



**GAME EDUKASI ANTI KORUPSI “*CORRUPTION
CASTLE*” SEBAGAI SOSIALISASI UNDANG-UNDANG
PEMBERANTASAN TINDAK PIDANA KORUPSI**

Skripsi

**diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer**

Oleh

Hesti Dwi Kurniasari

NIM.5302414090

PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER

JURUSAN TEKNIK ELEKTRO

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2019

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Hesti Dwi Kurniasari

NIM : 5302414090

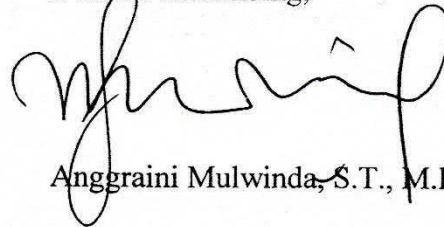
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Judul : Game Edukasi Anti Korupsi “Corruption Castle” sebagai
Sosialisasi Undang-Undang Pemberantasan Tindak Pidana
Korupsi.

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke panitia sidang ujian skripsi Program Studi S-1 Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang.

Semarang, 12 April 2019

Dosen Pembimbing,



Anggraini Mulwinda, S.T., M.Eng.,

NIP. 197812262005012002

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Game Edukasi Anti Korupsi *Corruption Castle* sebagai Sosialisasi Undang-Undang Pemberantasan Tindak Pidana Korupsi” telah dipertahankan di depan sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang pada tanggal 23 Mei 2019.

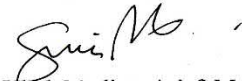
Oleh

Nama : Hesti Dwi Kurniasari
NIM : 5302414090
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

PANITIA

Ketua

Sekretaris



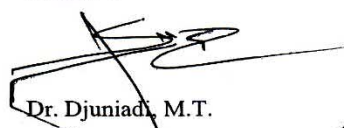
Dr.-Ing Dhidik Prastiyanto, S.T., M.T.
NIP. 197805312005011002

Ir. Ulfah Mediaty Arief, M.T.IPM
NIP. 196605051998022001

Penguji 1

Penguji 2

Penguji 3/Pembimbing



Dr. Djuniadi, M.T.
NIP. 196306281990021001

Drs. Agus Suryanto, M.T.
NIP. 196708181992031004

Anggraini Mulwinda, S.T., M.Eng.,
NIP. 197812262005012002

Mengetahui,

Dekan Fakultas Teknik



Dr. Nur Qudus, M.T.

NIP. 196911301994031001

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi saya yang berjudul “Game Edukasi Anti Korupsi *Corruption Castle* sebagai Sosialisasi Undang-Undang Pemberantasan Tindak Pidana Korupsi” disusun berdasarkan hasil penelitian saya dengan arahan dosen pembimbing. Sumber informasi atau kutipan yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan telah disebutkan dan dicantumkan dalam daftar pustaka. Skripsi ini asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Negeri Semarang (UNNES) maupun di perguruan tinggi lain.

Semarang, 12 April 2019



Hesti Dwi Kurniasari

NIM. 5302414090

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

1. Jangan mengaku orang Indonesia kalau masih korupsi. Orang pintar lebih mudah melakukan korupsi (Abraham Samad).
2. Hati-hatilah dalam berkata-kata, karena setiap ucapan itu adalah doa (Hesti DK).

PERSEMBAHAN

1. Untuk orang tua dan seluruh keluarga yang senantiasa memberikan dukungan dan semangat.
2. Untuk Dosen pembimbing, Anggraini Mulwinda, S.T., M.Eng., yang telah memberikan arahan dan bimbingan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Untuk pak Slamet Riyadi dan Ibu Nur Ainy
4. Untuk Agung Ludyanto, yang telah membantu dalam setiap perjalanan menempuh perkuliahan di UNNES.
5. Untuk teman-teman seperjuangan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Unnes Angkatan 2014.
6. Untuk Almamater UNNES.

SARI

Hesti Dwi Kurniasari. 2019. Game Edukasi Anti Korupsi *Corruption Castle* sebagai Sosialisasi Undang-Undang Pemberantasan Tindak Pidana Korupsi. Anggraini Mulwinda, S.T., M.Eng., Program Studi Teknik Informatika dan Komputer, Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik.

Korupsi menurut pasal 2 Undang-Undang No. 31 Tahun 1999 bahwa Setiap orang yang melawan hukum melakukan perbuatan memperkaya diri atau orang lain atau korporasi yang dapat merugikan keuangan negara atau perekonomian negara. Rincian penyidikan kasus korupsi sebanyak 814 perkara tahun 2004 sampai dengan tahun 2018. Masyarakat menganggap kegiatan memberi hadiah sebagai tindakan yang lumrah dan wajar. Salah satu penyebab berlangsung kebiasaan ini adalah kurangnya pemahaman masyarakat terkait tindakan korupsi. Tujuan penelitian ini adalah membuat *game* edukasi anti korupsi sebagai sarana sosialisasi Undang-Undang Pemberantasan Tindak Pidana Korupsi dan mengetahui kelayakan *game* edukasi anti korupsi ini berdasarkan ISO/IEC 25010.

Metode pengembangan yang digunakan dalam pembuatan *Game* Edukasi ini adalah metode *Waterfall*. Pengujian perangkat lunak dalam penelitian ini berdasarkan ISO/IEC 25010 menggunakan 5 aspek pengujian.

Hasil pengujian yang sudah dilakukan antara lain uji aspek *Functional Suitability* dengan nilai 1 (baik), uji aspek *Performance Eficiency* dengan hasil 0,067 detik/thread (baik) dan 1,8017 detik (sangat puas), uji aspek *Compatibility* dengan hasil 100% (sangat layak), uji aspek *Usability* dengan hasil 84,04% (sangat layak), dan uji aspek *Portability* dengan hasil 100% (sangat layak). Saran untuk penelitian selanjutnya diharapkan *Game* Edukasi ini dapat dikembangkan dalam beberapa *platform*. Dan dapat mengedukasi seluruh lapisan masyarakat dalam memerangi korupsi di Indonesia.

Kata Kunci: *Game Edukasi, Korupsi, Sosialisasi, Undang-Undang, ISO 25010.*

PRAKATA

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan karunia-Nya serta kemudahan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul ”*Game Edukasi Anti Korupsi Corruption Castle* sebagai Sosialisasi Undang-Undang Pemberantasan Tindak Pidana Korupsi” sebagai syarat untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi S1 Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Semarang. Shalawat dan salam disampaikan kepada Nabi Muhammad SAW, mudah-mudahan kita semua mendapat safaat NYA di yaumul akhir nanti. Amin.

Dalam penyusunan skripsi ini tak lepas peran dari berbagai pihak yang turut mendukung, membimbing dan bekerja sama sehingga penelitian ini dapat terselesaikan. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang atas kesempatan yang diberikan kepada menulis untuk menempuh studi di Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Nur Qudus, M.T., Dekan Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang atas fasilitas yang disediakan bagi mahasiswa dan yang telah mengesahkan skripsi ini.
3. Dr.-Ing. Dhidik Prastyanto, S.T., M.T., Ketua Jurusan Teknik Elektro Universitas Negeri Semarang.
4. Ir. Ulfah Mediaty Arief, M.T. IPM, Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Semarang.
5. Anggraini Mulwinda, S.T., M.Eng., Dosen Pembimbing yang selalu sabar memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.

6. Dr. Djuniadi, M.T., Dosen Penguji 1 yang telah memberikan saran dalam penulisan skripsi ini.
7. Drs. Agus Suryanto, M.T., Dosen Penguji 2 yang telah memberikan saran dalam penulisan skripsi ini.
8. Ronny Muryanto selaku Kepala KP2KKN Jawa Tengah yang telah memberikan izin observasi dan melakukan penelitian.
9. Semua dosen yang telah memberikan ilmu yang berharga selama ini.
10. Orang Tua dan seluruh keluarga besar.
11. Slamet Riyadi dan Nur Ainy yang telah membantu dan memberikan semangat untuk kuliah lagi.
12. Teman-teman agen Cimol dan agen Primary Store.
13. Agung Ludyanto yang senantiasa memberikan bantuan dan dukungan.
14. Teman-teman PTIK Universitas Negeri Semarang Angkatan 2014.
15. Berbagai pihak yang telah membantu untuk karya tulis ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga segala bantuan dan kebaikan tersebut mendapat limpahan balasan dari Allah SWT. Penulis berharap semoga Skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Semarang, 12 April 2019



Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
SARI.....	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Pembatasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan	7
1.6 Manfaat	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	9
2.1 Kajian Pustaka	9

2.2	Landasan Teori.....	15
2.2.1	Korupsi.....	15
2.2.2	UU Tipikor.....	18
2.2.3	<i>Game</i>	26
2.2.4	<i>Game</i> Edukasi.....	29
2.2.5	Sosialisasi.....	31
2.2.6	<i>Android</i>	34
2.2.7	Unity Versi 5.5.2.....	35
2.2.8	Adobe Photoshop CS 6.....	37
2.2.9	ISO/IEC 25010.....	39
2.2.10	KPK.....	46
BAB III METODE PENELITIAN.....		48
3.1	Waktu dan Tempat pelaksanaan.....	48
3.2	Desain Penelitian.....	48
3.3	Alat dan Bahan Penelitian.....	68
3.4	Parameter Penelitian.....	69
3.5	Teknik Pengumpulan Data.....	69
3.6	Teknik Analisis Data.....	70
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		73
4.1	Deskripsi Data.....	73
4.1.1	Deskripsi <i>Corruption Castle</i>	73
4.1.2	Tampilan <i>Corruption Castle</i>	75

4.1.2.1 Tampilan Video Opening.....	75
4.1.2.2 Tampilan Menu Utama	76
4.1.2.3 Tampilang Menu <i>Start</i>	79
4.2 Analisis Data	88
4.2.1 Hasil Pengujian <i>Corruption Castle</i>	88
4.2.1.1 Hasil Pengujian <i>Functional Suitability</i>	88
4.2.1.2 Hasil Pengujian <i>Performance Eficiency</i>	93
4.2.1.3 Hasil Pengujian <i>Compatibility</i>	94
4.2.1.4 Hasil Pengujian <i>Usability</i>	96
4.2.1.5 Hasil Pengujian <i>Portability</i>	98
4.3 Pembahasan.....	101
BAB V PENUTUP.....	104
5.1 Kesimpulan	104
5.2 Saran.....	105
DAFTAR PUSTAKA	106
LAMPIRAN.....	109

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Jadwal Rencana Pengerjaan	50
Tabel 3.2. <i>Storyboard Game</i> Edukasi Anti Korupsi	53
Tabel 3.3. Skenario Pengujian <i>Blackbox</i>	62
Tabel 3.4. Pengukuran kepuasan pengguna	63
Tabel 3.5. Instrumen Sub Karakteristik <i>Co-Existence</i>	64
Tabel 3.6. Instrumen <i>Use Questionnaire</i>	65
Tabel 3.7. Skor Skala Penilaian	67
Tabel 3.8. Instrumen Karakteristik.....	68
Tabel 3.9. Kriteria Presentase	72
Tabel 4.1. Pengujian <i>Blackbox</i>	88
Tabel 4.2. Hasil Uji <i>Compatibility</i>	95
Tabel 4.3. Pengujian <i>Portability</i>	98

