

Game "Petualangan Baseta" sebagai Representatif Ilmu Kepolisian dalam Menangani Permasalahan Sosial

Satria Permana*

Abstrak

Pengemudi kendaraan merupakan faktor penyumbang utama dalam hampir semua kecelakaan di jalan raya. Perilaku yang tidak tertib serta mengabaikan peraturan lalu lintas merupakan penyebab terjadinya berbagai permasalahan lalu lintas yang apabila terus dibiarkan akan menimbulkan permasalahan sosial. Untuk mengubah perilaku masyarakat pengguna jalan diperlukan proses edukasi. Dalam rangka mencari format yang sesuai untuk melakukan kegiatan pendidikan masyarakat. Maka Polri mencoba menjawab tantangan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi melalui pendekatan ilmu kepolisian dengan memanfaatkan peran teknologi informasi dalam kegiatan-kegiatan kepolisian yang selanjutnya disebut teknologi informasi kepolisian, serta berupaya menerapkan sistem pembelajaran modern berdasarkan teori belajar konstruktif yang kemudian dikemas ke dalam kegiatan inovasi dikmas lantas dengan membuat aplikasi Game Edukasi Petualangan BASETA.

Kata Kunci : *Lalu Lintas Angkutan Jalan, Game Edukasi, Permasalahan Sosial, Ilmu Kepolisian*

Pendahuluan

Keamanan, ketertiban dan kelancaran lalu lintas jalan raya telah menjadi perhatian Global. Berdasarkan catatan Perserikatan Bangsa-Bangsa, setiap tahun hampir 1,3 juta orang meninggal akibat tabrakan lalu lintas di jalan atau lebih dari 3000 kematian setiap hari, dua puluh sampai lima puluh juta orang luka berat maupun ringan sebagai akibat dari kecelakaan lalu lintas.¹ Kondisi tersebut mendorong dikeluarkannya

Resolusi Majelis Umum 64/255 Maret 2010 dengan mencanangkan *Decade of action for road safety 2011-2020* dengan tujuan global menselaraskan dan kemudian mengurangi tingkat kematian di jalan raya secara global dengan meningkatkan kegiatan yang dilakukan di tingkat nasional, regional dan global.

Sebagai implementasi dari program dekade keselamatan berlalu lintas secara nasional pemerintah republik indonesia menetapkan program Rencana Umum Nasional Keselamatan (RUNK) Jalan pada tahun 2011, dalam rencana umum tersebut menekankan unsur-unsur keselamatan berlalu lintas pada 5 (lima) pilar, yaitu: manajemen Keselamatan jalan, Jalan yang

1. WHO, *Global Plan for the Decade of Action for Road Safety 2011-2020*, United Nation, 2011, hlm 3

* Satria Permana, Mahasiswa Strata 2 Ilmu Kepolisian STIK-PTIK

berkeselamatan, Kendaraan yang berkeselamatan, Perilaku pengguna jalan yang berkeselamatan, dan penanganan pasca kecelakaan (*posh crash care*).

Dari ke lima pilar tersebut perilaku pengguna jalan sangat berpengaruh pada terwujudnya kamseltibcar lantas. Pengemudi kendaraan merupakan faktor penyumbang utama dalam hampir semua kecelakaan di jalan raya.² Perilaku yang tidak tertib serta mengabaikan peraturan lalu lintas merupakan penyebab terjadinya berbagai permasalahan lalu lintas, diantaranya kemacetan dan kecelakaan. Hasil penelitian yang berkaitan dengan perilaku yang menyebabkan timbulnya kecelakaan seperti mengendarai kendaraan dalam keadaan mabuk, pengendara kendaraan roda dua dan empat menggunakan ponsel memberikan kontribusi terhadap kecelakaan lalu lintas.³ Secara statistik perilaku pengendara yang menyebabkan kecelakaan menurut World Safety Report adalah 64% angka tersebut memberi kontribusi terbesar adalah pengendara sepeda motor 61% dan sisanya pengendara roda 4 sebanyak 3%.⁴

Salah satu kebijakan untuk meningkatkan mutu pengendara adalah dengan meningkatkan peran serta semua pihak dalam komunikasi, informasi dan edukasi (KIE), guna terselenggaranya pendidikan keselamatan jalan yang menekankan pada penanaman nilai-nilai keselamatan jalan guna menciptakan budaya selamat di jalan.⁵ Sebagaimana diatur dalam Pasal 200 ayat (3) huruf c Undang-undang No 22 Tahun 2009 Tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan, bahwa salah satu upaya untuk meningkatkan keamanan dan keselamatan lalu

lintas adalah melalui pendidikan, pelatihan, pembimbingan, penyuluhan, dan penerangan berlalu lintas dalam rangka meningkatkan kesadaran hukum dan etika masyarakat dalam berlalu lintas.

