

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pancasila adalah sebuah dasar negara atau landasan Ideologi dari Negara Republik Indonesia yang di dalamnya terdapat lima sila dan juga terdapat nilai-nilai yang mencerminkan sikap setiap masyarakat Indonesia. Sayangnya masih banyak yang kurang paham akan pentingnya nilai-nilai Pancasila ini, padahal para masyarakat Indonesia mempunyai kewajiban untuk berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, karena Pancasila merupakan sebuah fondasi dari setiap perilaku bangsa, untuk berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila maka harus mengenalnya terlebih dahulu, pengenalan ini dilakukan sejak kecil karena dalam membentuk karakter sesuai dengan Pancasila, harus mengajarkan nilai-nilai ini sejak dini agar nantinya bisa paham akan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila, dan dasar yang harus dipelajari adalah menghafal setiap isi dari sila Pancasila setelah itu dapat diketahui nilai-nilai yang ada di dalamnya, semua itu dipelajari di dalam pendidikan dasar atau mulai dari anak sekolah dasar.

Pendidikan merupakan sebuah hak setiap warga negara Indonesia agar memperoleh pengetahuan yang baik dan benar. Dalam pendidikan khususnya Pancasila, Pancasila mengajarkan para pelajar untuk berperilaku sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila. Nilai-nilai Pancasila tersebut adalah nilai Ketuhanan Yang Maha Esa, nilai kemanusiaan yang adil dan beradab, nilai persatuan Indonesia, nilai kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan, nilai keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia. Ketika nilai-nilai Pancasila diajarkan kepada para pelajar sejak pendidikan dasar maka sikap setiap pelajar akan mencerminkan nilai-nilai dari Pancasila.

Pada pelajar khususnya siswa Sekolah Dasar dimana siswa dan siswi pada saat di lingkungan sekolah masih berperilaku beragam kepada guru dan temannya. Terkadang banyaknya perilaku siswa dan siswi yang tidak mencerminkan nilai-nilai

Pancasila, dikarenakan para siswa dan siswi ini masih dalam tahap baru belajar tentang pentingnya pancasila, dan para siswa dan siswi ini masih dalam tahap berkembang jadi mereka masih baru belajar mana yang harus diamalkan mana yang harus di jauhi, mana yang baik dan mana yang buruk, dan salah satu faktor lainnya yaitu ketika nilai-nilai pancasila sudah diajarkan kepada para siswa dan siswi ini mereka terkadang masih kurang paham terhadap nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila, dikarenakan para siswa dan siswi ini masih berpikir secara kekanak-kanakan, akan tetapi bila nilai-nilai ini diajarkan terus menerus dengan cara yang lebih mudah di pahami maka mereka akan paham dan mengamalkan nilai-nilai pancasila dengan sendirinya. Pemahaman tentang nilai-nilai Pancasila khususnya di Sekolah sangat penting diajarkan di pendidikan dasar, karena ketika para siswa dan siswi ini sudah paham maka mereka akan mengerti tentang nilai-nilai pancasila yang mencerminkan perilaku sehari-hari.

Pada siswa sekolah dasar perilaku yang tidak sesuai dengan nilai-nilai pancasila contohnya pada sila satu telah disebutkan bahwa nilainya adalah Ketuhanan Yang Maha Esa perilaku yang tidak sesuai adalah tidak menjalankan ibadah pada waktunya, lalu pada sila ke dua yaitu Kemanusiaan yang adil dan beradab, perilaku yang tidak sesuai adalah masih adanya siswa yang berkelahi antar teman, pada sila ke tiga yaitu Persatuan Indonesia perilaku yang tidak sesuai adalah saling membully karena adanya perbedaan status sosial atau agama, pada sila ke empat, Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan perilaku yang tidak sesuai adalah pada saat di kelas guru sudah memberikan jadwal piket untuh bersih-bersih semua siswa setuju akan tetapi ada juga ketika sudah datang jadwal piket siswa tersebut tidak mau piket, dan yang terakhir pada sila ke lima keadilan sosial bagi seluruh rayat indonesia, perilaku yang tidak sesuai adalah ketika ada gotong royong maka masih ada yang tidak mau gotong royong malah main sendiri.

