

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Pada April tahun 2014, Negara Indonesia akan melakukan pemilu yang diadakan setiap 5 tahun sekali, untuk menentukan wakil – wakil rakyat pada bidang politik, dan juga menentukan siapa Presiden berikutnya yang akan memimpin Negara ini. Menurut sejarah yang ditulis KPU pada web www.kpu.go.id (15 September 2013, 12:30), pemilihan umum di Indonesia sendiri diselenggarakan pertama kali pada tahun 1955 yang bertujuan untuk memilih anggota DPR dan MPR bukan untuk memilih presiden, karena pada saat itu Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta masih menjabat sebagai Presiden dan Wakil Presiden.

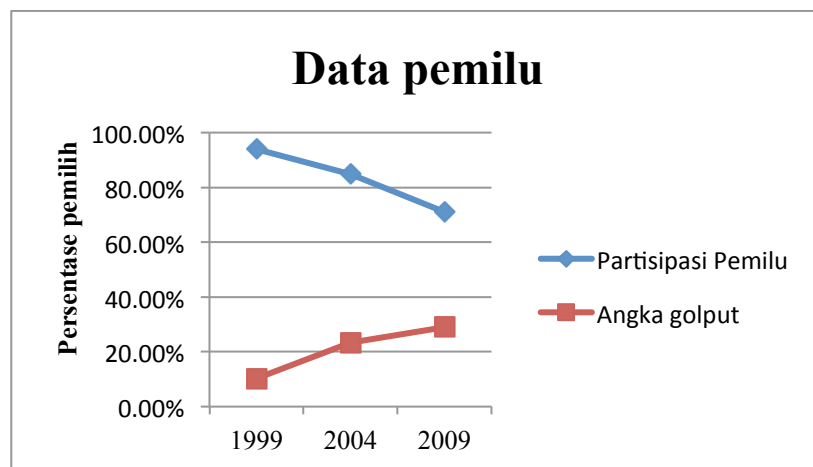
Pemilu yang kedua diselenggarakan pada tahun 1971 setelah beberapa tahun Jend. Soeharto di angkat menjadi Presiden, menggantikan Ir. Soekarno. Pada masa Presiden Soeharto inilah pemilu mulai terselenggara secara periodik dan teratur. Pemilu ketiga diselenggarakan 6 tahun setelah pemilu kedua yaitu pada tahun 1977. Setelah itu jadwal pemilu terselenggara secara teratur, dengan jarak 5 tahun yaitu tahun 1982, 1987, 1992, dan 1997. Bedanya dari pemilu sebelumnya, pemilu pada tahun 1977 - 1997 hanya diikuti oleh dua partai politik dan Golkar karena adanya UU no.3 tahun 1975 tentang Partai Politik dan Golkar yang dibuat DPR untuk menyederhanakan jumlah partai yang ada pada saat itu.

Setelah Presiden Soeharto dilengserkan oleh masyarakat dari kekuasaannya pada tahun 1998, jabatannya digantikan oleh Wakil Presiden pada saat itu yaitu B. J Habibie. Masyarakat lalu mendesak Presiden B. J Habibie untuk segera melakukan pemilu dikarenakan masyarakat sudah tidak percaya dengan lembaga – lembaga dan pemerintah hasil Pemilu 1997. Berbeda dengan sebelumnya, pada pemilu 1999 diikuti oleh 48 Partai Politik, karena pada pemerintahan Presiden B. J Habibie, RUU tentang Partai Politik, RUU tentang pemilu, dan RUU tentang susunan dan kedudukan DPR, MPR, dan DPRD dibuat dan disahkan menjadi UU.

Pada tahun 2004 pemilihan Presiden sudah tidak dilakukan lagi oleh MPR melainkan dipilih langsung oleh rakyat karena berdasarkan amandemen ke empat

UUD 1945 pada tahun 2002, sehingga pilpres dimasukkan ke dalam pemilu. Sehingga pemilu pada tahun 2004 sangat berbeda dengan pemilu berikutnya, rakyat tidak hanya memilih anggota MPR, DPR dan DPRD, tetapi juga Presiden dan Wakil Presiden.