Berdasarkan uraian tersebut diatas Polri merupakan salah satu penyelenggara di bidang lalu lintas dan angkutan jalan yang bertanggung jawab terhadap penyelenggaraan pendidikan berlalu lintas sebagaimana disebutkan dalam Pasal 7 ayat 2 huruf (e). Menurut Vademikum Polri Keuntungan dari pendidikan bidang lalu lintas dapat dicapai dengan tidak menghukum banyak orang. Rencana pendidikan yang dijalankan dengan baik dan terus menerus akan mencapai lebih banyak orang jika dibandingkan dengan tindakan atau penegakan hukum, karena pendidikan dengan terus menerus akan dirasakan oleh setiap anggota dalam masyarakat. Dalam rangka menyelenggarakan Dikmas lantas, Polri telah melakukan berbagai upaya untuk mensosialisasikan, menanamkan, mengajak, mendidik, membangun kesadaran, kepekaan, kepedulian akan tertib berlalulintas yang diselenggarakan secara formal maupun non formal, seperti misalnya program polisi sahabat anak dan pembuatan taman lalu lintas sebagai wujud dikmas lantas sejak usia dini, program *Police Goes to School* melalui patroli keamanan sekolah, penyebaran himbauan, pemasangan spanduk, penerangan masyarakat, pembinaan dan penyuluhan serta lain sebagainya.

Dalam prakteknya, peran yang diemban oleh petugas Dikmas Lantas belum bisa dirasakan manfaatnya oleh masyarakat luas, karena masih banyak dijumpai perilaku pengguna jalan yang tidak tertib (melanggar), semakin egois dan mementingkan kepentingan pribadi masing-masing di jalan, kurang menghargai dan menghormati antar pengguna jalan, dan sebagainya, sehingga kondisi tersebut semakin menambah rumit permasalahan lalu lintas. Kondisi tersebut ditunjukkan melalui data

2. Charles Musselwhite, Erel Avineri, Eamon Fulcher, *Understanding Public Attitudes to Road-User Safety Literature Review: Final Report*, Centre for Transport and Society, University of the West of England, Bristol September 2010, hlm 23
3. WHO, *Global Status Report On Road Safety 2015*, World Health Organization, Geneva, Switzerland, 2016
4. WHO, *Global status report on road safety: time for action*. World Health Organization, Geneva, Switzerland, 2016, hlm 115
5. Republik Indonesia, Rencana Umum Nasional Keselamatan (RUNK) Jalan, 2011 – 2035, hlm 19

Korlantas Polri yang mencatat bahwa selama periode 1 April 2015 – 30 Juni 2015 angka kecelakaan lalu lintas di jalan raya mencapai 22.997 dengan jumlah korban meninggal dunia sebanyak 4.859 orang.⁶ Selain jumlah kecelakaan lalu lintas, data pelanggaran terhadap ketentuan berlalu lintas masih cukup tinggi. Data tersebut menunjukkan bahwa kesadaran masyarakat dalam menaati aturan berlalu lintas masih rendah.

Dalam rangka menangani permasalahan lalu lintas serta meningkatkan kesadaran hukum dan etika masyarakat dalam berlalu lintas, maka diperlukan suatu inovasi dari Polri menggunakan pendekatan ilmu kepolisian dalam kegiatan Dikmas lantas berbasis teknologi informasi yang kemudian disebut teknologi informasi kepolisian melalui pembuatan dan pengembangan aplikasi game edukasi BASETA. Aplikasi game edukasi Petualangan BASETA tersebut dapat diunduh oleh masyarakat luas menggunakan mobile phone berbasis android, dimana dalam Game Petualangan Baseta tersebut terdapat konten edukasi pengetahuan lalu lintas dan materi uji SIM.

Permasalahan

Dari latar belakang permasalahan sebagaimana diuraikan diatas maka penulis akan membagi menjadi beberapa pokok persoalan sebagai berikut,

1. Bagaimanakah pemanfaatan teknologi informasi kepolisian dalam Mengedukasi Masyarakat ?
2. Bagaimanakah pemanfaatan Game Edukasi Petualangan Baseta Sebagai Representatif Ilmu Kepolisian Dalam Meningkatkan Pengetahuan Masyarakat Pengguna Jalan Dalam Rangka Mewujudkan Kamseltiblanar Lantas?

Pemanfaatan Teknologi Informasi Kepolisian dalam mengedukasi Masyarakat

Polri melalui Rencana Strategis Tahun 2015-2019 telah menentukan salah satu arah kebijakan dalam rangka pencapaian sasaran strategis memantapkan keselamatan lalu lintas dalam rangka mendukung program *Decade of Action for Road Safety 2011-2020* dengan membangun budaya tertib berlalu lintas dan angkutan jalan diantaranya melalui strategi membangun sistem edukasi berbasis teknologi (e-edukasi) yang dapat diakses oleh publik dan pemangku kepentingan.

