

**LAPORAN AKHIR  
PENELITIAN DOSEN ISI YOGYAKARTA  
SKEMA PENELITIAN TERAPAN**



**Judul Penelitian  
PENCIPTAAN SENI GIM EDUKASI PANCASILA DENGAN MODEL  
ROLE-PLAYING GAME**

**Peneliti :  
Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T. (NIP. 19801016 200501 1001)  
Martin Paskah Isura Saragih (NIM. 1900270033)**

**Dibiayai oleh DIPA ISI Yogyakarta tahun 2020  
Nomor: DIPA-023.17.2.667539/2020 tanggal 27 Desember 2019  
Berdasarkan SK Rektor Nomor: 287/IT4/HK/2020 tanggal 30 Juni 2020  
Sesuai Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian  
Nomor: 2370.F/IT4/PG/2020 tanggal 3 Juli 2020**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
LEMBAGA PENELITIAN  
November 2020**

**HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN AKHIR  
PENELITIAN DOSEN INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
SKEMA PENELITIAN TERAPAN**

**Judul Kegiatan** : PENCIPTAAN SENI GIM EDUKASI PANCASILA DENGAN MODEL ROLE-PLAYING GAME

**Ketua Peneliti**

Nama Lengkap : Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.  
Perguruan Tinggi : Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
NIP/NIK : 198010162005011001  
NIDN : 0016108001  
Jab. Fungsional : Lektor  
Jurusan : D3 Animasi  
Fakultas : FSMR  
Nomor HP : 08562543431  
Alamat Email : gandang@isi.ac.id  
Biaya Penelitian : DIPA ISI Yogyakarta : Rp. 12.500.000  
Tahun Pelaksanaan : 2020

**Anggota Mahasiswa (1)**

Nama Lengkap : Martin Paskah Isura Saragih  
NIM : 1900270033  
Jurusan : ANIMASI  
Fakultas : SENI MEDIA REKAM

Mengetahui  
Dekan Fakultas FSMR



Yogyakarta, 18 November 2020  
Ketua Peneliti

Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.  
NIP. 198010162005011001



## RINGKASAN

Keberhasilan proses pembelajaran ditentukan oleh keterlibatan siswa dalam setiap proses pencapaian tujuan pembelajaran. Aspek keterlibatan ini meliputi aspek perilaku, emosi, dan kognitif. Pembelajaran mengenai nilai-nilai sosial dan moral tidak hanya bisa diajarkan melalui teoritis saja, contoh pengamalan dan rasa keterlibatan siswa dalam menghayatinya membutuhkan strategi pembelajaran tersendiri. Indonesia sebagai bangsa yang heterogen memiliki sebuah pedoman nilai-nilai berbangsa yang sudah diyakini mampu mempersatukan bangsa ini dari jaman perjuangan sampai pada masa pembangunan saat ini. Nilai-nilai ini terkandung dalam dasar negara Indonesia, yaitu Pancasila.

Pancasila selaku pandangan hidup dan jiwa kepribadian bangsa Indonesia saat ini mulai terkikis dengan adanya laju kebebasan informasi yang terbuka akibat adanya revolusi industri keempat. Strategi baru untuk media edukasi Pancasila dengan mempertimbangkan perilaku belajar generasi sekarang sangatlah diperlukan. Gim selaku media edukasi modern sangat efektif sebagai media yang mampu menghadirkan situasi belajar yang komprehensif. Oleh karena itu penelitian terapan ini bertujuan untuk merancang dan menciptakan seni gim edukasi Pancasila dengan melakukan pengembangan model *role-playing game* yang memiliki strategi pemeranan yang mampu menghadirkan aspek keterlibatan siswa dalam proses belajar secara virtual dalam bentuk peran si karakter utama dalam gim.

Penciptaan gim edukasi Pancasila dengan model *role-playing game* dilakukan dengan tahapan produksi sebuah game dua dimensi dan mengimplementasi metode penciptaan perangkat lunak SDLC *waterfall*. Metode ini memiliki lima buah tahapan penciptaan seni gim, yaitu: tahap analisis kebutuhan, tahap desain sistem, tahap penulisan kode program, tahap pengujian program, dan tahap penerapan program. Setiap akhir tahapan yang dilalui akan dilakukan uji standar kesiapan produk sehingga mampu menghasilkan purwarupa yang handal. Hasil akhir yang ingin dicapai selain luaran wajib, berupa artikel ilmiah jurnal terakreditasi SINTA-2 dengan status *accepted* dan perolehan kekayaan intelektual hak cipta dengan status *granted*, adalah sebuah purwarupa gim edukasi Pancasila dengan model *role-playing game* yang dapat dimainkan dengan piranti bergerak dan dapat mendemonstrasikannya dalam lingkungan yang relevan atau sesuai TKT tingkat 6.