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Karakteristik Model Kualitas Produk.....	40
Gambar 3.1. Tahapan Metode <i>Waterfall</i>	49
Gambar 3.2. <i>Flowchart Game</i> Edukasi Anti Korupsi.....	51
Gambar 4.1. Mengatur Letak SDK dan JDK	73
Gambar 4.2. Tampilan <i>Build</i> Aplikasi	74
Gambar 4.3. Tampilan Video <i>Opening</i>	75
Gambar 4.4. Tampilan Menu Utama.....	76
Gambar 4.5. Tampilan Menu <i>Help</i>	77
Gambar 4.6. Tampilan Menu Tentang	77
Gambar 4.7. Tampilan Keluar.....	78
Gambar 4.8. Tampilan Menu <i>Start</i>	79
Gambar 4.9. Tampilan Menu <i>Game</i> Edukasi.....	79
Gambar 4.10. Tampilan <i>Quiz Game</i>	80
Gambar 4.11. Tampilan Hasil <i>Quiz Game</i>	81
Gambar 4.12. Tampilan <i>Memory Game</i>	81
Gambar 4.13. Tampilan <i>Drop Game</i>	82
Gambar 4.14. Tampilan UU Tipikor.....	83
Gambar 4.15. Tampilan UU.....	83
Gambar 4.16. Tampilan Menu Peran	85
Gambar 4.17. Tampilan Video Peran Kita.....	86

Gambar 4.18. Tampilan Peran Serta Masyarakat.....	87
Gambar 4.19. Tampilan <i>Link-link</i> KPK.....	87
Gambar 4.20. Hasil Pengujian Aspek <i>Usability</i>	97

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Formulir Usulan Topik Skripsi.....	110
Lampiran 2. Formulir Usulan Pembimbing	111
Lampiran 3. Formulir Penetapan Dosen Pembimbing Skripsi.....	112
Lampiran 4. Formulir Pembimbingan Penulisan Skripsi.....	113
Lampiran 5. Formulir Laporan Selesai Bimbingan Skripsi	114
Lampiran 6. Permohonan Izin Observasi 1	115
Lampiran 7. Permohonan Izin Observasi 2.....	116
Lampiran 8. Hasil Uji Aspek <i>Performance Efficiency</i>	117
Lampiran 9. Hasil Uji Aspek <i>Usability</i>	119
Lampiran 10. Dokumentasi.....	120

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Data rekapitulasi tindak pidana korupsi oleh Komisi Pemberantasan Korupsi (KPK) 2018 menunjukkan rincian penyidikan kasus korupsi sebanyak 814 perkara dari tahun 2004 sampai dengan tahun 2018. Pada lima tahun terakhir angka korupsi di Indonesia semakin meningkat, hal ini dilihat dari statistik data penyidikan oleh Komisi Pemberantasan Korupsi (KPK). Pada tahun 2014 terdapat 80 kasus, tahun 2015 terdapat 87 kasus, tahun 2016 terdapat 96 kasus, tahun 2017 menjadi 123 kasus, dan tahun 2018 naik menjadi 127 kasus. (*Anti-Corruption Clearing House: 2018*).

Supeno, (2009: 12) menyatakan bahwa terjadinya kegiatan korupsi dan perilaku korupsi menjadikan otonomi daerah masih jauh dari harapan semula dalam memeratakan dan menyeimbangkan hasil-hasil pembangunan. Peran politisi mungkin tidak lagi diharapkan dalam pemberantasan korupsi, karena politikus dianggap bagian dari masalah korupsi itu sendiri. Kondisi tersebut menjadi kewajiban bagi semua pihak, baik dari kalangan pendidikan, lembaga swadaya masyarakat, tokoh-tokoh panutan, aktivis, media masa, dan para masyarakat sekitar. Pendapat lain menurut Barnas, (2013: 1) Masyarakat umum menganggap kegiatan memberi hadiah atas sebuah pelayanan sebagai imbalan jasa atau bantuan dari kalangan tertentu, sebagai

tindakan yang lumrah dan wajar saja. Salah satu penyebab berlangsung kebiasaan ini adalah kurangnya pemahaman masyarakat terkait bentuk tindakan-tindakan korupsi. Hal ini berdampak pula pada generasi muda penerus bangsa yang menganggap tindakan-tindakan tersebut sebagai kebiasaan yang wajar dan memang seperti itu jalannya.

Menghukum seberat-beratnya pelaku korupsi dianggap sebagai upaya yang paling tepat dalam memberantas korupsi. Hal tersebut menganggap hukum pidana sebagai perangkat hukum tersebut, yaitu peraturan perundang-undangan. Suryani, (2015: 295). Artikel yang dimuat Komisi Yudisial RI, (2016), bahwa kurangnya penerapan Undang-Undang Tentang Pemberantasan Tindak Pidana Korupsi menyebabkan penegakan hukum mengalami hambatan. Masyarakat bahkan pelaku korupsi belum mengetahui sisi normatif dari Undang-Undang Tipikor tersebut. Maka dari itu perlu adanya sosialisasi Undang-Undang Tipikor dalam upaya pemberantasan Korupsi. Sedangkan artikel yang dimuat Jdih Kota Makassar, (2017). Pemerintah kota Makasar melalui bagian Hukum dan HAM Setda kota Makasar mengadakan sosialisasi Undang-Undang No 31 Tahun 1999 Tentang Pemberantasan Tindak Pidana Korupsi, sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang No 20 Tahun 2001 Tentang Perubahan atas Undang-Undang No 31 Tahun 1999 Tentang Tindak Pidana Korupsi pasca putusan Mahkamah Konstitusi Nomor 25/PUU-XIV/2016. Pelaksanaan sosialisasi tersebut bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang

dimensi perbuatan korupsi yang diatur dalam Undang-Undang Tindak Pidana Korupsi atas putusan Mahkamah Konstitusi.

Upaya mengangkat nilai sosial dalam memerangi korupsi sebagai media edukasi, sebelumnya sudah pernah dilakukan oleh Sarwoko, (2014) dalam penelitian yang berjudul Pembuatan *game* edukasi anti korupsi KPK Defense berbasis 2D menggunakan Unity Game Engine. Dalam penelitian tersebut, pembuatan aplikasi *Tower Defense* masih berbasis *platform* dekstop komputer. Penelitian lain oleh Barnas, (2013) dalam penelitian yang berjudul Game Detektif Samad Memberantas Koruptor Berbasis Dekstop. Dimana dalam penelitian tersebut, pembuatan aplikasi menggunakan Adobe Flash CS6 dan pesan yang ingin disampaikan atau cerita yang mengarah kepada tindakan korupsi perlu diperbanyak lagi. Penelitian lain oleh Cahyar, (2014) dalam penelitian yang berjudul Game Edukasi Pemberantasan Koruptor Berbasis 3D menggunakan Unity 3D, bahwa game edukasi tersebut hanya memberikan informasi mengenai para koruptor, hanya sebatas pengingat bagi para user tentang siapa saja yang dulunya pernah melakukan tindakan korupsi.

Menurut Iswanto, (2015: 1) bahwa suatu bentuk aplikasi yang edukatif dapat disalurkan melalui sebuah *game*, dimana *game* dijadikan sebagai media pembelajaran yang memuat konsep belajar sambil bermain. Permainan edukatif merupakan suatu bentuk permainan yang memberikan pengalaman pendidikan maupun pengalaman belajar. Khairy, (2016: 42) menyatakan bahwa pemanfaatan *game* merambah ke berbagai bidang, salah satunya bidang edukasi. *Game* digunakan sebagai salah satu

sarana dalam mengisi waktu luang dalam memanfaatkan pembelajaran. Pendapat lain menurut Salman, (2013: 1139) bahwa dalam bidang *mobile* saat ini *game* menjadi perkembangan dari sebuah industri yang dimanfaatkan sebagai sarana edukasi dalam mengembangkan minat seseorang. Rahman, (2016) *game* edukasi merupakan permainan yang dikemas untuk merangsang daya pikir dalam meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah. Selain itu *game* edukasi bertujuan agar dapat mengatasi masalah pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar, membantu perkembangan kecerdasan, dan meningkatkan kemampuan anak dalam proses belajar.

Rizal dan Aryanto, (2017: 80) menyatakan bahwa sebuah *game* digunakan sebagai media pembelajaran yang mengajak dan menggerakkan masyarakat Indonesia agar sadar akan kejahatan korupsi yang marak terjadi dan sudah menjadi budaya di negeri ini. Sehingga dapat berkontribusi memajukan *game* di Indonesia dan mampu memberikan pendidikan dengan menerapkan nilai-nilai efektif yang baik dan dapat mengurangi permasalahan korupsi di Indonesia.

Sosialisasi dibutuhkan dalam upaya penyampaian pesan sesuai tujuan yang diharapkan. Menurut Rahmawati, dkk (2014) bahwa perancangan *game* sebagai upaya sosialisasi sangat diperlukan dalam menyampaikan peran sosialisasi, yang dalam hal ini dalam memperhatikan penyampaian informasi melalui kegiatan sosialisasi. Gaya penyajian grafis 2D dipilih sebagai tampilan dalam *game* yang memiliki kekuatan gambar menarik. Punusingon, dkk (2017) bahwa upaya sosialisasi

Undang-Undang, tidak hanya diterapkan secara langsung. Sosialisasi Undang-Undang dapat dilakukan secara tidak langsung, salah satunya dengan media animasi.

Dalam proses pengembangan aplikasi diperlukan pengujian agar tidak terdapat kesalahan ketika aplikasi sudah digunakan oleh *user* (pengguna). Menurut Rosa dan Shalahuddin (2015), bahwa sebuah kualitas dari perangkat lunak perlu dijaga dari kesalahan (*error*) pada proses pengembangan tersebut, sehingga sesuai dengan kebutuhan pengguna. Salah satu standar pengujian sebuah perangkat lunak adalah ISO 25010. ISO 25010 menjadi standar pengujian internasional dalam penentuan kualitas perangkat lunak yang sebelumnya dikenal dengan standar versi ISO 9126. Maka dari itu untuk menguji dan mengetahui kualitas perangkat lunak, pembuatan aplikasi game edukasi anti korupsi ini menggunakan ISO 25010.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah disampaikan, maka perlu dilakukan penelitian untuk menghasilkan *game* edukasi anti korupsi sebagai sosialisasi UU Pemberantasan Tindak Pidana Korupsi. *Game* edukasi ini diberi nama “*Corruption Castle*”. Arti dari nama *Castle* menurut KBBI yaitu kastil, benteng, atau istana. Jadi *game* edukasi anti korupsi ini diharapkan dapat memerangi korupsi di Indonesia dengan membentengi diri dari korupsi serta diharapkan akan menjadi penunjang dalam mengedukasi terkait pemberantasan tindak pidana korupsi.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka dapat diidentifikasi berbagai permasalahan sebagai berikut:

1. Semakin meningkat angka korupsi di Indonesia dalam lima tahun terakhir. Dari tahun 2014 terdapat 80 kasus, menjadi 127 kasus di tahun 2018
2. Terjadinya kegiatan korupsi menyebabkan ketidakseimbangan hasil-hasil pembangunan.
3. Kurangnya pemahaman masyarakat terkait bentuk tindakan-tindakan korupsi, sehingga secara tidak langsung masyarakat menganggap kegiatan memberi hadiah atas sebuah pelayanan sebagai imbalan jasa yang lumrah dan wajar.
4. Kurangnya penerapan sisi normatif dari Undang-Undang Pemberantasan Tindak Pidana Korupsi, sehingga penegak hukum mengalami hambatan dalam menerapkan UU Tipikor.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Game edukasi anti korupsi ini dibuat untuk *platform* berbasis *Android*.
2. Game edukasi anti korupsi ini dapat di mainkan secara *offline*.
3. Game edukasi anti korupsi ini hanya untuk 1 pemain atau *player*.

4. Pengujian perangkat lunak berdasarkan ISO/IEC 25010 dengan menggunakan 5 aspek pengujian, yaitu *Functional Suitability*, *Performance Eficiency*, *Compatibility*, *Usability*, dan *Portability*.
5. Terdapat 3 jenis *game* yang dapat dimainkan.
6. Diperlukan koneksi internet untuk mendownload Undang-Undang yang disediakan dan link-link KPK yang dimuat dalam game edukasi ini.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat *game* edukasi anti korupsi sebagai sarana sosialisasi Undang-Undang Pemberantasan Tindak Pidana Korupsi?
2. Bagaimana kelayakan perangkat lunak *game* edukasi anti korupsi berdasarkan ISO/IEC 25010?