Penggunaan teknologi informasi dalam membangun sistem edukasi akan lebih efektif dan tepat sasaran. Hal ini sesuai dengan pengertian teknologi informasi (IT) yang menggambarkan bahwa setiap teknologi dapat membantu menghasilkan, memanipulasi, menyimpan, berkomunikasi, dan / atau menyebarkan informasi secara cepat, karena IT menggabungkan komputasi dengan jaringan komunikasi berkecepatan tinggi yang membawa data, suara, dan video.⁷

Proses pembelajaran melalui IT yang memanfaatkan sarana internet merupakan salah satu upaya yang harus dikembangkan untuk meningkatkan pengetahuan masyarakat dalam berlalu lintas. Melalui internet peserta dapat melakukan Interaktif dan mempermudah penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis, mengatasi keterbatasan waktu dan ruang. Lebih lanjut proses belajar melalui internet yang lazim disebut e-learning bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan gairah belajar para siswa untuk menguasai materi pelajaran secara utuh, mengembangkan kemampuan ICT, dan paling penting adalah memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri sesuai kemampuan

6. <http://www.korlantas-irsms.info/graph/accidentData>

7. Brian K. Williams, Stacy C. Sawyer, Using Information Technology, A Practical Introduction to Computers & Communications, McGraw-Hill, New York, 2007, hlm 4

dan minatnya. Dan memungkinkan para siswa untuk dapat mengukur atau mengevaluasi sendiri hasil belajarnya.⁸

Proses pembelajaran mengenai hal-hal yang berkaitan dengan peraturan dan etika berlalu lintas melalui media internet menuntut peran aktif para pesertanya, pada proses belajar ini peserta mencari dan menemukan apa yang belum diketahuinya atau yang ingin diketahui mengenai peraturan dan etika berlalu lintas, kemudian media internetlah yang menyediakan seluruh berbagai pengetahuan yang diperlukan oleh seseorang yang ingin belajar tersebut. Hal ini sejalan dengan teori belajar konstruktif yang menyatakan bahwa pengetahuan itu dibentuk oleh murid atau orang yang sedang belajar. Pengetahuan tidak diterima begitu saja dari guru, tetapi murid sendirilah yang harus mengorganisasi, memikirkan, dan membentuk pengetahuan itu. Tanpa kegiatan aktif membentuk pengetahuan dalam pikirannya, seseorang tidak akan tahu sesuatu.⁹

Berkembangnya teknologi informasi berdampak pada semakin beragamnya beberapa metode dalam kegiatan proses belajar-mengajar, dengan penggunaan teknologi informasi memungkinkan penciptaan lingkungan belajar yang interaktif, mampu memotivasi dan menarik potensi karena secara aktif melibatkan siswa dalam menantang masalah. Salah satu metode pembelajaran berbasis teknologi yang dapat menarik motivasi dan menantang siswanya adalah dengan memanfaatkan aplikasi game edukasi (*Game based learning*). Dengan bermain game ini diharapkan dapat menghasilkan peningkatan kinerja siswa serta meningkatkan pembelajaran dalam tingkat dan pemahaman.¹⁰

Dengan mengimplementasikan game edukasi maka telah menghadirkan dunia pembelajaran digital di tengah-tengah kita. karena fungsi game edukasi adalah untuk melakukan interaksi dengan peserta didik, bagaimana menilai peserta didik, dan akhirnya bagaimana menjaga peserta didik agar dapat menerima pesan yang disampaikan. Faktor yang paling penting dalam proses belajar-mengajar terletak pada motivasi belajar. Jika kita bisa mendorong motivasi belajar siswa untuk memiliki kegiatan belajar tertentu secara sukarela, maka kinerja belajar dapat ditingkatkan.¹¹ Kehadiran game edukasi diharapkan dapat memotivasi peserta didik.

Agar keberadaan game edukasi dapat memberikan solusi dalam meningkatkan motivasi belajar, maka konten dalam game tersebut harus penuh dengan tantangan melalui cerita, skenario dan interaksi yang tinggi dengan pemainnya. Melalui game edukasi pemain akan lebih mudah untuk memiliki lebih banyak imajinasi, rasa ingin tahu dan menyenangkan sambil menikmati permainan, namun pesan-pesan utama dalam hal ini peraturan dan etika berlalu lintas dapat disampaikan secara efektif.

Di sisi lain, dengan semakin meningkatnya penggunaan perangkat mobile dan teknologi jaringan nirkabel, maka hal ini dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk mengakses game edukasi secara praktis di mana saja dan kapan saja. Selain itu, dukungan teknologi multimedia yang semakin canggih yang disematkan dalam perangkat mobile, seperti GPS (*Global Positioning System*), GIS (*Geographic Information System*) dan RFID (*Radio Frequency Identification*), akan membantu mengoptimalkan konten game edukasi dengan memuat informasi berbasis lokasi.¹²

8. Rudi Susilana, *Media Pembelajaran. Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*, Wacana Prima, Bandung 2009, hlm 40

9. Paul Suparno, *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*, Kanisius Yogyakarta, hlm. 5

10. Sylke vandercruyssen, *Stimulating the Development of a Disposition Through Games-Based Learning*, Journal 12th IEEE International Conference on Advanced Learning Technologies, 2012, Leuven, Belgium, hlm 70

11. Jui-Hung Chen, et all, *Developing a Game-Based Learning Environment by using Ubi-MediaTechnologies* Department of Computer Science and Information Engineering, Tamkang University 1Department of Information Management, Chihlee Institute, Taiwan, 2008, hlm 371

12. Ibid, hlm 39

Pemanfaatan game edukasi merupakan pilihan yang tepat untuk Polri sebagai sarana untuk mendidik masyarakat pengguna jalan dalam hal etika dan peraturan lalu lintas, selain itu game edukasi merupakan wujud konkrit dari implementasi e-edukasi sebagaimana tertuang dalam rencana strategi Polri Tahun 2015-2019. Agar pesan-pesan kamseltiblanca dapat sampai kepada tujuan yang diharapkan, maka Polri perlu melakukan intervensi terhadap kegiatan Dikmas lantas dengan membuat suatu program pendidikan kepada masyarakat berbentuk aplikasi game edukasi dengan memanfaatkan teknologi internet, melalui game ini diharapkan dapat mewujudkan perilaku pengguna jalan yang berkeselamatan melalui proses belajar secara mandiri dan sukarela serta praktis.

