

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Negara adalah suatu wilayah dimana terdapat suatu sistem yang mengatur jalannya kehidupan masyarakat yang tinggal didalamnya. Agar sebuah negara dapat berjalan dengan baik, negara memerlukan tujuan sebagai pedomannya. Setiap negara mempunyai tujuan yang berbeda dipengaruhi oleh ideologi, nilai sosial budaya, kondisi geografis serta latar belakang terbentuknya negara tersebut. Tujuan Negara Indonesia sebagaimana yang tertera pada alinea IV pembukaan UUD 1945, yaitu melindungi segenap bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia, memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa dan ikut serta melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi dan keadilan sosial.

Selain memiliki tujuan, sebuah negara mempunyai fungsi guna melaksanakan tujuan dari negara tersebut. Menurut Charles E. Merriam (dalam buku Prof. Miriam Budihardjo, Dasar-Dasar Ilmu Politik, PT. Gramedia, 1981, halaman 46), negara mempunyai lima fungsi yaitu menjaga keamanan dari ancaman eksternal, memelihara ketertiban internal, menjunjung keadilan, menjaga kesejahteraan dan kebebasan masyarakat. Dalam upaya mencapai tujuan suatu negara diperlukan peranan dari warga negara serta pemerintah. Warga negara memiliki hak dan kewajiban warganegara yang harus dilaksanakan, sedangkan pemerintah memiliki peran agar fungsi negara dapat berjalan dengan baik.

Negara dapat dikatakan berjalan dengan baik apabila pemerintah melakukan peran dan fungsinya dengan baik pula. Namun pada kenyataannya, pemerintah Indonesia kerap kali melakukan pelanggaran wewenang dan kekuasaan publik, salah satunya adalah tindakan korupsi. Berbagai macam media memberitakan perihal kebusukan yang terjadi pada pemerintahan Indonesia. Contohnya: Kasus Angelina Sondakh yang sempat *booming* lantaran terbukti melakukan tindakan korupsi. Ada pula kasus korupsi yang tengah terjadi yakni ditangkapnya lima tersangka dugaan suap hakim PTUN Medan.

Menurut data yang diperoleh dari *transparency.org*, Indonesia menempati peringkat 107 negara bebas korupsi dan peringkat ke-12 negara terkorup se-Asia. Hal ini tentu sangat memprihatinkan bila dibandingkan dengan negara tetangga seperti Singapura dengan peringkat ke-7 negara bebas korupsi dan Malaysia dengan peringkat ke-50 dunia negara bebas korupsi.

Kasus korupsi di Indonesia tidak hanya dilakukan oleh pejabat pemerintahan dan kalangan atas saja, namun kalangan menengah hingga bawah pun melakukannya. Bahkan generasi muda yang dianggap sebagai generasi penerus bangsa tidak luput melakukan tindakan korupsi. Contoh yang paling sering dijumpai yakni mencontek. Demi mendapatkan nilai bagus, para pelajar mengambil jalan pintas dengan mencontek. Secara tidak sadar hal ini menjadi hal yang lumrah di kalangan pelajar, padahal mencontek merupakan salah satu bentuk tindakan korupsi. Seperti yang diberitakan *viva.co.id* pada tanggal 18 Mei 2015, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Anies Baswedan, prihatin dengan Indeks Integritas atau tingkat kejujuran Ujian Nasional (UN) yang masih rendah. Bahkan ia menyebut, korupsi yang sekarang banyak terjadi, berawal dari tindakan contek-mencontek. Dari data yang dikumpulkan Kemendikbud, secara umum, indeks integritas nasional saat ini tercatat masih cukup rendah, atau masih berada di bawah angka 70.

Pendidikan anti korupsi perlu digalakkan kepada generasi muda untuk menghindari dan meminimalisir perilaku buruk yang kelak akan merugikan dirinya dan orang lain. Ahli pikir klasik seperti Plato dan Aristoteles berpendapat bahwa manusia adalah binatang biasa dengan kelebihanannya yaitu memiliki akal. Apabila akal itu digunakan untuk kebaikan, maka manusia tersebut menjadi manusia seutuhnya, tetapi bila akal tersebut digunakan untuk kejahatan, manusia tersebut lebih buas daripada binatang buas. Plato berpendapat manusia dapat dibuat menjadi baik dengan jalan pendidikan.

