

PERANCANGAN GAME EDUKASI NILAI- NILAI MORAL PERISTIWA BERSEJARAH SUMPAH PEMUDA UNTUK GENERASI MUDA

Enggar Penggalih¹, Widyasari², Mahimma Romadhona³

^{1,2,3} Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain
Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur
E-mail: enggar170@gmail.com

ABSTRAK

Moral adalah istilah yang manusia disebut ke manusia atau orang lainnya dalam perbuatan yang memiliki nilai positif. Individu yang tidak mempunyai suatu moral disebut dengan amoral sehingga dapat diartikan bahwa ia tak bermoral dan tak memiliki nilai positif di pandangan para individu lainnya, sehingga moral merupakan hal absolut yang harus dimiliki oleh setiap manusia. Tujuan dari penelitian ini adalah mengedukasi nilai – nilai moral peristiwa bersejarah “Sumpah Pemuda” untuk generasi muda yang di harapkan dapat meningkatkan semangat nasionalis para generasi muda saat ini dan dapat mengambil nilai moralnya melalui media game yang akan ditunjukkan kepada remaja usia 14-20 tahun. Metode yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif dan kuantitatif, pada metode kualitatif peneliti melakukan pengumpulan data dengan melakukan wawancara kepada guru, orang tua, target audiens dan menelusuri literatur yang ada, sementara pada metode kuantitatif peneliti menyebarkan kuesioner kepada target audiens untuk mendapatkan data serta menguji hipotesis, yang akan berpengaruh kepada penentuan objek perancangan.

Kata kunci: motivasi, solidaritas, menyenangkan

ABSTRACT

Designing Educational Games Moral Values Historical Events Youth Oath for the Young Generation. Moral is a term that humans refer to humans or other people in actions that have positive values. Individuals who do not have a moral are called immoral so that it can be interpreted that they are immoral and have no positive value in the eyes of other individuals, so that morality is an absolute thing that every human being must have. The purpose of this study is to educate the moral values of the historic event "Youth Pledge" for the younger generation which is expected to increase the nationalist spirit of today's young generation and can take their moral values through the media game which will be shown to teenagers aged 14-20 years. The method used is qualitative and quantitative research methods, in qualitative methods researchers collect data by conducting interviews with teachers, parents, target audiences and browsing the existing literature, while in quantitative methods researchers distribute questionnaires to target audiences to obtain data and test hypotheses, which will affect the determination of the design object.

Keywords: motivation, solidarity, fun

1. Pendahuluan

Moral adalah istilah yang manusia disebut ke manusia atau orang lainnya dalam perbuatan yang memiliki nilai positif. Individu yang tidak mempunyai suatu moral disebut dengan amoral sehingga dapat diartikan bahwa ia tak bermoral dan tak memiliki nilai positif di pandangan para individu lainnya, sehingga moral merupakan hal absolut yang harus dimiliki oleh setiap manusia. Nilai moral akan dianggap penting oleh manusia ketika itu terlihat dengan jelas, juga harus semakin diyakini oleh setiap individu dan harus diterapkan dalam sikap.

Moralitas dapat diidentifikasi dengan perbuatan baik dan perbuatan buruk setiap orang yang mana cara mengukurnya melalui nilai-nilai yang tertanam dalam perbuatan tersebut. Pada dasarnya nilai, moral, dan hukum mempunyai fungsi yang sama yaitu untuk menggerakkan setiap individu. Pertama, guna mengingatkan setiap individu untuk melakukan kebaikan untuk diri sendiri dan kepada sesama manusia sebagai bagian dari lingkungan hidup masyarakat. Kedua, mampu menarik kepedulian dalam permasalahan-permasalahan moral yang kurang ditanggapi oleh sesama manusia. Ketiga, mampu menjadi penarik perhatian bagi para manusia terhadap indikasi “Pembiasaan emosional”.