1.5 Tujuan

Tujuan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Membuat *game* edukasi anti korupsi sebagai sarana sosialisasi Undang-Undang Pemberantasan Tindak Pidana Korupsi.
2. Mengetahui kelayakan perangkat lunak *game* edukasi anti korupsi berdasarkan ISO/IEC 25010.

1.6 Manfaat

Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi Mahasiswa

- 1) Meningkatkan wawasan penelitian mengenai korupsi.
- 2) Menambah wawasan mengenai pembuatan media melalui sebuah game edukasi sebagai sarana sosialisasi pemberantasan korupsi.

2. Bagi Universitas

- 1) Menambah referensi sebagai bahan evaluasi pembuatan game edukasi anti korupsi dalam mensosialisasikan Undang-Undang Pemberantasan Tindak Pidana Korupsi.

3. Bagi Masyarakat

- 1) Masyarakat mengetahui dan menyadari pentingnya pemberantasan tindak pidana korupsi.
- 2) Dapat menanamkan nilai-nilai yang mendukung terciptanya perilaku anti-koruptif.
- 3) Mengetahui penerapan Undang-Undang Pemberantasan Tindak Pidana Korupsi.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1 Kajian Pustaka

Penelitian tentang pembuatan *game* anti korupsi telah banyak dilakukan. Meskipun demikian, hal tersebut masih menarik untuk dilakukan penelitian lebih lanjut lagi, guna melengkapi yang sudah ada atau membuat kembali versi yang baru. Peninjauan terhadap penelitian lain sangat penting karena bisa mengetahui kelebihan maupun kekurangan dari penelitian sebelumnya. Beberapa hasil penelitian sebelumnya tertuang pada kajian pustaka yang diusulkan dalam penelitian ini adalah penelitian dari Barnas (2013), Handoyo (2014), Sarwoko (2014), Cahyar (2015), Rizal dan Aryanto (2017), Carr (2007)) Agatiello (2010), Cerqueti dan Coppier (2014), Cerqueti dan Coppier (2016), Ricky (2015), Rahmawati, Haryanto, dan Setyanto (2014), dan Setyaningsih (2015).

Barnas, (2013) dalam penelitiannya yang berjudul *Game Detektif Samad Memberantas Koruptor Berbasis Dekstop*, menjelaskan bahwa masih kurangnya pemahaman masyarakat terhadap tindakan korupsi yang mengakibatkan kebiasaan koruptif berlangsung dikalangan masyarakat. Dengan adanya kebiasaan tersebut, muncul ide untuk membuat suatu permainan *game dekstop*, sebagai sarana penyampaian pesan terkait sikap anti korupsi, dan memberikan pemahaman terhadap korupsi dalam bentuk-bentuk yang mengarah pada tindakan korupsi, kepada kalangan

remaja yang dianggap sebagai generasi penerus bangsa. *Game* tersebut dibangun dengan menggunakan Adobe Flash CS6 dan menggunakan metode penelitian deskriptif, serta penggunaan model *waterfall* sebagai metode pengembangan perangkat lunak.

Handoyo, (2014) dalam penelitiannya yang berjudul *Corruption Eradication Strategy In Indonesian Using Inspection Game*, menyimpulkan bahwa pemberantasan tindak pidana korupsi di Indonesia dapat dilakukan secara efektif dan efisien menggunakan *inspection game*. *Inspection game* merupakan salah satu permainan pada *game theory* yang mampu menjelaskan dan menggambarkan kemungkinan yang terjadi terkait pemberantasan korupsi di Indonesia. Peranan UU Tipikor sangat dibutuhkan dalam menjerat pelaku korupsi sehingga menimbulkan efek jera. Pada tingkatan praktis, peranan penegak hukum sangat diperlukan yang tentunya mengacu pada UU Tipikor yang telah di sah kan. Dalam UU Tipikor, keterkaitan KPK untuk menindak pelaku korupsi sangat mempengaruhi sanksi yang diberikan. Penelitian ini menggunakan metode studi kepustakaan. Data yang digunakan menggunakan data sekunder. Data didapatkan dari berbagai macam sumber, seperti buku, jurnal, majalah, artikel berita, baik melalui media perpustakaan maupun melalui internet.

Sarwoko, (2014) dalam penelitiannya yang berjudul *Pembuatan Game Edukasi Anti Korupsi KPK Defense Berbasis 2D Menggunakan Unity Game Engine*, menyatakan bahwa *game* dianggap sebagai salah satu media yang digunakan untuk mengisi waktu luang atau menghilangkan kebosanan bahkan mengurangi beban pikiran. Namun disisi

lain *game* digunakan sebagai media pembelajaran alternatif dan inovatif. Tema sosial bermasyarakat dengan topik gerakan anti korupsi diangkat sebagai media pembelajaran yang bertujuan mengajak setiap orang untuk menahan potensi korupsi sejak dini. Yang selanjutnya dirancang sebuah aplikasi permainan yang dikembangkan dengan menggunakan metode *4 cycle* yang meliputi tahap berupa tahapan analisis, tahapan perancangan aplikasi, tahapan pembuatan aplikasi, dan tahapan pengujian. Aplikasi ini diharapkan mampu digunakan sebagai sarana edukasi dan hiburan bagi dunia pendidikan maupun masyarakat umum.

Cahyar, (2015) dalam penelitiannya yang berjudul *Game Edukasi Pemberantasan Koruptor Berbasis 3D Menggunakan Unity 3D*, menyatakan bahwa *game* edukasi menjadi salah satu sarana alternatif bagi semua kalangan termasuk bagi para penerus masa depan bangsa dalam usaha memerangi dan memberantas kegiatan korupsi. Pemberian informasi mengenai para koruptor pada menu koleksi dimaksudkan sebagai hukuman moral bagi para tersangka dan juga sebagai pengingat bagi para pemain atau *player* tentang siapa saja yang dulunya pernah melakukan tindakan korupsi. Tentunya perlu penambahan tokoh KPK dan koruptor pada *game* ini, variasi jalan cerita kasus korupsi, latar tempat kejadian kejahatan korupsi, serta kelengkapan informasi tentang para koruptor, semua itu sangat dibutuhkan agar membuat *game* semakin menarik dan bermanfaat.

Rizal dan Aryanto, (2017) dalam penelitiannya yang berjudul *Perancangan Game "SI ALI (AKU PEDULI) MELAWAN KORUPSI" Sebagai Media Interaktif Bernilai*

Budaya, menjelaskan bahwa salah satu media yang dapat membantu dalam penyampaian materi adalah sebuah *game*, dimana *game* yang mampu memberikan pembelajaran sekaligus hiburan kepada masyarakat. Dan disini *game* digunakan sebagai pengembang media pendidikan untuk melawan korupsi. Budaya lokal Indonesia diusung dalam pembuatan *game* ini sebagai *game action* yang memiliki tampilan menu dan tombol yang sederhana namun menarik, sehingga pengguna tidak mengalami kesulitan saat memainkan *game* tersebut. Aplikasi *game* ini dibangun menggunakan suatu program aplikasi pembuat animasi yaitu Adobe Flash. Metode perancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif.

Carr, (2007) dalam penelitiannya yang berjudul *Corruption, legal solutions and limits of law*, menyatakan bahwa sejak pertengahan tahun 1990-an telah ada kegiatan yang intens dalam hal inisiatif anti-korupsi. Kurangnya pendekatan terpadu tidak mungkin melanjutkan perjuangan melawan korupsi dengan cara yang berarti. Dalam hal ini undang-undang anti-korupsi hanya memberikan jawaban parsial serta perlu terlibat dalam apa yang disebut proses re-sosialisasi. Oleh karena itu diperlukan kegiatan memerangi korupsi melalui sosialisasi ulang. Dengan artian menanyakan apakah kesadaran sosial yang lebih besar melalui pendidikan memberikan solusi yang memungkinkan. Dipandu oleh filosofi humanistik pandangan masyarakat yang diajukan bahwa bagian dari jawaban secara efektif mengatasi korupsi terletak pada efek jangka panjang orang sadar akan korupsi.

Agatiello, (2010) dalam penelitiannya yang berjudul *Corruption Not An End*, menyatakan bahwa korupsi merupakan kejahatan dalam perhitungan yang dilakukan untuk memperoleh keuntungan. Korupsi dalam politik terjadi menurut kekuasaan dalam masyarakat tertentu. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dari sifat korupsi dan menjelaskan cara mengatasinya, otoritas politik diharapkan bertindak sesuai dengan konsekuensi atas persetujuan konsisten negara. Namun meskipun keputusan diserahkan oleh pihak berwenang, tanggung jawab memerangi korupsi dilakukan bersama oleh seluruh lapisan masyarakat.

Cerqueti dan Coppier, (2014) dalam penelitiannya yang berjudul *Corruption, Evasion, and Environmental Policy: A Game Theory Approach*, menganalisis bahwa hubungan antara korupsi dan kerusakan lingkungan, yang mempunyai tujuan membangun pengaturan ekonomi dalam menghindari korupsi yang mengalihkan dana yang dialokasikan untuk program-program lingkungan ke kantong-kantong pribadi dengan cara penggelapan dana ataupun penyuapan. Penelitian ini mengembangkan dan memecahkan model teoritis permainan dengan informasi untuk mengkaji interaksi. Dalam model ini masing-masing pemain memiliki pilihan untuk berperilaku dalam cara yang korup dan interaksi dalam melindungi lingkungan hidup.

Cerqueti dan Coppier, (2016) dalam penelitiannya yang berjudul *A Game for Exploring Political and Bureaucratic Corruption*, menganalisis bahwa hubungan antara korupsi dan birokrasi korupsi sebagai pilihan alternatif atau hidup berdampingan dalam lingkungan industri yang sama. Memiliki tujuan membangun dan

mengembangkan teori permainan melalui informasi yang diperoleh. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa ukuran yang berlandaskan dari tingkat modal, di mana suatu kondisi yang di perlukan untuk terlibat dalam korupsi politik. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dalam menganalisis data primer dan data sekunder.

Ricky, (2015) dalam penelitiannya yang berjudul *Education Game Of Multiplying Based On Horizontal Method Of Html 5 And Android*, menyatakan bahwa seiring perkembangan waktu, teknologi berkembang dengan pesat yang diikuti dengan perkembangan game dan variasi bentuk yang makin bertambah. *Game* saat ini makin mudah ditemukan pada perangkat *mobile*. Ditambah lagi, game pada perangkat mobile dapat dijadikan media yang tepat untuk pembelajaran (game edukasi) karena praktis dan mudah dibawa ke mana saja serta cenderung menyenangkan karena berbentuk permainan.

Rahmawati, Haryanto, dan Setyanto, (2014) dalam penelitiannya yang berjudul *Perancangan Game sebagai Upaya Sosialisasi Perilaku Hidup Sehat dengan Mengonsumsi Air Putih Setiap Hari pada Remaja Usia 10-18 Tahun di Kota Semarang*, mengungkapkan bahwa dalam penelitian ini menggunakan metodologi campuran dari metode kualitatif dan metode kuantitatif. Perancangan *game* ini bertujuan menyampaikan upaya sosialisasi pola hidup sehat dengan mengonsumsi air putih setiap hari. Dibutuhkan analisis mengenai psikologis remaja dalam keseharian, sehingga media yang dipilih mencapai sasaran yang tepat. Desain *environment* dan *graphic user interface* digunakan sebagai elemen lain dalam perancangan *game* ini.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Korupsi

Korupsi menurut pasal 2 Undang-Undang No. 31 Tahun 1999 bahwa “Setiap orang yang secara melawan hukum melakukan perbuatan memperkaya diri sendiri atau orang lain atau suatu korporasi yang dapat merugikan keuangan negara atau perekonomian negara”.

