

# **LAPORAN AKHIR**

## **IPTEKS BAGI MASYARAKAT**



**Mengubah Perilaku Hedonis dan Kerakusan di Masyarakat  
melalui ‘Sharing-Prosperity Gameboard’  
(*Changing Hedonistic and Greedy Behaviour in the Society through  
Sharing-Prosperity Gameboard*)**

**OLEH :**

**Dian Masyita, S.E.,M.T.,Ph.D 0028077503 - Ketua Tim Pengusul**

**Yunizar, SE.,MSc.,AD.,PhD 0026066302 - Anggota Tim Pengusul**

**Citra Sukmadilaga, S.E.,M.BA, Ak.,Ph.D 00 1018003 - Anggota Tim Pengusul**

**UNIVERSITAS PADJADAJARAN**

**2014**

## HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul I<sub>b</sub>M : **Mengubah Perilaku Hedonis dan Kerakusan di Masyarakat Melalui Permainan *Sharing-Prosperity Gameboard* (Changing Hedonistic and Greedy Behaviour in the Society through Sharing-Prosperity Gameboard)**
2. Nama Mitra Program : PT. Restu Ibu Mandiri
3. Ketua Tim Pengusul :
  - a. Nama : Dian Masyita, SE.,MT.,Ph.D
  - b. NIDN : 0028077503
  - c. Jabatan / Golongan: : Lektor Kepala / IVa
  - d. Program Studi : : Manajemen
  - e. Perguruan Tinggi : : Universitas Padjadjaran
  - f. Bidang Keahlian : : Manajemen (Keuangan Syariah)
  - g. Alamat Kantor / Telp / Faks / Surel : : Jl. Dipati Ukur No. 35 Bandung / T. 022-2509055 ext 103 / F. 022- 2533814/ HP. 081220179490 / [dianmasyita@yahoo.com](mailto:dianmasyita@yahoo.com) [dian.masyita@fe.unpad.ac.id](mailto:dian.masyita@fe.unpad.ac.id)
4. Tim Pengusul :
  - a. Jumlah Anggota : : Dosen 2 Orang
  - b. Nama Anggota I / Bidang keahlian : : Yunizar, SE.,MSc.,AD.,PhD / MSDM dan Perilaku Organisasi
  - c. Nama Anggota II / Bidang Keahlian : : Citra Sukmadilaga, S.E.,M.BA, Ak.,Ph.D / Manajemen Keuangan
5. Lokasi Kegiatan/Mitra : : Jl.Cibaduyut Raya Gg.H.Nawawi no. 100 B, Kota Bandung
6. Luaran yang dihasilkan : : Permainan
7. Jangka Waktu Pelaksanaan : : 4 bulan
8. Biaya Total : : Rp. 105.500.000,-
  - Dikti : : Rp. 70.500.000,-
  - Mitra (*inkind*) : : Rp. 35.000.000,-

Bandung, 15 Desember 2014

Mengetahui,  
Dekan

Ketua Peneliti

Dr. Nury Effendi, SE.,MA  
NIP 19560825 198403 1 002

Mengetahui,  
Ketua LPPM

Dian Masyita, SE.MT.Ph.D  
NIP 197507281200112001

Prof.Dr.Wawan Hermawan,MS  
NIP 196205271988101001

## RINGKASAN

Sikap dan perilaku hedonis dan rakus merupakan kumulatif dari berbagai kesalahan dalam kehidupan bermasyarakat selama kurun waktu yang sangat panjang. Banyak variable yang mempengaruhi sikap hedonis dan kerakusan ini. Kurikulum pendidikan yang selama ini tidak memasukkan unsur-unsur budi pekerti, norma, etika dan mendikotomi ilmu agama dengan ilmu pengetahuan serta kemajuan globalisasi informasi yang tidak disertai dengan pemahaman yang seimbang. Rekayasa sosial sangat diperlukan untuk untuk mengubah kondisi yang tidak diinginkan menjadi kondisi yang diinginkan. Oleh karena itu rekayasa sosial sangat diperlukan untuk mendisain instrument yang mampu mengurangi hedonisme dan kerakusan di tengah masyarakat.

Harmonisasi antara kebutuhan hidup dengan maksud hidup menunjukkan bahwa Islam sangat mengingkari untuk menumpuk dan menyimpan harta sebanyak mungkin, hanya untuk menguatkan perwujudan fisik, kekuatan akal dan eksistensinya dalam kehidupan. Untuk mendapatkan materi sebagai tujuan akhir dengan menghalalkan segala cara tanpa mengindahkan norma-norma yang ada tidak memperhatikan kebutuhan spiritualnya, tidak memiliki rasa syukur, belas kasihan, rasa sayang atau ingin membantu orang lain, yang ada dalam pikirannya adalah kesombongan, menumpuk harta dan berlomba-lomba memperbanyak harta hingga melampaui batas. (Ahmad Ibrahim Abu Sin: 1996)

Kontribusi dari penelitian ini dapat dilihat dari 2 aspek yaitu 1) aspek pemahaman yang komprehensif terhadap fenomena hedonisme dan perilaku kerakusan di masyarakat Indonesia 2) sebuah papan permainan sharing-prosperity gameboards sebagai instrumen untuk memperbaiki sikap dan perilaku masyarakat yang memainkannya dalam jangka panjang.