Seperti remaja akhir-akhir ini perilaku mereka yang menyimpang dapat merugikan orang lain. Perilaku seperti ini juga disebabkan oleh ketidacacuan terhadap lingkungan sosial, karena mereka tidak mampu menyesuaikan diri terhadap aturan – aturan sosial. Padahal dalam masa transisi dari remaja menuju dewasa mengalami pembentukan identitas diri pada remaja dan rentan pada usia 16-20 tahun. Remaja seperti ini masih sangat membutuhkan bimbingan dan pengawasan orang tua untuk memiliki moral dan etika yang sopan dalam berinteraksi dan bersosialisasi. Generasi muda saat ini masih sangat butuh pengarahan dan pengawasan dalam membentuk moral dan adab sejak dini. Oleh karena itu, proses awal pembentukan moral mulai tumbuh melalui hubungan dari lingkungannya

yaitu ketika dia mendapat larangan, suruhan, ancaman bahkan ejekan, atau merasakan sebab-akibat dari apa yang dia perbuat mungkin sesuatu yang menyenangkan bahkan mengecewakan baginya. Generasi muda tersebut akan sadar bahwa perbuatan atau perilaku yang ia lakukan itu pasti akan memiliki efek atau sebab-akibat dan betapa pentingnya moral dalam berinteraksi dengan orang lain.

Peristiwa bersejarah Sumpah Pemuda pada dasarnya memiliki banyak nilai-nilai yang dapat diteladani, salah satunya Cinta Bangsa dan Tanah Air karena di dalam ikrar Sumpah Pemuda yang disampaikan pada 1928 ada makna akan satu tanah, satu bangsa, dan satu bahasa yaitu Bahasa Indonesia. Tetapi pada kenyataannya generasi muda saat ini menunjukkan rendahnya rasa nasionalisme, contohnya pada saat upacara bendera, masih banyak pemuda yang tidak memaknai arti dari upacara tersebut. Bagi generasi muda saat ini upacara bendera hanya sekedar peringatan biasa tanpa dapat mengartikan makna yang ada di dalam upacara tersebut, yang merupakan sarana dalam menghormati dan menghargai para pahlawan yang telah berjuang keras untuk meraih kemerdekaan Indonesia dari tangan para penjajah. Para pemuda seakan lebih senang dan sibuk dengan pikirannya sendiri, tanpa mengikuti upacara dengan hati yang tenang. Generasi muda saat ini lebih mementingkan kesenangan mereka sendiri terlebih dahulu dan lebih senang dalam bermain-main dengan kelompoknya. Padahal dulu para pemudalah yang berperan sangat aktif dalam menyukseskan kegiatan-kegiatan.

Perkembangan teknologi yang sangat pesat pada era globalisasi ini telah memberikan banyak pengaruh ke dalam segala aspek kehidupan. Salah satu dari dampak teknologi yang terkena yaitu bidang pendidikan. Kemajuan teknologi terhadap pendidikan telah mendorong proses pembelajaran untuk menjadi lebih inovatif, kreatif dan menarik ke dalam suatu materi pembelajaran serta bagaimana cara mereka menyampaikan materi tersebut.

Game digital merupakan sebuah permainan yang

memanfaatkan media digital sebagai medianya, *Game* adalah permainan yang tujuan utamanya adalah kesenangan (*fun*). *Game* juga merupakan sarana rekreasi dalam berbentuk multimedia yang telah dibuat dengan semenarik mungkin agar para pemain bisa mendapatkan sesuatu sehingga adanya kepuasan didalam batin mereka. Beberapa permainan juga ditujukan untuk hal-hal lain seperti Pendidikan (Fafuria, 2016; Fithri & Setiawan, 2017), deteksi buta warna (Prasetya et al., 2023), kesehatan mental (Wilkinson et al., 2008), dan lain-lain. *Game* lebih sering dimainkan oleh anak-anak, akan tetapi dalam perkembangan zaman saat ini orang dewasa juga suka bermain *game* dan mengikuti perkembangan *game* populer yang ada sekarang. Jenis *game* sangatlah tergantung dari setiap perkembangan zaman. Jika diamati dari segi grafis yang dipakai dalam aplikasi permainan, maka aplikasi permainan bisa digolongkan menjadi dua jenis, yaitu aplikasi permainan 2D (dua dimensi) dan 3D (tiga dimensi) (Asmiatun & Putri, 2017). Beberapa *game* edukasi berbentuk digital dirancang bekerja dengan sistem operasi android pada ponsel (Prasetyo et al., 2021; Saputra et al., 2022; Windawati & Koeswanti, 2021), beberapa *game* lainnya dirancang berbasis flash (Ma'ruf, 2021; Siregar et al., 2024; Wacanno, 2022), IOS (Kristanty & Hakiem, 2022), XBOX (Al Irsyadi et al., 2016).