Bila perilaku yang tidak sesuai dengan nilai-nilai Pancasila ini terus terjadi maka akan berdampak buruk bagi indonesia karena moral anak-anak bangsa akan semakin menurun, masalah ini terjadi karena para anak muda masih mudah untuk melakukan hal yang tidak sesuai dengan nilai-nilai pancasila karena tidak mempunyai dasar negara yang kuat. Menurut Menteri Pertahanan RI Ryamizard

Ryacudu dalam Kompas pada saat ini ada ancaman terhadap ideologi Pancasila, ancaman tersebut dapat di lihat dari kecepatan teknologi, informasi, yang memungkinkan terjadinya penyusupan ideologi yang menyimpang dengan pancasila seperti ideologi Sosialis, Liberal serta Komunis, tetapi ideologi tersebut dapat dihapuskan melalui nilai-nilai dalam pancasila. karena itu harus adanya penanaman ideologi Pancasila yang harus diperkuat terus didalam masyarakat khususnya di sekolah-sekolah dasar. Lalu menurut ketua PB PGRI Mohammad Abduhzen Pancasila tidak dikenal sebagai sesuatu yang ilmiah akan tetapi lebih dikenal sebagai mitos. Keberadaan Pancasila hanya ada dalam kesadaran dan muncul cuma sebagai perilaku artifisial. Pendidikan pancasila pada kurikulum 2013 ini dalam proses pemebelajaranya hanya dengan cara menanya, mengelola, dan mengamati saja.

Dapat di lihat dari karya-karya *game* yang mengambil konsep dari Pancasila, dalam media *game* tentang pancasila ini bertujuan untuk mendidik anak-anak bangsa indonesia, akan tetapi *game* yang berdasarkan pancasila ini sayangnya sangat sedikit bahkan bisa di katakan masih langka, dan juga *game* yang sudah dibuatpun masih sedikit yang tau karena para anak-anak sekarang lebih banyak memilih *game* yang bergenre aksi. Meneruskan solusi ini, perancang ingin membuat sebuah rancangan *Video Game* yang berdasarkan nilai-nilai pancasila sebagai Edukasi untuk upaya dalam mengajarkan atau mengedukasi anak-anak sekolah khususnya sekolah dasar agar lebih mengetahui dan paham tentang nilai-nilai Pancasila. Diharapkan rancangan *game* yang dibuat dapat menghibur, menantang, mengasyikan dan mengedukasi anak sekolah dasar. Sehingga tujuan perancang dapat membuat rancangan *game* yang bisa menambah pengetahuan anak sekolah dasar terhadap nilai-nilai yang terkandung di dalam Pancasila.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah di jelaskan di atas, perancang dapat mengidentifikasi beberapa masalah yang akan dijadikan acuan penelitian dalam keperluan perancangan, masalah-masalah tersebut adalah :

- Adanya perilaku yang tidak sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila.

- Pendidikan dan metode pembelajaran tidak menggunakan metode secara menyeluruh dan utuh hanya menggunakan metode mengamati, menanya dan mengelola.
- Rancangan *Game* dalam *video game* menjadi daya tarik.

1.3. Rumusan Masalah

- Bagaimana penyimpangan terhadap sikap yang tidak mencerminkan nilai-nilai Pancasila.
- Bagaimana merancang sebuah *Video Game* berdasarkan sikap yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila.

1.4. Ruang Lingkup

1.3.1 Apa

Perancang akan meneliti penyimpangan dari nilai-nilai Pancasila serta membuat sebuah rancangan *Video game* berdasarkan nilai-nilai Pancasila.

1.3.2 Siapa

Target *audience* yang di tuju adalah para pelajar kelas 1 Sekolah Dasar.

1.3.3 Bagian Mana

Dalam Proses pembuatannya, Perancang berperan sebagai *game designer*, dengan membuat sebuah *Game Design Document*.

1.3.4 Tempat

Tempat yang di tuju sebagai lokasi pengumpulan data adalah daerah Sukapura.

1.3.5 Waktu

Pada awal waktu perancang meneliti dan mencari data tentang Penyimpangan Pancasila dan di akhir waktu penulis membuat sebuah rancangan *game* berdasarkan data yang sudah didapat.

1.5. Tujuan dan manfaat Perancangan

1.5.1 Tujuan Perancangan

- Mengetahui sikap anak sekolah dasar terhadap nilai-nilai Pancasila.
- Menghasilkan Sebuah rancangan *Video Game* berdasarkan sikap yang nilai-nilai Pancasila.

1.5.2 Manfaat Perancangan

- Memberikan pengetahuan tentang sikap berdasarkan nilai-nilai Pancasila.
- Mengetahui sikap yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila melalui sebuah *Video Game*.

1.6. Metodologi Perancangan

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

A. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan salah satu metode dari pengumpulan data dan metode yang dilakukan perancang adalah mengumpulkan hasil-hasil penelitian dari media cetak dan buku. Dalam metode ini penulis melakukan pengumpulan data pustaka melalui salah satu buku dan buku yang di baca adalah berkaitan dengan Pendidikan Pancasila.

B. Observasi

Observasi, dalam metode ini perancang melakukan pengamatan ke anak sekolah dasar, perancang melakukan pengamatan secara langsung di sekolah, pengamatan yang di tuju adalah anak-anak sekolah dasar di SDN 02 Sukapura, observasi ini bertujuan agar mendapatkan data kualitatif dan juga mendapatkan berbagai informasi tentang nilai-nilai Pancasila.

