



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pancasila merupakan sebuah ideologi yang secara umum dikenal dan digunakan sebagai pedoman hidup masyarakat Indonesia. Menurut Imron Sukendro (2015) seorang pengamat ideologi bangsa bahwa saat ini masyarakat Indonesia mengalami perubahan dalam beraktifitas yang disebabkan oleh berkembangnya era globalisasi dari tahun ke tahun. Berkembangnya modernisasi mengubah perilaku masyarakat, sehingga Pancasila mulai dilupakan. Saat ini keberadaan Pancasila seolah-olah tidak lebih dari sekedar simbol negara (Baderi, 2015).

Menurut Naipospos (2019) selaku wakil ketua *Setara Institute*, nilai-nilai pancasila mulai pudar, pancasila saat ini mulai tergerus dengan pemikiran masyarakat yang lebih mementingkan materi atau harta benda dan kekuasaan. Pancasila perlu diperkuat di masyarakat dengan tidak adanya panutan yang dapat dilihat menjadi faktor penyebab turunnya pancasila di lingkungan masyarakat.

Menurut Pratikno (2017) dibutuhkan cara pengenalan Pancasila yang baru. Penggunaan tulisan kurang efektif di kalangan remaja, diperlukan metode mengikuti era milenial. Penyampaian lewat kursus, dan media massa dirasa kurang dalam penyampaian informasi kepada kaum remaja di era globalisasi. Remaja saat ini lebih suka informasi berupa foto, gambar, dan video dengan sentuhan membangun sifat kebangsaan.

Video game menjadi alternatif dalam media informasi. Saat bermain, *video game* dapat meningkatkan kendali motor dan meningkatkan koordinasi tangan dan

mata secara bersamaan. Level yang semakin sulit akan memaksa pemain untuk menyusun strategi yang akan digunakan untuk menyelesaikan *game*. *Video game* sebagai media membantu dalam hal meringankan stress yang biasa dialami pada saat belajar dikelas atau membaca buku (Rahmawati, 2018).

Dari fenomena tersebut, penulis ingin membahas dan merancang *environment* 3D sebagai aspek penting di dalam *game* untuk membantu memberikan cerita di dalam *game*. *Adventure game* diambil karena pemain dapat lebih mendalami sebagai karakter dalam *game* lewat cerita yang diberikan. Menurut Hodri (2016) *environment* berfungsi sebagai pembawa pesan, setiap *environment* memiliki arti. *Environment* memberikan suasana atau *mood* kepada pemain, *environment* juga memberikan dan menjelaskan cerita yang ada di dalam *game*. Menurut Dey (2014) *environment* yang baik membuat seakan-akan pemain berada di dalam dunia *game* tersebut.

1.2. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang akan diteliti penulis adalah bagaimana merancang *environment*, set, properti untuk diaplikasikan dalam media informasi *game* bertema Pancasila untuk remaja 16 hingga 18 tahun ?

1.3. Batasan Masalah

Dengan mempertimbangkan permasalahan pada topik yang diambil, penulis membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. *User* :

a. Demografi:

- *User* merupakan siswa SMA. Anak SMA mulai mendapatkan pendidikan yang lebih mendalam secara materi maupun mengenai emosi dari masa anak-anak di sekolah maupun di lingkungan masyarakat. Anak mulai belajar mandiri dan bertanggungjawab.
- Pria dan Wanita berusia 16 hingga 18 tahun. Usia 16 hingga 18 tahun adalah masa anak-anak berubah menjadi remaja. Anak mulai mengenal cara bersikap, dan berkarakter. Pada usia ini remaja mulai membuat keputusan, mulai menyadari proses berkipir, dan belajar berinstropeksi.
- SES (*Socio Economic Status*) A. *User* membutuhkan PC sebagai media untuk bermain.

b. Psikografi

User merupakan anak remaja yang senang bermain PC *game*.

c. Geografi

User bertempat tinggal di daerah Jabodetabek, karena Jakarta sebagai Ibukota dengan pusat masyarakat Indonesia dan daerah yang rawan terjadi pelanggaran kemanusiaan. Bogor, Depok, Tangerang, dan Bekasi merupakan tempat yang paling dekat dengan Jakarta.

2. Konten :

- a. *Environment 3D* mengenai pelanggaran Pancasila pada anak SMA tawuran, *bullying*, dan pencurian di Indonesia khususnya di daerah Jabodetabek.
- b. Game yang dirancang terdapat 3 level:
 - a. Perancangan *environment game* pada level 1 mengambil set tempat di perkotaan di Jakarta.
 - b. Perancangan *environment game* pada level 2 mengambil set tempat di sekolah SMA Negeri di Jakarta.
 - c. Perancangan *environment game* pada level 3 mengambil set tempat di *maze* atau *labyrinth*.

3. Media berupa 3D *game* menggunakan *Personal Computer (PC)*. Menurut penelitian *Cambridge International* melalui *Global Education Census* dengan peserta sebanyak 502 siswa dan 637 guru yang menunjukkan bahwa siswa Indonesia menduduki peringkat ke 2 dalam penggunaan komputer *desktop* (54 %) setelah Amerika Serikat. Peringkat ke 2 dalam penggunaan laptop (84%) untuk pekerjaan rumah setelah Amerika Serikat (85%).

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Merancang *environment*, set, properti untuk diaplikasikan dalam media informasi *game* bertema Pancasila untuk remaja 16 hingga 18 tahun.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat yang diharapkan dari penyusunan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

a. Penulis

Menerapkan hasil belajar mengenai *game*, *3D modeling* dan tekniknya kedalam perancangan tugas akhir *3D environment*, serta memperdalam ilmu mengenai Pancasila.

b. Universitas

Laporan ini menjadi tambahan referensi untuk perpustakaan di Universitas Multimedia Nusantara dan kepada mahasiswa yang ingin belajar mengenai *3D environment* dan Pancasila.

c. Masyarakat

Memberikan informasi mengenai pentingnya Pancasila dalam kehidupan sehari-hari khususnya anak SMA dan akibatnya jika melakukan pelanggaran Pancasila.