

PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL WEB GAMES INTERAKTIF “GOOCLEAN.COM” GUNA MENANAMKAN BUDAYA ANTI KORUPSI SEJAK DINI

Andreas James Darmawan; Nunnun Bonafix

Jurusan Desain Komunikasi Visual, School of Design, BINUS University
Jln. K.H. Syahdan No. 9, Palmerah, Jakarta Barat 11480

ABSTRACT

Along with the increasing number of corruption, the role of visual communication is also increasingly necessary. Its role is as a maker of communications media that attract, encourage, and interactive. So the anti-corruption culture that wants implanted were well received and is embedded in the consciousness of the receiver behave. Article clarifies visual communication "Goo-clean" intended for children and packaged in attractive web-based games to play while learning interests of children. The research method discussed is literature study for having the basic theory, comparative study observation with other anti corruption websites, also interview with project PIC. The scope of Goo-clean interactive web games is presented interestingly to increase children's interest towards the presented material. This is presented by interesting illustration, challenging games, and visual concept that children will understand easily.

Keywords: *anti-corruption, children, web games interactive*

ABSTRAK

Seiring dengan meningkatnya jumlah kasus korupsi, peranan komunikasi visual juga semakin diperlukan. Peranan komunikasi visual sebagai pembuat media komunikasi yang menarik, mengimbau, dan interaktif. Sehingga budaya anti korupsi yang ingin ditanamkan dapat diterima dengan baik dan tertanam di kesadaran berperilaku dari penerima pesan. Artikel menjelaskan peranan komunikasi visual "Goo-clean" yang ditujukan untuk anak-anak dan dikemas dalam sebuah games berbasis web yang menarik minat bermain sambil belajar. Metode penelitian dalam membuat pembahasan jurnal ini yaitu metode studi pustaka guna mendapatkan landasan teori, metode observasi studi banding dengan website anti korupsi lainnya, serta metode wawancara terhadap PIC proyek. Lingkup web games interaktif Goo-clean sendiri dikemas semenarik mungkin guna merangsang dan meningkatkan minat anak terhadap materi yang disajikan. Hal ini diwujudkan dengan berbagai ilustrasi menarik, pola permainan yang menantang, dan gaya visual yang mudah dicerna anak-anak pada umumnya.

Kata kunci: *anti korupsi, anak-anak, web games interaktif*

PENDAHULUAN

“Pemerintah Indonesia sangat serius memberantas korupsi karena korupsi menyengsarakan rakyat yang tidak mampu dan menghancurkan keadilan.”

Dr. H. Susilo Bambang Yudhoyono

(Pidato Presiden Republik Indonesia, 2008)

Penegasan ini dibuktikan oleh Komisi Pemberantasan Korupsi (KPK), yang pada tahun 2010, menyediakan anggaran sebesar Rp. 7,43 Milyar untuk penyelenggaraan pendidikan, sosialisasi dan Kampanye Anti Korupsi. Walau jumlah ini terlalu sedikit untuk melakukan edukasi terhadap 240 juta penduduk Indonesia, namun adanya bantuan dana dari pemerintah asing yang mendukung gerakan Indonesia Bersih ini sangat membantu penyebaran kampanye anti korupsi yang lebih baik.

Tujuan

Guna merealisasikan tujuan tersebut, universitas Binus melakukan kerjasama dengan lembaga masyarakat Kemitraan, untuk memberikan sumbangsih kepada pemerintah dan masyarakat Republik Indonesia berupa website ‘Gooclean.com’. Program kerjasama ini juga didukung pemerintah negara Norwegia yang membantu menyediakan dana dalam mewujudkan realisasi website ‘Gooclean.com’ termasuk peranan jurusan Desain Komunikasi Visual BINUS University yang berkonsentrasi terhadap pembuatan *games* dan iklan layanan masyarakat interaktif anti korupsi didalamnya.

Dalam penulisan ini, lingkup pembahasan sampai pada lingkup web games interaktif Gooclean.com. Web games interaktif ini sendiri merupakan media komunikasi anti korupsi kepada anak-anak, adalah untuk memenuhi program anti korupsi kerjasama BINUS University dan lembaga masyarakat Kemitraan yang sengaja dikemas menarik, mengimbu, dan interaktif. Sehingga diharapkan web games interaktif ‘Gooclean.com’ ini dapat menanamkan budaya kepada anak tentang anti korupsi dengan tampilan semenarik mungkin yang dapat merangsang daya ingat dan kemauan belajar anak sehingga anak dapat menerima pengetahuan yang diberikan dengan maksimal.