Gambaran Aplikasi Game Edukasi Petualangan Baseta

"Petualangan BASETA" adalah sebuah *game edukasi* tentang keselamatan berlalu lintas yang dikemas dalam sebuah game balapan (berpacu dengan waktu) dimana setiap pengguna diuji ketangkasnya dalam mengendarai kendaraan bermotor roda 2 maupun roda 4, serta pengetahuannya dibidang keselamatan berlalu lintas dengan menjawab soal-soal yang disajikan dalam game ini.

BASETA sendiri merupakan sebuah nama dari ikon badut keselamatan berlalu lintas sebagai anggota Polri yang telah diciptakan dan diperkenalkan kepada masyarakat pada Operasi Ketupat Candi tahun 2014 yang lalu dengan misi untuk menghibur para pemudik sekaligus memberikan sosialisasi tertib berlalu lintas. Untuk itu *Game edukasi "Petualangan Baseta"* sebagai lanjutan dari misi "Baseta" yang tidak henti - hentinya mengajak kita semua untuk tertib berlalu lintas, diharapkan dapat memberikan pembelajaran secara lebih menarik dan menyenangkan dengan dikemas dalam sebuah game petualangan.

Manfaat Permainan Baseta

Dengan memainkan *game Petualangan BASETA* masyarakat dapat mengambil beberapa manfaat diantaranya adalah :

- Masyarakat semakin siap menghadapi ujian SIM tertulis karena Informasi soal yang ada dalam game ini sesuai dengan standard soal pada ujian teori untuk memperoleh SIM A maupun SIM C (dimana soal tersebut berlaku secara nasional).
- Masyarakat akan semakin mengetahui dan sadar akan resiko kecelakaan lalulintas dan berkendara yang aman dan tertib.

Semakin sering seseorang dalam memainkan game ini, maka semakin banyak pula perbendaharaan soal serta pengalaman berlalu lintas dengan baik yang akan ia dapatkan. Sehingga sudah pasti pengetahuannya akan meningkat karena dalam setiap jawaban anda akan langsung diberitahu apakah itu benar atau salah dan tentunya membuat masyarakat akan semakin siap dalam menghadapi ujian teori SIM serta dengan bertambahnya pengetahuan tentang berkendara yang berkeselamatan maka kita dapat mengurangi resiko terjadinya kecelakaan dalam berlalu lintas.

Konten Permainan Baseta

Game Petualangan Baseta adalah sebuah *game bergenre adventure semi multiplayer* dimana seperti halnya *game adventure* lainnya, petualangan baseta memiliki beberapa tahapan dan misi yang harus dicapai oleh pemainnya dan antar pemain dari game ini dapat saling mengetahui score dan bersaing untuk mendapatkan score tertinggi melalui *account google play game atau Gplus (Google Plus)* miliknya. Untuk memainkan game ini setidaknya ada 5 halaman yang akan dijumpai oleh setiap pemain, halaman tersebut adalah :

1. Halaman pembuka

Memasuki game petualangan BASETA pemain akan menemukan sosok Baseta yang digambarkan dengan sosok kartun yang memakai seragam Polri lengkap logo Tribata. Dalam halaman pembuka pemain akan disuguhkan dengan tombol, yaitu (mulai dari sebelah kiri) tombol setting, tombol play, serta tombol bintang untuk menuju ke halaman *official page petualangan baseta di play store*. Setiap pemain dapat *mendisable* suara atau getaran apabila terjadi tabrakan, pemain hanya perlu memencet tombol *no sound* dan *no vibration*, untuk mulai memainkannya pemain dapat memencet tombol ditengah.

2. Halaman select episode

Sebelum memulai petualangan, pemain diharuskan memilih episode permainan yakni episode SIM C dan Episode SIM A. Untuk memainkan pengalaman mengemudikan motor atau mobil pemain dapat memilih melalui gambar yang telah disediakan

Game petualangan baseta terdiri dari dua mode permainan, yaitu pemain sebagai pengendara motor (roda 2), dan pemain sebagai pengendara mobil (roda 4), pertanyaan, penghargaan dan pengalaman memainkan kedua mode tersebut tentu berbeda, sehingga seorang pemain diharapkan dapat memainkan keduanya.

3. Halaman memilih *stage*

Seperti yang sudah dijelaskan dalam keterangan sebelumnya bahwa petualangan baseta merupakan game yang *ber-genreadventure* dimana ontr dari game *adventure* adalah *multilevel*, game petualangan baseta terdiri dari 9 level permainan dari setiap episode yang dimainkan, setiap level memiliki tingkat kesulitan berbeda serta perhitungan score tersendiri.

