

# **GAME EDUKASI PENGENALAN PEMILIHAN UMUM MENGUNAKAN *ROLE PLAYING GAME MAKER MV***

**Noor Syofiah<sup>1</sup>, M. Dedy Rosyadi<sup>2</sup>, Galih Mahalisa<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Teknik Informatika, 55201, Teknologi Informasi, Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari, NPM16630745

<sup>2</sup>Teknik Informatika, 55201, Teknologi Informasi, Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari, NIDN1131128901

<sup>3</sup>Teknik Informatika, 55201, Teknologi Informasi, Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari, NIDN112409001

E-mail : dede106010@gmail.com

## **ABSTRAK**

*Komisi Pemilihan Umum (KPU) adalah lembaga penyelenggara pemilu yang bersifat nasional, tetap, dan mandiri yang bertugas melaksanakan pemilu. KPU Provinsi dan KPU Kabupaten/Kota adalah penyelenggara pemilu di Provinsi dan Kabupaten/Kota. Kebanyakan remaja sekolah menengah atas belum mengerti pentingnya pemilihan umum, hal ini dikarenakan oleh 3 faktor, yaitu minimnya sosialisasi, tidak percaya terhadap para kandidat, dan jenuh terhadap dinamika yang terjadi di dunia politik, jika hal ini terus berlanjut maka jumlah masyarakat yang golput akan bertambah banyak pada masa pemilihan umum yang akan datang. Metode penelitian yang digunakan yaitu observasi dan wawancara.*

*Adapun hasil akhir dari penelitian ini yaitu terciptanya game yang dapat memberikan informasi tentang tata cara pemilihan umum dan pentingnya pemilihan umum.*

*Untuk peneliti selanjutnya bisa mengembangkan game tersebut dengan cara mendesain karakter baru yang sesuai dengan game.*

*Kata Kunci : Game, Edukasi, Pemilihan Umum, RPG Maker MV, Android*

---

## **ABSTRACT**

*The General Election Commission (KPU) is an election management institution that is national, permanent, and independent in the task of carrying out elections. Provincial and Regency / Municipal KPUs are election organizers in Provinces and Regencies / Cities. Most high school adolescents do not understand the importance of general elections, this is due to 3 factors, namely the lack of socialization, distrust of candidates, and saturation with the dynamics that occur in the world of politics, if this continues, the number of people who abstain will increase. many during the upcoming general election.*

*The research method used is observation and interviews.*

*The final result of this research is the creation of a game that can provide information about the procedures for general elections and the importance of general elections.*

*For further researchers, they can develop the game by designing new characters that are suitable for the game.*

**Keywords:** *Game, Education, General Election, RPG Maker MV, Android*

## PENDAHULUAN

Komisi Pemilihan Umum (KPU) adalah lembaga penyelenggara pemilu yang bersifat nasional, tetap, dan mandiri yang bertugas melaksanakan pemilu. KPU Provinsi dan KPU Kabupaten/Kota adalah penyelenggara pemilu di Provinsi dan Kabupaten/Kota. Wilayah kerja KPU meliputi seluruh wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia. KPU menjalankan tugasnya secara berkesinambungan dan dalam menyelenggarakan Pemilu, KPU bebas dari pengaruh pihak manapun berkaitan dengan pelaksanaan tugas dan wewenangnya. KPU berkedudukan di Ibu Kota Negara Republik Indonesia, KPU Provinsi berkedudukan di ibu kota provinsi dan KPU Kabupaten/Kota berkedudukan di ibu kota kabupaten/kota.

Game ini dibangun dengan menggunakan sebuah RPG Editor Engine atau mesin pengedit RPG yaitu RPG Maker MV. Gameplay game dibangun berdasarkan tata cara pemilihan umum dan memberikan pesan moral kepada pemain.