Game edukasi dibuat dengan tujuan tertentu untuk pendidikan dengan tetap mengandung unsur kesenangan (*fun*) bagi penggunanya (Fithri & Setiawan, 2017). Para desainer yang membuat *game* harus mulai berpikir banyak cara agar *game* tersebut benar-benar dapat mendidik, menambah pengetahuan dan meningkatkan keterampilan ketika dimainkan serta tetap menarik di mata penggunanya (El Ghiffary et al., 2018). Pada kenyataannya saat ini pemuda lebih suka bermain dengan *handphone* maupun komputer atau laptop mereka untuk memenuhi kepuasan batin mereka. *Game* merupakan salah satu media yang dirasa tepat untuk mengenalkan peristiwa bersejarah Sumpah Pemuda dan juga mengajarkan nilai-nilai moral tersebut kepada para generasi muda saat ini

karena *game* merupakan salah satu media yang sering pemuda mainkan di *handphone* maupun komputer mereka. Hal ini juga tak menyebabkan generasi muda saat ini mudah bosan ketika menerima nilai-nilai moral yang terdapat pada peristiwa tersebut melalui media *game*.

2. Metode

Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah metode kualitatif dan kuantitatif. Kualitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *post-positivisme*, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci. Pengambilan sampel sumber data dilakukan secara *purposive* dan *snowball*, teknik pengumpulan dengan tri-angulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif atau kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi (Sugiyono, 2015). Kuantitatif sendiri data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka, atau data kuantitatif yang diangkakan (*scoring*) (Sugiyono, 2015). Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif yang mana untuk mengetahui bagaimana perilaku serta moral generasi muda saat ini dan bagaimana ketertarikan generasi muda terhadap *game*. Sedangkan teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui wawancara dan penyebaran kuesioner dengan mengacu pada ketentuan validitas dan reliabilitas (Maulida, 2020).

3. Hasil dan Pembahasan

Target audiens yang ditentukan dalam penelitian ini meliputi aspek (1) demografis (laki-laki dan perempuan, usia 14-20 tahun, Warga Negara Indonesia, kelas menengah); (2) geografis (perkotaan); (3) psikografis (gaya hidup suka bermain *game*, introvert, egois, lupa waktu, pemalas); dan (4) behavioristik (pasif, menghabiskan waktu di rumah)

Hasil Pengumpulan Data

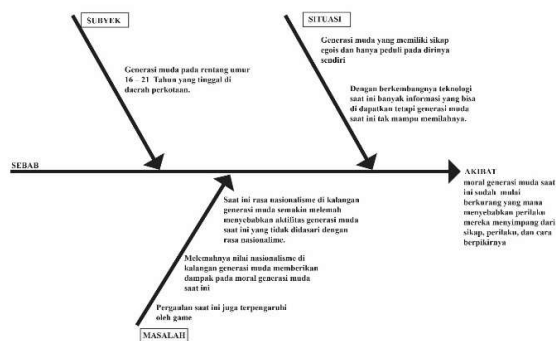
Setelah melakukan teknik pengumpulan data, maka didapatkan beberapa data terkait dengan

perancangan yang meliputi analisis wawancara, analisis kuesioner, analisis 5W+1H, dan analisis *fishbone*. (1) **Analisis Wawancara.** Berdasarkan hasil analisis wawancara yang telah dilakukan oleh penulis didapatkan sebagai berikut, moral generasi muda saat ini sudah berkurang yang mana menyebabkan perilaku mereka menyimpang, seperti tidak menghormati yang tua, tidak sopan, dibilangin sama yang tua masih melawan. Penyebab dari penurunan nilai moral ini adalah perkembangannya teknologi saat ini dan kelalaian orang tua dalam mengawasi mereka saat menggunakan handphone yang mana akan berdampak pada nilai moral mereka karena tak ada yang tahu apa yang sedang mereka lihat saat orang tua tidak mengawasi. Padahal pada saat dulu generasi muda saat bersosialisasi mereka saling berinteraksi dan melakukan hal yang positif, akan tetapi generasi muda saat ini mereka pasif dalam berinteraksi maupun bersosialisasi dan juga beberapa dari mereka ada yang terjatuh dalam kegiatan yang negatif karena kurang pengawasan yang tua. (2) **Analisis Kuesioner.** Kuesioner ini disebar secara *online* dan diberikan kepada target audiens yang menanyakan tentang ketertarikan terhadap *game* untuk mengetahui *game* seperti apa yang akan dibuat. Hasil yang didapatkan data riset kuesioner menunjukkan 77.8% audiens suka bermain *game* dan 15.9% audiens mungkin suka bermain *game*, namun hanya 6.3% yang tidak menyukai bermain *game*. Data riset kuesioner menunjukkan bahwa 47.5% audiens sering bermain *game* di perangkat ponsel dan 42.6% audiens menggunakan komputer, namun hanya 9.8% audiens yang menggunakan konsol. Data riset kuesioner menunjukkan 43.3% para audiens bermain *game* lebih dari 3 jam. Data riset kuesioner menunjukkan bahwa 32.2% audiens menyukai genre RPG, 25.4% audiens menyenangi genre strategi dan 13.6% audiens menyukai genre FPS. Data riset kuesioner menunjukkan bahwa 56.5% audiens juga setuju jika pergaulan saat ini terpengaruh dengan *game*, dan 19.4% audiens masih berpikir mungkin bahwa pergaulan saat ini terpengaruh dengan *game*, lalu 24.2% audiens