Setiap *stage* harus dimainkan secara urut (pertama kali) oleh seorang pemain, jikapemain belum pernah memainkan level 1 maka dia tidak dapat memainkan level 2, namun apabila pemain telah menyelesaikan semua *stage/level* sampai dengan 9 maka dia bebas memainkan lagi setiap *stage/level* yang telah dia lewati untuk memperbaiki waktu capaian atau score.

4. Halaman Utama Permainan

Halaman permainan merupakan halaman utama dari game ini, halaman ini adalah media dimana seorang pemain disimulasikan sedang mengemudikan sebuah kendaraan bermotor (dengan ontrol kemudi kanan, kiri, gas dan rem), menghindari rintangan dan menjawab pertanyaan yang muncul ditengah permainan. Dalam halaman utama terdapat beberapa komponen tombol antara lain:

- *Minimap* : peta sebagian jalan yang akan dilewati oleh pemain.
- Tombol *control* : yang terdiri dari issal kemudi kanan – kiri, dan pengendali laju kendaraan maju – mundur (tombol mundur disini juga berfungsi sebagai rem).
- Tombol *pause* : Pemain dapat menghentikan sementara laju kendaraan, kembali/mengulangi *stage* yang telah dimainkan, atau lembali pada halaman *select stage/level*.

5. Halaman akhir permainan

Setelah menyelesaikan permainan, pemain dapat me-review perolehan point yang telah dicapai, game akan menampilkan score tertinggi dari pencapaian pemain dalam 1 *stage* dan memberikan *award* bintang (terdapat 3 bintang) serta *issalment* berupa badge tematik yang didapat sesuai dengan kondisinya.

6. Aturan dalam Permainan

Setiap pemain memiliki misi mengumpulkan poin sebanyak-banyaknya, setiap poin yang didapatkan oleh pemain dapat menjadikannya sebagai *high scorer* dalam komunitas serta meningkatkan *experience (xp)* di profile google play miliknya, beberapa aturan dalam permainan sehingga menyebabkan sebuah poin ditambah atau dikurangi adalah sebagai berikut:

- Ketepatan menjawab pertanyaan, petualangan baseta menyediakan sekitar 110 pertanyaan multiple choice (benar/salah) yang muncul acak 5 kali dalam 1 permainan, pertanyaan didapatkan dari setiap pos polisi yang dilewati oleh pemain. Setiap pertanyaan dijawab benar akan memberikan nilai tambahan pada pemain dan setiap jawaban salah tidak mengurangi score yang didapatkan, nilai dari pertanyaan yang telah dijawab benar pada setiap stage berbeda-beda, Misal pada stage 1 setiap pertanyaan dijawab benar akan mendapatkan tambahan nilai 800 dan pada stage berikutnya akan lebih besar.
- Ketepatan waktu, setiap stage memiliki alokasi waktu yang berbeda dalam penyelesaiannya, setiap pemain yang dapat menyelesaikan permainan kurang dari waktu yang dialokasikan maka ia dapat tambahan poin senilai 2000 poin, namun apabila dia tidak dapat menyelesaikan sesuai waktu yang disediakan akan mendapatkan pengurangan point setiap detik.
- Kepatuhan terhadap rambu-rambu lalu lintas, kepatuhan terhadap rambu lalu lintas serta marka jalan adalah hal yang mendapatkan perhatian khusus dalam game ini, setiap pelanggaran terjadi maka akan ada suara peluit

"pritttt !!" dan point pengemudi akan dikurangi. Bentuk ketaatan terhadap rambu-rambu lalu lintas antara lain adalah marka lurus jalan, tanda larangan berhenti, berhenti sebelum marka di lampu *traffict light*, dll.

- Ketangkasan dalam menghindari rintangan dan mencegah terjadinya kecelakaan lalu lintas. Samahalnya yang terjadi pada saat pengendara mengemudi kendaraan di jalan raya dalam kondisi nyata, dalam game ini pengemudi wajib menghindari setiap lobang jalanan, dan menghindari menabrak atau ditabrak oleh pengendara lain, apabila pemain mengalami kecelakaan, maka akan ada suara "crash" dan menyebabkan poin dikurangi bahkan dan permainan harus diulang / berhenti.

7. Award dan Achievement

a. Award (*star*)

Selain memberikan score, game juga memeberikan award berupa bintang 1 sampai 3 setiap akhir pencapaian stage, bintang diberikan kepada pengemudi bukan didasarkan atas pencapaian score yang telah dikumpulkan, setiap 1 stage dapat menyelesaikan semua soal mak pengemudi mendapatkan 1 bintang, dan/ ataupun setiap stage pengemudi tidak melakukan pelanggaran lalu lintas sama sekali main juga berhak mendapatkan 1 bintang juga.

b. Achivement (*badge*)

Game petualangan baseta memiliki *badge* tematik yang disematkan pada pengemudi sesuai dengan perannya, game memiliki 10 badge tematik yang disematkan kepada pemain disetiap selesai sesi akhir permainan.