Pada harian umum Suara Merdeka tanggal 6 Mei 2013 yang ditulis Sumaryoto Padmodiningrat, seorang anggota majelis DPR RI sekaligus aktifis sosial di Wonogiri, mengatakan bahwa partisipasi pemilih dari pemilu ke pemilu makin menurun. Hal ini bisa dilihat dari jumlah partisipasi pemilu pada tahun 1999 mencapai 93.33%, pemilu 2004 turun menjadi 84.9%, dan pemilu 2009 turun lagi jadi 70.99%. Pemilu 2014 pun diprediksi tinggal 54%, kendati LSI memprediksikan 60%. Angka golput atau yang tidak menggunakan hak pilih pun meningkat dari tahun ke tahun. Pada pemilu 1999 angka golput 10.21%, pemilu 2004 naik jadi 23.34%, dan pemilu 2009 naik lagi menjadi 29.01%. Berbeda dengan angka golput pemilu era Orde Lama dan Orde baru (tahun 1955, 1971, 1977, 1982, 1987, 1992, dan 1997) yang tidak lebih dari 10%. Dapat dilihat pada grafik di bawah ini;



Gambar I.1 Grafik Data Peserta Pemilu dan Golput

Selanjutnya menurut artikel tersebut, rendahnya tingkat partisipasi dan tingginya angka golput dipengaruhi oleh, pertama; sikap apatis para pemilih yang berpikir parpol, capres ataupun caleg apapun yang menang, tidak akan ada perubahan yang signifikan bagi nasib mereka. Angka golput karena alasan ini diperkirakan mencapai 15%-20% (25juta – 33 juta). Kedua; masih banyak yang belum terdaftar di DPT. Angka golput karena alasan ini sekitar 5% - 8% (8.5 juta

– 13.6 juta). Ketiga; konsep ideologis. alasan ini cenderung tetap 5% - 10% (8.5 juta – 17 juta). Golongan ini umumnya terdiri dari cendekiawan kritis yang melihat kekacauan sistem pemilu dan rendahnya integritas serta kinerja anggota dewan yang sering terekspos media. Keempat: banyak orang pergi ke TPS namun bingung memilih siapa, sehingga mereka mencontreng lebih dari satu. Golongan ini relatif kecil sekitar 5% (8.5 juta).

Artikel tersebut juga menerangkan peningkatan angka golput secara terus menerus sebenarnya dapat berdampak negatif, dan warga Indonesia sendiri yang akan terkena imbasnya. Dampak negatifnya antara lain terpilihnya pemimpin dan wakil legislatif yang tidak kompeten yang hanya bisa merugikan bangsa. Oleh sebab itu partisipasi pemilih dalam pemilu sangatlah penting sekaligus menentukan masa depan Negara. Terlebih lagi menanamkan kesadaran dan pemikiran tentang pentingnya pemilu pada saat ini tidaklah mudah dikarenakan sulitnya mengubah perilaku dan sudut pandang negatif yang sudah terbentuk bertahun – tahun. Akan lebih mudah membentuk dan memberikan pemahaman pentingnya pemilu yang baik dan bagaimana memilih atau melihat calon – calon yang berkompeten untuk dipilih sejak dini.

Sudah banyak upaya – upaya pemerintah untuk mengurangi angka golput yang terus naik setiap tahunnya, mulai dari iklan sosial mengenai pemilu, baliho, stiker, penyuluhan di setiap TPU tiap daerah, dan media lainnya. Pada kenyataannya angka golput dan partisipasi dari masyarakat yang tidak ikut memilih masih tinggi, oleh karena itu pemilihan media edukatif dan interaktif di harapkan bisa berpengaruh dalam menahan lajunya angka golput dan meningkatkan partisipasi masyarakat dalam pemilu.