Kebanyakan remaja sekolah menengah atas yang berumur 15 sampai 17 dan belum bisa melaksanakan pemilihan umum belum mengerti pentingnya pemilihan umum, hal ini dikarenakan oleh 3 faktor, yaitu minimnya sosialisasi, tidak percaya terhadap para kandidat, dan jenuh terhadap dinamika yang terjadi di dunia politik, jika hal ini terus berlanjut maka jumlah masyarakat yang golput akan bertambah banyak pada masa pemilihan umum yang akan datang.

Berdasarkan uraian dari latar belakang diatas maka perlu dibuat suatu game yang dapat memberikan informasi peningnya pemilihan umum dengan judul penelitian "GAME EDUKASI PENGENALAN PEMILIHAN UMUM MENGGUNAKAN ROLE PLAYING GAME MAKER MV".

## ALAT DAN METODE

Aplikasi ini di buat dengan menggunakan 1 unit laptop yang mempunyai spesifikasi :

- Processor Intel Core2 Duo
- Ram 4 GB
- Hardisk 500 GB
- Mouse Logitech
- Keyboard

Dengan menggunakan perangkat lunak / software :

- Sistem Operasi Windows 7
- RPG Maker MV

Di dalam penulisan skripsi ini, diperoleh data dari hasil riset penelitian dengan menggunakan beberapa metode, yaitu :

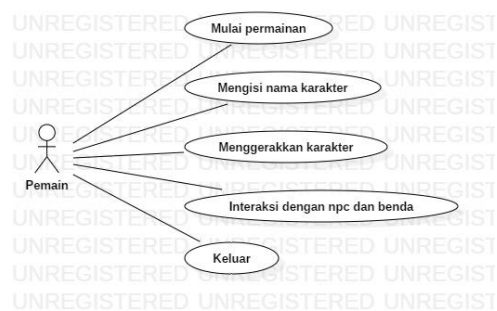
### 1. Pengumpulan Data dan Referensi

Dalam pengumpulan Data dan Referensi dibagi menjadi beberapa tahapan, antara lain sebagai berikut :

- a) Observasi  
Observasi dilakukan guna untuk mengetahui tata cara pemilihan umum yang baik dan benar.
- b) Wawancara  
Mengumpulkan informasi dengan cara menanyakan rekan – rekan penulis tentang alasan mereka golput.

### 2. Analisis Sitem

Menguraikan suatu sistem informasi yang sudah utuh atau komplit ke dalam bagian komponennya yang lebih kecil atau spesifik dengan tujuan mengevaluasi, mempelajari dan mengidentifikasi hambatan, maupun permasalahan yang terjadi pada sistem sehingga dapat dilakukan perbaikan atau pengembangan kedepan yang lebih baik.



Gambar 1 Use Case Diagram Game

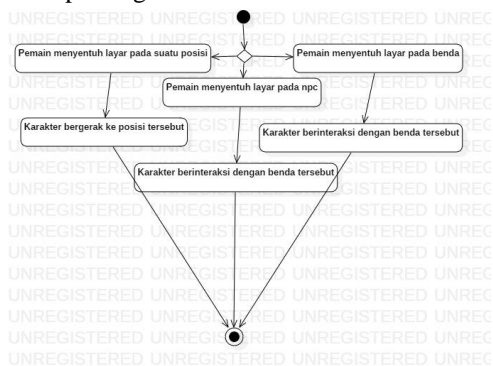
### 3. Perancangan Sistem

Adalah merancang atau mendesain suatu sistem yang baik, yang isinya adalah langkah-langkah operasi dalam proses pengolahan data dan prosedur untuk mendukung operasi sistem. Dalam perancangan sistem dibagi menjadi beberapa tahapan, antara lain sebagai berikut:

- a) *Database*  
Perancangan basis data (database) merupakan garis besar keseluruhan sistem pengolahan data elektronik yang akan dilakukan dalam membuat sebuah sistem aplikasi yang berbasis database yang membutuhkan rancangan database yang memadai dikarenakan data yang akan diolah merupakan inti utama dari seluruh sistem yang berjalan.
- b) *Antarmuka*  
Perancangan ini lebih dekat dengan perancangan antar muka (*user interface*) sesuai dengan tujuan dan kebutuhannya yang terdiri dari rancangan antarmuka masukan sistem (*input*) dan antarmuka luaran sistem (*output*).