C. Wawancara

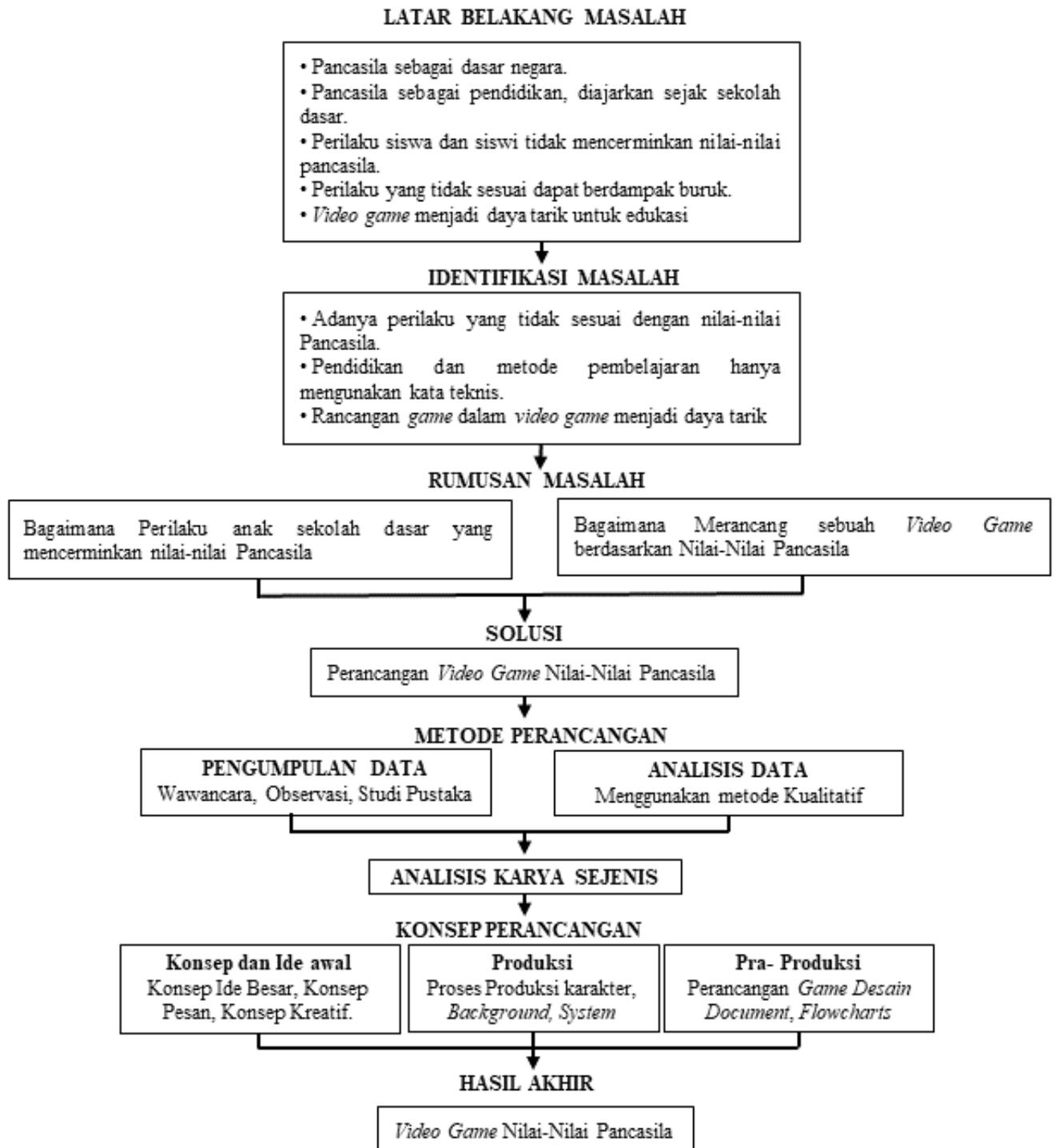
Dalam metode wawancara ini perancang melakukan teknik wawancara dengan metode terstruktur, metode terstruktur ini penulis melakukan wawancara dengan membuat daftar pertanyaan terlebih dahulu lalu melakukan atau memulai wawancara kepada narasumber, narasumber

yang di tuju adalah yang berkaitan dengan ahli pendidikan Pancasila, dan *developer game* edukasi.

1.6.2 Metode Analisis Data

Penulis dalam menganalisa data menggunakan metode penelitian kualitatif, perancang memilih kualitatif karena dalam metode ini penulis dalam menganalisa data menggunakan cara dengan menarik sebuah kesimpulan dari data yang telah didapat.

