



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

Secara umum Pancasila dikenal sebagai ideologi dan dasar negara Indonesia yang berperan sebagai pelindung dan pedoman kehidupan bagi seluruh masyarakat Indonesia. Namun, tingkat pemahaman dan pengamalan nilai Pancasila dikalangan masyarakat Indonesia mulai berkurang. Naipospos (2019) selaku wakil ketua di SETARA *Institute* mengatakan bahwa mulai terjadi berhentinya pendalaman ideologi di Indonesia. Salah satu penyebabnya adalah karena tidak ada tokoh panutan yang mampu mencerminkan nilai-nilai Pancasila. Salah satu kasus terjadi di Jakarta Timur yaitu tawuran remaja yang menewaskan anak SD. Pelaku mendapatkan senjata tajam yang digunakan untuk tawuran tersebut dari kerabat pelaku yang sebelumnya pernah ikut tawuran. Elvina (2018) dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) mengungkapkan hal ini sebagai bukti bahwa sosok yang menjadi *role model* sangat berperan dalam pertumbuhan anak.

Zuhro (2019) selaku peneliti dari Pusat Penelitian Politik Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI) mengatakan Pancasila merupakan karakter dari masyarakat bangsa Indonesia. Jika nilai dari Pancasila ditinggalkan, dapat menimbulkan nilai-nilai baru yang tidak sesuai dengan Pancasila. Oleh karena itu sangat dibutuhkan *role-model* yang mampu membantu meneladani nilai-nilai Pancasila.

Menurut Ritterfield (2009) berdasarkan literatur tentang *identity development* dan *entertainment game*, *game* merupakan media yang mampu menunjukkan karakter yang berperan sebagai *role model* dengan baik. Senoprabowo (2012), mendukung pernyataan diatas karena *character* merupakan elemen memiliki peran yang cukup penting dalam *game*, karena setiap *character* memiliki *background story* yang dapat memberikan perasaan, cerita dan pemahaman yang lebih kepada *player* merasakan apa yang dirasakan *character* di dalam *game*. Selain itu, menurut Soetopo (2012), penggunaan *game* sebagai media pembelajaran dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih santai dan baik karena *user* secara suka rela mencoba menyelesaikan tantangan tanpa paksaan. Tanpa ada *character*, *player* akan cenderung sulit untuk dapat memahami cerita yang ada dalam sebuah *game*. Dari fenomena tersebut, penulis akan membahas dan merancang karakter 3D dengan tema Pancasila.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan *character 3D* untuk *game* yang bertema Pancasila?

1.3. Batasan Masalah

Agar penulisan tugas akhir ini tidak menyimpang dari tujuan semula yang telah direncanakan sehingga mempermudah dalam memperoleh data dan informasi yang diperlukan, maka penulis menetapkan batasan-batasan masalah sebagai berikut:

1. *Segmenting, Targeting, Positioning*
 - a. Laki-laki/perempuan berumur 16-18 tahun
 - b. Jenjang pendidikan : Pelajar SMA/SMK

- c. Daerah Jakarta sebagai ibukota yang seringkali terjadi isu pelanggaran kemanusiaan dan masyarakat yang cenderung *heterogen*.
- d. Sosial Ekonomi Status kelas A (masyarakat dengan pendapatan utama delapan juta ke atas) dan B (masyarakat dengan pendapatan utama empat juta enam ratus).

2. Media

- a. Perancangan *game* ini hanya untuk perangkat *Personal Computer*, karena menurut Habibie (dalam telset.id) penyampaian materi menggunakan *smartphone* cenderung kurang efektif karena memiliki cukup banyak distraksi. Mulai dari dapat mengakses aplikasi lain seperti music, browsing, atau chatting, serta *Smartphone* akan tetap menerima notifikasi yang dapat mendistraksi user bahkan ketika aplikasi tersebut tidak dibuka. Sementara PC, notifikasi akan didapat apabila aplikasi tersebut dibuka terlebih dahulu.

- b. Media yang dihasilkan berupa *3D game*.

3. Konten berupa karakter *3D playable character* dan *non-playable character* berdasarkan metafora dari Pancasila dan masalah yang kerap terjadi di Indonesia.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan dari masalah yang ada, tujuan dari tugas akhir ini adalah untuk merancang *character 3D game* dengan tema Pancasila.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari penulisan tugas akhir ini ialah sebagai berikut.

1. Untuk penulis, menambah pengetahuan, dan pemahaman dalam proses desain dan teknis karakter untuk media *game* serta sebagai portofolio untuk kedepannya.
2. Untuk program studi Interactive Design UMN, menambahkan hasil karya prodi yang bisa dijadikan referensi, dan acuan untuk mahasiswa baru.
3. Untuk pihak lain, meningkatkan minat untuk belajar Pancasila melalui *game*