Pentingnya berpartisipasi dalam pemilu bisa ditanamkan kepada remaja Indonesia atau calon – calon pemilih muda dengan pendekatan yang menarik dan menyenangkan agar mereka dapat mudah mengerti dan juga tahu bagaimana memilih calon pemimpin baik yang dapat memimpin bangsa. Salah satu media edukatif dan interaktif yang dapat menjadi alat pendekatan dan penyuluhan yang menarik adalah *game*. Pada era globalisasi yang semakin canggih ini, *game* sudah menjadi barang yang umum dan semua orang mengetahuinya. Pada artikel segitiga.net (www.segita.net, 15 September 2013, 13:00) yang ditulis oleh Samuel

Henry seorang *gamer* dan juga Manajer *Game Development Project Department* di sebuah perusahaan IT di Jogja, *game* pada dasarnya adalah sebuah lingkungan terstruktur dan terbatas yang memberikan kesempatan kepada pemain untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan baik yang terukur sejak awal maupun yang tidak. Kata kuncinya adalah memberikan kesempatan, alias memberikan tugas pengambilan keputusan kepada pemain. Dalam lingkungan terstruktur, itu berarti pemain sebenarnya diarahkan secara ‘halus’ untuk mengikuti alur yang ditetapkan, dan maksud dari lingkungan terbatas adalah fokus ke area, subjek, atau topik tertentu.

Game memiliki bentuk mulai dari fisik seperti *board game* sampai bentuk digital. Di Indonesia sendiri sudah banyak jenis *board game* yang populer dimainkan oleh masyarakat seperti catur, congklak, catur jawa, ular tangga, halma dan masih banyak lagi. Ini menandakan bahwa *board game* sudah tidak asing bagi masyarakat Indonesia.

Pada artikel *indonesiabermain* (www.arulingame.blogspot.com, 15 September 2013, 14:00) yang ditulis Nelson Gustav Wisana, *Board game* tidak kalah dengan *game digital* yang sedang berkembang dengan pesat, malah *board game* memiliki kelebihan dari pada *game digital*. Berkumpulnya sekumpulan orang dalam satu meja dan memainkan *game* yang secara harfiah berbentuk papan, adalah fenomena yang hanya bisa didapatkan dari *board game*. *Board game* juga memiliki pengaruh yang kuat terhadap pengembangan mental pemainnya.

Selanjutnya menurut artikel tersebut, *board game* dapat melatih para pemainnya untuk mematuhi aturan dan berlaku dengan jujur karena *board game* merupakan permainan yang penuh dengan aturan. *Board game* dapat dimainkan lebih dari 3 orang pemain sehingga memiliki interaksi sosial yang lebih dari *game digital*, mulai dari bekerjasama sesama pemain, bernegosiasi, bermain peran, atau tindakan lain yang mengharuskan pemain berinteraksi. *Board game* pun memiliki manfaat dalam edukasi seperti, mengatur strategi, memprediksi, mempersiapkan taktik dan pengambilan keputusan secara langsung, dan juga mengajarkan pengalaman dalam pengambilan resiko secara nyata serta *board game* dapat juga dimainkan semua umur.

Dengan memanfaatkan berbagai keunggulan *board game* sebagai media pendekatan dan penyuluhan pemilu, terdapat peluang untuk menanamkan pentingnya pemilu dan cara mengetahui calon pemimpin yang baik, pada remaja Indonesia melalui *board game* dan sekaligus memperkenalkan *board game* lebih luas lagi kepada masyarakat Indonesia.

I.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas, maka dapat diperoleh identifikasi masalah seperti berikut :

- a) Menurunnya partisipasi masyarakat dan meningkatnya angka golput pada pemilu setiap tahunnya
- b) Masih kurangnya kesadaran masyarakat mengenai betapa pentingnya pemilu
- c) Terdapat peluang untuk memberitahukan mana calon pemimpin yang baik dari cara mereka berkampanye.
- d) Terdapat peluang untuk menggunakan media *board game* sebagai media sosialisasi pemilu dan sekaligus memperkenalkan *board game* ke masyarakat.

I.3 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang sebuah *board game* bertemakan pemilu sebagai media sosialisasi pentingnya pemilu bagi masa depan negara?