mengatakan tidak. Data riset kuesioner menunjukkan bahwa 83.9% audiens mengetahui tentang *game* edukasi. Data riset kuesioner menunjukkan bahwa 56.5% audiens tertarik bermain *game* yang menekankan nilai-nilai moral, dan 27.4% untuk mungkin, lalu 16.1% audiens tidak tertarik. (3) **Analisis 5W + 1H.** Metode 5W + 1H (*What, Who, Who, Where, How*) adalah salah satu metode analisis yang digunakan dalam perancangan *Game* digital untuk mendapatkan tahapan apa saja yang perlu dilakukan dalam perancangan *Game* edukasi peristiwa bersejarah Sumpah Pemuda dan juga mengajarkan nilai-nilai moral tersebut kepada para generasi muda. **What (apa). Apa fenomena yang terjadi?** Selama masa penelitian yang dilakukan oleh perancang, terdapat generasi muda saat ini kurangnya rasa persatuan dan nilai moral mereka turun yang mana menyebabkan penyimpangan perilaku pada generasi muda. **Apa media yang digunakan?** Media yang digunakan adalah sebuah *game* edukasi yang memberikan motivasi serta persuasif, karena generasi muda harus diberikan sebuah motivasi terlebih dahulu kemudian generasi muda akan mulai tertarik dan generasi muda akan mengikutinya. **Apa informasi yang disampaikan?** Pesan yang diinformasikan dalam perancangan ini yakni diharapkan target audiens dapat memahami dan mampu memotivasi diri mereka dalam menerapkan rasa persatuan dan nilai-nilai moral yang terkandung dalam *game*, serta diharapkan *game* ini mampu membangun kembali nilai-nilai moral dan menumbuhkan rasa persatuan pada generasi muda saat ini. **Where. Dimana permasalahan ini terjadi?** Permasalahan ini terjadi langsung di area perkotaan, yang mana biasanya di daerah perkotaan sudah tercampur budayanya dan membuat mudahnya terkikis nilai-nilai moral, rasa persatuan, dan rasa nasionalisme. **When (Kapan). Kapan masalah ini terjadi?** Permasalahan ini terjadi pada generasi muda dalam rentang umur 14-20 tahun, karena kurangnya kemampuan untuk memfilter apa yang mereka lakukan di jejaring media sosial dan sesuatu yang *trending* akan selalu ditiru. **Who (Siapa). Siapa target**

audiens dari perancangan game edukasi ini?

Target audiens adalah laki-laki dan perempuan yang berusia 14-20 tahun. Dengan berstatus sosial kelas menengah sampai kelas atas. *Game* ini ditujukan untuk generasi muda untuk mempelajari nilai-nilai moral yang terdapat pada peristiwa bersejarah Sumpah Pemuda. **Geografis.** Target audiens dari perancangan *game* edukasi nilai-nilai moral yang terdapat pada peristiwa bersejarah sumpah pemuda yang tinggal di daerah kota-kota besar khususnya Surabaya dan sekitarnya. **Psikografis**, yaitu: bergaya hidup suka bermain *game*, introvert, egois, Suka lupa waktu, dan pemalas. **Why (Mengapa).** **Mengapa perancangan ini dibuat?** Perancangan ini dibuat diharapkan dapat membantu sebagai media pembelajaran yang nanti dapat bermanfaat dalam pembangunan kembali nilai-nilai moral dan rasa nasionalisme generasi muda saat ini. **How (Bagaimana).** **Bagaimana solusi dalam permasalahan ini?** Solusi dalam permasalahan ini adalah dengan merancang *game* edukasi sebagai media pembelajaran mengenai nilai-nilai moral yang terkandung dalam peristiwa Sumpah Pemuda serta memberikan motivasi dan memberikan rasa persatuan kepada generasi muda melalui media *game* elektronik. **(4) Analisis Fishbone.** Data Primer dan data sekunder yang telah dikumpulkan kemudian dilakukan analisis dengan menggunakan diagram *fishbone* seperti pada Gambar 1. Dari hasil analisis tersebut kemudian disusun solusi kreatif untuk merancang *game* edukasi pada penelitian ini.



