

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kasus-kasus kejahatan kerap dijumpai dalam berbagai bentuk pemberitaan di media massa. Kasus-kasus tersebut datang dalam berbagai bentuk dan umumnya dibedakan berdasarkan tingkat pelanggaran norma yang dilakukan oleh pelaku. Salah satu bentuk kejahatan yang dinilai paling serius adalah kasus pembunuhan karena melanggar segi norma, serta HAM (Stevany, dkk., 2024). Kasus pembunuhan dalam KUHP dikenal menjadi dua, yakni pembunuhan yang tidak disengaja (*culpose misdrioven*) dan pembunuhan yang disengaja (*dolus misdrioven*) (Muqita. B, 2020). Pembunuhan berencana memiliki arti bahwa pembunuhan yang terjadi telah direncanakan sedemikian rupa oleh pelaku pembunuhan (Stevany, dkk., 2024). Pelaku dari tindak kejahatan, termasuk kasus pembunuhan harus ditangkap secara legal untuk diadili. Legal dalam hal ini diartikan bahwa telah adanya penyelidikan yang membuktikan pelaku melakukan perbuatan tersebut (Pasal 2 KUHP).

Proses penyelidikan dari kasus pembunuhan sering kali mengalami kendala dalam pengungkapan kebenaran. Menurut Bapak IPDA Eko Susilo, S.H. (Kepala Unit Satu Pidana Umum Polres Tarakan), salah satu faktor utama adalah kerusakan atau terjadinya kontaminasi pada TKP yang menyebabkan barang bukti hilang atau rusak (Wawancara, 2025). Kontaminasi TKP tersebut terjadi sebab banyaknya orang yang keluar-masuk lokasi sebelum atau saat proses olah TKP berlangsung, utamanya oleh masyarakat awam. Contoh dari fenomena ini dapat dilihat dari penemuan mayat misterius di suatu gubuk daerah Cibatu, Garut. Pada unggahan Youtube Metro TV dengan judul “Gempar! Mayat Ditemukan di Gubuk Garut, Apa yang Terjadi?”, video

amatir memperlihatkan warga yang menghampiri TKP untuk melihat kondisi korban dan mendokumentasikan secara dekat. Selain itu, sebuah artikel berita berjudul “*Kronologi Pembunuhan Sadis Wanita Dimasukkan Kardus di Deli Serdang, Warga Heboh Kerumuni TKP*” menggambarkan bahwa banyak warga berkerumun di lokasi. Petugas kepolisian berupaya keras untuk menghalau, namun sejumlah warga bahkan memanjat pagar demi dapat menyaksikan proses olah TKP dari dekat (Tribunwow.com, 2020).

Berdasarkan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) yang dilakukan oleh Fakultas Hukum Universitas Nusa Cendana kepada 46 orang peserta yang terdiri dari pemuda dan orang tua dari warga RT 005/RW 002 Kelurahan Manutapen, terdapat beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya kesadaran masyarakat dalam menjaga status quo TKP. Faktor-faktor ini terdiri dari kurangnya sosialisasi dan edukasi hukum, rasa ingin tahu, dan minimnya pemahaman konsekuensi hukum terhadap perubahan TKP (fh.undana.ac.id, 2025). Di antara faktor-faktor tersebut, tingginya rasa ingin tahu publik merupakan aspek psikologis yang paling sulit untuk dihindari saat suatu kasus kriminal terjadi.

Karakteristik psikologis ini kemudian diadaptasi oleh peneliti sebagai landasan ide dalam merancang sebuah media yang memvisualisasikan Tempat Kejadian Perkara (TKP) dalam suatu proses investigasi. Pada penyusunan media ini, peneliti memilih *output board game* yang mengangkat tema proses investigasi sebagai ide penciptaan karya. *Board game* sendiri adalah permainan di mana sejumlah alat atau bagian diletakkan, dipindahkan, dan digerakkan pada permukaan yang telah ditandai, berdasarkan pada seperangkat aturan (Ningtyas, 2023). Bapak Mahawira Singh Dillon, selaku praktisi bidang *board game*, menjelaskan bahwa kelebihan dari *board game*