I.4 Ruang Lingkup

Dalam pengerjaan tugas akhir ini, ruang lingkup dari perancangan *board game* ini adalah:

1. Topik
Perancangan sosialisasi pentingnya pemilu
2. Media
Board game dengan tema pemilu, mulai dari sistem permainan, desain visual ilustrasi komponen *board game* dan juga desain kemasan

3. Target

Target dari *board game* ini yaitu para pemilih pemula karena pemilih pemula cenderung belum tahu apa – apa mengenai betapa pentingnya pemilu itu, sehingga pesan dari *board game* ini akan lebih bermanfaat bagi mereka, umur antara 15 – 17 tahun, primernya umur 17 tahun pada tahun 2014. Hal ini dikarenakan ketika baru umur 17 tahun warga baru diperbolehkan menggunakan suaranya untuk pemilu.

4. Lokasi

Di Bandung, karena Bandung merupakan salah satu kota besar dan angka calon pemilih pemula di kota ini sangatlah besar, dan juga secara tidak langsung memiliki psikologi sosial yang sama dengan kota besar lainnya sehingga dapat mewakili kota – kota besar yang ada di Indonesia.

5. Waktu

Pengumpulan data dilakukan sejak bulan September – November 2013, sedangkan perancangan *board game* ini dilakukan sejak bulan September – Desember 2013. Waktu penerapan hasil *board game*, dilaksanakan mulai Januari – Maret 2014.

I.5 Tujuan Perancangan

Merancang sebuah *board game* yang bertemakan pemilu, sehingga dapat menyampaikan pentingnya pemilu bagi masa depan Negara.

I.6 Cara Pengumpulan Data

1. Observasi

Menurut Tjejep Rohendi Rohidi (2011: 182) observasi adalah metode yang digunakan untuk mengamati sesuatu, seseorang, suatu lingkungan, atau situasi secara tajam terinci, dan mencatatnya secara akurat dalam beberapa cara. Untuk mendapatkan data yang dibutuhkan penulis melakukan observasi berkaitan dengan kegiatan – kegiatan kampanye dalam pemilu, selain itu dilakukan juga observasi partai dan calon – calon presiden yang bertujuan sebagai referensi sistem *board game* dan desainnya.

2. Studi Pustaka

Menurut Pohan (2007:42) pengertian studi pustaka yaitu, “mengumpulkan data informasi ilmiah, berupa teori – teori, metode, atau pendekatan yang pernah berkembang dan telah didokumentasikan dalam bentuk buku, jurnal, naskah, catatan, rekaman sejarah, dokumen – dokumen, dan lain – lain yang terdapat di perpustakaan”. dalam pengumpulan data ini penulis mencari buku – buku referensi yang berkaitan dengan *board game*, serta teori – teori yang mendukung pembuatan *board game*.

