendamping dan memperjelas kontennya (Maharsi, 2016). Peran ilustrasi selain mempermudah pembaca memahami isi konten, juga untuk menyampaikan informasi dengan penyampaian yang menarik sehingga pembaca tidak bosan (Soedarso, 2014). Selain itu, dari hasil data dan Kesimpulan Sholeh, 2023 cara pembelajaran yang interaktif sangat membantu pembelajaran dan pemahaman siswa karena metode tersebut meningkatkan partisipasi siswa untuk berinteraksi (Sholeh, 2023).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, berikut ini masalah yang ditemukan oleh penulis, yakni:

1. Tingkat pemahaman siswa akan manfaat penerapan budaya 5R tergolong rendah
2. Media informasi sudah ada yang berbentuk visual. Namun, hanya berupa infografik yang tidak sepenuhnya memberikan informasi yang memadai.

Berdasarkan rumusan masalah tersebut penulis menentukan pertanyaan penelitian berupa bagaimana perancangan *board game* dalam mengenal budaya 5R untuk anak remaja sekolah?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, batasan masalah dapat dibatasi dengan target masalah yaitu, siswa sekolah SMK menengah umur 15-17 tahun dari semua jenis kelamin. ekonomi berada di SES A, dan fokus target siswa ini berada di Jabodetabek. Objek perancangan dalam penelitian ini adalah media informasi yang akan dilakukan dalam bentuk perancangan buku ilustrasi interaktif. Buku ilustrasi itu sendiri memiliki keunggulan dalam informasinya yang berupa visual dalam memudahkan pemahaman manfaat dan pelaksanaan kegiatan budaya kerja 5R.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Perancangan Tugas Akhir ini dilakukan untuk meningkatkan pemahaman target akan manfaat penerapan budaya 5R secara jelas dan detail dalam bentuk interaksi dan ilustrasi. Sehingga, tujuan tugas akhir ini adalah membuat Perancangan *Boardgame Dalam Menenal Budaya 5R Untuk Anak Remaja*.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Penelitian Perancangan ini diharapkan dapat membawa manfaat kepada penulis, universitas, dan pembaca. Berikut manfaat tugas akhir ini secara teoretis dan praktis:

1. Manfaat Teoretis:

Manfaat penelitian ini bagi penulis selain sebagai syarat kelulusan bagi penulis, penelitian ini juga memberikan pengalaman mendalam mengenai pengetahuan budaya kerja 5R juga dalam memberikan informasi yang dibutuhkan dengan menggunakan sebuah informasi melalui visual dan interaktif. Selain untuk penulis, penelitian ini juga diharapkan untuk dapat memberikan data data informasi mengenai budaya 5R bagi universitas dan pembaca yang membutuhkannya

2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini diharapkan menjadi khazanah ilmu pengetahuan untuk program Desain Komunikasi Visual, khususnya dalam membahas materi perancangan *board game* yang ditujukan pada remaja awal dan akhir sebagai media untuk membantu memahami manfaat dalam menerapkan budaya kerja 5R di lingkungan organisasi dan diharapkan untuk mampu berkontribusi dalam perkembangan budaya kerja di sekolah-sekolah menengah