Menurut Undang- Undang No. 20 Tahun 2001 atas perubahan Undang- Undang No. 31 Tahun 1999 tentang Pemberantasan Tindak Pidana Korupsi yang mencakup unsur perbuatan melawan hukum, penyalahgunaan kewenangan, memperkaya diri sendiri atau orang lain, dan korporasi yang merugikan keuangan negara.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, korupsi merupakan “penyelewengan atau menyalahgunakan uang negara untuk kepentingan pribadi atau orang lain”.

Trionovani (2016: 35). Korupsi merupakan perbuatan yang bertentangan dengan kaidah-kaidah umum yang berlaku di masyarakat. Korupsi di Indonesia dianggap sebagai kejahatan yang luar biasa. Telah banyak usaha yang dilakukan untuk memberantas korupsi, namun sampai saat ini hasil dari upaya pemberantasan korupsi masih belum selesai, dengan harapan masyarakat melihat realita tersebut dan timbul *public judgement* bahwa korupsi adalah manifestasi budaya bangsa. Sedangkan menurut Suryani (2015: 288). Korupsi dianggap sebagai kejahatan luar biasa yang diperlukan upaya memberantas dengan luar biasa pula. Peran serta masyarakat dibutuhkan dalam upaya pemberantasan korupsi, yang dalam hal ini melalui

penindakan dan pencegahan. Hal tersebut tidak akan berhasil jika hanya mengandalkan peran pemerintah saja, seluruh lapisan masyarakat mempunyai kewajiban dalam memberantas korupsi di negara ini.

Syamsuddin, (2011: 15). Penyebab seseorang melakukan korupsi dipengaruhi oleh beberapa hal, diantaranya:

1. Lemahnya pendidikan moral, etika, dan pendidikan agama.
2. Pelaku korupsi tidak diberi sanksi yang keras.
3. Sistem pemerintahan yang tidak transparan.
4. Faktor ekonomi.
5. Manajemen yang kurang baik dan tidak adanya pengawasan yang efektif dan efisien.
6. Modernisasi, yang menyebabkan pergeseran nilai-nilai kehidupan yang berkembang dalam masyarakat.

Beberapa orang menganggap kekayaan sebagai ukuran keberhasilan, yang menyebabkan kekayaan tersebut dikejar dan dipenuhi tanpa memperdulikan alasan dari mana hasil kekayaan tersebut diperoleh.

Turunnya kualitas kesejahteraan rakyat dipengaruhi oleh meningkatnya jumlah tindak pidana korupsi di negeri ini. Dampak korupsi menjadi masalah serius yang mempengaruhi kesejahteraan masyarakat. Hal ini tentunya menjadi tanggung jawab seluruh elemen bangsa untuk ikut bersama-sama memerangi korupsi di negeri ini. Ridwan (2014: 385).

Berdasarkan definisi korupsi menurut perspektif hukum dan *e-announcement* yang disampaikan oleh Ardisasmita, (2006), bahwa:

Definisi korupsi secara gamblang telah dijelaskan dalam 13 buah Pasal dalam UU No. 31 Tahun 1999 yang telah diubah dengan UU No. 20 Tahun 2001 tentang Pemberantasan Tindak Pidana Korupsi. Berdasarkan pasal-pasal tersebut, korupsi dirumuskan kedalam 30 bentuk atau jenis tindak pidana korupsi. Pasal-pasal tersebut menerangkan secara terperinci mengenai perbuatan yang bisa dikenakan sanksi pidana karena korupsi. Ketigapuluh bentuk atau jenis tindak pidana korupsi tersebut pada dasarnya dapat dikelompokkan sebagai berikut :

1. Kerugian keuangan negara,
2. Suap-menyuap,
3. Penggelapan dalam jabatan,
4. Pemerasan,
5. Perbuatan curang,
6. Benturan kepentingan dalam pengadaan,
7. Gratifikasi.

Selain bentuk atau jenis tindak pidana korupsi yang sudah dijelaskan diatas, masih ada tindak pidana lain yang berkaitan dengan tindak pidana korupsi yang tertuang pada UU No.31 Tahun 1999 yang telah diubah dengan UU No. 20 Tahun 2001. Jenis tindak pidana yang berkaitan dengan tindak pidana korupsi itu adalah:

1. Merintang proses pemeriksaan perkara korupsi,
2. Tidak memberi keterangan atau memberi keterangan yang tidak benar,
3. Bank yang tidak memberikan keterangan rekening tersangka,
4. Saksi atau ahli yang tidak memberi keterangan atau memberi keterangan palsu,
5. Orang yang memegang rahasia jabatan tidak memberikan keterangan atau memberikan keterangan palsu,
6. Saksi yang membuka identitas pelapor.

Pesan dari mantan ketua KPK periode 2014, Abraham Samad dalam *roadshow* seminar motivasi di UIN Walisongo Semarang tanggal 29 Maret 2018 bahwa, jangan mengaku orang Indonesia kalau masih korupsi. Orang pintar lebih mudah melakukan korupsi.

2.2.2 Undang-Undang Pemberantasan Tindak Pidana Korupsi

Pasal-pasal berikut dibawah ini dapat dikaitkan dengan tindak pidana korupsi terkait pengadaan barang dan jasa pemerintah dalam UU No. 31 Tahun 1999 yang telah diubah dengan UU No. 20 Tahun 2001.

2.2.2.1. Melawan Hukum untuk Memperkaya Diri Pasal 2 UU No. 31 Tahun 1999 yang telah diubah dengan UU No. 20 Tahun 2001 :

(1) Setiap orang yang secara melawan hukum melakukan perbuatan memperkaya diri sendiri atau orang lain atau suatu korporasi yang dapat merugikan keuangan negara atau perekonomian negara, dipidana dengan pidana penjara seumur hidup atau pidana penjara paling singkat 4 (empat) tahun dan paling lama 20 (dua puluh) tahun dan denda

paling sedikit Rp 200.000.000,00 (dua ratus juta rupiah) dan paling banyak Rp. 1.000.000.000,00 (satu milyar rupiah).

(2) Dalam hal tindak pidana korupsi sebagaimana dimaksud dalam ayat (1) dilakukan dalam keadaan tertentu, pidana mati dapat dijatuhkan.

Rumusan korupsi pada Pasal 2 UU No. 31 Tahun 1999, pertama kali termuat dalam Pasal 1 ayat (1) huruf a UU No. 3 Tahun 1971. Perbedaan rumusan terletak pada masuknya kata "dapat" sebelum unsur "merugikan keuangan/perekonomian negara" pada UU No. 31 Tahun 1999. Sampai dengan saat ini, pasal ini termasuk paling banyak digunakan untuk memidana koruptor.

Untuk menyimpulkan apakah suatu perbuatan termasuk korupsi menurut Pasal ini, harus memenuhi unsur-unsur bahwa setiap orang atau korporasi, melawan hukum, memperkaya diri sendiri, orang lain atau suatu korporasi, dapat merugikan keuangan negara atau perekonomian negara.

2.2.2.2. Menyalahgunakan Kewenangan Pasal 3 UU No. 31 Tahun 1999 yang telah diubah dengan UU No. 20 Tahun 2001 :

Setiap orang yang dengan tujuan menguntungkan diri sendiri atau orang lain atau suatu korporasi, menyalahgunakan kewenangan, kesempatan atau sarana yang ada padanya karena jabatan atau kedudukan yang dapat merugikan keuangan negara atau perekonomian negara, dipidana dengan pidana penjara seumur hidup atau pidana penjara paling singkat 1 (satu) tahun dan paling lama 20 (dua puluh) tahun dan atau

denda paling sedikit Rp. 50.000.000,00 (lima puluh juta rupiah) dan paling banyak Rp. 1.000.000.000,00 (satu milyar rupiah).

Rumusan korupsi pada Pasal 3 UU No. 31 Tahun 1999, pertama kali termuat dalam Pasal 1 ayat (1) huruf b UU No. 3 Tahun 1971. Perbedaan rumusan terletak pada masuknya kata "dapat" sebelum unsur "merugikan keuangan/perekonomian negara" pada UU No. 31 Tahun 1999. Sampai dengan saat ini, pasal ini termasuk paling banyak digunakan untuk memidana koruptor.

Untuk menyimpulkan apakah suatu perbuatan termasuk korupsi menurut Pasal ini, harus memenuhi unsur-unsur bahwa setiap orang, dengan tujuan menguntungkan diri sendiri atau orang lain atau suatu korporasi, menyalahgunakan kewenangan, kesempatan atau sarana, dan dapat merugikan keuangan negara atau perekonomian negara.

2.2.2.3. Menyuap Pegawai Negeri Pasal 5 ayat (1) UU No. 31 Tahun 1999 yang telah diubah dengan UU No. 20 Tahun 2001 :

(1) Dipidana dengan pidana penjara paling singkat 1 (satu) tahun dan paling lama 5 (lima) tahun dan atau pidana denda paling sedikit Rp 50.000.000,00 (lima puluh juta rupiah) dan paling banyak Rp 250.000.000,00 (dua ratus lima puluh juta rupiah) setiap orang yang: a. memberi atau menjanjikan sesuatu kepada pegawai negeri atau penyelenggara negara dengan maksud supaya pegawai negeri atau penyelenggara negara tersebut berbuat atau tidak berbuat sesuatu dalam jabatannya, yang bertentangan

dengan kewajibannya; atau b. memberi sesuatu kepada pegawai negeri atau penyelenggara negara karena atau berhubungan dengan sesuatu yang bertentangan dengan kewajiban, dilakukan atau tidak dilakukan dalam jabatannya.

Rumusan korupsi pada Pasal 5 ayat (1) UU No. 20 Tahun 2001 berasal dari Pasal 209 ayat (1) angka 1 dan 2 KUHP, yang dirujuk dalam Pasal 1 ayat (1) huruf c UU No. 3 Tahun 1971, dan Pasal 5 UU No. 31 Tahun 1999 sebagai tindak pidana korupsi, yang kemudian dirumuskan ulang pada UU No. 20 Tahun 2001.

Untuk menyimpulkan apakah suatu perbuatan termasuk korupsi menurut Pasal 5 ayat (1) huruf a UU No. 20 Tahun 2001, harus memenuhi unsur-unsur bahwa setiap orang, memberi sesuatu atau menjanjikan sesuatu, kepada pegawai negeri atau penyelenggara negara, dan dengan maksud supaya berbuat atau tidak berbuat sesuatu dalam jabatannya, yang bertentangan dengan kewajibannya. Unsur-unsur tersebut harus dipenuhi pula di Pasal 5 ayat (1) huruf b UU No. 20 Tahun 2001.

2.2.2.4. Pemborong Berbuat Curang Pasal 7 ayat (1) UU No. 31 Tahun 1999 yang telah diubah dengan UU No. 20 Tahun 2001 :

(1) Dipidana dengan pidana penjara paling singkat 2 (dua) tahun dan paling lama 7 (tujuh) tahun dan atau pidana denda paling sedikit Rp 100.000.000,00 (seratus juta rupiah) dan paling banyak Rp 350.000.000,00 (tiga ratus lima puluh juta rupiah): a. pemborong, ahli bangunan yang pada waktu membuat bangunan, atau penjual bahan bangunan yang pada waktu menyerahkan bahan bangunan, melakukan perbuatan

curang yang dapat membahayakan keamanan orang atau barang, atau keselamatan negara dalam keadaan perang; b. setiap orang yang bertugas mengawasi pembangunan atau penyerahan bahan bangunan, sengaja membiarkan perbuatan curang sebagaimana dimaksud dalam huruf a; c. ... d. ...