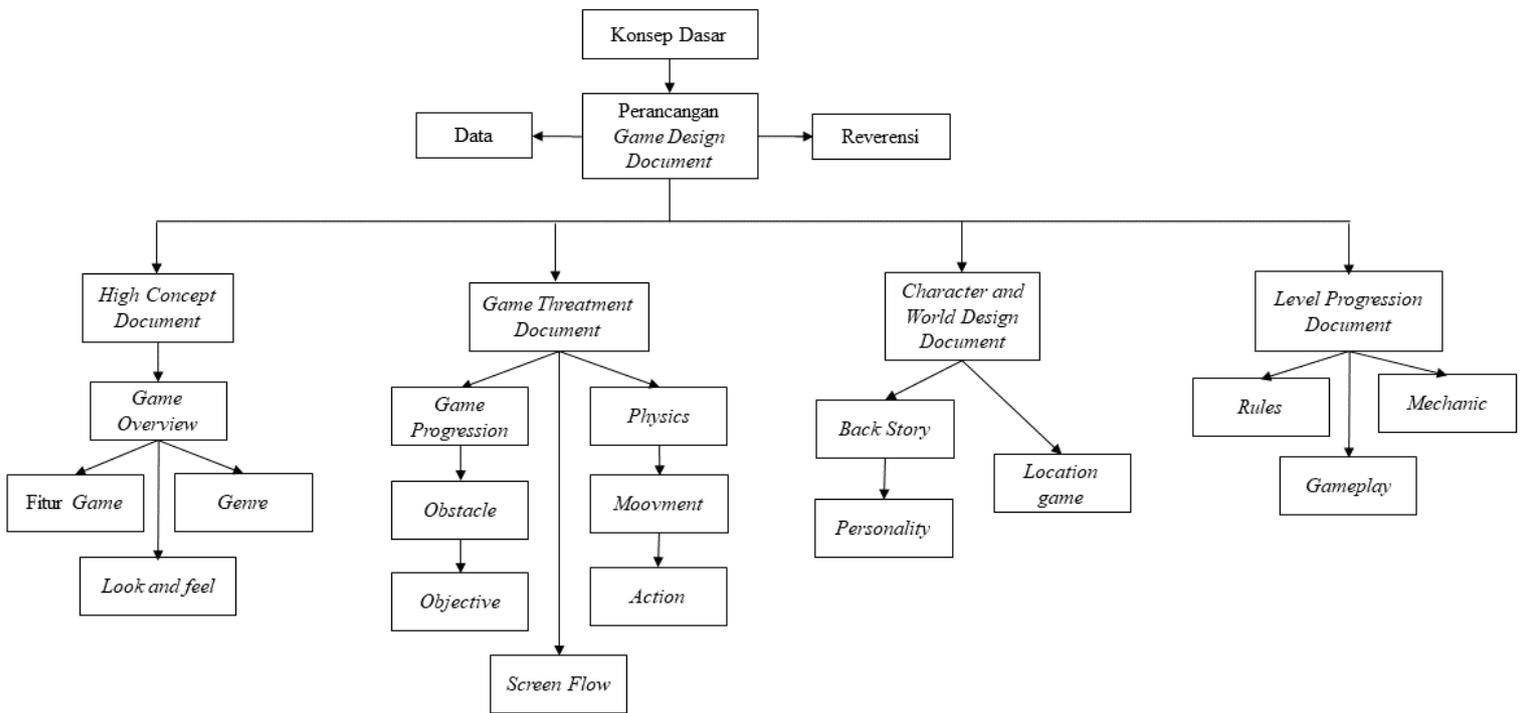
1.7.Kerangka Perancangan



Bagan 1. Bagan Kerangka Perancangan

(Sumber : Dokumen Pribadi)

1.8. Sistematika Pembuatan *Game Design Document*



Bagan 2. Bagan Sistematika Pembuatan Game

(Sumber : Dokumen Pribadi)

1.9. Pembabakan

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan latar belakang fenomena kurangnya pemahaman terhadap pengamalan nilai-nilai pancasila, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metode penumpulan data, metode analisis data, dan kerangka perancangan.

BAB II LANDASAN TEORI

Menjelaskan dan menjabarkan landasan pemikiran dan teori yang menjadi dasar penelitian. Seperti pengertian pancasila dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya, teori tentang *game*, pembuatan *game* dengan *jobdesk game designer*, pembuatan *GDD*.

BAB III DATA DAN ANALISIS DATA

Menjelaskan data penelitian dan di analisis berdasarkan hasil survei yang telah di dapatkan, mencangkup data analisis dari observasi secara langsung, wawancara, dan analisis karya sejenis yang menjadi referensi perancangan karya.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Menjelaskan konsep karya yang dibuat mulai dari konsep ide besar, konsep Pesan, Kreatif, dan hasil dari perancanganya.

BAB V PENUTUP

Menjelaskan dan menjabarkan kesimpulan dari penelitian yang sudah di bahas dari BAB I sampai BAB IV.