Pendidikan bukan hanya masalah kegiatan belajar mengajar yang bersifat kognitif namun mencakup aspek psikologis. Dalam dunia pendidikan sebuah karya sastra memiliki relevansi terhadap ilmu sosial atau humaniora. Karya sastra merupakan bentuk pendidikan untuk menyampaikan nilai-nilai moral bagi anak-anak, remaja hingga dewasa. Pada karya *Ars Poetica*, Horatius, seorang pemikir Romawi memberikan istilah *dulce et utile* yang berarti sastra memiliki fungsi ganda yaitu menghibur serta bermanfaat bagi pembacanya. Karya sastra dapat memberikan gambaran kepada pembacanya tentang nilai-nilai kehidupan, menentukan baik dan buruk serta kritik terhadap situasi yang tengah berlangsung di masyarakat.

Kasus korupsi merupakan sebuah permasalahan yang universal, hampir setiap negara dihadapkan pada masalah korupsi. Terdapat salah satu karya sastra klasik Cina yang dapat memberikan gambaran tentang perjuangan untuk memerangi pemerintahan yang korup, yaitu *Shui Hu Zhuan* karya Shi Nai'an. *Shui Hu Zhuan* merupakan salah satu dari empat karya klasik Cina terbesar, ceritanya sangat disukai karena masyarakat kecil menyukai cerita-cerita tentang perjuangan para pemberontak. Hal ini dipercaya karena cerita tersebut dapat membangkitkan semangat rakyat untuk memerangi kezaliman.

Karya ini telah diterjemahkan ke berbagai bahasa seperti Inggris, Jepang dan Indonesia. Dalam versi Inggris, *Shui Hu Zhuan* menjadi *Water Margin, Outlaws of the Marsh, All Men Are Brothers* dan dalam penerjemahan bahasa Jepang, *Suikoden* sedangkan untuk penerjemahan bahasa Indonesia menjadi *Tepi Air dan Batas Air*. *Shui Hu Zhuan* telah diadaptasi dan menjadi inspirasi bagi berbagai macam media novel seperti novel *Jing Ping Mei, The Later Story of Water Margin, The Tale of Eliminating Bandits, The Story of Yua Fei, Donald Duk* dan *Shin Suikoden*. Komik seperti *Fist of North Star, Fuma no Kojiro, Otokozaka, Saint Seiya* dan *Akeboshi Ibum Suikoden*. Film seperti *Water Margin, All men are Brothers* dan *Tiger Killer*, serial televisi, *video games* seperti *Bandit Kings of Ancient China, Shin Megami Tensei: Imagine* dan yang paling populer *Suikoden*, musik dan *card game*. Karya sastra tersebut menjadi menarik karena cerita yang membahas mengenai sekelompok pendekar Liang Shan yang memiliki moto loyalitas dan kebenaran, mereka berjuang melawan ketidakadilan, penindasan dan segala bentuk kejahatan yang dilakukan oleh pemerintahan yang korup. Selain itu terdapat 108 pendekar yang berjuang membela kebenaran, masing-masing dengan latar belakang yang berbeda.