METODE

Metode penelitian yang dilakukan dalam membuat pembahasan jurnal ini yaitu: metode studi pustaka guna mendapatkan landasan teori, metode observasi studi banding dengan website anti korupsi lainnya, serta metode wawancara terhadap PIC proyek.

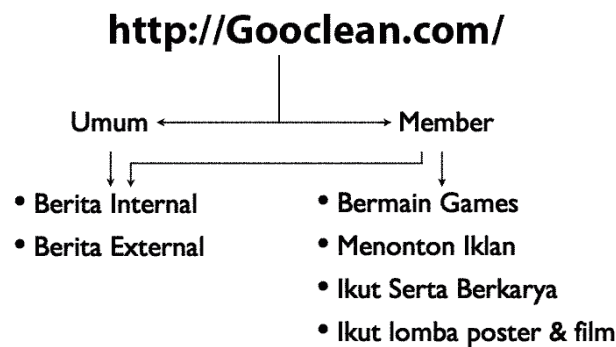
Metode studi pustaka yang dilakukan penulis dengan mencari relevansi dan menggabungkan pustaka yang menjelaskan tentang materi penyampaian untuk pembelajaran anak, yakni : pengetahuan tentang penanaman budaya anti korupsi pada anak-anak. Serta pustaka mengenai pengertian dan proses pembelajaran anak melalui multimedia atau *web games* interaktif.

Untuk metode observasi studi banding, penulis lakukan observasi terhadap 2 website anti korupsi, yaitu: <http://korupsi.org/> dan <http://antikorupsi.org/>. Dari hasil observasi terhadap website korupsi.org dan antikorupsi.org ini, didapati bahwa pemerintah dan KPK telah lama memperhatikan masalah pendidikan anti korupsi sedari dini kepada anak-anak. Hal ini diwujudkan dalam program pembelajaran dan pembuatan buku yang mendukung program ini. Diharapkan melalui pendidikan mengenai anti korupsi sejak dini dapat menciptakan anak yang memiliki kepribadian lebih mawas diri, sehingga ketika saatnya terjun ke masyarakat, anak tidak lagi mudah terpengaruh dan memiliki pengetahuan yang cukup dan benar mengenai anti korupsi.

Sedangkan hasil dari wawancara dengan Stephen Gregorius Kurnia. Selaku PIC dari proyek 'GooClean.com' didapati bahwa pembelajaran ini sangat penting untuk menanamkan budaya korupsi perlu disadari sejak dini. Karena pada usia dini, manusia lebih mudah dibentuk menjadi manusia yang bertanggung jawab. Selain itu, anak-anak juga dapat menjadi pengingat bagi orang tua mereka.

PEMBAHASAN

Navigasi web games interaktif GooClean terbagi menjadi 2 akses, yaitu: umum dan member.



Gambar 1 Pemetaan web games interaktif 'GooClean'
Sumber: penulis dan tim

Menu akses umum seperti pada pemetaan di atas, hanya memiliki akses untuk melihat berita baik internal maupun eksternal. Berita internal yang dimaksud adalah kegiatan dan liputan yang berlangsung di dalam seputar lingkungan kerjasama universitas Binus dan lembaga Kemitraan. Sedangkan berita eksternal meliputi semua berita anti korupsi yang terjadi di negara RI tercinta ini.

Menu akses member yang membuka semua pemetaan situs website 'GooClean'. Termasuk didalam lingkup pembahasan penulisan ini, web games interaktif 'GooClean.com'. Tujuan mengapa perlu akses member untuk masuk dalam menu ini adalah untuk mendeteksi jumlah pengunjung *website* yang terlibat sehingga dapat menjadi tolak ukur penyebaran website, dan untuk mendapatkan data base pengunjung agar mudah membina hubungan yang lebih lanjut, bila diperlukan.

Logo GooClean



Gambar 2 Logo 'GooClean'
Sumber: karya penulis (<http://GooClean.com/>)

Logo 'GooClean' merupakan konsep yang bertujuan agar para anak-anak sebagai target audience dapat merasakan kemiripan dengan search engine terbesar saat ini, namun tentu konten yang akan ditemukan dalam pencarian melalui website ini adalah seputar mengenai anti korupsi.