Petualangan Baseta Sebagai Representatif Ilmu Kepolisian Dalam Menangani Permasalahan Sosial

Game edukasi petualangan Baseta merupakan salah satu wujud pemanfaatan ilmu kepolisian guna meningkatkan pengetahuan masyarakat pengguna jalan dalam berlalu lintas di jalan raya. Permasalahan di jalan raya bila terus dibiarkan berkembang, maka akan menimbulkan permasalahan sosial. Hal ini senada dengan yang dikemukakan Parsudi Suparlan,¹³ antara lain menjelaskan bahwa dalam kehidupan sehari-hari masing-masing kita, sebagai makhluk sosial, dihadapkan pada berbagai permasalahan sosial yang harus kita hadapi, yang harus kita pecahkan atau kita hindari atau kita manfaatkan. Dalam proses menghadapi masalah yaitu menginterpretasi dan memahami, serta dalam memecahkan atau memanfaatkan masalah tersebut kita menggunakan antar bidang. Ilmu kepolisian yang mempelajari masalah sosial dan penanganannya mau tidak mau menggunakan pendekatan antar bidang untuk keberhasilan kerjanya. Penggunaan antar bidang ini telah secara intuitif diterapkan oleh petugas Polisi lapangan dalam menangani berbagai masalah sosial dan kejahatan. Pendekatan antar bidang tersebut dilakukan berdasarkan pengalaman kerja yang mereka punyai dalam mengatasi masalah sosial yang sejenis. Pengalaman kerja tersebut menjadi seperangkat pengetahuan dan keyakinan petugas. Lebih lanjut Parsudi Suparlan mengemukakan bahwa Ilmu kepolisian adalah ilmu yang mempelajari masalah-masalah sosial dan penanganannya. Masalah sosial dalam perspektif ini dilihat sebagai produk dari dinamika sosial masyarakat. Sejumlah masalah sosial dapat merugikan kehidupan sosial dan dilarang, diredam atau ditumpas. Masalah sosial dalam kategori ini adalah berbagai bentuk kejahatan dan pelanggaran.

Menurut Syah firman dan Tety Machyawati mengemukakan bahwa ilmu kepolisian adalah ilmu pengetahuan yang melayani, mengayomi, dan melindungi ilmu-ilmu pengetahuan lainnya untuk dapat bekerja pada hal-hal yang dikelola kepolisian, ilmu kepolisian tidak terikat pada sedikit atau banyak ilmu pengetahuan, dan tidak terpengaruh oleh berkembang atau tidaknya ilmu pengetahuan lain, tetapi terbuka terhadap ilmu pengetahuan apa saja, dalam jumlah berapa saja yang bisa bekerja pada waktu yang tepat, tempat yang tepat, hal yang tepat yang dikelola oleh kepolisian. Sehingga ilmu kepolisian adalah transdisipliner.¹⁴

Dari seluruh definisi Ilmu kepolisian tersebut disimpulkan oleh Awaluddin Djamin bahwa definisi Ilmu kepolisian adalah sebagai Ilmu yang mempelajari masalah-masalah sosial khususnya masalah kepolisian dan penanganannya menuju keteraturan sosial (*social order*). Definisi ini dapat digunakan sebagai definisi kerja karena dalam ilmu sosial ragam pendapat (definisi) mengenai suatu permasalahan merupakan hal yang wajar.

Kemunculan game Petualangan Baseta merupakan Respon atas permasalahan sosial yang memerlukan penanganan melalui pendekatan ilmu kepolisian yakni masih tingginya berbagai pelanggaran dan kecelakaan lalu-lintas. Berbagai jenis pelanggaran dan banyaknya kecelakaan lalu lintas yang menyebabkan timbulnya kerugian merupakan salah satu bentuk masalah sosial yang harus dikelola guna terwujudnya keteraturan sosial. Menciptakan keteraturan sosial terutama dalam penyelenggaraan lalu lintas dan angkutan jalan yang merupakan fungsi dari lembaga polisi dalam hal ini Polisi Lalu Lintas dalam menjalankan perannya melalui kewenangan yang telah diberikan oleh undang-undang.

Banyak hal yang menyebabkan terjadinya ketidak-teraturan sosial di jalan raya sehingga

13. Parsudi Suparlan, Ilmu Kepolisian, YPTIK, Jakarta, 2008, hlm 27-33

14. Anonim, Ilmu Kepolisian, Edisi Perdana Dies Natalis Ke 69 STIK-PTIK, PTIK Press Jakarta, 2015, hlm 67

menyebabkan orang dengan mudahnya mengabaikan ketentuan lalu lintas yang kemudian dapat menyebabkan kecelakaan lalu lintas. Kondisi tersebut dapat disebabkan rendahnya kualitas individu dalam hal pengetahuan berlalu lintas, keterampilan mengemudikan kendaraan, dan sikap mental (*attitude*) yang kerap kali mengabaikan marka jalan dan peraturan dalam berlalu-lintas. Rendahnya pengetahuan masyarakat mengenai etika dan aturan berlalu lintas dapat disebabkan pula keterbatasan sarana dan prasarana dalam melakukan sosialisasi peraturan lalu lintas telah menimbulkan dampak yang signifikan bahkan sebagian masyarakat telah mengabaikan aturan-aturan yang ditetapkan dalam berlalu lintas.