Dari pembahasan diatas dapat dilihat bahwa fenomena korupsi yang tengah marak tidak hanya di Indonesia, tetapi semua Negara mengalaminya. Korupsi telah mengakar dan susah diberantas, terlebih lagi karena generasi muda yang kerap melakukan tindak korupsi. Pendidikan adalah salah satu jalan agar generasi muda dapat mengetahui sikap-sikap dan tindakan apa saja yang termasuk dalam korupsi agar mereka dapat menghindarinya. Karya sastra adalah salah satu media pendidikan untuk masyarakat dalam menyampaikan nilai-nilai kehidupan dan bisa berguna dalam pembentukan karakter seseorang. Salah satu karya sastra yang dapat merepresentasikan fenomena korupsi yang terjadi adalah *Shui Hu Zhuan*, melalui karakter-karakter dalam karya sastra ini bisa dijadikan contoh dan motivasi untuk berjuang melawan kezaliman. *Shui Hu Zhuan* juga telah menginspirasi berbagai

macam media, hal ini menunjukkan bahwa karya sastra ini memang mengandung banyak pelajaran yang dapat diambil. Akan tetapi, tidak semua generasi muda gemar membaca terlebih lagi membaca karya sastra kuno asal negeri lain. Maka, melihat dari kebiasaan remaja yang kini gemar bermain di kafe sambil berbincang dengan teman dan juga melihat pasar industri *card game* dan bermunculan kafe-kafe yang menyediakan *card game* sebagai hiburannya, media tersebut cocok untuk memperkenalkan sikap- sikap dan tindak korupsi dengan mengadaptasi karakter-karakter dari karya sastra *Shui Hu Zhuan* sebagai inspirasi sikap dan perilaku tokoh menjadi karakter yang dekat dengan masyarakat Indonesia.

## **1.2 Permasalahan**

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diidentifikasi permasalahan yang membutuhkan pemecahannya.

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Masalah- masalah yang diidentifikasi dari latar belakang diatas yaitu:

1. Fenomena Korupsi di Indonesia semakin marak terjadi.
2. Generasi muda telah memiliki benih- benih tindak korupsi salah satunya menyontek.

### **1.2.2 Rumusan Masalah**

Dari identifikasi masalah yang telah dijabarkan diatas dapat dirumuskan suatu masalah yaitu:

Bagaimana merancang media pendidikan anti korupsi bagi generasi muda di Indonesia?

### 1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Pembatasan ruang lingkup pada pembuatan tugas akhir ini mencakup dalam bidang desain grafis. Perancangan board game ini ditujukan kepada generasi muda tepatnya remaja untuk mengenal nilai- nilai moral yang berlaku di kehidupan. Adapun hal yang menjadi ruang lingkup pada perancangan board game ini adalah:

1. APA

Perancangan *card game* adaptasi karya sastra *Shui Hu Zhuan* sebagai sarana pendidikan nilai- nilai moral bagi generasi muda yang menarik.

2. BAGAIMANA

Perancangan *card game* dengan memperhatikan unsur- unsur DKV, seperti ilustrasi, warna, tipografi dan komposisi

3. SIAPA

Target audience dari board game ini adalah remaja dari umur 14- 24 tahun.

4. DIMANA

Untuk memperoleh informasi dengan baik, penelitian dilakukan di Kota Bandung, Jawa barat.

5. KAPAN

Penelitian dan pengumpulan data dilakukan pada tanggal 3 sampai 10 Juli 2015.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari perancangan board game ini adalah mengenalkan dan mengingatkan kembali nilai- nilai moral kepada anak remaja dengan cara yang menyenangkan, menarik dan tidak terkesan menggurui.

## **1.5 Cara Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini, metode penelitian yang digunakan peneliti yaitu penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan metode-metode untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang –oleh sejumlah individu atau sekelompok orang- dianggap berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan. Proses penelitian kualitatif ini melibatkan upaya- upaya penting, seperti mengajukan pertanyaan- pertanyaan dan prosedur- prosedur, mengumpulkan data yang spesifik dari partisipan, menganalisis data secara edukatif mulai dari tema- tema yang khusus ke tema- tema umum, dan menafsirkan makna data (Creswell,2007). Teknik pengumpulan data serta mengolah informasi yang diperlukan menggunakan beberapa metode sebagai berikut:

### **1. Metode Studi Pustaka**

Mencari data- data dari berbagai sumber seperti *text book*, jurnal, artikel, film, komik, serial dan juga novel yang berhubungan dengan data objek penelitian serta teori- teori dalam penelitian.