Rumusan korupsi pada Pasal 7 ayat (1) huruf a dan b UU No. 20 Tahun 2001 berasal dari Pasal 387 ayat (1) dan ayat (2) KUHP, yang dirujuk dalam Pasal 1 ayat (1) huruf c UU No. 3 Tahun 1971, dan Pasal 7 UU No. 31 Tahun 1999 sebagai tindak pidana korupsi, yang kemudian dirumuskan ulang pada UU No. 20 Tahun 2001.

Untuk menyimpulkan apakah suatu perbuatan termasuk korupsi menurut Pasal 7 ayat (1) huruf a UU No. 20 Tahun 2001, harus memenuhi unsur-unsur yaitu, pemborong, ahli bangunan, atau penjual bahan bangunan, melakukan perbuatan curang, pada waktu membuat bangunan atau menyerahkan bahan bangunan, dan yang dapat membahayakan keamanan orang atau keamanan barang, atau keselamatan negara dalam keadaan perang.

Untuk menyimpulkan apakah suatu perbuatan termasuk korupsi menurut Pasal 7 ayat (1) huruf b UU No. 20 Tahun 2001, harus memenuhi unsur-unsur yaitu, pengawas bangunan atau pengawas penyerahan bahan bangunan, membiarkan dilakukannya perbuatan curang pada waktu membuat bangunan atau menyerahkan bahan bangunan, dilakukan dengan sengaja, dan sebagaimana dimaksud pada Pasal 7 ayat (1) huruf a.

2.2.2.5. Pegawai Negeri Menerima Hadiah/Janji Berhubungan dengan Jabatannya
Pasal 11 UU No. 31 Tahun 1999 yang telah diubah dengan UU No. 20 Tahun 2001:

Dipidana dengan pidana penjara paling singkat 1 (satu) tahun dan paling lama 5 (lima) tahun dan atau pidana denda paling sedikit Rp 50.000.000,00 (lima puluh juta rupiah) dan paling banyak Rp 250.000.000,00 (dua ratus lima puluh juta rupiah) pegawai negeri atau penyelenggara negara yang menerima hadiah atau janji padahal diketahui atau patut diduga, bahwa hadiah atau janji tersebut diberikan karena kekuasaan atau kewenangan yang berhubungan dengan jabatannya, atau yang menurut pikiran orang yang memberikan hadiah atau janji tersebut ada hubungan dengan jabatannya.

Rumusan korupsi pada Pasal 11 UU No. 20 Tahun 2001 berasal dari Pasal 418 KUHP, yang dirujuk dalam Pasal 1 ayat (1) huruf c UU No. 3 Tahun 1971, dan Pasal 11 UU No. 31 Tahun 1999 sebagai tindak pidana korupsi, yang kemudian dirumuskan ulang pada UU No. 20 Tahun 2001.

2.2.2.6. Pegawai Negeri Memeras dan Turut Serta Dalam Pengadaan Diurusnya Pasal 12 UU No. 31 Tahun 1999 yang telah diubah dengan UU No. 20 Tahun 2001:

Dipidana dengan pidana penjara seumur hidup atau pidana penjara paling singkat 4 (empat) tahun dan paling lama 20 (dua puluh) tahun dan pidana denda paling sedikit Rp 200.000.000,00 (dua ratus juta rupiah) dan paling banyak Rp 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah): a. ... e. pegawai negeri atau penyelenggara negara yang dengan maksud menguntungkan diri sendiri atau orang lain secara melawan hukum, atau

dengan menyalahgunakan kekuasaannya memaksa seseorang memberikan sesuatu, membayar, atau menerima pembayaran dengan potongan, atau untuk mengerjakan sesuatu bagi dirinya sendiri; f. ... i. pegawai negeri atau penyelenggara negara baik langsung maupun tidak langsung dengan sengaja turut serta dalam pemborongan, pengadaan, atau persewaan, yang pada saat dilakukan perbuatan, untuk seluruh atau sebagian ditugaskan untuk mengurus atau mengawasinya.

Rumusan korupsi pada Pasal 12 huruf e dan i UU No. 20 Tahun 2001 berasal dari Pasal 423 dan 435 KUHP, yang dirujuk dalam Pasal 1 ayat (1) huruf c UU No. 3 Tahun 1971, dan Pasal 12 UU No. 31 Tahun 1999 sebagai tindak pidana korupsi, yang kemudian dirumuskan ulang pada UU No. 20 Tahun 2001.

2.2.2.7. Gratifikasi dan Tidak Laporkan KPK Pasal 12 B UU No. 31 Tahun 1999 yang telah diubah dengan UU No. 20 Tahun 2001 :

(1) Setiap gratifikasi kepada pegawai negeri atau penyelenggara negara dianggap pemberian suap, apabila berhubungan dengan jabatannya dan yang berlawanan dengan kewajiban atau tugasnya, dengan ketentuan sebagai berikut:: a. yang nilainya Rp 10.000.000,00 (sepuluh juta rupiah) atau lebih, pembuktian bahwa gratifikasi tersebut bukan merupakan suap dilakukan oleh penerima gratifikasi;; b. yang nilainya kurang dari Rp 10.000.000,00 (sepuluh juta rupiah), pembuktian bahwa gratifikasi tersebut suap dilakukan oleh penuntut umum.

(2) Pidana bagi pegawai negeri atau penyelenggara negara sebagaimana dimaksud dalam ayat (1) adalah pidana penjara seumur hidup atau pidana penjara paling singkat 4 (empat) tahun dan paling lama 20 (dua puluh) tahun, dan pidana denda paling sedikit Rp 200.000.000,00 (dua ratus juta rupiah) dan paling banyak Rp 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

2.2.2.7. Pasal 12 C UU No. 31 Tahun 1999 yang telah diubah dengan UU No. 20 Tahun 2001:

(1) Ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 12 B ayat (1) tidak berlaku, jika penerima melaporkan gratifikasi yang diterimanya kepada Komisi Pemberantasan Tindak Pidana Korupsi.

(2) Penyampaian laporan sebagaimana dimaksud dalam ayat (1) wajib dilakukan oleh penerima gratifikasi paling lambat 30 (tiga puluh) hari kerja terhitung sejak tanggal gratifikasi tersebut diterima.

(3) Komisi Pemberantasan Tindak Pidana Korupsi dalam waktu paling lambat 30 (tiga puluh) hari kerja sejak tanggal menerima laporan wajib menetapkan gratifikasi dapat menjadi milik penerima atau milik negara.

(4) Ketentuan mengenai tata cara penyampaian laporan sebagaimana dimaksud dalam ayat (2) dan penentuan status gratifikasi sebagaimana dimaksud dalam ayat (3) diatur dalam Undang-undang tentang Komisi Pemberantasan Tindak Pidana Korupsi.

Rumusan korupsi pada Pasal 12 B UU No. 20 Tahun 2001 adalah rumusan tindak pidana korupsi baru yang dibuat pada UU No. 20 Tahun 2001. Untuk menyimpulkan apakah suatu perbuatan termasuk korupsi menurut Pasal 12 B dan 12 C UU No. 20 Tahun 2001, harus memenuhi unsur-unsur yaitu, pegawai negeri atau penyelenggara negara, menerima gratifikasi (pemberian dalam arti kata luas), yang berhubungan dengan jabatan dan berlawanan dengan kewajiban atau tugasnya, dan penerimaan gratifikasi tersebut tidak dilaporkan kepada KPK dalam jangka waktu 30 hari sejak diterimanya gratifikasi.

2.2.3 *Game*

Henry, (2010: 111). *Game* merupakan suatu bentuk yang dijadikan penghilang rasa penat akibat aktivitas dan rutinitas yang padat. Tidak hanya anak kecil yang membutuhkan hiburan, namun orang dewasa pun memainkan *game* sebagai salah satu cara menyegarkan pikiran dan sebagai hiburan. Peminat dari memainkan *game* semakin hari semakin meningkat.

Rafratara, Prajoko, Diginovac, (2009: 120-131). Ada banyak jenis *game* yang beredar saat ini, di antaranya adalah:

1. *Maze Game*

Jenis *game* ini sangat mudah dimainkan. *Game* ini hanya mengitari *maze* atau lorong-lorong yang berhubungan dan memakan beberapa *item* untuk menambah tenaga atau kekebalan.

2. *Board Game*

Selain di *platform* PC, juga ada pada *platform consol*. Tidak ada variasi yang memunculkan *gameplay* ataupun perubahan desain dari versi tradisional ke versi elektronik.

3. *Puzzle Game*

Memberi tantangan kepada pemain dengan cara menjatuhkan sesuatu kesisi atas, bawah, kiri, dan kanan, atau variasi gerakan yang lain.

4. *Shoot Them Up*

Jenis *game* ini mempunyai musuh berbentuk pesawat, helikopter, atau jenis lain yang datang dari berbagai sudut.

5. *Side Scroller Game*

Pemain bergerak ke sepanjang alur permainan menuju ke satu arah dalam menyelesaikan tugasnya.

6. *Fighting Game*

Pemain bertarung menggunakan berbagai kombinasi gerakan. Terkadang musuh bisa saja menyerupai makhluk yang tidak masuk akal.

7. *First Person Shooter*

Game yang mengutamakan kecepatan gerakan dalam permainan. Banyak baku tembak dan pemain harus bertahan selama mungkin.

8. *First Person 3D Vehicle Based*

Game ini mempunyai *genre* seperti *First Person Shooter*, hanya saja sudut pandangnya dari kendaraan atau mesin yang dinaiki.

9. *Third Person 3D Games*

Game ini melihat sudut pandang orang ketiga.

10. *Role Playing Game*

Dalam *game* ini pemain berperan menjadi sebuah karakter tertentu.

11. *Adventure Game*

Game ini berjenis petualangan yang mengharuskan pemain untuk menuju ke suatu tempat.

12. *Card Game*

Jenis *game* kartu ini tidak jauh berbeda dari *game* tradisional aslinya. Namun tampilannya lebih bervariasi daripada versi tradisionalnya.

13. *Quiz Game*

Game jenis ini merupakan *game* dengan bentuk kuis.

14. *Action Game*

Game jenis ini sangat memerlukan kecepatan refleks, koordinasi mata tangan, dan waktu. Inti dari *game* ini adalah tembak-tembakan.

15. *Racing Game*

Jenis dari *game* ini adalah tentang balapan sepeda motor, mobil, atau lainnya.

16. *Turn-Based Strategy Game*

Pemain dalam *game* ini menggunakan gerakan setelah pemain lain melakukan gerakan, jadi bermain saling bergantian.

17. *Real-Time Strategy Game*

Pemain tidak perlu menunggu pemain lain melakukan gerakan. Pemain tercepatlah yang akan menang.

18. *SIM*

Game ini merupakan bentuk permainan simulasi. Di sini pemain membangun sebuah area, kota, negara, atau koloni.

19. *Educational And Edutainment*

Game ini lebih mengacu pada isi dan tujuan dari game.

20. *Sports*

Jenis dari *game* ini memiliki tema olahraga dan mengetengahkan *genre* olahraga.

2.2.4 Game Edukasi

Rahman, (2016: 184) Game edukasi merupakan permainan yang dikemas untuk merangsang daya pikir dalam meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah. Selain itu game edukasi bertujuan agar dapat mengatasi masalah pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar, membantu perkembangan kecerdasan, dan meningkatkan kemampuan anak dalam proses belajar. Menurut Vitianingsih, (2016: 1). Game edukasi sangat menarik untuk dikembangkan. Game edukasi berbasis simulasi didesain untuk mensimulasikan permasalahan yang ada. Game edukasi sangat berguna dalam meningkatkan logika dan pemahaman pemain terhadap suatu masalah yang timbul dan dapat menunjang proses pendidikan.