## **PRAKATA**

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas karunia dan berkat-Nya sehingga peneliti mampu melakukan penelitian ini dari tahap seleksi proposal hingga pelaporan kemajuan ini. Terima kasih juga kepada Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta atas kesempatan yang diberikan bagi peneliti untuk mengerjakan penelitian terapan yang berjudul **PENCIPTAAN SENI GIM EDUKASI PANCASILA DENGAN MODEL ROLE-PLAYING GAME** dengan pembiayaan dari DIPA ISI Yogyakarta tahun 2020. Besar harapan peneliti agar permasalahan yang diangkat dengan tawaran solusi berupa produk aplikasi gim ini dapat menjadi salah satu penguatan bagi edukasi nilai-nilai dasar negara Indonesia, Pancasila, dalam sebuah wujud transformasi pendidikan di era digital ini.

Walaupun dilakukan dalam masa pandemi Covid-19, penelitian ini tetap berjalan dengan baik. Semua bentuk koordinasi dan penelitian dilakukan dengan sistem daring dan tetap mematuhi protokol kesehatan pencegahan penularan Covid-19. Teknologi internet sangat membantu berkolaborasi secara virtual, pengalaman ini menjadi sebuah mekanisme unik tersendiri dimana peran teknologi menjadi terasa amat penting untuk tetap produktif dalam berkarya.

Akhir kata, peneliti mohon maaf jika hasil yang didapat masih jauh dari sempurna atau adanya kesalahan dalam penulisan laporan ini. Semoga apa yang dapat dipelajari dari laporan ini mampu menjadi pemicu pembaca untuk menyempurnakan dan meningkatkan kualitas penelitian yang lebih baik lagi.

Yogyakarta, 4 November 2020

Peneliti

## **DAFTAR ISI**

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN PENGESAHAN .....	1
RINGKASAN .....	2
PRAKATA .....	3
DAFTAR ISI .....	4
DAFTAR GAMBAR .....	5
DAFTAR LAMPIRAN .....	6
BAB 1. PENDAHULUAN.....	7
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA .....	9
BAB 3. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN .....	15
BAB 4. METODE PENELITIAN .....	16
BAB 5. HASIL YANG DICAPAI .....	20
BAB 6. KESIMPULAN .....	31
DAFTAR PUSTAKA .....	32
LAMPIRAN .....	36

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Contoh tampilan gim <i>Moonlighter</i> , gim simulasi pertanian dan kehidupan petani.	10
Gambar 2.	Contoh gim edukasi anak usia dini karya Rosa(Delima et al., 2016).	11
Gambar 3.	Contoh gim edukasi Pancasila dalam wujud boardgame karya Santoso(Santoso et al., 2013).	12
Gambar 4.	Peta penelitian terapan gim edukasi Pancasila( <i>roadmap</i> )	13
Gambar 5.	Penokohan yang dipakai pada gim edukasi Pancasila.	16
Gambar 6.	Tampilan piranti lunak RPG Maker MV.	17
Gambar 7.	Tampilan piranti lunak Krita sebagai pengolah gambar.	17
Gambar 8.	Metode <i>Software Development Life Cycle(SDLC)</i> tipe <i>waterfall</i> yang digunakan pada penciptaan seni gim edukasi Pancasila	18
Gambar 9.	Metode analisis hasil yang berupa proses pengujian usabilitas gim dengan 3 aspek uji, yaitu uji eksploratif, uji sumatif, dan uji validatif	18
Gambar 10.	Area peta utama	20
Gambar 11.	Area kampung Suka Rukun	21
Gambar 12.	Area rumah Robert	21
Gambar 13.	Area rumah Ridwan lantai 1	22
Gambar 14.	Area rumah Ridwan lantai 2	22
Gambar 15.	Area pasar	23
Gambar 16.	Area kota Makmur	23
Gambar 17.	Area warung	24
Gambar 18.	Area SD Tunas Bangsa	24
Gambar 19.	Area koridor kelas	25
Gambar 20.	Area ruang kelas	25
Gambar 21.	Area pecinan.	26
Gambar 22.	Penulisan skrip program	26
Gambar 23.	Gambar sekuen animasi untuk efek visual ketika mendapatkan tambahan nilai moralitas	28
Gambar 24.	Tampilan awal menu permainan	29
Gambar 25.	Tampilan skenario tugas pertama	29
Gambar 26.	Tampilan contoh dialog	30
Gambar 27.	Tampilan contoh efek visual bertambahnya nilai moralitas.	30

