

Bab I

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Masyarakat Indonesia sering dihadapi oleh perubahan yang besar contohnya seperti, globalisasi, perubahan teknologi, penyaluran informasi, dan demokratisasi.

Demokratisasi adalah transisi menuju sistem politik yang lebih demokratis. Namun secara umum, demokratisasi adalah proses pendemokrasian masyarakat untuk berpartisipasi dalam kegiatan politik suatu negara.

Proses demokratisasi memang bukan proses yang mudah, karena rakyat harus menyatakan pendapatnya melalui Dewan Perwakilan Rakyat atau DPR, atau harus ikut serta dalam kegiatan kemasyarakatan dan kenegaraan, tanpa membedakan hak dan kewajiban seluruh masyarakat. Dengan adanya demokratisasi ini masyarakat bisa bebas dalam berkegiatan di negaranya, dan juga rakyat bisa bebas berpendapat dalam negara tersebut.

Perubahan ini mempengaruhi masyarakat Indonesia dalam membangun kesadaran publik tentang pemerintahan. Tuntutan publik terhadap kebijakan pemerintah semakin meningkat, hal itu disebabkan oleh perubahan yang signifikan dalam kehidupan ini. Persepsi publik sendiri ke pemerintahan semakin negatif karena tuntutan tersebut [1].

Kepercayaan publik ini tidak dapat didukung jika pemerintah tidak melakukan tindakan yang bijak dalam kondisi seperti ini. Kepercayaan publik dari orang-orang dewasa ini mempengaruhi tingkah anak-anak muda sekarang [2]. Banyak khalayak muda ikut-ikutan karena orang tua mereka sering menghina atau bahkan melawan pemerintahan karena tidak sesuai dengan ekspektasi harapan mereka.

Pengaruh dari orang dewasa ini sering memberikan dilema kepada khalayak muda zaman sekarang, sehingga tetap ada persepsi negatif yang besar, bahkan di tahun 2019 yang lalu tercatat dalam *Twitter* dengan total 145 juta pengguna aktif, 58% memiliki persepsi negatif sedangkan 18% persepsi positif dan persepsi netral dengan 31% lebih tinggi daripada persepsi positif. [3] Dalam data ini telah terbukti bahwa masih banyak rakyat Indonesia yang meragukan kinerja dari pemerintah yang ada. Meskipun di pemilihan tersebut lebih sedikit persepsi negatif daripada di tahun sebelumnya karena faktor-faktor seperti pemberontakan, korupsi dan masih banyak lagi. Akan tetapi tetap saja pengaruh dari keluarga juga memberikan efek dalam menurunkan maupun meningkatkan minat dalam memilih.

Edukasi melalui *game* sendiri sudah ada dan bukan hal yang baru, banyak *game-game* yang mengedukasi sebagai dasar temanya dan menggunakan sistem sistem *game* lainnya seperti simulasi, petualangan, *arcade*, dan sebagainya. Contoh *game* yang bertemakan edukasi dengan sistem simulasi adalah *Age of Empire*, *Civilization*, dan *SimCity*.



Gambar 1. 1 Age of Empire



Gambar 1. 2 Civilization



Gambar 1. 3 Sim City

Game edukasi yang bertema sistem pemerintahan akan menjadi dasar dari pembuatan *game* ini, bentuk edukasi yang disampaikan melalui *game*. Edukasi seputar sistem pemerintahan yang dialami oleh pemain. Implementasi sistem pemerintahan yang ada di dalam *gameplay* dari *game* “Governman” sendiri berupa pelayanan publik dari pemerintahan. Pelayanan pemerintahan merupakan hal yang penting untuk mewujudkan kesejahteraan masyarakat dan pemerintahan yang baik, salah satunya bidang pelayanan pemerintahan terhadap masyarakat yang berpusat pada kebersihan, perbaikan jalan, dan pemberantasan korupsi yang sangat penting untuk menciptakan lingkungan yang bersih dan aman serta mewujudkan pemerintahan yang baik dan transparan yang dapat meningkatkan kualitas hidup masyarakat dan meningkatkan pembangunan ekonomi yang berkelanjutan.

Game ini mengarahkan pemain tentang apa yang dilakukan oleh pemerintah saat menjalankan tugasnya, dan apa saja kendala yang dihadapi oleh pemerintahan. *Game* ini akan dibuat berdasarkan tingkat pelayanan pemerintah terhadap masyarakatnya dalam membangun kembali kepercayaan publik terhadap pemerintah, target dari *game* ini adalah siswa siswi SMP, SMA, mahasiswa dan masyarakat yang siap memilih. *Game* ini akan dibuat dengan bentuk mengambil sebuah objek sebagai bentuk pemerintah juga peduli terhadap kotanya, dan pada stage terakhir pemain akan dihadapkan dengan pemilihan yang bersifat tanya jawab untuk menentukan apakah pemain akan melanjutkan *game*-nya sebagai model pemerintah yang benar.

Gambar 1.1, 1.2 dan 1.3 yang merupakan *game* yang menjadi contoh dari *game* “Governman”, terdapat beberapa persamaan dan perbedaan. Persamaan yang ada antara ketiga *game* tersebut dengan “Governman” adalah *game* simulasi tetapi perbedaan yang ada dalam *game* “Governman” dengan contoh contoh diatas adalah dari segi *gameplay*, *game* “Governman” menggunakan sistem *stage* yang berbeda dengan contoh di atas, walaupun sistem utamanya sama yaitu *simulation* tetapi *game* “Governman” dipecah kembali menjadi beberapa stage yang berbeda dengan tingkat kesulitan yang berbeda juga. Selain itu *game* “Governman” lebih berpusat dengan edukasi daripada *gameplay* simulasinya.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana caranya memperkenalkan sistem pemerintahan melalui *game* ?
2. Bagaimana proses pembuatan *game* simulasi yang didesain untuk meningkatkan kesadaran politik masyarakat tentang sistem pemerintahan demokrasi ?
3. Bagaimana korelasi atau hubungan ingin bermain *game* terhadap ketertarikan, kemudahan dan tantangan setelah bermain *game* ?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Membuat *game* edukasi yang dapat menjelaskan sistem pemerintahan.
2. Mengetahui proses pembuatan *game* simulasi yang efektif dalam meningkatkan kesadaran politik masyarakat tentang sistem pemerintahan demokrasi dan mengevaluasi cara pembuatan *game* yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan edukasi tentang sistem pemerintahan demokrasi.
3. Mengolah data statistik yang sudah dikumpulkan dan memperoleh hasil korelasi antara ketertarikan, kemudahan dan tantangan pemain setelah bermain *game* yang sesuai dengan data.

1.4 Batasan Masalah

Pada penelitian ini memiliki batasan masalah sebagai berikut:

1. Membuat *game* tentang sistem pemerintahan demokratis, dengan sistem *simulation*.
2. Menggunakan *waterfall methodology* dalam pembuatan *game* “Governman”..
3. Menggunakan sistem simulasi, untuk memberikan efek *immersive* dalam *game* “Governman”.
4. Mengumpulkan data dengan cara google form dan mengolahnya menggunakan SPSS.