Penanganan permasalahan lalu lintas tersebut merupakan domain Polri sebagaimana termuat dalam Undang-undang Nomor 22 Tahun 2009 tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan Raya. Pada pasal 7 huruf e menyebutkan bahwa "Penyelenggaraan pemerintahan di bidang Registrasi dan Identifikasi Kendaraan Bermotor dan Pengemudi, Penegakan Hukum, Operasional Manajemen dan Rekayasa Lalu Lintas, serta pendidikan berlalu lintas, dilaksanakan Kepolisian Negara Republik Indonesia", penjabaran penyelenggaraan tugas tersebut meliputi¹⁵ :

- a. pengujian dan penerbitan Surat Izin Mengemudi Kendaraan Bermotor;
- b. pelaksanaan registrasi dan identifikasi Kendaraan Bermotor;
- c. pengumpulan, pemantauan, pengolahan, dan penyajian data Lalu Lintas dan Angkutan Jalan;
- d. pengelolaan pusat pengendalian Sistem Informasi dan Komunikasi Lalu Lintas dan Angkutan Jalan;

- e. pengaturan, penjagaan, pengawalan, dan patroli Lalu Lintas;
- f. penegakan hukum yang meliputi penindakan pelanggaran dan penanganan Kecelakaan Lalu Lintas;
- g. pendidikan berlalu lintas;
- h. pelaksanaan Manajemen dan Rekayasa Lalu Lintas; dan
- i. pelaksanaan manajemen operasional Lalu Lintas.

Berdasarkan hal tersebut diatas maka salah satu penyelenggaraan tugas POLRI dalam rangka mewujudkan kamseltibcar lantas adalah melalui pendidikan berlalu lintas (Dikmas Lantas). Dalam melaksanakan tugasnya Dikmas Lantas ini melakukan kegiatan yang meliputi segala usaha untuk menumbuhkan pengertian, dukungan dan keikutsertaan masyarakat aktif dalam usaha menciptakan keamanan, keselamatan, ketertiban dan kelancaran lalu lintas. Dengan dikmas lantas ini diharapkan dapat menjadikan masyarakat untuk meningkatkan partisipasinya, kesadaran hukum masyarakat serta ketaatan warga masyarakat terhadap hukum dan peraturan perundang-undangan terutama tentang berlalulintas.

Dalam rangka mencari format yang sesuai untuk melakukan kegiatan pendidikan masyarakat. Maka Polri mencoba menjawab tantangan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi melalui pendekatan ilmu kepolisian dengan memanfaatkan peran teknologi informasi dalam kegiatan-kegiatan kepolisian yang selanjutnya disebut teknologi informasi kepolisian, serta berupaya menerapkan sistem pembelajaran modern berdasarkan teori belajar konstruktif yang kemudian dikemas ke dalam kegiatan inovasi dikmas lantas dengan membuat aplikasi Game Edukasi Petualangan BASETA.

Berdasarkan sudut pandang Teknologi

15. Pasal 7,Jo Pasal 12 Undang-undang Nomor 22 Tahun 2009 tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan Raya

Informasi kepolisian Game Edukasi Petualangan Baseta merupakan wujud dari penggunaan teknologi informasi dalam kaitannya dengan fungsi kepolisian dalam memberikan pengayoman kepada masyarakat sekaligus pelaksanaan tugas dalam bidang pendidikan masyarakat mengenai dalam hal pengetahuan berlalu lintas, melalui penggunaan teknologi informasi diharapkan peran pendidikan masyarakat yang harus dilaksanakan Polantas dapat dilaksanakan secara efektif. Hal ini menunjuk pada Game Online Baseta yang dapat diunduh melalui telepon seluler dengan sistem operasi android. Tersedianya aplikasi ini berdasarkan pada pertimbangan bahwa telepon seluler dengan sistem operasi Android merupakan sistem operasi yang mendominasi peredaran smartphone di tanah air dengan pembagian pasar sebesar 59,91 persen, sisanya adalah sistem operasi blacberry, feature phone dan lain-lain.¹⁶

Penggunaan sistem operasi android dalam aplikasi juga memiliki berbagai kelebihan pengoperasiannya, hal tersebut ditunjang penggunaan alat komunikasi smartphone sudah mulai menjamur di wilayah Indonesia, dengan berbagai layanan fitur yang canggih masyarakat di mudahkan untuk mengakses segala bentuk informasi yang ada di Indonesia maupun di dunia. Oleh sebab itu pentingnya pemanfaatan teknologi informasi dalam kegiatan pembelajaran kepada masyarakat saat ini menjadi senjata utama dalam menekan angka kecelakaan lalu lintas yang terjadi. Dipilihnya aplikasi android merupakan media yang tepat akan menjadikan pilihan dalam rangka mencapai tujuan yang di harapkan.

Berdasarkan karakteristiknya game Petualangan Baseta ini dibuat sebagai game edukasi, didalam game edukasi menurut Foremen dalam Paul (2005) harus memuat

prinsip-prinsip game edukasi. Berikut penulis akan analisa Game Petualangan BASETA berdasarkan prinsip-prinsip game edukasi, sebagai berikut:

1. *Individualization* :

Game edukasi Baseta telah memuat materi pembelajaran (pengetahuan) berupa pengetahuan mengenai berlalu lintas telah dibuat dibuat sesuai dengan kebutuhan individual dari pembelajar. Pembelajar atau pemain pada awal permainan dapat memilih jenis pengetahuan yang sesuai seperti pengetahuan berlalu lintas ketika menggunakan kendaraan roda dua atau roda empat, selanjutnya game menyediakan permainan yang diselingi pengetahuan sesuai dengan level pemain.