Game edukasi merupakan media pembelajaran yang sangat populer yang sedang banyak dikembangkan banyak ahli untuk mendukung proses pembelajaran di

dalam kelas. Game edukasi merupakan sebuah permainan yang memancing minat belajar sambil bermain. Game edukasi lebih mengacu pada isi dan tujuan game, bukan termasuk dalam genre game. Oleh karena itu sangat diperlukan media pembelajaran berupa game edukasi yang mampu memberi efek menarik dan menyenangkan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran menggunakan game adalah segala sesuatu yang dijadikan wahana dan penghubung, sehingga pesan yang disampaikan dapat tersampaikan dengan baik, yang dalam proses penyampaian pesan tersebut melalui permainan-permainan menggunakan teknologi yang dapat dimainkan dalam rangka mempelajari dan memahami ilmu yang disampaikan. (Pujrianto, 2017)

Pemanfaatan *game* dalam pembelajaran saat ini cenderung mengalami perkembangan di dalam dunia pendidikan, dengan game edukasi yang melibatkan permainan di dalam proses pembelajaran yang dilakukan. Beberapa manfaat *game* juga dikemukakan pada forum Computer Assisted Investing Special Interest Group (SIG CAI) sebagai berikut.

1. Jenis *game* yang menuntut strategi penyelesaian masalah dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.
2. Laki-laki dan perempuan yang dilatih bermain video *game* selama satu bulan, menunjukkan pada tes ingatan dan kemampuan melakukan berbagai tes (*multi task*).
3. Video *game* dapat membuat pemain mempertajam cara pikir mereka.
4. Menuntut anak untuk lebih kreatif.

5. Anak dituntut untuk belajar mengambil keputusan dari segala tindakan yang dilakukan.
6. Membangun semangat kerja sama ketika dimainkan dengan *gamers* lainnya secara *multiplayer*.
7. Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, memecahkan masalah atau tugas, merasa nyaman, dan familiar dengan teknologi.
8. Melatih koordinasi antara mata dan tangan serta kemampuan motorik.
9. Meningkatkan rasa percaya diri dan harga diri saat mereka mampu menguasai permainan.

2.2.5 Sosialisasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, sosialisasi merupakan “upaya memasyarakatkan sesuatu sehingga menjadi dikenal, dihayati, dipahami oleh masyarakat atau permasyarakatan.”

Suyanto, (2013) Sosialisasi itu sendiri sangatlah penting adanya dalam memberikan pengetahuan kepada masyarakat tentang kelebihan dan keunggulan suatu produk. Sosialisasi dapat dilakukan melalui pelatihan seminar ataupun sebagainya. Sosialisasi dapat diartikan sebagai setiap aktifitas yang ditujukan untuk memberitahukan kepada masyarakat untuk tetap menggunakan produk atau jasa yang dihasilkan. Kegiatan sosialisasi tidak hanya menyampaikan informasi tentang apa yang akan disampaikan, tetapi juga mencari dukungan dari beerbagai kelompok masyarakat. Menurut Rudi DS (2012) Beberapa metode sosialisasi yang bisa dilakukan diantaranya.

1. Sosialisasi langsung

Proses sosialisasi dilakukan secara langsung oleh fasilitator kepada masyarakat. Metode ini paling efektif karena fasilitator akan berhadapan langsung dan memberikan penjelasan terperinci terkait program untuk mengurangi kesalahfahaman, karena masyarakat mendapatkan informasi langsung dari sumbernya. Metode ini bisa dilakukan dengan direct selling atau berkunjung langsung dari rumah ke rumah, pertemuan RT, arisan, pertemuan tingkat desa, tahlilan atau saat nimbrung di warung maupun di sawah.

2. Sosialisasi tidak langsung

Proses sosialisasi secara tidak langsung atau melalui perantara. Metode ini efisien dari segi waktu, namun kurang menjamin dari segi hasil karena masyarakat tidak mendapatkan informasi langsung dari sumbernya. Contoh metode tersebut adalah meminta bantuan aparat desa, tokoh masyarakat, atau salah satu warga untuk mensosialisasikan program kepada masyarakat, tanpa didampingi oleh fasilitator.

Menurut Putri (2014:43), Dalam sosialisasi terdapat pihak-pihak yang melaksanakan sosialisasi yang biasanya disebut agen sosialisasi. Dimana dalam pelaksanaan sosialisasi tidak mungkin dapat berjalan dengan sendirinya, pasti memerlukan adanya media, atau agen yang berperan sebagai saluran proses sosialisasi dan mengupayakan penanaman nilai-nilai dan norma sosial yang ada dalam masyarakat. Agen sosialisai yang dimaksud adalah antara lain.

1. Keluarga

Keluarga merupakan kelompok sosial primer dimana individu belajar mengenai nilai dan norma untuk pertama kalinya disini. Proses sosialisasi yang dilakukan oleh keluarga bertujuan untuk mengenalkan nilai dan norma yang berlaku dalam keluarga itu sendiri. Anak akan diajarkan bagaimana bertindak dan bertingkah laku. Apabila tujuan tersebut sudah terpenuhi, barulah keluarga akan mengajarkan bagaimana baiknya bersikap dan menempatkan diri dalam masyarakat tempat mereka tinggal.

2. Kelompok Bermain

Pihak yang dimaksudkan dalam agen sosialisasi ini adalah teman bermain dan cenderung pada teman yang sebaya. Keberadaan teman bermain akan sangat berpengaruh dengan sikap yang akan diambil oleh individu, karena umumnya individu akan mengambil sikap umum yang biasa dilakukan oleh teman bermain.

3. Media Massa

Media massa yang dimaksud disini adalah media cetak dan media elektronik. Segala sesuatu yang diterima baik dilihat, didengar, dan dibaca akan sangat berpengaruh terhadap proses tumbuh kembang pengetahuan, kepribadian, dan intelektual seseorang.

4. Lingkungan Sekolah

Melalui sekolah individu akan dirangsang dan dikembangkan kecerdasan intelektual dan sosialnya yang berguna bagi perkembangan moral dan kepribadian individu yang bersangkutan. Pada lingkungan sekolah anak dibiasakan untuk selalu taat

kepadaaturan yang tentunya berupa nilai dan norma yang tercantum dalam peraturan sekolah. Apabila terjadi pelanggaran, akan ada konsekuensi sebagai timbal baliknya.

5. Lingkungan Kerja

Melalui proses sosialisasi lingkungan kerja, setiap individu akan berusaha menyesuaikan diri dengan berbagai nilai dan norma yang berlaku dalam kelompok tersebut. Hal ini bertujuan agar dia dapat diterima dengan baik oleh lingkungan yang tentunya disesuaikan dengan kedudukan dan peranannya masing-masing.

2.2.6 *Android*

Huda, (2014). *Android* adalah *software* untuk perangkat *smartphone* yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi kunci. Pengembangan aplikasi pada *platform Android* menggunakan bahasa pemrograman *Java*. Serangkaian aplikasi inti *Android* antara lain klien email, program SMS, kalender, peta, *browser*, kontak, dan lain-lain. Dengan menyediakan sebuah *platform* pengembangan yang terbuka, pengembang *Android* menawarkan kemampuan untuk membangun aplikasi yang sangat kaya dan inovatif. Pengembang bebas untuk mengambil keuntungan dari perangkat keras, akses informasi lokasi, menjalankan *background services*, mengatur alarm, tambahkan pemberitahuan ke status bar, dan banyak lagi.

Android bergantung pada versi Linux 2.6 untuk layanan sistem inti seperti keamanan, manajemen memori, manajemen proses, *network stack*, dan model driver. Kernel juga bertindak sebagai lapisan abstraksi antara *hardware* dan seluruh *software stack*.

Yudhanto, (2007). *Android* merupakan salah satu *platform* dari ponsel pintar (*smartphone*) yang populer saat ini. *Android* menjadi sistem operasi berbasis *Open Source*, dimana semua orang dapat mengembangkan aplikasi yang dijalankan melalui *android*. *Android* juga melengkapi aplikasi *online* yang mendukung pembuatan suatu aplikasi yaitu, *PhoneGap*, *iBuildApp*, *Comduit Mobile*, *Android Apps Maker*, *Appinventor*, *Shoutem*, *AppMkr*, dan *App Factory*.

2.2.7 Unity Versi 5.5.2

Unity merupakan suatu aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan *game multi platform* yang didesain untuk mudah digunakan. Unity itu bagus dan penuh perpaduan dengan aplikasi yang profesional. Editor pada Unity dibuat dengan *user interface* yang sederhana. Editor ini dibuat setelah ribuan jam yang mana telah dihabiskan untuk membuatnya menjadi nomor satu dalam urutan ranking teratas untuk editor *game*. Grafis pada unity dibuat dengan grafis tingkat tinggi untuk *OpenGL* dan *directX*. Unity mendukung semua format *file*, terutamanya format umum seperti semua format dari *art applications*. Unity cocok dengan versi 64-bit dan dapat beroperasi pada *Mac OS x* dan *Windows* dan dapat menghasilkan *game* untuk *Mac*, *Windows*, *Wii*, *iPhone*, *iPad* dan *Android*.

Unity secara rinci dapat digunakan untuk membuat video *game 3D*, *real time* animasi 3D dan visualisasi arsitektur dan isi serupa yang interaktif lainnya. Editor

Unity dapat menggunakan *plugin* untuk *web player* dan menghasilkan *game browser* yang didukung oleh *Windows dan Mac*. *Plugin web player* dapat juga dipakai untuk *widgets Mac*. Unity juga akan mendukung *console* terbaru seperti *PlayStation 3* dan *Xbox 360*. Pada tahun 2010, telah memperoleh *Technology Innovation Award* yang diberikan oleh *Wall Street Journal* dan tahun 2009, *Unity Technology* menjadi 5 perusahaan game terbesar. Tahun 2006, menjadi juara dua pada *Apple Design Awards*.

Server asset dari Unity dapat digunakan semua *scripts* dan *asset game* sebagai solusi dari versi kontrol dan dapat mendukung proyek yang terdiri atas ratusan *gigabytes* dan ribuan dari *file multi-megabyte*. Editor Unity dapat menyimpan metadata dan versi mereka, itu dapat berjalan, pembaharuan dan didalam perbandingan versi grafis. Editor Unity dapat diperbaharui dengan sesegera mungkin seperti *file* yang telah dimodifikasi. Server aset Unity juga cocok pada *Mac, Windows* dan *Linux* dan juga berjalan pada *PostgreSQL, database server open source*.

Perizinan atau *license* dari Unity ada dua bentuk. Ada Unity dan Unity Pro. Versi Unity tersedia dalam bentuk gratis, sedang versi Unity Pro hanya dapat dibeli. Versi Unity Pro ada dengan fitur bawaan seperti efek *post processing dan render efek texture*. Versi Unity merupakan yang gratis memperlihatkan aliran untuk game web dan layar *splash* untuk *game* yang berdiri sendiri. Unity dan Unity Pro menyediakan tutorial, isi, contoh project, wiki, dukungan melalui forum dan perbaruan kedepannya. Unity digunakan pada *iPhone, iPod dan iPad operating system* yang mana iOS ada

sebagai *add-ons* pada Unity editor yang telah ada lisensinya, dengan cara yang sama juga pada *Android*. (unity3d.com, 2015).

Fitur-fitur dalam Unity antara lain :

1. *Rendering, graphics engine* yang digunakan adalah *Direct3D, OpenGL, OpenGL ES*, dan *proprietary APIs*.
2. *Scripting, script game engine* dibuat dengan *Mono 2.6* yang merupakan implementasi *open source* dari *NET Framework*.
3. *Asset Tracking*, solusi terkontrol untuk *developer game asset* dan *script*.
4. *Platforms*, Unity mengizinkan spesifikasi kompresi tekstur dan pengaturan resolusi di setiap *platform* yang didukung.
5. *Physics*, simulasi *real-time cloth* pada *arbitrary* dan *skinned meshes, thick ray cast*, dan *collision layers*.

