

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

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. Dapat dilihat dengan jelas bahwa moral merupakan hal-hal yang berhubungan dengan proses sosialisasi antar individu, tanpa moral manusia tidak dapat melakukan proses sosialisasi antara masyarakat. Moral adalah nilai absolut dalam kehidupan bermasyarakat secara utuh. Seseorang dapat dibidang bermoral apabila dia memiliki kesadaran untuk menerima serta melakukan peraturan yang berlaku dan bersikap dengan baik atau memiliki tingkah laku yang sesuai dengan nilai – nilai moral yang menjunjung tinggi di lingkungannya. Nilai moral dan hukum mempunyai keterkaitan satu sama lain.

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 mengerjakan 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”. Menurut Merriam-Webster, moral merupakan suatu hubungan dengan apa yang benar dan salah dalam perilaku dalam lingkup manusia,

dapat dianggap benar dan baik oleh kebanyakan orang sesuai dengan standar perilaku yang tepat pada lingkungan kelompok atau masyarakat tersebut.

Seperti remaja akhir – akhir ini perilaku mereka yang menyimpang dapat merugikan orang lain. Perilaku seperti ini juga disebabkan oleh ketidacacuhan 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 14 – 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 di teladani, salah satunya Cinta Bangsa dan Tanah Air karena di dalam ikrar sumpah pemuda yang di sampaikan pada 1928 ada makna Akan satu tanah, satu bangsa, dan satu bahasa yaitu Bahasa Indonesia. Tetapi pada kenyantaanya 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 menyukkseskan kegiatan – kegiatan.

Sumpah Pemuda sendiri merupakan suatu gerakan dalam memerdekakan Republik Indonesia dari penjajah yang dilakukan oleh para pemuda-pemudi Indonesia dengan mengucapkan janji satu tanah air, satu bangsa, dan satu Bahasa dengan lantang. Janji yang ada dalam Sumpah Pemuda tersebut telah membangkitkan semangat juang para rakyat Indonesia, terutama para generasi muda untuk menegaskan kembali kemerdekaan Republik Indonesia. Sumpah pemuda sendiri telah menggambarkan bagaimana sejarah dari kemerdekaan Indonesia itu, dan janji ini telah dianggap sebagai penyemangat untuk menegaskan kembali cita – cita berdirinya bangsa negara Indonesia. Pemuda sendiri merupakan individu yang apabila dilihat secara fisik sedang mengalami masa pertumbuhan, maupun secara kejiwaan yang sedang mengalami perkembangan mental, sehingga pemuda merupakan sumber daya manusia pembangunan paling baik saat ini maupun nantinya yang akan menggantikan generasi sebelumnya. Pemuda sendiri merupakan karakter yang bergerak maju, bahkan bergejolak dan optimis namun masih belum memiliki pengendalian mental yang stabil. Pemuda menghadapi masa perubahan sosial maupun kultural. Generasi muda sendiri merupakan penerus bangsa yang mengemban cita – cita dari para pendahulu, akan tetapi generasi muda saat ini nilai – nilai moral terhadap peristiwa Sumpah Pemuda sudah mulai rendah dan tak memiliki semangat juang. Menurut Luki (2015) Pemuda – pemudi generasi sekarang sangat berbeda dengan generasi terdahulu dari segi pergaulan atau sosialisasi, cara berpikir, dan cara menyelesaikan masalah.

Dalam perkembangan teknologi yang sangat pesat pada era globalisasi ini telah memberikan banyak pengaruh ke dalam segala aspek kehidupan kita. 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* merupakan sebuah permainan yang memanfaatkan media digital sebagai medianya, *Game* juga merupakan sarana rekreasi

dalam berbentuk multimedia yang telah di buat dengan semenarik mungkin agar para pemain bisa mendapatkan sesuatu sehingga adanya kepuasan didalam batin mereka. Bermain *game* juga merupakan salah satu dari sarana pembelajaran. *Game* lebih sering dimainkan oleh anak-anak, akan tetapi dalam perkembangan zaman saat ini orang dewasa juga suka bermain game dan mengikuti perkembangan game-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). Game juga dapat dijadikan sebuah media pembelajaran, game edukasi dibuat dengan tujuan tertentu untuk pendidikan. Para desainer yang membuat game harus mulai berpikir banyak cara agar game tersebut benar-benar dapat mendidik, menambah pengetahuan dan meningkatkan keterampilan ketika di mainkan. 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 tepat untuk mengajarkan nilai – nilai moral tersebut kepada para generasi muda saat ini karena *Game* merupakan salah satu media yang sering generasi muda 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.

Penelitian ini memiliki nilai kebaruan dengan menunjukkan hasil pencarian di internet atau website bahwa tidak ada perancangan yang serupa dilakukan di kampus-kampus lain.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan dengan paparan di atas. Masalah yang diidentifikasi dalam penelitian ini adalah:

1. Peristiwa bersejarah Sumpah Pemuda memiliki banyak nilai – nilai yang dapat diteladani, salah satunya rasa nasionalisme di kalangan generasi muda yang dapat

tercermin di kehidupan sehari-hari. Tetapi saat ini rasa nasionalisme di kalangan generasi muda semakin melemah dan mulai terkikis, sehingga banyak aktifitas-aktifitas generasi muda saat ini yang tidak didasari dengan rasa nasionalisme. (Sumber: Luki, Holilulloh, Hermi, 2015:5).

2. Melemahnya nilai nasionalisme di kalangan generasi muda memberikan dampak dan pengaruh yang kurang baik pada moral generasi muda jaman sekarang, seperti pergaulan atau sosialisasi, cara berpikir, dan cara menyelesaikan masalah. (Sumber: Luki, Holilulloh, Hermi, 2015:5).
3. Belum adanya media yang tepat dan menarik berupa *Game* untuk menyampaikan edukasi nilai-nilai moral peristiwa bersejarah Sumpah Pemuda kepada generasi muda. (Sumber: Wahyu, Sulthoni, Saida, 2019).

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah yang disusun dalam penelitian ini adalah “Bagaimana merancang *Game* yang tepat dan menarik yang dapat menyampaikan edukasi nilai-nilai moral peristiwa bersejarah Sumpah Pemuda kepada generasi muda jaman sekarang?”

### **1.4 Batasan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang, identifikasi masalah dan rumusan masalah diatas, batasan masalah yang dibahas dalam tugas akhir ini yaitu:

1. Perancangan ini di tunjukan kepada generasi muda saat ini
2. Pembahasan pada *Game* ini hanya nilai- nilai moral peristiwa “Sumpah Pemuda”

### **1.5 Tujuan Perancangan**

Tujuan atas dasar perumusan masalah diatas, maka tujuan perancangan ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang *game* edukasi 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.
2. Memberikan informasi tentang peristiwa yang terjadi saat “Sumpah Pemuda” kepada generasi muda saat ini.

### **1.6 Manfaat Perancangan**

1. Untuk pendidikan yaitu mengetahui sejarah yang terjadi saat “Sumpah Pemuda” terjadi.
2. Untuk menanamkan nilai moral yang ada pada “Sumpah Pemuda” kepada generasi muda saat ini.