Dalam upaya BINUS University dan lembaga Kemitraan untuk menanamkan norma dasar kepada anak-anak sekolah dasar untuk bersikap jujur dan tidak menyukai korupsi, suap, serta penggelapan uang pada anak-anak sedini mungkin, maka solusi pengarahannya moral dengan pendekatan yang disukai target audience, yakni web games interaktif.

Games Berkarakter Tikus

Untuk karakteristik produk, web games interaktif GooClean.com ini akan terbagi menjadi 6 games, yang masing-masing berjudul: Lempar Tikus, Tembak Tikus, Perangkap Tikus, Adili Tikus, Habisi Tikus, dan Ubah Tikus. Semua games ini dapat dimainkan di <http://GooClean.com/aktifitas>, namun sebelumnya perlu *sign up* untuk menjadi *member* terlebih dahulu agar dapat mengaksesnya.

Untuk karakter tikus sendiri yang merupakan penggambaran secara metafora tentang koruptor. Tentunya tikus ini akan menjadi objek dan goal untuk dibasmi dan diberantas dalam upaya mendapatkan *score* tertinggi dari hasil bermain. Diharapkan melalui tokoh tikus ini target *audience* dapat menempatkan dirinya untuk menjadi tokoh pemberantas para koruptor.



Gambar 3 Visualisasi tokoh tikus
Sumber: Karya penulis dan tim (<http://GooClean.com/>)

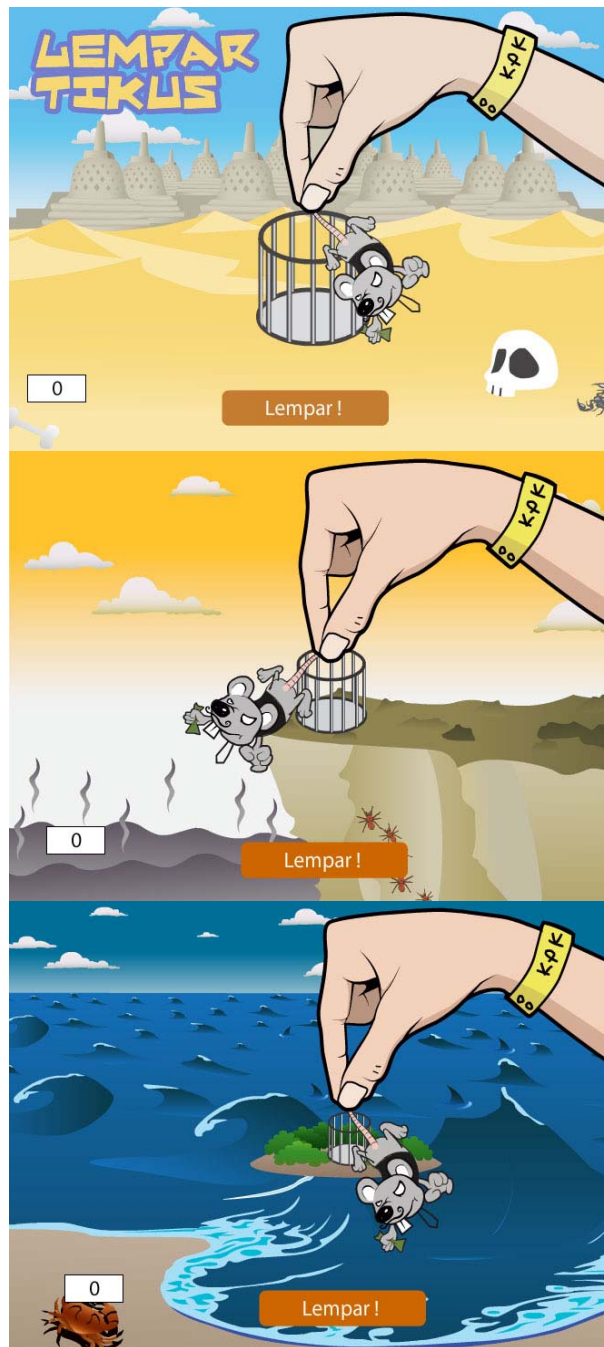
Untuk lebih mendekati metafora koruptor, ada beberapa permainan yang digambarkan penyamaran tikus menjadi manusia. Diharapkan target audience dapat merasa lebih berhati-hati terhadap budaya korupsi yang sering kali tidak bisa dilihat dari penampilan luar.