4. Pembuatan Aplikasi

GAME EDUKASI  
PENGENALAN PEMILIHAN  
UMUM MENGGUNAKAN ROLE  
PLAYING GAME MAKER MV  
dibentuk menggunakan bahasa pemrograman Java.



Gambar 2 Activity Diagram Game

5. Pengujian Sistem

Metode yang digunakan dalam melakukan pengujian adalah pengujian *black-box*. Metode ini adalah pengujian terhadap validasi inputan yang diolah oleh suatu unit dan memfokuskan pada fungsionalisme dari perangkat lunak.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pengujian ini dilakukan untuk menemukan ketidaksesuaian dari sistem yang diharapkan. Pengujian secara *blackbox* dilakukan sebagai berikut :

Tabel 1 Skenario Pengujian

Uji Fitur	Detail Pengujian	Jenis Pengujian
Title Screen	Memilih <i>New Game</i>	Blackbox
	Memilih <i>Continue</i>	Blackbox
	Memilih <i>Options</i>	Blackbox
Stage Kamar Pemain	Ketika menyentuh pintu kamar	Blackbox
	Ketika menyentuh komputer saat ingin <i>searching</i>	Blackbox
	Ketika menyentuh kasur saat jam tidur	Blackbox
Stage Ruang Tengah Kamar Pemain	Ketika menyentuh komputer saat ingin mencek <i>quick count</i>	Blackbox
	Ketika menyentuh kursi ruang makan	Blackbox
	Ketika menyentuh pintu keluar rumah saat <i>pergi sekolah</i>	Blackbox
Stage Gerbang Sekolah	Ketika menyentuh pintu keluar rumah saat hari pemilihan umum	Blackbox
	Ketika menyentuh gerbang sekolah saat	Blackbox

	pergi sekolah	
	Ketika menyentuh jalan menuju lokasi pemilihan umum	Blackbox
<i>Stage Halaman Sekolah</i>	Ketika menyentuh pintu depan sekolah	Blackbox
<i>Stage Lorong Sekolah</i>	Ketika menyentuh pintu kelas	Blackbox
	Ketika menyentuh mading sekolah	Blackbox
<i>Stage Lokasi Pemilu</i>	Ketika berinteraksi dengan panitia pemilu 1	Blackbox
	Ketika menyentuh kursi tunggu	Blackbox
	Ketika berinteraksi dengan panitia pemilu 2	Blackbox
	Ketika berinteraksi dengan panitia pemilu 3	Blackbox
	Ketika melakukan pencoblosan pada bilik suara Presiden	Blackbox
	Ketika melakukan pencoblosan pada bilik suara DPR	Blackbox
	Ketika melakukan pencoblosan	Blackbox

	pada bilik suara DPD	
	Ketika melakukan pencoblosan pada kotak suara DPRD Provinsi	Blackbox
	Ketika melakukan pencoblosan pada kotak suara DPRD Kota/Kabupaten	Blackbox
	Ketika memasukkan surat suara Presiden kedalam kotak suara 1	Blackbox
	Ketika memasukkan surat suara DPR kedalam kotak suara 2	Blackbox
	Ketika memasukkan surat suara DPD kedalam kotak suara 3	Blackbox
	Ketika memasukkan surat suara DPRD Provinsi kedalam kotak suara 4	Blackbox
	Ketika memasukkan surat suara DPRD Kota/Kabupaten kedalam kotak suara 5	Blackbox

	Ketika berinteraksi dengan panitia pemilu 5	Blackbox
	Ketika menyentuh pintu keluar lokasi pemilihan umum	Blackbox
Tombol Keluar	Ketika menyentuh tombol keluar	Blackbox

