

ABSTRAKSI

Game digital adalah salah satu permainan yang sangat digemari oleh masyarakat. Unsur pemberi kesenangan di dalam *game* tersebut menjadi salah satu faktor yang membuat *game* digital menjadi populer. Tantangan, kualitas *game*, *gameplay*, *multiplayer*, dan berbagai macam fitur-fitur yang ada dalam *game* menjadi pendukung untuk menciptakan kesenangan bagi pemainnya. Seiring dengan perkembangan teknologi, *game* juga akan berkembang dengan memberikan fitur-fitur yang lebih baik lagi agar semakin banyak juga pemain yang memainkan *game* tersebut.

Dengan kepopuleran *game* ini produsen *game* kemudian memasukkan muatan-muatan tertentu ke dalam *game*. Hal tersebut dilakukan oleh produsen *game* untuk menyebarkan nilai atau misi tertentu. Salah satu muatan yang dimunculkan dalam *game* adalah edukasi. Edukasi dengan menggunakan *game* diharapkan bisa menimbulkan efek kesenangan pada seseorang sehingga minat belajarnya terjaga. Pembelajaran diharapkan tidak lagi membebani seseorang karena dimasukkan unsur kesenangan di dalamnya.

Penelitian ini kemudian melihat *game Democracy 3* yang memiliki kandungan edukasi politik. *Game* ini merupakan jenis *game* simulasi yang mengandaikan pemainnya sebagai seseorang yang berinteraksi di dalam *game*. Simulasi yang terjadi adalah pemain ditempatkan sebagai seorang kepala pemerintahan dalam sebuah negara yang diharuskan untuk mengelola negara dengan baik. Proses ini kemudian diteliti untuk ditemukan hubungannya dengan pendidikan politik.

Metode penelitian yang dipakai kemudian adalah metode kualitatif dengan desain penelitian studi kasus. Hal ini ditujukan untuk menjawab pertanyaan penelitian bagaimana pendidikan politik yang terjadi di dalam *game*. *Game* akan dikaji untuk ditemukan kandungan-kandungan di dalamnya sehingga dapat dilihat pula dampaknya pada orang yang memainkannya. Nilai dan pengetahuan yang disalurkan didalam *game* akan digunakan untuk melihat pengaruh *game* terhadap sikap politik pemainnya.

Penelitian ini kemudian menemukan bahwa konsep-konsep di dalam *game* meningkatkan nilai dan pengetahuan dari pemain. Peningkatan nilai dan pengetahuan ini menghasilkan sikap yaitu partisipasi secara pasif oleh pemainnya. Partisipasi pasif disini berarti bahwa pemain tau dan paham mengenai politik namun tidak ikut dalam mempengaruhi perpolitikan.

Kata Kunci : *Game, Simulasi Politik, Pendidikan Politik*

ABSTRACT

Digital game is something that becoming more and more popular nowadays. Using happiness as the core, digital game makes a solid position in the hearts of people. The happiness being produced by several factor inside a game such as challenge, difficulty, game quality, gameplay, multiplayer, and many more. With the advancement of technology, there will be a lot more improvement in the field of gaming and of course it will boost the urge of people to buy it.

The popularity of digital game become an asset that can be used by the maker to insert spesific content in it. This action is based on the intention of the maker that often try to propose something to the crowd. An example of that is “education”. Using the fun/happiness factor in the game, the game maker is trying to improve the quality of learning. With a fun method hopefully it will make the process of learning/studying becoming likeable.

This research then try to looking into Democracy 3 a digital game that focusing on political education. This game is a simulation game that make the player to experiencing as a political leaders. In this game political leader will make a policy that influence the society inside the game. The player can control the country as they like because in the game there is no quest like thing that guide the player to do things. The process when the player is playing the game becoming the core of this research to difine the political education factor in the game.

The method of this research is qualitative method with case study as it design. This is in order to answer the research question about “how is the political education in the game”. This research will find some contents that have implication to the political education of the players. Value and knowledge will be produced by the political education and it will shape the player political attitudes.

This research find that the concepts in democracy 3 improve the political value and knowledge of the players. This improvement is producing an attitude that the players will become a passive partisipant in the politics. Passive partisipant is when someone start to take interest in politics and try to explore it with purpose of achieve better understanding of political situation without the eagerness to involve in political changes.

Keywords : game, political simulations, political educations.