terletak pada jenis medianya yang bersifat interaktif sebab pemain berinteraksi dengan permainan dan pemain lain, atau dalam kasus permainan solo tetap memberikan kesempatan reflektif (Wawancara, 2025). Pengalaman interaktifitas diimplementasikan antara pemain dan *board game* dalam penyelesaian kasus investigasi melalui analisa terhadap visualisasi TKP. Selain itu, *board game* merupakan media yang dapat melatih *soft skill*, salah satunya adalah kemampuan berpikir kritis. Hasil dari studi menyatakan bahwa pemain memiliki kecenderungan untuk memikirkan segala kemungkinan solusi guna mengatasi tantangan yang diberikan oleh *board game* tersebut agar dapat menjadi pemenang (Radzi, dkk, 2020).

Proses dari visualisasi ilustrasi dalam *board game* tentunya tidak bisa dikerjakan dengan sembarangan. Teori perlu diterapkan agar dapat memastikan c dari kasus dapat diserap oleh pemain. *Environmental storytelling* adalah suatu metode yang memosisikan ruang sebagai wadah menyampaikan informasi. Audiens mendapatkan narasi bukan melalui teks, melainkan melalui eksplorasi terhadap elemen-elemen yang ada di dalam lingkungan tersebut (Guntarik, dkk, 2023). Implementasi *environmental storytelling* pada *board game* akan menuntut pemain secara aktif untuk mengamati, menganalisis, dan menyimpulkan informasi yang didapat, seperti skema warna, objek, hingga penataan elemen ruang di TKP untuk memecahkan kasus.

Penelitian ini akan menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan *design thinking*. *Design thinking* adalah suatu proses berpikir untuk menciptakan solusi yang diawali dengan proses empati terhadap suatu kebutuhan yang berpusat pada manusia menuju suatu inovasi berkelanjutan berdasarkan kebutuhan pengguna (Fahrudin dan Ilyasa, 2021). Sementara itu, jenis riset pada penelitian menggunakan *practice based research* yang dapat mengarahkan penelitian pada pencapaian pengetahuan baru

tentang sistem, karakteristik, sifat praktik, serta bagaimana memperbaikinya (Hendriyana, 2021).

Kehadiran penelitian ini bertujuan untuk menjabarkan proses bagaimana konsep *environmental storytelling* dapat diimplementasikan dalam memvisualisasikan sebuah Tempat Kejadian Perkara (TKP), serta bagaimana perwujudan visual tersebut diintegrasikan dengan mekanisme permainan *board game* guna memberikan pengalaman investigasi yang imersif. Rasa imersif ini mengacu pada *flow experience*, yakni kondisi keterlibatan penuh di mana motivasi bermain yang terjaga mampu mendorong fokus perhatian pemain secara optimal hingga larut dalam aktivitas permainan (Radzi, dkk, 1992). Kondisi keterlibatan penuh tersebut dapat mendorong pemain untuk memproses data, mengevaluasi fakta, dan memutuskan keputusan secara mandiri dalam pemecahan kasus investigasi *board game*. Perancangan ini dibantu dengan memperhatikan *standard operating procedure* (SOP) yang biasa dilakukan pada saat olah TKP. Dengan demikian, pemain dapat diberikan kepuasan untuk melakukan proses investigasinya sendiri.

1.2 Perkembangan Ide Penelitian

Ide gagasan awal penciptaan karya dalam penelitian ini dimulai dari semester 5 pada mata kuliah Metodologi Desain. Mata kuliah ini memiliki *output* bagi mahasiswanya untuk menghasilkan penulisan berupa draf pra-proposal sebagai nilai Ujian Akhir Semester (UAS). Draf pra-proposal pertama ini mengangkat topik kampanye dengan tema anti-diskriminasi perempuan melalui studio kasus *game online* Valorant. Pengembangan selanjutnya yakni pemilihan objek material dengan mengambil fenomena profesi Vtuber atau dikenal juga sebagai youtuber virtual. Youtuber virtual menurut Google Trends melejit pada tahun 2022 di Indonesia akibat

kehadiran Vtuber bernama Kobo Kanaeru (Hanif dan Eko, 2023). Berdasarkan hal ini, judul dari awal ide penelitian adalah *“Perancangan Karakter Vtuber Untuk Edukasi Anti-Diskriminasi Terhadap Perempuan Dalam Game Kompetitif Online Valorant”*.