2.2.8 Adobe Photoshop CS6

Madcoms (2013) Adobe Photoshop adalah perangkat lunak editor citra buatan *Adobe System* yang di khususkan untuk pengeditan foto atau gambar dan pembuatan efek. Dalam penelitian ini digunakan versi ketigabelas dari produksi *Adobe System* yang disebut Adobe Photoshop CS6. Photoshop sendiri tersedia untuk *Microsoft Windows, Mac OS X*, dan *Mac OS*; versi 9 keatas juga dapat digunakan oleh sistem operasi lain seperti *Linux* dengan bantuan perangkat lunak tertentu seperti *CrossOver*.

Tools dalam Adobe Photoshop adalah alat yang dapat membantu pengguna dalam mengedit. *Tool-tool* tersebut terdiri dari berbagai macam *tool* dengan kegunaan yang spesifik

Berikut fitur yang terdapat pada Adobe Photoshop CS6 (Yudhanto: 2013)

1. Dapat mengubah warna tampilan pada Photoshop
2. Dapat menyimpan hasil kerja secara otomatis
3. Dapat dengan mudah mencari sebuah *layer* di dalam 100 *layer* yang dibuat
4. Mengedit beberapa *layer* yang diinginkan
5. Perbaikan pada *tool magic wand*
6. Membuat seleksi lebih baik
7. Dengan menggunakan alat *crop* baru
8. *Eyedooper*, alat perangkat tambahan
9. Menggunakan *patch tool* pada *content aware mode*
10. Menggunakan *tool content aware* memungkinkan untuk memindahkan dan mewarnai objek dengan mudah
11. Menggunakan *brush tool* yang di perbaharui
12. Menggunakan *gradient*
13. Menggunakan fitur *text* yang baru
14. Membuat *adjustments* dengan *adjustments and properties palettes*
15. Warna baru pada *lookup adjustments*
16. Mengedit file RAW di kamera baru
17. Memperbaiki sudut lebar sebuah foto dengan *filter wide angle* terbaru

18. Menggunakan *liquify tool* pada gambar dengan ukuran besar
19. Mengubah foto menjadi lukisan minyak dalam hitungan detik
20. *Selective blurring* dengan *field blur*, *iris blur*, dan *tilt-shift*
21. Menggunakan fitur baru *lighting effects*
22. Pengisian dengan *scripted pattern*
23. Menggunakan kelompok *groups layers*
24. Bekerja dengan *shape layers* baru
25. Mengedit video dalam panel *timeline*
26. Membuat *non-destructive* jenis 3D

2.2.9 ISO/IEC 25010

ISO/IEC 25010, (2011). Model kualitas merupakan landasan dari sistem evaluasi kualitas produk, model kualitas menentukan karakteristik kualitas mana yang akan diperhitungkan. Kualitas sistem adalah sejauh mana sistem memenuhi kebutuhan yang dinyatakan dan tersirat dari berbagai pemangku kepentingan dan memberikan nilai. Model kualitas produk yang didefinisikan dalam ISO/IEC 25010 terdiri dari delapan karakteristik kualitas berikut ini.



Gambar 2.1. Karakteristik Model Kualitas Produk (Sumber:

<https://www.iso.org/obp/ui/#iso:std:iso-iec:25010:ed-1:v1:en>)

1. Kesesuaian Fungsional (*Functional Suitability*)

Karakteristik ini mewakili sejauh mana suatu produk atau sistem menyediakan fungsi yang memenuhi kebutuhan yang dinyatakan dan tersirat ketika digunakan dalam kondisi tertentu. Karakteristik ini terdiri dari sub karakteristik berikut :

1. Kelengkapan Fungsional. Tingkat yang mengatur fungsi-fungsi mencakup semua tugas yang ditentukan dan tujuan pengguna.
2. Kebenaran fungsional. Tingkat di mana produk atau sistem memberikan hasil yang benar dengan tingkat presisi yang diperlukan.

3. Kesesuaian fungsional. Tingkat di mana fungsi memfasilitasi pencapaian tugas dan tujuan tertentu.

2. Efisiensi kinerja (*Performance Efficiency*)

Karakteristik ini mewakili kinerja relatif terhadap jumlah sumber daya yang digunakan dalam kondisi yang ditentukan. Karakteristik ini terdiri dari sub karakteristik berikut:

1. Perilaku waktu. Tingkat di mana respons dan waktu proses dan tingkat keluaran suatu produk atau sistem, ketika menjalankan fungsinya, memenuhi persyaratan.
2. Pemanfaatan sumber daya. Tingkat di mana jumlah dan jenis sumber daya yang digunakan oleh suatu produk atau sistem, ketika menjalankan fungsinya, memenuhi persyaratan.
3. Kapasitas. Tingkat di mana batas maksimum produk atau parameter sistem memenuhi persyaratan.

3. Kesesuaian (*Compatibility*)

Tingkat di mana suatu produk, sistem atau komponen dapat bertukar informasi dengan produk, sistem atau komponen lain, dan / atau melakukan fungsi yang diperlukan, sambil berbagi perangkat keras atau perangkat lunak yang sama. Karakteristik ini terdiri dari sub karakteristik berikut:

1. Hidup berdampingan. Tingkat di mana suatu produk dapat melakukan fungsi yang diperlukan secara efisien sambil berbagi lingkungan dan sumber daya umum dengan produk lain, tanpa dampak yang merugikan pada produk lain.
2. Interoperabilitas. Tingkat di mana dua atau lebih sistem, produk atau komponen dapat bertukar informasi dan menggunakan informasi yang telah ditukar.

4. *Usability*

Tingkat di mana produk atau sistem dapat digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai tujuan tertentu dengan efektivitas, efisiensi dan kepuasan dalam konteks penggunaan yang ditentukan. Karakteristik ini terdiri dari sub karakteristik berikut:

1. Ketepatan pengakuan. Tingkat di mana pengguna dapat mengenali apakah suatu produk atau sistem sesuai untuk kebutuhan mereka.
2. Learnability. Sejauh mana suatu produk atau sistem dapat digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu untuk menggunakan produk atau sistem dengan efektivitas, efisiensi, kebebasan dari risiko dan kepuasan dalam konteks penggunaan yang ditentukan.
3. Operabilitas. Tingkat di mana produk atau sistem memiliki atribut yang membuatnya mudah dioperasikan dan dikontrol.
4. Perlindungan kesalahan pengguna. Tingkat di mana sistem melindungi pengguna dari membuat kesalahan.

5. Estetika antarmuka pengguna. Tingkat di mana antarmuka pengguna memungkinkan interaksi yang menyenangkan dan memuaskan bagi pengguna.
6. Aksesibilitas. Sejauh mana suatu produk atau sistem dapat digunakan oleh orang-orang dengan jangkauan terluas karakteristik dan kemampuan untuk mencapai tujuan yang ditentukan dalam konteks penggunaan yang ditentukan.

5. Keandalan (*Reliability*)

Tingkat di mana suatu sistem, produk atau komponen melakukan fungsi tertentu dalam kondisi tertentu untuk jangka waktu tertentu. Karakteristik ini terdiri dari subkarakteristik berikut:

1. Kematangan. Tingkat di mana suatu sistem, produk atau komponen memenuhi kebutuhan akan keandalan di bawah operasi normal.
2. Ketersediaan. Tingkat di mana suatu sistem, produk atau komponen operasional dan dapat diakses ketika diperlukan untuk digunakan.
3. Toleransi kesalahan. Tingkat dimana suatu sistem, produk atau komponen beroperasi sebagaimana dimaksud meskipun ada kesalahan perangkat keras atau perangkat lunak.
4. Pemulihan kembali. Tingkat yang, dalam hal gangguan atau kegagalan, produk atau sistem dapat memulihkan data yang terkena dampak langsung dan membangun kembali keadaan sistem yang diinginkan.

6. Keamanan (*Security*)

Sejauh mana suatu produk atau sistem melindungi informasi dan data sehingga orang atau produk atau sistem lain memiliki tingkat akses data yang sesuai dengan jenis dan tingkat otorisasinya. Karakteristik ini terdiri dari subkarakteristik berikut:

1. Kerahasiaan. Sejauh mana suatu produk atau sistem memastikan bahwa data hanya dapat diakses oleh mereka yang berwenang untuk memiliki akses.
2. Integritas. Tingkat dimana suatu sistem, produk atau komponen mencegah akses yang tidak sah, atau modifikasi dari, program atau data komputer.
3. Non-repudiation. sejauh mana tindakan atau peristiwa dapat dibuktikan telah terjadi, sehingga peristiwa atau tindakan tidak dapat ditolak kemudian.
4. Akuntabilitas. Tingkat dimana tindakan suatu entitas dapat dilacak secara unik kepada entitas.
5. Keaslian. Tingkat di mana identitas subjek atau sumber daya dapat dibuktikan menjadi yang diklaim.

7. *Maintainability*

Karakteristik ini mewakili tingkat efektifitas dan efisiensi dengan mana suatu produk atau sistem dapat dimodifikasi untuk memperbaikinya, memperbaikinya atau menyesuaikannya dengan perubahan lingkungan, dan dalam persyaratan. Karakteristik ini terdiri dari subkarakteristik berikut:

1. Modularitas. Tingkat di mana sistem atau program komputer terdiri dari komponen-komponen terpisah sehingga perubahan pada satu komponen memiliki dampak minimal pada komponen lain.
2. Dapat digunakan kembali. Tingkat di mana aset dapat digunakan di lebih dari satu sistem, atau dalam membangun aset lain.
3. Kemampuan analisis. Tingkat keefektifan dan efisiensi yang memungkinkan untuk menilai dampak pada produk atau sistem dari perubahan yang dimaksudkan untuk satu atau lebih dari bagian-bagiannya, atau untuk mendiagnosis suatu produk untuk kekurangan atau penyebab kegagalan, atau untuk mengidentifikasi bagian yang akan dimodifikasi .
4. Modifiability. Tingkat dimana suatu produk atau sistem dapat dimodifikasi secara efektif dan efisien tanpa memperkenalkan cacat atau menurunkan kualitas produk yang ada.
5. Testability. Tingkat efektivitas dan efisiensi dengan mana kriteria pengujian dapat ditetapkan untuk suatu sistem, produk atau komponen dan tes dapat dilakukan untuk menentukan apakah kriteria tersebut telah dipenuhi.

8. Portabilitas (*Portability*)

Tingkat efektivitas dan efisiensi dengan mana suatu sistem, produk atau komponen dapat ditransfer dari satu perangkat keras, perangkat lunak atau lingkungan operasional

atau penggunaan lainnya ke yang lain. Karakteristik ini terdiri dari subkarakteristik berikut:

1. Adaptasi. Tingkat di mana suatu produk atau sistem dapat secara efektif dan efisien diadaptasi untuk perangkat keras, perangkat lunak, atau lingkungan operasional atau penggunaan lain yang berbeda atau berkembang.
2. Kemampuan Instalasi. Tingkat efektivitas dan efisiensi di mana produk atau sistem dapat berhasil dipasang dan / atau dihapus di lingkungan tertentu.
3. Dapat diganti. Tingkat di mana suatu produk dapat menggantikan produk perangkat lunak lain yang ditentukan untuk tujuan yang sama dalam lingkungan yang sama.

2.2.10 Komisi Pemberantasan Korupsi (KPK)

Handoyo, (2013) Dalam kaitannya dengan upaya melawan korupsi, peran strategis LSM atau ORNOP didasarkan pada dua asumsi. Pertama, secara nominal struktural, independensi LSM/ORNOP dari pemerintah atau masyarakat kalangan bisnis relatif memungkinkan mereka lebih banyak memiliki kebebasan untuk mengkritisi kebijakan negara dan sektor bisnis. Kedua, pemerintah dan bisnis tidak dapat mengendalikan, mengontrol atau mendikte LSM/ORNOP karena mereka tidak tergantung kepada lembaga negara atau pun masyarakat bisnis dalam hal sumber dana. Selain munculnya lembaga-lembaga swadaya masyarakat yang memiliki kepedulian

tinggi terhadap upaya pemberantasan korupsi, pada level negara telah dibentuk lembaga independen, yaitu Komisi Pemberantasan Tindak Pidana Korupsi (KPK).