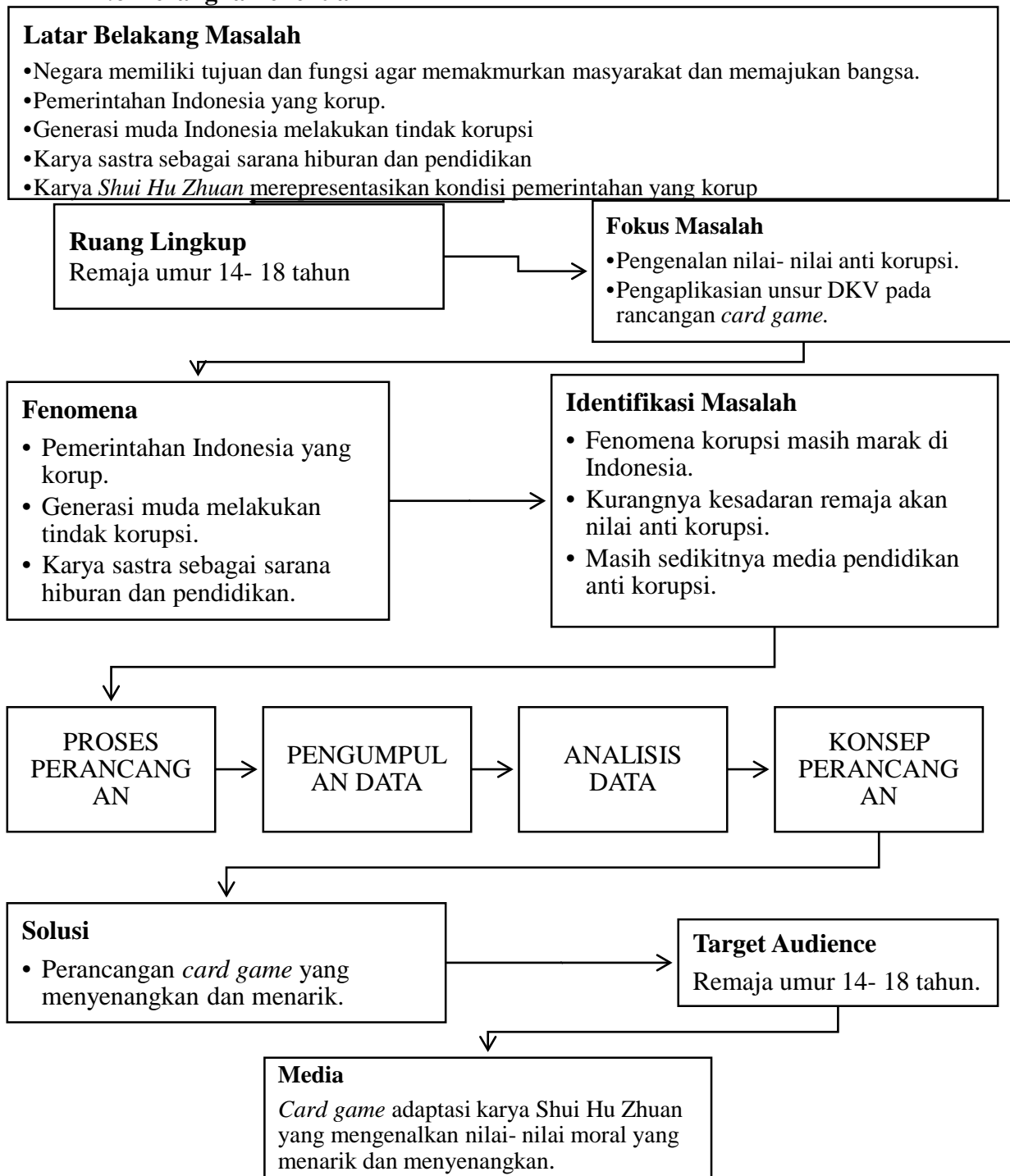
### **2. Metode Pengamatan**

Penelitian dilakukan dengan mengamati langsung objek penelitian, yaitu

### **3. Metode Wawancara**

Metode ini dilakukan melalui proses tanya jawab dengan narasumber seperti publisher board game.

