



### **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 dikenal secara umum merupakan ideologi dasar negara Indonesia yang bertujuan untuk melindungi dan menjadi pedoman hidup bagi seluruh masyarakat Indonesia. Menurut Zuhri (2017, dalam krjogja.com) sebagai anggota perhimpunan warga Pancasila, menyebutkan bahwa setiap mahasiswa yang mengampu kelas Pancasila tidak lulus pada kelas sebelumnya. Zuhri mengumpulkan beberapa mahasiswa dan mendapatkan bahwa Pancasila tidak menarik dan membosankan bagi mereka. Zuhri menilai bahwa untuk membuat mahasiswa tertarik belajar Pancasila harus menggunakan metode atau gaya yang lebih modern.

Menurut Fatubun (2015), pada era modern, Pancasila sangat sulit diimplementasikan dalam kehidupan nyata. Banyak masyarakat hanya mengerti makna dan arti dari Pancasila, tetapi tidak mampu menyerap dan menghayati setiap nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Menurut Naipospos sebagai wakil ketua SETARA *institute* (2019), bahwa deideologisasi terjadi di bangsa ini, deideologisasi merupakan berhentinya proses pendalaman ideologi. Penyebab dari deideologisasi salah satunya adalah tidak ada tokoh panutan yang mengaktualisasikan Pancasila, butuh panutan atau tokoh yang bisa menjadi *role model* untuk menyebarkan nilai nilai Pancasila. Menurut Zuhro (2019) sebagai peneliti senior dari Pusat Penelitian Politik Lembaga Ilmu Pengetahuan

Indonesia (LIPI), bahwa jika Pancasila ingin dibumikan, bangsa ini membutuhkan panutan-panutan yang dicerminkan oleh tokoh-tokoh *elite* nasional hingga tokoh-tokoh di daerah, karena karakter Pancasila merupakan karakter masyarakat dan ideologi, jika nilai itu ditinggalkan akan membahayakan nilai-nilai baru yang tidak benar. Tidak ada ideologi lain selain Pancasila untuk warga negara Indonesia, pengajar dan pengurus lembaga negara merupakan salah satu *role-model* yang dijadikan acuan bagi masyarakat untuk dicontoh dan diteladani, oleh karena itu dibutuhkannya lagi munculnya sosok-sosok yang bisa meneladani nilai-nilai Pancasila.

Maka dari itu, diperlukannya langkah untuk membuat Pancasila lebih menarik untuk remaja. Salah satu langkah untuk membuat Pancasila lebih menarik untuk remaja adalah dengan media interaktif atau *video game*. Menurut Whitbourne (2011), *game yang pro-social* bisa mempromosikan empati dalam diri manusia. *Pro-social* merupakan tindakan sosial yang menguntungkan orang lain ataupun masyarakat. Dalam studi seorang peneliti yang bernama Greitemeyer (2010), mencoba untuk menempatkan dua pemain dengan *game* yang berbeda yaitu “Lemmings” *game* tentang menyelamatkan makhluk hidup dari kematiannya dengan “Tetris” *game* yang netral. Pemain *game* Lemmings tersebut diberikan artikel tentang kemalangan seseorang dan mendapatkan skor empati yang lebih tinggi dibandingkan pemain *game* Tetris. Fungsi *UI/UX* dalam *game* bisa memberikan cerita atau objektif yang memberikan pemain pengalaman dan merasakan empati.

Dari fenomena tersebut, penulis akan membahas dan merancang dalam bagian *UI/UX game* dengan tema Pancasila. Penulis bekerja sama dengan tim yang merancang dalam bagian karakter dan *environment*. *Action-adventure game* dipilih karena jenis *game* ini dapat membuat pemain lebih berperan sebagai karakter yang berada di dalam *game* dan juga dapat lebih mencerna cerita yang diberikan. Peran *user experience* sangat penting dalam *action-adventure game*, penulis ingin memperlihatkan cerita yang mengandung empati, *gameplay* yang sesuai dengan kontrol yang nyaman untuk memberikan *user experience* yang tepat. Dalam sisi *user interface*, pemain membutuhkan informasi yang mudah dicerna dalam pergerakan yang cepat dan banyaknya efek dari *gameplay*.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana cara merancang *UI* dan *UX* yang tepat untuk *3D game* dengan tema Pancasila?

## **1.3. Batasan Masalah**

Dengan mempertimbangkan permasalahan pada topik yang diambil, penulis membatasi permasalahan ini dengan batasan-batasan seperti:

1. Berfokus pada *genre adventure* dan *action game* pada platform *PC*.
2. Referensi kultur luar seperti *Tokusatsu, Anime, Superhero*.
3. Batasan demografis mencakup:
  - a. Jenis Kelamin : Laki laki dan perempuan
  - b. Usia : 16 – 18 tahun

- c. Status : Pelajar
  - d. Tingkat Ekonomi : Menengah, SES B – A.
4. Batasan geografis mencakup:
- a. Primer : Jakarta
  - b. Sekunder : Jabodetabek
5. Batasan psikografis mencakup:
- a. Suka bermain *video game*.
  - b. Mengetahui tentang Pancasila.

#### **1.4. Tujuan Tugas Akhir**

Tujuan akhir dari tugas akhir penulis adalah merancang *UI/UX* untuk *3D game* Pancasila. *Game* yang dibuat diharapkan dapat memberikan manfaat seperti membuat Pancasila lebih menarik untuk masyarakat Indonesia.

#### **1.5. Manfaat Tugas Akhir**

1. Manfaat bagi Penulis
  - a. Menambah ilmu tentang Pancasila dan juga lebih mengapresiasi lebih terhadap Indonesia.
  - b. Memberi pengalaman untuk penulis tentang perancangan *UI/UX video game* yang bertema Pancasila.
2. Manfaat bagi masyarakat
  - a. Membuat masyarakat lebih tertarik terhadap Pancasila.
  - b. Memberikan pemikiran positif dan empati.
  - c. Mengubah persepsi tentang Pancasila

d. Membuat masyarakat lebih menghargai negara Indonesia dalam kebudayaan-kebudayaannya.

3. Manfaat bagi Universitas

a. Memberikan referensi pada mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara tentang perancangan *UI/UX video game* yang berhubungan dengan Pancasila

b. Menambah hasil karya yang bermanfaat dan berguna bagi universitas dalam desain *video game*.

c. Sebagai inspirasi untuk mata kuliah Pancasila supaya menerapkan pembelajaran ke media *video game*, film dan lain lainnya.