Transisi gagasan ini kemudian berlanjut ke mata kuliah Studio Desain yang mengharuskan mahasiswa untuk membuat artikel pendukung, serta *prototype* karya. Pada saat pengembangan karya artikel, terdapat keraguan untuk melanjutkan gagasan dan judul dari draf pra-proposal sebelumnya. Hal ini dikarenakan tekniknya yang terlalu kompleks dan tidak dikuasai oleh peneliti. Kesulitan ini tentunya akan berpengaruh terhadap jangka waktu penyelesaian karya. Pertimbangan ini mendorong peneliti untuk mencari alternatif ide agar mendapatkan objek formal dan material baru. Perombakan ini dilakukan untuk mencari ide yang menarik, namun dengan teknis pengerjaan karya yang lebih familiar.

Pencarian ide gagasan baru didapat dengan menarik suatu fenomena yang peneliti familiar, yakni kasus pembunuhan. Pengembangan dilanjut dengan melakukan perincian dan pengumpulan data dari topik. Setelah mendapatkan faktor eksternal dan faktor internal yang dapat mendukung, penelitian awalnya berfokus pada kasus pembunuhan yang belum terungkap di Indonesia. Ide ini kemudian dilengkapi dengan pemilihan jenis pengkayaan media *board game*. Penggabungan dari dua topik dan objek material ini kemudian mencetuskan judul proposal *“Penciptaan Board game Detektif untuk Meningkatkan Kesadaran Publik terhadap Kasus Pembunuhan Belum Terungkap di Indonesia”*.

Selama proses pengembangan proposal hingga seminar, dosen penguji mengidentifikasi adanya inkonsistensi terhadap beberapa bagian proposal karena terlalu banyak mencakup tujuan. Akhirnya, peneliti memutuskan fokus dari penciptaan

board game ditujukan pada pengenalan SOP dari TKP kasus pembunuhan. Judul yang akhirnya dipilih adalah “*Board Game Detektif untuk Meningkatkan Kesadaran terhadap Standard Operating Procedure (SOP) TKP Kasus Pembunuhan di Indonesia*”.

Pada proses asistensi menjelang sidang tugas akhir, dilakukan kembali perubahan judul penelitian berdasarkan hasil diskusi antara peneliti dan dosen pembimbing. Perubahan ini dilakukan guna menggeser fokus judul agar lebih berorientasi pada bidang Program Studi Pendidikan Seni Rupa dibandingkan aspek prosedural hukum dari suatu proses investigasi. Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, formulasi judul akhir yang ditetapkan adalah “*Implementasi Environmental Storytelling pada Board Game ‘Alibi’*”.

1.3 Masalah Penciptaan

Berdasarkan pada latar belakang, terdapat 3 masalah penciptaan sebagai fokus masalah penciptaan, yakni :

1. Bagaimana implementasi *environmental storytelling* ke dalam elemen ruang sebuah TKP pada *board game*?
2. Bagaimana merancang karakteristik visual *board game* agar tidak sekadar mendukung tema, tetapi berfungsi aktif sebagai media penyampai petunjuk kasus?
3. Bagaimana mekanisme dan alur permainan dapat dirancang untuk memberikan pengalaman bermain yang logis, imersif, serta fungsional?

1.4 Tujuan Penciptaan

Rumusan masalah sebelumnya kemudian menjadi pacuan dalam mengarahkan penciptaan ini kepada tujuan-tujuan, seperti :

1. Mengimplementasikan *environmental storytelling* ke dalam elemen ruang sebuah TKP pada *board game* bertemakan investigasi.
2. Merancang karakteristik visual pada *board game* agar dapat berfungsi sebagai penyampai petunjuk dan informasi dari kasus.
3. Mendesain mekanisme dan alur permainan yang terstruktur dan menantang, guna memandu pemain secara efektif dalam menganalisis bukti dan memecahkan kasus.