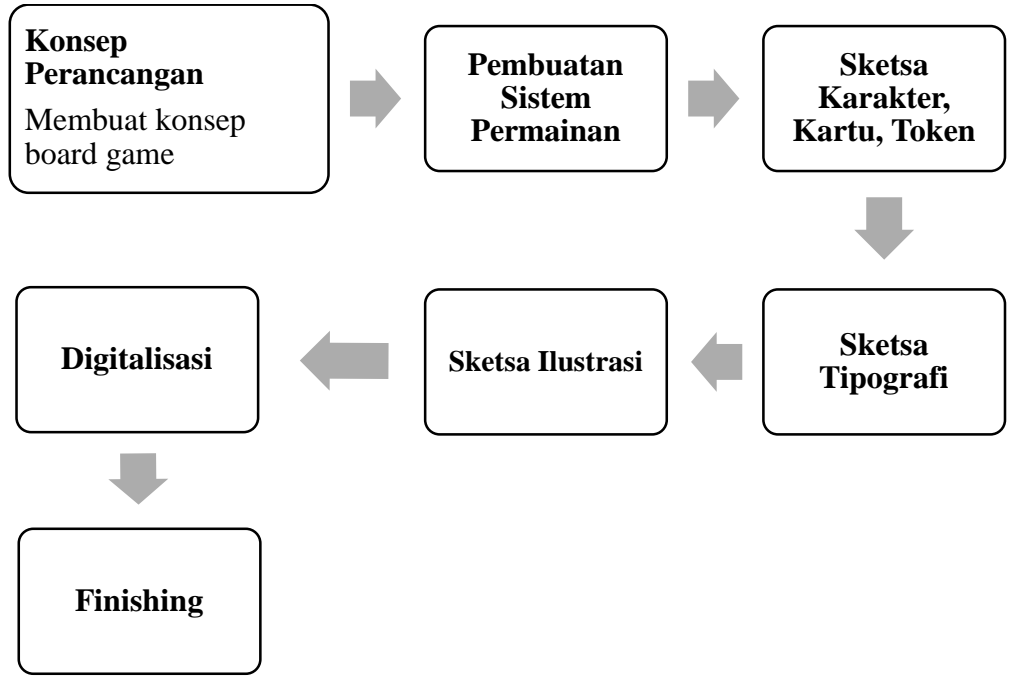
## 1.6 Kerangka Penelitian



Skema 1.1 Kerangka Pikiran ( Dokumentasi Pribadi)



## 1.7 Kerangka Perancangan



Skema 1.2 Kerangka Perancangan  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

## 1.8 Sistematika Penulisan

Rencana sistematika penulisan dari perancangan ini dapat dilihat sebagai berikut :

### BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan dan menjelaskan latar belakang mengenai fenomena pemerintahan Indonesia, generasi muda yang melakukan tindak korupsi dan karya sastra sebagai sarana hiburan dan pendidikan bagi pembaca lalu mengidentifikasi masalah dan merumuskan masalah yang dibahas serta membatasi masalah yang

diangkat penulis. Selain itu juga menjabarkan tujuan dari perancangan melalui beberapa cara pengumpulan data dan sistematika penulisan.

## **BAB II DASAR PEMIKIRAN**

Menguraikan teori- teori mengenai ilmu yang akan digunakan sebagai acuan dalam perancangan yaitu : ilustrasi, warna, tipografi dan komposisi.

## **BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH**

Menjelaskan hasil dari data- data yang telah diperoleh dari berbagai sumber serta menjelaskan analisis masalah untuk menentukan proses perancangan.

## **BAB IV KONSEP DAN HASIL RANCANGAN**

Membahas mengenai konsep dan hasil dari perancangan yang dibuat berdasarkan data yang diperoleh.

## **BAB IV PENUTUP**

Menyimpulkan dan memberikan saran atas proses perancangan yang telah dilakukan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**