Gambar 1. Analisa Fishbone
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Sintesis Data

Sintesis data ini merupakan kesimpulan dari hasil pengumpulan data secara kualitatif dan kuantitatif berupa wawancara dan kuesioner. Berikut ini hasil kesimpulan pengumpulan data tersebut: Nilai-nilai moral dalam generasi muda saat ini sudah sudah terkikis karena hal tersebut generasi muda saat ini telah ke arah yang menyimpang, seperti cara pergaulan atau sosialisasi kemudian cara berpikir hingga menyelesaikan sebuah masalah. Generasi muda saat ini juga menyepelkan kegiatan upacara bendera, juga mereka tidak ikut berpartisipasi dengan kegiatan-kegiatan organisasi maupun tidak turut membantu karena terlalu sibuk dengan dirinya sendiri.

Seiring berkembangnya teknologi semakin banyak informasi yang masuk akan tetapi generasi muda saat ini tak mampu memilah informasi yang baik maupun buruk untuk dirinya sendiri, kemudian generasi muda saat ini sangat dekat dengan yang namanya *game* digital mereka mampu memainkannya lebih dari tiga jam. Oleh karena itu menggunakan *game* digital sangat tepat sebagai media pendekatan terhadap generasi muda saat ini. Dengan begitu generasi muda akan tertarik dan memainkan *game* tersebut yang mana akan berisi tentang memotivasi untuk menumbuhkan rasa semangat dalam jiwa mereka dan memberikan sebuah pesan nilai-nilai moral dalam peristiwa Sumpah Pemuda.

Penentuan Keyword

Keyword merupakan bagian penting dalam suatu perancangan, dengan adanya sebuah *keyword* mampu mempermudah perancang ketika mencari sebuah karakteristik dan juga konsep desain yang akan dibuat. Untuk mencari sebuah *keyword* perancang menggunakan bagan yang berisikan sebuah permasalahan dan juga konten yang dapat mewakili perancangan ini. Hasil dari *brainstorming keyword* adalah “Motivasi Solidaritas yang Menyenangkan” yang memiliki arti Motivasi Solidaritas yang Menyenangkan. Dua hal yang perlu dijelaskan, yaitu *what to say* dan *how to say*. *What to say*. Memberikan pembelajaran tentang nilai-nilai moral peristiwa bersejarah Sumpah

Pemuda untuk generasi muda pada rentang umur 14-21 tahun. Pembelajaran nilai-nilai moral dirancang menggunakan media *game* digital yang memberi motivasi dan persuasif agar generasi muda tertarik memainkannya sekaligus mengikuti pesan yang disampaikan. **How to Say.** Merancang *game* edukasi nilai-nilai moral yang memberi motivasi dan persuasif agar target audiens tertarik memainkannya dan mengikuti pesan yang disampaikan, nilai-nilai moral yang dipilih untuk disampaikan pada *game* ini merupakan kerja sama, gotong royong, tidak egois, dan membangkitkan semangat dalam jiwa generasi muda saat ini. Tipografi yang digunakan pada *game* ini adalah jenis *font Sans Serif* karena mudah untuk dibaca. Dan menggunakan warna-warna cerah dan segar karena menggambarkan semangat jiwa generasi muda.

Keyword dalam perancangan *game* edukasi nilai-nilai moral ini adalah “Motivasi Solidaritas yang Menyenangkan” memiliki tujuan mengedukasi nilai-nilai moral kepada generasi muda melalui media *game* digital yang mampu memberi motivasi bagi generasi muda pada rentang usia 14-21 tahun dan pesan yang disampaikan dalam *game* mampu diterapkan dalam dunia nyata.