KPK dibentuk berdasarkan Undang-Undang Nomor 30 Tahun 2002 pada tanggal 29 Desember 2003. KPK ini dibentuk karena lembaga pemerintah yang selama ini menangani perkara tindak pidana korupsi belum berfungsi secara efektif dan efisien dalam memberantas tindak pidana korupsi. KPK memiliki struktur organisasi sebagai berikut. Pimpinan, tim penasihat, deputi bidang pencegahan, deputi bidang penindakan, deputi bidang informasi dan data, deputi bidang pengawasan internal dan pengaduan masyarakat, serta sekretariat jenderal. KPK hadir sebagai solusi atas permasalahan korupsi selama ini. KPK hadir bak air di tengah gurun padang pasir yang tandus. KPK adalah lembaga negara yang independen yang dalam melaksanakan tugas dan wewenangnya bebas dari pengaruh kekuasaan lembaga manapun (pasal 3 UU Nomor 30 Tahun 2002). KPK dibentuk dengan tujuan untuk meningkatkan daya guna dan hasil guna terhadap upaya pemberantasan tindak pidana korupsi. Dalam menjalankan tugas dan wewenangnya, KPK berasaskan pada prinsip-prinsip kepastian hukum, keterbukaan, akuntabilitas, kepentingan umum, dan proporsionalitas.

Keberhasilan memberantas korupsi memberikan fondasi kokoh bagi terwujudnya pemerintahan yang baik, bersih, dan berwibawa (*good governance*). Untuk mewujudkan *good governance* tersebut, KPK menetapkan visi: mewujudkan Indonesia yang bersih, sedangkan misinya adalah sebagai penggerak perubahan untuk mewujudkan bangsa yang anti korupsi.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, didapatkan kesimpulan sebagai berikut :

1. Game edukasi anti korupsi “*Corruption Castle*” merupakan aplikasi berbasis *mobile* sebagai media edukasi dan sarana sosialisasi terkait Undang-Undang Tindak Pidana Korupsi, yang dibuat dengan Unity versi 5.5.2 dalam pembuatannya *Corruption Castle* menggunakan metode waterfall. *Corruption Castle* dapat dimainkan secara offline, hanya saja diperlukan koneksi internet untuk menuju ke link-link KPK dan mengunduh fitur UU/PP yang disediakan. Pengujian *Corruption Castle* berdasarkan ISO/IEC 25010 dengan menggunakan 5 aspek pengujian, yaitu *Functional Suitability*, *Performance Eficiency*, *Compatibility*, *Usability*, dan *Portability*.
2. Hasil pengujian *Corruption Castle* dituangkan dalam persentase validasi dan pernyataan kelayakan. Nilai pengujian aspek *Functional Suitability* adalah 1 (Baik), nilai aspek *Performance Eficiency* adalah 0.067 detik/thread (Baik) dan 1,8017 detik (Sangat Puas), persentase aspek *Compatibility* adalah 100% (Sangat Layak), Persentase aspek *Usability* adalah 84,04% (Sangat Layak), dan persentase aspek *Portability* adalah 100% (Sangat Layak).

5.2 Saran

Penelitian ini tentunya masih terdapat banyak kekurangan dan hal-hal yang masih perlu dikaji dan dikembangkan kembali. Peneliti memiliki beberapa pemikiran dan saran untuk pengembangan selanjutnya, yaitu:

1. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan mampu mengembangkan *game* edukasi anti korupsi *Corruption Castle* ke dalam beberapa *platform*.
2. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan mampu mengembangkan jenis *game* edukasi yang dapat dimainkan dalam aplikasi ini.
3. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan objek penelitian dapat diperluas, dari kalangan dewasa sampai kalangan anak-anak, dengan tampilan yang lebih menarik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Agatiello, O. R. 2010. Corruption not an end. *Jurnal of Management Decision*. 48(10): 1456-1468.
- Amril. 2017. *Sosialisasi Undang-Undang Tentang Pemberantasan Tindak Pidana Korupsi*. <https://jdih.makassar.go.id/sosialisasi-undang-undang-nomor-31-tahun-1999-tentang-pemberantasan-tindak-pidana-korupsi-sebagaimana-telah-diubah-dengan-undang-undang-no-20-tahun-2001-tentang-perubahan-undang-undang-no-31-tahun-1-2/>. 6 April 2018 (20.13).
- Anti-Corruption-Claering-House. 2017. *Tindak Pidana Korupsi*. <https://acch.kpk.go.id/id/statistik/tindak-pidana-korupsi>. 25 Januari 2018 (22.20).
- Ardisasmita, M. S. 2006. *Definisi Korupsi Menurut Perspektif Hukum dan E-Announcement untuk Tata Kelola Pemerintah yang lebih Terbuka, Transparan dan Akuntabel*. Artikel disajikan pada Seminar Nasional Upaya Perbaikan Sistem Penyelenggaraan Pengadaan Barang atau Jasa Pemerintah. Jakarta, 23 Agustus 2006.
- Barnas, G. S. 2013. Game Detektif Samad Memberantas Koruptor Berbasis Dekstop. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika*.
- Cahyar, R. N. 2014. Pembuatan Game Edukasi Pemberantasan Koruptor Berbasis 3D Menggunakan Uniti 3D. 1-75.
- Carr, I. 2007. Corruption legal solutions and limits of law. *International journal of law in context*.227.
- Cerqueti, R. and R, Coppier. 2016. A Game for Exploring Political and Bureaucratic Corruption. *IMA Journal of Management Mathematics* 00: 1-23.
- _____ and _____. 2014. Corruption, Evasion and Environmental Policy: A Game Theory Approach. *IMA Journal of Management Mathematics* 27: 235-253.
- David, A. B. 2011. *Mobile Application Testing (Best Practices to Ensure Quality)*. Amdocs, 2.
- Handoyo, E. 2013. *Pendidikan Anti Korupsi*. Edisi Revisi. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Handoyo, F.W. 2014. Corruption Eradication Strategy In Indonesian Using Inspection Game. *Jurnal Ekonomi dan Pembangunan* 22(1): 27-38.
- Henry, S. 2010. *Cerdas dengan Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Hoxmeier, J. A., and DiCesare, C. 2000. System response time and user satisfaction: An experimental study of browser-based applications. *AMCIS 2000 Proceedings*, 347.
- Huda, A. A. 2014. *24 Jam!! Pintar Pemrograman Android*. www.omagib.com. omagib@gmail.com. 9 April 2018 (22.36).

- ISO/IEC. 2011. *Systems and software engineering Systems and software Quality Requirements and Evaluation (SQuaRE) System and software quality models, 1. (I.J.7,Editor)*. <https://www.iso.org/obp/ui/#iso:std:iso-iec:25010:ed-1:v1:en>. 10 April 2018 (09.12).
- Iswanto, D. Yulianti. dan A. S. Sukamto. 2015. Rancang bangun game edukasi hero of bornea berbasis android. *Jurnal sistem dan teknologi informasi*. 1(1): 1.
- Khairy, M. S., D. Herumurti dan I. Kuswardayan. 2016. Analisis Pengaruh Penggunaan Game Edukasi pada Penguasaan Kosakata Bahasa Asing dengan Studi Kasus Game Edukasi Bahasa Arab. *Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika*. 2(2): 42.
- Komisi Yudisial. 2016. *Upaya Berantas Korupsi Perlu Sosialisasi UU Tipikor*. http://www.komisiyudisial.go.id/frontend/news_detail/196/untuk-berantas-korupsi-perlu-sosialisasi-uu-tipikor. 6 April 2018 (09.26).
- Madcoms. 2013. *Membongkar Mister: Adobe Photoshop*. Jakarta: Andi Publisher.
- Panusingon, R.R., A.S.M, Lumenta dan Y.D.Y, Rindengan. 2017. Animasi Sosialisasi Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik. *E-Journal Teknik Informatika*. 12(1): 1.
- Pressman, R. S. 2015. *Software Engineering: A Practitioner's Approach (8th Edition)*. New York: McGraw-Hill.
- Rahman, R, A. Dan D, Tresnawati. 2016. Pengembangan game edukasi pengenalan warna hewan dan habitatnya dalam 3 bahasa sebagai media pembelajaran berbasis multimedia. *Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut*. 13(1): 185.
- Rahmawati, D, I., Haryanto, H., dan Setyanto, D, W. 2014. Perancangan Game sebagai Upaya Sosialisasi Perilaku Hidup Sehat dengan Mengonsumsi Air Putih Setiap Hari Pada Remaja Usia 10-18 Tahun di Kota Semarang. 1-11.
- Ricky, M.Y. 2015. Education Game of Multiplying Based on Horizontal Method of Html 5 and Android. *Jurnal ComTech*. 6(3): 392.
- Ridwan. 2014. Upaya Pencegahan Tindak Pidana Korupsi melalui Peran Serta Masyarakat. *Jurnal Ilmu Hukum*. (64): 385.
- Rizal, M. M dan H. Aryanto. 2017. Perancangan Game “SI ALI (AKU PEDULI) MELAWAN KORUPSI” Sebagai Media Interaktif Bernilai Budaya. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa* 5(1): 79-86.
- Rudi, D. S. 2012. Memulai Program Sosialisasi, sebagai Awal yang Tepat Menentukan Langkah Selanjutnya. <https://www.masyarakatmandiri.co.id>. 10 Maret 2018 (00.05).
- Salman. 2013. Game edukasi pengenalan kebudayaan Indonesia berbasis android. *Comtech*. 4(2): 139.
- Sarwoko, W. S. 2014. Pembuatan Game Edukasi Anti Korupsi KPK Defense Berbasis 2D Menggunakan Unity Game Engine. 1-60.

- Setyaningsih, R. 2015. Pengaruh Sosialisasi Undang-Undang Perlindungan Konsumen Terhadap Kesadaran Berkonsumsi Anggota Wanita Cabang Taman Siswa di Yogyakarta. *Jurnal Keluarga* 1(2). 150-160.
- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D). Bandung: Alfabeta.
- Sukmandari, D. G dan T. Sukardiyono. 2017. Analisis Aplikasi Jadwal Perkuliahan Berbasis Android. *Jurnal Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*. 2(1): 80.
- Supeno, H. 2009. *Korupsi di Daerah*. Yogyakarta: Total Media.
- Suryani, I. 2015. Penanaman Nilai-Nilai Anti Korupsi di Lembaga Pendidikan Perguruan Tinggi sebagai Upaya Preventif Pencegahan Korupsi. *Jurnal Visi Komunikasi* 14(2): 285-301.
- Suyatno, J. 2013. *Gender dan Sosialisasi*. Edisi Pertama. Jakarta: Nobel Edumedia.
- Syamsudin, A. 2011. *Tindak Pidana Khusus*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Trionovani, E. 2016. *Pengetahuan Budaya Anti Korupsi*. Edisi Pertama. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pemberdayaan Sumber Daya Manusia Kesehatan.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2001. Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 31 Tahun 1999 Tentang Pemberantasan Tindak Pidana Korupsi. 21 November 2001. Jakarta.
- Yudhanto, Y. 2007. *Cara Cepat Membuat Aplikasi Android*. <http://www.rumahstudio.com>. yuda@mipa.uns.ac.id. 9 April 2018 (22.36).
- _____. 2013. *Kecanggihan dan Kelebihan Adobe Photoshop CS6*. Jakarta: Ilmu Komputer.
- Vitianingsih, A. V. 2016. Game edukasi sebagai media pembelajaran pendidikan anak usia dini. *Jurnal INFORM*. 1(1): 1.