Gambar 4 Visualisasi tokoh tikus dalam penyamaran
Sumber: Karya penulis dan tim (<http://GooClean.com/>)

Jenis Games yang Dibuat

Game Lempar Tikus, memiliki abstraksi: “Hati hatiii..lepar si tikus dengan benar! mereka layak masuk penjara, makanya kita harus lepar dia dengan tepat!” Untuk cara bermainnya adalah: “Ada sebuah gambar tangan sedang memegang tikus, dengan arah angin dan arah tangan melempar, tikus harus masuk dalam penjara yang disediakan. Jumlah tikus yang masuk penjara dan level, menjadi dasar penilaiannya.”



Gambar 5 Visualisasi game Lempar Tikus
Sumber: Karya penulis dan tim (<http://Gooclean.com/>)

Game Tembak Tikus, memiliki abstraksi: “Eeh? Tikus-tikus pada menyamar nihh..ayo kita tembak tikus-tikus itu! Hati-hati jangan yang tertembak malah teman kita!” Untuk cara bermainnya adalah: “Di sebuah kota, terdapat banyak orang lalu lalang, namun di antara mereka adalah tikus. untuk itu kita harus menembak hanya gamabr tikusnya saja. Jumlah tikus yang tertembak dan level, menjadi dasar penilaiannya.”



Gambar 6 Visualisasi game Tembak Tikus
 Sumber: Karya penulis dan tim (<http://Gooclean.com/>)

Game Perangkap Tikus, memiliki abstraksi : “Waaa, uang kita di serang segerombolan tikus pemakan uang! Cepat, kita kasikan jebakan yang sesuai untuk jenis tikusnya.” Untuk cara bermainnya adalah: “Ada gambar uang di sebelah kanan layar, dan begitu banyak tikus datang dari arah kiri, kita harus cepat memberikan jebakan tikus yang tepat sesuai jenis tikusnya. Apabila terlambat atau salah memberikan jenis jebakan, maka tikus dapat mencapai uang dan memakannya. Jumlah tikus yang terbunuh dengan jebakan yang tepat serta level dan waktu, menjadi dasar penilaiannya.”



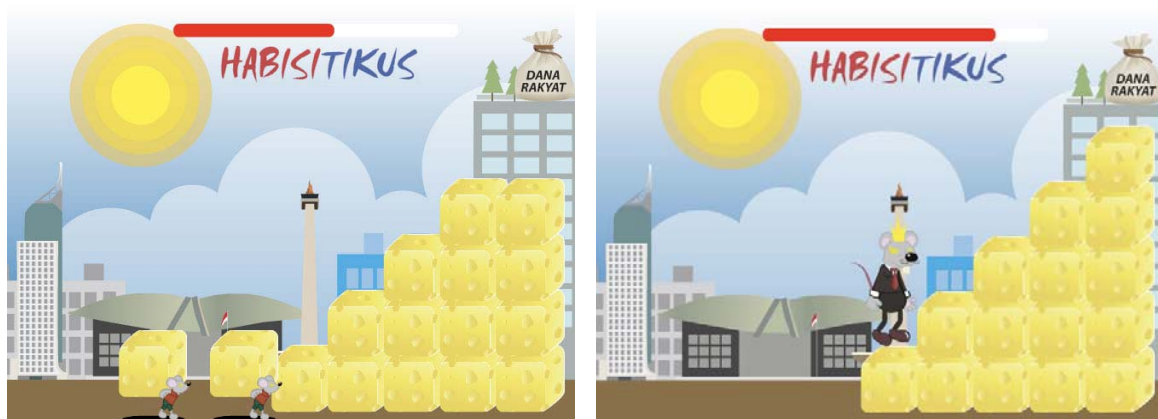
Gambar 7 Visualisasi game Perangkap Tikus
 Sumber: Karya penulis dan tim (<http://Gooclean.com/>)

Games Adili Tikus, memiliki abstraksi: “Ayoo! Kita pilih jawaban yang tepat untuk mengungkap kejahatan si tikus... Kita buat dia dipenjara!” Untuk cara bermainnya adalah: “Di sebuah ruangan pengadilan tinggi RI, terdapat di dalamnya seorang hakim dan tikus. Kita dihadapkan oleh sebuah ipad yang berisi pertanyaan pilihan ganda. Apabila kita salah menjawab pertanyaannya, maka tikus akan dinyatakan bebas. Namun apabila benar tikus akan langsung masuk penjara. Jumlah jawaban yang benar dan waktu yang diperlukan untuk menjawab, menjadi dasar penilaiannya.”