Gambar 2. Konsep visual aset
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Konsep Verbal

Konsep verbal dalam perancangan *game* edukasi nilai-nilai moral ini adalah untuk mengedukasi generasi muda dalam format *game* digital agar bisa menarik untuk dimainkan oleh target audiens, dalam hal ini adalah golongan remaja. Berdasarkan *keyword* yang telah ditentukan yaitu “Motivasi Solidaritas yang Menyenangkan” maka perancangan ini diharapkan dapat memotivasi solidaritas generasi muda dengan menyenangkan dalam bentuk visual dan *gameplay* yang menarik agar bisa memberikan kesan terhadap orang yang memainkannya akan termotivasi bahwa *game* ini sangat menyenangkan dan membuat pemainnya termotivasi akan pesan yang ada di dalam *game*.

Bahasa Komunikasi

Bahasa yang digunakan dalam perancangan *game* digital nilai-nilai moral ini adalah Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia dipilih karena merupakan salah satu bahasa yang paling sering digunakan. Selain itu Bahasa Indonesia adalah komunikasi yang paling mudah dan penyampaian pesan yang akan ditujukan untuk generasi muda lebih mudah diterima.

Pesan moral yang ingin disampaikan dalam perancangan *game* digital nilai-nilai moral ini adalah diharapkan generasi muda mampu memaknai nilai-nilai moral yang ada dalam peristiwa Sumpah Pemuda diantaranya, persatuan, gotong royong, nasionalisme, tidak egois, dan toleransi terhadap sesama Selain itu, perancangan ini juga ingin memotivasi kembali para generasi muda saat ini yang semangat juang rendah.

Konsep Visual

Pembuatan karakter diambil dari contoh remaja yang berstatus SMP yang menjadi karakter dan NPC dalam *game* (Gambar 2) dan juga seorang kakek yang menjadi NPC Kepala Desa di dalam *game*. Karakter remaja sebagai pemberitahu dan pengingat bahwa remaja itu kuat, penuh semangat dan pantang menyerah.

Di suatu desa hiduplah seorang pemuda yang baik hati, jujur dan penuh dengan semangat, ia

bernama adi. Di desa ia dikenal sebagai pemuda yang selalu membantu orang-orang jika ada kesulitan dan dapat diandalkan saat diberikan tugas oleh kepala desa. ia memiliki teman yang bernama Kuncoro berbeda dengan dia. Ia memiliki sifat yang keras, usil, dan suka mengganggu orang.

Stage 1, Alur Cerita

Pada hari itu desa akan mempersiapkan upacara pengibaran bendera yang akan dilaksanakan besok pada tanggal 28 Oktober dalam rangka memperingati Hari Sumpah Pemuda. Pagi ini Adi akan bersiap-siap untuk membantu para warga desa. Adi pergi ke temannya menanyakan apa saja yang dapat ia bantu, temannya berkata untuk pergi mencari bahan-bahan untuk mendekorasi desa. Setelah itu si Adi dipanggil oleh Kepala Desa. Di sini Adi disuruh untuk pergi mengambil bendera di dalam gudang akan tetapi bendera yang akan di gunakan pada acara tersebut hilang entah ke mana. Kemudian Adi kembali ke Kepala Desa untuk melaporkan. Kepala Desa lalu mengumpulkan orang-orang dan menugaskan Adi untuk menemukan bendera tersebut. Di sinilah Adi melakukan pencarian hingga mencari petunjuk agar menemukan bendera tersebut.

Gameplay

- Pemain pergi mencari bahan-bahan untuk menghias desa (cat, lem, dan kertas hias)
- Bahan-bahan tersebut terdapat di dalam kotak yang terdapat di sekitar desa (10 Kotak)
- Setelah selesai, teman Adi menyuruhnya ke Kepala Desa karena Kepala Desa mencarinya.
- Adi pergi mencari Kepala Desa, setelah bertemu pergi ke gudang untuk mengambil bendera
- Tetapi bendera yang dicari tidak ada, Adi kembali ke kepala desa untuk melapor bendera tersebut hilang
- Kepala desa mengumpulkan para warga dan menugaskan Adi untuk mencari bendera tersebut.

Stage 2, Alur Cerita

Setelah selesai membantu Tejo, Adi melanjutkan perjalanan mencari bendera ke dalam hutan. Sesaat setelah memasuki hutan Adi melihat tetangganya Teguh seperti sedang menunggu, Adi menghampiri dan bertanya ada apa. Teguh menjawab bahwa pemukul untuk mengusir anjing liar dia diambil oleh Kuncoro saat mau melewati hutan, dan Teguh saat ini sedang melaksanakan tugas Kepala Desa untuk mengantar berkas tetapi tidak bisa melanjutkan karena pemukulnya diambil oleh Kuncoro. Teguh pun meminta bantuan Adi untuk menemaninya melewati hutan. Adi pun setuju untuk membantu karena sudah sadar kemungkinan bendera diambil oleh Kuncoro. Adi juga sudah sadar di mana Kuncoro berada yaitu di tempat persembunyian biasanya.