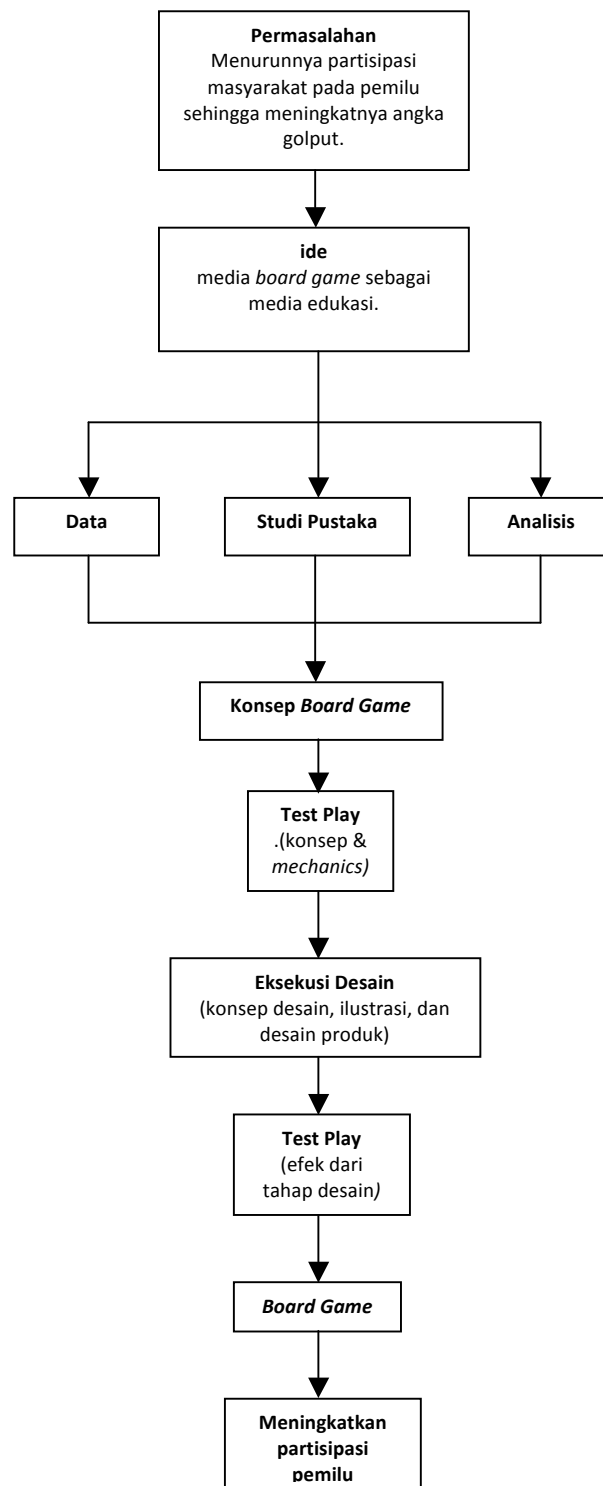
3. Wawancara

Menurut Tjejep Rohendi Rohidi (2011: 208) wawancara adalah suatu teknik yang digunakan untuk memperoleh informasi tentang kejadian yang oleh peneliti tidak dapat diamati sendiri secara langsung, baik karena tindakan atau peristiwa yang terjadi dimasa lampau ataupun karena peneliti tidak diperbolehkan hadir ditempat kejadian itu. Untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan penulis akan melakukan wawancara dengan Eko Nugroho selaku pemilik dari Kummara, lalu seorang pengamat sosial politik, dan juga seorang ahli dalam bidang *game*.

I.7 Metode Analisis

Metode analisis yang akan digunakan oleh penulis yaitu metode analisis matriks perbandingan. Menurut Tjetjep Rohendi Rohidi (2011: 247) matriks merupakan alat yang rapih baik bagi pengelolaan informasi maupun bagi analisis. Sebuah matriks memuat kolom dan baris, yang memunculkan dua dimensi yang berbeda, konsep atau seperangkat informasi. Matriks juga sangat berguna untk membuat perbandingan seperangkat data, misalnya, mengidentifikasi perbedaan dan persamaan dalam data penelitian.

I.8 Kerangka Perancangan



Gambar I.2. Bagan Kerangka Perancangan

I.9 Pembabakan

BAB I Pendahuluan

Menjelaskan permasalahan yang terjadi tentang menurunnya minat pemilih dalam pemilu dan kurangnya kesadaran masyarakat mengenai pentingnya partisipasi mereka pada pemilu, serta latar belakang pembuatan *board game* solusi yang dirancang oleh penulis.

BAB II Dasar Pemikiran

Menjelaskan dasar pemikiran dan teori – teori yang berkaitan dengan topik perancangan yang penulis buat.

BAB III Data dan Analisis Masalah

1. Data

Melakukan observasi, wawancara dan juga studi pustaka, mengenai seputar kampanye dan juga *board game*.

2. Analisis

Melakukan analisis menggunakan teori – teori sebagai referensi

BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

1. Konsep

Memuat konsep kreatif, konsep media, dan juga konsep visual yang akan digunakan.

2. Hasil Perancangan

Memuat hasil karya akhir yang telah diterapkan kepada media sesuai dengan konsep yang telah dirancang.

BAB V Penutup

Masukan dan saran pada waktu sidang.