1.5 Fokus Penciptaan

Langkah dalam merealisasikan gagasan ini dapat dijabarkan ke dalam 3 aspek penciptaan, yaitu pada aspek konseptual, visual, dan operasional.

1.5.1 Aspek Konseptual

Aspek konseptual perancangan ini dikonstruksikan berdasarkan fenomena karakteristik psikologis masyarakat yang memiliki tingkat keingintahuan tinggi terhadap suatu kasus kriminalitas. Landasan ini didukung oleh data Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) Fakultas Hukum Universitas Nusa Cendana, yang mengidentifikasi 3 faktor pemicu terjadinya kontaminasi status quo di Tempat Kejadian Perkara (TKP), salah satunya rasa ingin tahu. Berangkat dari permasalahan tersebut, peneliti ingin menciptakan *board game* yang mengangkat tema investigasi dengan mengimplementasi *environmental storytelling* pada visualisasi TKP. Pendekatan ini menawarkan kebaruan melalui visualisasi TKP, di mana ruang berperan aktif dalam menyampaikan narasi.

Pemilihan media *board game* didasari dari tinjauan pustaka, uji coba karya, serta wawancara bersama narasumber ahli. Di mana, media gamifikasi digunakan untuk meningkatkan kesadaran dari masyarakat terhadap suatu isu sosial pada penelitian berjudul “*Serious Game Pembelajaran Teknik Akuisisi Forensika Digital Untuk Meningkatkan Kesadaran Masyarakat*”. Pada uji coba karya, calon pengguna menyatakan bahwa mekanisme dari *board game* lebih menyenangkan apabila terdapat kombinasi dari mekanisme kartu. Hal ini juga didukung oleh tinjauan pustaka oleh Mangundjaya, dkk dengan judul “*Board game: Cara Pembelajaran yang Menyenangkan bagi Orang Dewasa*”, di mana responden dari penelitian ini yakni orang dewasa menyetujui bahwa *board game* merupakan media yang menyenangkan apabila digunakan dalam proses pembelajaran. Terakhir, *board game* disebut sebagai media aktif oleh Bapak Mahawira Singh Dillon sebab pemain berinteraksi dengan permainan dan pemain lain, atau dalam kasus permainan solo tetap memberikan kesempatan reflektif (Wawancara, 2025).

Berdasarkan pada konten yang diangkat, segmentasi pasar diarahkan untuk orang dewasa muda, usia 18 sampai dengan 25 tahun dengan jangkauan gender yakni laki-laki dan perempuan. Data pendukung diperoleh dari *board game cafe*, di mana jenis permainan *board game* detektif seringkali dimainkan oleh kedua gender. *Board game* ini juga datang dengan berbagai macam variasi berdasarkan pada inspirasi kasus yang ingin diangkat oleh peneliti.

1.5.2 Aspek Visual

Secara visual, *board game* ini dapat diidentifikasi menjadi 2 bagian yakni ilustrasi dan desain grafis. Ilustrasi pada *board game* ini dikemas dengan

penggayaan gambar menyesuaikan estetika yang dapat dinikmati oleh orang dewasa seperti komik Marvel, yang kemudian digabungkan dengan *style* semi realis. Layaknya gaya ilustrasi komik Marvel, visual dari karya ini memiliki *lineart* yang tegas, sehingga *lineart* juga digunakan untuk melukiskan bayangan objek. Bayangan yang dibuat menggunakan blok hitam untuk menegaskan bentuk karakter atau objeknya. *Style* ini tidak hanya diterapkan pada penggambaran karakter atau objek, melainkan juga pada *landscape* atau lokasi permainan.

Sementara itu, bagian desain grafis terinspirasi dari elemen kepolisian untuk mendukung visual proses penyelidikan. Desain grafis yang disertakan pada dokumen menggunakan tekstur dan warna kertas yang bervariasi untuk material *digital printing* karya. Variasi material ini dilakukan dengan menggunakan tekstur atau kertas berbeda dalam mencetak dokumennya. Komponen yang digunakan dalam desain juga menggunakan objek-objek yang biasanya ditemui pada proses investigasi (kertas, kaca mata pembesar, dokumen, dan lain-lain).