Gameplay

- Pemain harus mengawal dan menghindari anjing liar
- Permainan diberikan waktu 40 detik.
- Jika lebih dari 40 detik akan *game over*.
- Pemain memiliki 3 *heart point*.
- Jika terkena anjing liar akan mengurangi 1 *heart point*.
- Jika pemain kehabisan *heart poin* akan *game over*.
- Reward*: potongan cerita singkat peristiwa Sumpah Pemuda Bag.1

Stage 3: Alur Cerita

Setelah selesai membantu Teguh, Adi segera melanjutkan perjalanannya menuju ke tempat persembunyian Tejo. Saat perjalanan, Adi melewati sebuah kebun milik pak Tono. Kebetulan saat Adi lewat pak Tono sedang kesulitan mengusir burung-burung yang menyerang hasil panennya. Adi dengan sigap segera membantu pak Tono.

Gameplay

- Pemain bersama pak Tono mengusir kawanan ayam yang berusaha mengambil hasil panennya

- b. Pemain harus bertahan dari 3 gelombang kawan ayam
- c. Diberikan jangka waktu 30 detik.
- d. Jangan biarkan kawan ayam menghabiskan seluruh hasil panen pak Tono
- e. Jika gagal permainan akan *game over*
- f. *Reward*: potongan cerita singkat peristiwa Sumpah Pemuda Bag. 2

Stage 4: Alur Cerita

Selesai membantu pak Tono, Adi pun melanjutkan perjalanan ke tempat si Kuncoro. Sesampainya di sana Kuncoro terlihat seperti menunggu Adi. Adi pun bertanya kepada Kuncoro apakah ia yang mengambil bendera tersebut. Kuncoro pun menjawab iya bahwa dia yang mengambil benderanya. Kuncoro tak menyukai desanya karena desa memperlakukannya dengan tak adil, dan selalu Adi yang diandalkan. Karena itu ia ingin mengagalkan hari peringatan Sumpah Pemuda. Adi pun berkata ke Kuncoro apa yang dilakukannya salah dan menasehatinya. Namun Kuncoro tak mendengarkan nasehat yang diberikan oleh Adi dan berkata jika menginginkannya ambilah secara paksa. Maka kemudian terjadilah pertarungan terakhir antara Kuncoro dan Adi.



Gambar 3. Screenshot *Gameplay* Pemuda Merah putih (Sumber: Dokumentasi pribadi)

Gameplay

- a. Pemain harus memenangkan *battle* melawan Kuncoro
- b. Jika pemain gagal permainan *game over* dan desa gagal melaksanakan peringatan hari Sumpah Pemuda
- c. Jika pemain berhasil, pemain akan membawa kembali bendera dan Kuncoro ke desa dan memperingati hari Sumpah Pemuda dengan upacara dan pembacaan teks Sumpah Pemuda.
- d. *Reward*: potongan cerita singkat peristiwa Sumpah Pemuda Bag.3

Gambar 3 memperlihatkan hasil *screenshot gameplay game* edukasi Pemuda Merah Putih.

4. Kesimpulan

Nilai-nilai moral yang dapat diteladani dari Peristiwa bersejarah Sumpah Pemuda memiliki banyak, salah satunya rasa solidaritas di kalangan generasi muda yang dapat tercermin di kehidupan sehari-hari. Nilai-nilai moral tersebut wajib kita lakukan dalam kehidupan sehari-hari entah saat di rumah, sekolah, maupun tempat umum, agar kita mampu menjadi individu yang bermoral. Nilai-nilai moral wajib diajarkan kepada setiap generasi muda agar mampu membangun negeri menjadi lebih baik, namun saat ini banyak generasi muda yang sudah tidak menerapkan nilai-nilai moral tersebut. Mereka lebih suka sendiri, berkelompok masing-masing bahkan saling memusuhi dan kurang dalam sosialisasi antar individu. Generasi muda sekarang agak sulit diingatkan oleh para orang tua dan terkadang sibuk melakukan kegiatan yang tidak memberikan dampak positif bagi mereka. Maka dari itu dibuatlah *game* edukasi nilai-nilai moral bersejarah peristiwa Sumpah Pemuda.