Gambar 8 Visualisasi game Adili Tikus
 Sumber: Karya penulis dan tim (<http://Gooclean.com/>)

Game Habisi Tikus, memiliki abstraksi: “Hati hatii... Para tikus-tikus kecil sibuk membangun kerajaan yang dapat dinaiki tikus besar guna mengambil uang rakyat!” Untuk cara bermainnya adalah: “Ada banyak tikus-tikus kecil membawa sebuah balok, mereka harus di klik agar gagal meletakkan balok yang dapat membentuk tangga piramid untuk tikus besar. Apabila terlambat maka tikus besar datang, menaiki tangga piramid balok untuk mencapai uang rakyat yang tergantung di atas. Jumlah tikus yang terbunuh dengan jebakan yang tepat serta level dan waktu, menjadi dasar penilaiannya.”



Gambar 9 Visualisasi game Habisi Tikus
 Sumber: Karya penulis dan tim (<http://Gooclean.com/>)

Game Ubah Tikus, memiliki abstraksi: “Sadarlaah tiikuuss! ayo kita campuran ramuan yang pas agar tikus ini berubah menjadi manusia berakhlak sehat!” Untuk cara bermainnya adalah: “Ada gambar layar untuk memberitahukan urutan ramuan apa yang tepat di sebelah kiri atas layar, dan ada sekeor tikus di kanannya.” Kita diminta memilih urutan ramuan yang tepat, apabila tepat tikus berubah menjadi manusia, bila salah tikus berubah menjadi tikus ganas. Jumlah urutan ramuan yang tepat sehingga tikus berubah menjadi manusia serta level dan waktu, menjadi dasar penilaiannya.



Gambar 10 Visualisasi game Ubah Tikus
 Sumber: Karya penulis dan tim (<http://Gooclean.com/>)

Dalam tahap proses pembuatan web games interaktif ini, mendapatkan beberapa kendala. Kendala yang sering kali dihadapi dalam pembuatan ini, ada pada tahap scripting, mengalami proses yang cukup rumit. Hal ini dikarenakan tingkat kesulitan pemrograman script bukan sesuatu yang mudah. Walaupun telah mengadakan pemilihan kategori games yang sederhana, namun dalam pelaksanaannya, ternyata mengalami bug atau error yang di luar variabel logika program. Namun semua telah mendapatkan solusi untuk bisa ditampilkan dalam *website*.

PENUTUP

Gooclean adalah sebuah website edukasi anti korupsi terhadap anak-anak dan mengajak mereka untuk menanamkan budaya anti korupsi sejak dini. Website ini ada guna menjawab ajakan nasional Presiden RI, sekaligus memberikan peranan atas dukungan negara-negara lain, dalam memberantas korupsi. Lingkup web games interaktif Gooclean sendiri dikemas semenarik mungkin guna merangsang dan meningkatkan minat anak terhadap materi yang disajikan. Hal ini diwujudkan dengan berbagai ilustrasi menarik, pola permainan yang menantang, dan gaya visual yang mudah dicerna anak-anak pada umumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Davis, G. (2001). *Quick solutions to great layout: How design books* (1st ed.). Singapore, Singapore: McGraw-Hill.
- Djiwandono, S. E. W. (2004). *Psikologi pendidikan* (1st ed.). Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Komisi Pemberantasan Korupsi RI. (2008). *Memahami untuk membasmi: Understanding to Eradicate*. Jakarta, KPK.
- Maheka, A. (2011). *Mengenal & memberantas korupsi*. Jakarta, KPK.
- Wiedemann, J. (2005). *Illustration Now!* (1st ed.). London, France: Taschen.
- Regar, M. H. (2010). *Pajak atau hasil rampokan*. Medan, USU press.
- Rustan, S. (2008). *Layout, dasar & penerapannya* (1st. ed). Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.