Hasil yang dijanjikan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tahun pertama: a). Faktor yang mempengaruhi perilaku hedonis dan kerakusan dalam masyarakat b). Disain instrument keuangan Islam yang mampu menyeimbangkan sisi bisnis (*profit oriented*) dan *voluntary (non-profit oriented/altruism)*. c) *prototype* permainan yang akan dinamai *sharing-prosperity gameboards*

Tahun kedua nanti diharapkan dapat dipelajari bagaimana efek dari permainan ini terhadap pengetahuan, pemahaman dan perubahan sikap dan perilaku pemain sebelum dan sesudah bermain berkali-kali.

Dalam tahap pembuatan *prototype* permainan ini kami akan selalu menguji coba permainan ini dan terus menerus memperbaiki *sharing-prosperity gameboards* berdasarkan uji coba di lapangan sampai mendapatkan pola yang robust sesuai dengan tujuan penelitian ini

Pada tahun pertama ini pula kami mendaftarkan produk ini ke pihak pemberi paten dan mengurus HAKI dari produk permainan *sharing-prosperity*

gameboards ini. Pada tahun kedua kami akan memproduksi massal produk ini, mengujinya ke masyarakat. Selain itu kami akan terus meneliti bagaimana efek perubahan pengetahuan dan perilaku setelah orang memainkan permainan ini sehingga diharapkan akan menghasilkan paper yang berisi hasil perubahan pemahaman dan perilaku dari pengamatan pemain selama memainkan game ini. Publikasi di journal/publikasi international akan dilakukan untuk menyebarluaskan hasil riset ini.

Meneliti efek perubahan sikap dan perilaku dari para pemain sharing-prosperity gameboards ini dan bagaimana efek dari permainan ini terhadap pengetahuan pemain akan produk-produk keuangan Islam adalah tujuan utama dari pembuatan gameboards ini. Diwaktu yang akan datang, akan dibuat game online untuk kelanjutan permainan sharing-prosperity ini.

*Key words : hedonism, altruism, rekayasa social, education games, Keuangan Islam*

## **DAFTAR ISI**

<b>Halaman Pengesahan</b>	<b>2</b>
<b>RINGKASAN</b>	<b>3</b>
<b>Bab I PENDAHULUAN</b>	<b>6</b>
<b>1.1 Latar Belakang Penelitian</b>	<b>6</b>
<b>1.2 Perilaku Kehidupan Sosial Masyarakat</b>	<b>7</b>
<b>1.3 Tujuan Umum Riset dan Rumusan Masalah</b>	<b>10</b>
<b>1.3.1 Tujuan Umum Riset</b>	<b>10</b>
<b>1.3.2 Rumusan Masalah</b>	<b>10</b>
<b>1.4 Manfaat dan Target Produk</b>	<b>12</b>
<b>Bab 2 PETA JALAN RISET dan TEKNOLOGI</b>	<b>14</b>
<b>Bab 3 HASIL YANG DIJANJIKAN</b>	<b>17</b>
<b>Bab 4 PERMAINAN <i>SHARING &amp; PROSPERITY</i></b>	<b>20</b>

## BAB 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Suatu hari di bulan Agustus 2012, kami sekeluarga bermain Monopoly di rumah bersama 2 putri kami. Anak-anak sangat antusias bermain *Monopoly* dengan papan bermain yang lengkap dengan berbagai property yang menarik. Permainan ini dilakukan berkali-kali sehingga akhirnya kami menyadari bahwa anak-anak kami sangat terpengaruh sekali dengan permainan ini. Mengumpulkan kekayaan sebanyak-banyaknya dan tingkat kerakusan yang sangat tinggi mulai terlihat dan berkembang seiring dengan seringnya permainan tersebut dimainkan.

Fenomena ini menjadi sangat menarik sekali bagi kami dan kami berusaha untuk mempelajari perilaku anak-anak tersebut dalam menilai suatu harta, uang, kekayaan dan kebendaan. Sikap hedonis dan rakus cenderung muncul saat pengambilan keputusan berinvestasi. Semua instrument investasi, jual beli dan transaksi dalam permainan *Monopoly* sangat dimonopoli oleh instrument *profit oriented motives* semata. Tidak terdapat instrument yang mengandung unsur *altruism* (kedermawanan), peduli orang miskin, berbagi dengan sesama, apalagi penyisihan harta seperti sedekah, infak, sedekah maupun wakaf. Sebagai seorang dosen ekonomi yang pernah belajar cukup lama mengenai ekonomi konvensional dengan konsep kapitalis-nya dan juga mempelajari ekonomi dan keuangan syariah di program PhD Islamic banking and finance di Durham University, UK, fenomena diatas sangat menarik perhatian dan sekaligus sangat mencemaskan. Anak-anak secara tidak langsung membentuk *mindset* hedonis dalam diri mereka melalui permainan tersebut. Setelah permainan usai pun mereka masih membicarakan untung rugi dan pemupukan kekayaan dari hasil monopoli tersebut.

Kejadian tersebut meningkatkan keingintahuan peneliti untuk lebih lanjut menggali pengaruh permainan terhadap sikap dan perilaku. Apalagi dalam waktu yang bersamaan media massa sangat gencar mempertonton berbagai