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1.	Artikel publikasi di Jurnal Rekam Vol. 17 No. 1, April 2021(SINTA 2)	A-1
Lampiran 2.	Surat Keterangan naskah DITERIMA dan merujuk edisi terbitnya	B-1
Lampiran 3.	Sertifikat Hak Cipta EC00202046019	C-1
Lampiran 4.	Produk Permainan Video - Gim Sahabat Pancasila (dokumen kerja dan implementasi)	D-1
Lampiran 5.	Salinan Surat Pernyataan Tanggungjawab Belanja(SPTB) 100%	E-1
Lampiran 6.	Rekapitulasi Penggunaan Anggaran 70%	F-1
Lampiran 7.	Rekapitulasi Penggunaan Anggaran 30%	G-1

## **BAB 1. PENDAHULUAN**

Keterlibatan siswa dalam sebuah proses pembelajaran menjadi salah satu kunci tercapainya tujuan pembelajaran. Keterlibatan ini meliputi aspek perilaku, emosi, dan kognitif dari siswa yang sedang melakukan proses pembelajaran (Fredricks et al., 2004). Perolehan nilai siswa yang kurang baik, kurangnya minat belajar, serta perilaku siswa yang kurang sopan baik antar siswa maupun kepada guru atau orang yang lebih tua merupakan efek kurang berhasilnya proses pembelajaran selama usia sekolah. Khususnya pada muatan-muatan pembelajaran yang berkaitan dengan nilai-nilai sosial dan moral.

Bangsa Indonesia memiliki ideologi Pancasila sebagai sebuah pandangan hidup dan kepribadian bangsa. Keberlangsungan nilai-nilai yang dikandung dalam Pancasila sebagai landasan hidup berbangsa dan bernegara saat ini mulai terancam terkikis dari sendi kehidupan bangsa ini (Hadiwijono, 2016). Munculnya ancaman, gangguan, hambatan, dan tantangan di era revolusi industri keempat dengan sistem keterbukaan yang bebas menuntut adanya strategi baru yang diambil untuk mendekatkan nilai-nilai Pancasila kembali ke generasi sekarang. Pemahaman Pancasila sudah tidak bisa hanya diajarkan dalam kelas atau pertemuan konvensional seperti diklat atau penataran. Berbagai media pengajaran yang dekat dengan generasi sekarang harus juga menjadi sebuah pengembangan model media ajar yang terkini. Pengembangan cara sosialisasi dan pemahaman Pancasila melalui media film animasi dan gim sudah selayaknya menjadi sebuah strategi pengenalan pendidikan moral Pancasila sejak dini.

Gim yang merupakan produk pengembangan teknologi dan seni di era tahun 1990-an sudah menjadi sebuah produk yang universal dalam penggunaannya. Gim yang tadinya hanya sebagai produk hiburan, sekarang hampir seluruh bidang ilmu menggunakannya sebagai sebuah perangkat yang mampu menggabungkan analisis dan penelitian yang multidisipliner. Bidang pertahanan membutuhkan produk gim sebagai media simulasi peperangan melalui teknologi virtual reality, bidang kedokteran menciptakan produk gim sebagai pelatihan pengenalan organ atau praktik bedah virtual, bidang pendidikan menggunakan gim sebagai bahan pengajaran yang

komprehensif dalam bentuk gim edukasi, bidang humaniora juga menggunakan gim sebagai perangkat analisis perilaku dalam berkomunikasi atau ada juga yang menjadikannya sebagai media simulasi mitigasi bencana. Kemudahan dalam melakukan sebuah inovasi dan penggabungan beragam variabel dalam sebuah lingkungan yang terkondisikan membuat media gim mudah diadaptasi sesuai tujuan yang dicapai.

Penelitian terapan ini diusulkan bertujuan untuk menjawab tantangan media edukasi Pancasila yang sesuai dengan perilaku belajar generasi sekarang dengan cara menciptakan sebuah gim edukasi yang mampu mengajarkan keteladanan pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan bermasyarakat yang menggunakan model permainan role-playing game(RPG). Ciri permainan model RPG terletak pada sistem penokohan dan peran dari si pemain yang terlibat langsung dalam kehidupan sang karakter gim. Pendekatan sistem pemeranan ini yang akan menjadi strategi pendekatan nilai-nilai moral Pancasila melalui sistem edukasi keteladanan di dalam lingkungan gim yang dimainkan. Pemain secara tidak langsung akan belajar mengenai moral Pancasila yang telah di tanamkan dalam bentuk skenario gim. Berdasarkan penelusuran literatur, pendekatan model RPG di gim edukasi Pancasila belum pernah dilakukan, sehingga hal ini menjadi sebuah inovasi media edukasi yang penting untuk diwujudkan dan memiliki nilai kekayaan intelektual yang tinggi sebagai sebuah pelopor gim edukasi Pancasila model role-playing game.