Dengan perancangan *game* edukasi nilai-nilai moral "Pemuda Merah Putih" ini diharapkan generasi muda saat ini mampu mencontoh dan menerapkan nilai-nilai moral yang terkandung seperti mengikuti kegiatan gotong royong di lingkungan rumah, membantu seseorang tanpa mengharapkan imbalan apapun, bekerja sama dalam menyelesaikan masalah, mampu

memaafkan teman, hingga berjuang tanpa kata menyerah.

Daftar Pustaka

- Al Irsyadi, F. Y., Sholihah, S. L., & Sudarmilah, E. (2016). Game Edukasi Merawat Diri Untuk Anak Tunagrahita Tingkat Sekolah Dasar Berbasis Kinect Xbox 360. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 7(2), 693–700. <https://doi.org/10.24176/simet.v7i2.783>
- Asmiatun, S., & Putri, A. N. (2017). *Belajar Membuat Game 2D dan 3D Menggunakan Unity*. Deepublish.
- El Ghiffary, M. N., Susanto, T. D., & Prabowo, A. H. (2018). Analisis komponen desain layout, warna, dan kontrol pada antarmuka pengguna aplikasi mobile berdasarkan kemudahan penggunaan (studi kasus: aplikasi olride). *Jurnal Teknik ITS*, 7(1), A143–A148. <https://doi.org/10.12962/j23373539.v7i1.28723>
- Fafuria, S. (2016). *Perancangan Mobile Game Praktikum Sains Sebagai Media Panduan Pembelajaran Untuk Mengenalkan Sains Kepada Anak Kelas 1 SD*. Institut Teknologi Sepuluh Nopember. <http://repository.its.ac.id/id/eprint/41847>
- Fithri, D. L., & Setiawan, D. A. (2017). Analisa dan perancangan game edukasi sebagai motivasi belajar untuk anak usia dini. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 8(1), 225–230. <https://doi.org/10.24176/simet.v8i1.959>
- Kristanty, R. E., & Hakiem, N. (2022). *A Design of Interactive Augmented Reality Mobile-Learning Application for iOS-Based Device: Phytochemical Screening Material*. State University of Malang. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v7i4.15236>
- Ma'ruf, F. (2021). Pengembangan game edukasi berbasis flash sebagai sarana belajar siswa PAUD. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 143–147. <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i3.68>
- Maulida, M. (2020). Teknik pengumpulan data dalam metodologi penelitian. *Darussalam*, 21(2).
- Prasetya, R. D., Salsabillah, S., Susanto, E. T., & Jayadi, N. (2023). Deteksi Dini Buta Warna pada Anak dengan Mainan Color Vision Busy book. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 1211–1226. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.2496>
- Prasetyo, R. M. M., Syaputra, H., Cholil, W., & Sauda, S. (2021). Rancang dan bangun game edukasi anak-anak berbasis android dengan unity menggunakan metode game development life cycle. *Jurnal Nasional Ilmu Komputer*, 2(2), 103–111. <https://doi.org/10.47747/jurnalnik.v2i2.526>
- Saputra, A. A., Putra, F. N., & Yusron, R. D. R. (2022). Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Kebudayaan Indonesia Menggunakan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) Berbasis Android. *Journal Automation Computer Information System*, 2(1), 66–73. <https://doi.org/10.47134/jacis.v2i1.43>
- Siregar, P. U., Sihotang, R., Tamba, R., Parangin, L., & Aulia, S. M. (2024). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Interaktif Berbasis Macromedia Flash terhadap Hasil Belajar Hasil Belajar Tema 5 Pahlawanku Kelas IV di SDN 115467 Kanopan Ulu TA 2023/2024. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 18463–18476. <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i2.15080>
- Sugiyono, P. D. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)* (Edisi ke 2). Penerbit Alfabeta.
- Wacanno, O. A. (2022). Multimedia Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Sebagai Game Edukasi Dalam Pengenalan Mata Uang Rupiah Pada Siswa Kelas Satu Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Networking and Security (IJNS)*, 11(3). <https://doi.org/10.55181/ijns.v11i3.1810>
- Wilkinson, N., Ang, R. P., & Goh, D. H. (2008). Online video game therapy for mental health concerns: a review. *International Journal of Social Psychiatry*, 54(4), 370–382. <https://doi.org/10.1177/002076400809>

Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2),

1027–1038.

<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>