Dibawah ini merupakan hasil dari *screenshot* GAME EDUKASI PENGENALAN PEMILIHAN UMUM MENGGUNAKAN ROLE PLAYING GAME MAKER MV :



Gambar 3 Tampilan *Title Screen*



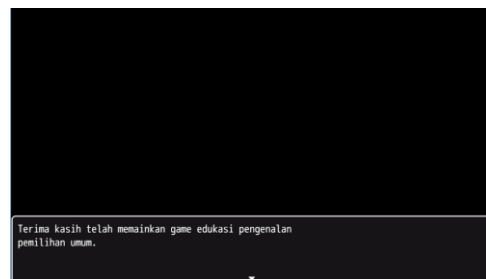
Gambar 4 Tampilan Intro



Gambar 5 Tampilan Isi Nama



Gambar 6 Tampilan Dalam Game



Gambar 7 Tampilan Ending



Gambar 8 Tampilan Selesai

## KESIMPULAN

Setelah melewati beberapa tahapan yaitu analisis sistem, desain, perancangan, pengujian dan implementasi maka dapat diambil kesimpulan bahwa *Game* Edukasi Pengenalan Pemilihan Umum dapat mengajarkan pemain tentang pentingnya pemilihan umum, tata cara pemilihan umum, dan merasakan proses pemilihan umum melalui *game*.

## SARAN

Pada *Game* Edukasi Pengenalan Pemilihan Umum ini masih memiliki kekurangan sehingga perlu adanya penyempurnaan dan pengembangan lebih lanjut kedepannya. Berikut beberapa hal yang perlu di sempurnakan dan dikembangkan pada *game* ini:

1. Karakter dalam *game* diharapkan disesuaikan dengan *game*.
2. Penambahan lagu yang sesuai dengan *game*.
3. Penambahan furnitur yang berhubungan dengan pemilihan umum.
4. Ceritanya lebih dikembangkan lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Fitria, A. (2013, December 6). Permainan Edukasi sebagai Media Pendidikan. Retrieved from Kompasiana: [https://www.kompasiana.com/anis\\_fitria/55286e6c6ea8347d2c8b4572/permainan-edukasi-sebagai-media-pendidikan](https://www.kompasiana.com/anis_fitria/55286e6c6ea8347d2c8b4572/permainan-edukasi-sebagai-media-pendidikan)
- Hajar, K. (2019, March 25). Pengertian Edukasi, Macam-Macamnya dan Manfaatnya. Retrieved from Kiajar: <https://kiajar.com/pengertian-edukasi/>
- Muhammad, H., Trisakti, H., & Syahri, M. (2018). PERAN KPU DALAM MENINGKATKAN PARTISIPASI POLITIK MASYARAKAT DALAM PEMILIHAN UMUM PRESIDEN DAN WAKIL PRESIDEN 2014 DI KOTA MALANG. *Jurnal Civic Hukum*, 184-194.
- Munawar. (2005). *Pemodelan Visual Dengan UML*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Pengertian Game. (n.d.). Retrieved from hakkajiten: <https://hakkajiten.wordpress.com/index/pengantar-teori-game/pengertian-game/>
- Putra, Y. A. (2017). PARTISIPASI MASYARAKAT PADA PEMILIHAN UMUM LEGISLATIF TAHUN 2014 DI KECAMATAN TAMPAN KOTA PEKANBARU. *Jom FISIP*, 1-12.
- Silvianita, H. (2019, Juni 30). Pengertian Game Beserta Sejarah, Manfaat, serta Jenis-Jenis Game, Lengkap! Retrieved from NESABAMEDIA: <https://www.nesabamedia.com/pengertian-game/>
- Supriyatno, Y. (2016). PARTISIPASI POLITIK PEMILIH PEMULA PADA PEMILIHAN UMUM. *Kybernan*, 30-47.
- Taru, A. (2018, July 24). Apa Itu Genre Game? Retrieved from Game Lab Indonesia: <https://www.gamelab.id/news/15-apa-itu-genre-game>