1.5.3 Aspek Operasional

Mekanisme dari *board game* mengambil inspirasi dari *standard operating procedure* (SOP) dalam perancangan teks narasi dari kartu. Pengembangan konsep kemudian dilanjutkan dengan menghadirkan komponen berupa, kartu progresi, papan peta, dokumen, dan kartu identifikasi yang dapat digunakan sebagai tahap untuk berprogres dalam *board game*. Komponen-komponen ini dapat digunakan oleh pengguna untuk memecahkan kasus dengan menentukan korban, motif, pelaku, senjata, dan lokasi pembunuhan.

Alat yang digunakan untuk membuat segala kebutuhan ilustrasi dan desain grafis dari karya *board game* menggunakan komputer/ laptop, *drawing tablet*, dan *printer* (vendor). *Software* desain yang digunakan oleh peneliti adalah pencampuran antara *Adobe Photoshop* dan *Adobe Illustrator*. *Adobe Photoshop* digunakan untuk menciptakan ilustrasi dan menggabungkan elemen desain. Sementara, *Adobe Illustrator* digunakan untuk membuat logo dan simbol-simbol yang diperlukan dalam *board game*. Simbol-simbol ini terdiri dari simbol karakter, senjata, dan lokasi, serta simbol yang berhubungan dengan mekanisme *board game*.

Material pada komponen *board game* dicetak dengan teknik *digital printing* menyesuaikan dengan material dan ukuran dokumen. Contohnya apabila dokumen terkait adalah sebuah koran, maka jenis kertas yang digunakan adalah kertas koran. Pemilihan material digunakan untuk meningkatkan nilai imersif yang bisa diciptakan oleh karya. Selain material, ukuran yang ditentukan pada komponen juga berbeda-beda. Pemilihan ukuran kartu ini didasari dari website komunitas *online board game* yaitu *Board Game Geek*. Komunitas *online* ini menyediakan panduan mengenai ukuran kartu yang biasanya digunakan dalam *board game design*. Pertimbangan lainnya adalah ukuran kartu yang digunakan pada tinjauan praktik seperti “*Unlock!*” dan “*Chronicles of Crime*”, dengan menyesuaikan kembali kebutuhan peneliti. Papan permainan yang terdiri dari papan peta dan papan bukti juga memiliki ukuran yang berbeda. Papan peta memiliki ukuran A4. Sementara itu, papan bukti memiliki ukuran yang lebih besar yakni A3.

1.6 Manfaat Penciptaan

Manfaat dari karya ditujukan pada 3 pihak yakni, peneliti, pengguna, dan program studi Pendidikan Seni Rupa:

1.6.1 Manfaat Bagi Peneliti

- a. Peneliti turut ikut serta dalam menyebarkan informasi kesadaran akan proses investigasi TKP.
- b. Karya yang telah diciptakan bisa menjadi peluang bisnis setelah melalui berbagai tahap survey dan bimbingan.
- c. Peneliti dapat melatih keterampilan desain visual, ilustrasi, dan implementasi *environmental storytelling* untuk memperkuat kompetensi profesional di bidang yang relevan.
- d. Karya menjadi bentuk kreativitas dalam menciptakan sebuah permainan *board game* dan membuka potensi akan kolaborasi di kedepannya.

1.6.2 Manfaat Bagi Pengguna

- a. Pengguna dapat menggunakan *board game* ini sebagai media hiburan, serta media untuk mengenali proses investigasi TKP.
- b. Pengguna dapat mengetahui dilema, hambatan, dan prosedur yang terlibat pada kasus, sehingga dapat membangun empati.
- c. Pengguna dapat meningkatkan keterampilan dalam berpikir kritis melalui pemecahan teka-teki pada kasus.

1.6.3 Manfaat Bagi Pendidikan Seni Rupa

- a. Program studi turut berpartisipasi aktif dalam penyampaian informasi pengenalan proses investigasi TKP kasus pembunuhan pada publik.
- b. Memperkaya perspektif akademik terhadap mahasiswa bahwa isu dikemas menjadi sebuah karya seni, selalu mengutamakan etika.
- c. Membuka peluang kolaborasi lintas disiplin dengan institusi hukum, media, atau komunitas aktivis.



Intelligentia - Dignitas