2. *Feedback Active* :

Pembelajar atau pemain dalam memainkan game edukasi petualangan Baseta tidak perlu khawatir salah dalam menjawab pertanyaan mengenai pengetahuan berlalu lintas yang diajukan, karena pertanyaan yang sama akan kembali ajukan ketika pembelajar mengulangi permainan tersebut dari awal. Pengembang/pembuat aplikasi telah membuat game tersebut dengan hanya melontarkan dua pertanyaan pilihan, ketika jawaban yang dipilih salah maka jawaban yang benar telah di baca oleh pemain

3. *Active Learning* :

Game Edukasi Petualangan Baseta merupakan permaian dengan genre petualangan, namun ketika memainkan game tersebut, terlebih dahulu pemain harus memiliki keterampilan memainkan game tersebut, misalnya bagaimana cara berbelok, menyentuh tombol gas atau rem/mundur, setelah memiliki keterampilan tersebut tantangan selanjutnya adalah bagaimana menjalankan kendaraan, mendahului

16. <https://id.techinasia.com/android-opera-dominasi-smartphone-indonesia-2014>

kendaraan, menghindari jalan rusak dan sebagainya, hal ini merupakan proses pembelajaran secara aktif, dimana pemain harus terus menjalankan kendaraan yang dipilihnya untuk mendapatkan pertanyaan yang diajukan pada setiap pemberhentian.

4. *Motivation* :

Pada game edukasi Petualangan Baseta paling tidak terdapat dua motivasi memainkan game ini. Motivasi pertama adalah untuk mendapatkan award berupa bintang dan achievement (badge) ketika pemain dapat menjawab seluruh pertanyaan dalam setiap stage. Motivasi ini biasanya timbul dari kalangan pelajaryakni mereka yang memainkan game ini untuk mengisi waktu senggang. Motivasi kedua adalah untuk mengetahui bentuk pertanyaan yang diajukan ketika menghadapi ujian SIM, motivasi ini timbul biasanya dari kalangan dewasa yang hendak menghadapi proses pembuatan SIM, karena salah satu proses yang harus dilalui dalam hal pembuatan SIM mengharuskan adanya ujian teori SIM.

Adanya motivasi tersebut mengharuskan mereka berjam-jam memainkan game tersebut guna mencapai tujuan yang mereka kehendaki tersebut.

5. *Social*

Meskipun game petualangan Baseta bukan merupakan game edukasi yang dapat dimainkan secara multi player, namun game tersebut dapat dilombakan. Dengan adanya perlombaan game Petualangan Baseta dimana pemenangnya dipilih dengan skors tertinggi atau seberapa banyak achievement yang diterima, menunjukkan bahwa game ini bisa melibatkan partisipasi sosial.

6. *Scaffolding* :

Melalui game edukasi petualangan Baseta

pembelajar / pemainnya secara berangsur-angsur ditantang dengan tingkat kesulitan menjawab pertanyaan yang makin tinggi dan dapat melangkah lebih maju untuk mencapai kemenangan dari permainan setelah menyelesaikan tahapan sebelumnya. *Game* petualangan baseta memiliki *badge* tematik yang disematkan pada pengemudi sesuai dengan perannya, *game* memiliki 10 *badge* tematik yang disematkan kepada pemain disetiap selesai permainan, *badge* merupakan salah satu bentuk *scaffolding*

7. *Transfer*

Misi dari game edukasi petualangan baseta membawa misi yaitu untuk mensosialisasikan arti pentingnya keselamatan tertib berlalu lintas dan mensosialisasikan tentang perilaku mengenai safety riding. Ketika pembelajar / pemain memainkan game tersebut, maka terjadi proses transfer pengetahuan antara pembuat aplikasi dengan pemainnya.

8. *Assessment*

Melalui game Edukasi Petualangan Baseta Setiap individu yang memainkan game tersebut dapat menilai dirinya sendiri mengenai tingkat pengetahuannya terhadap peraturan dan disiplin lalu lalu lintas di jalan.

Berdasarkan hasil analisa tersebut diatas maka, Game petualangan Baseta telah memenuhi persyaratan dan patut disebut sebagai game edukasi yang memberikan manfaat kepada pemainnya dalam hal meningkatkan pengetahuan berlalu lintas di jalan raya. Metode pendidikan berlalu lintas melalui game petualangan baseta ini sangat efektif, hal ini dibuktikan dengan hasil rating dari google plays dimana game tersebut memiliki rating 4,56 dari skala rating 5. Bahkan sejak kemunculannya di google play store telah diunduh sebanyak 30.950 unduhan dan akan terus bertambah jika

didukung oleh sosialisasi offline mengenai game tersebut.¹⁷

Berdasarkan uraian tersebut maka game Petualangan Baseta merupakan representasi dari Ilmu kepolisian sebagai upaya kepolisian dalam menangani permasalahan sosial berupa pelanggaran dan kecelakaan lalu lintas. Semakin meningkatnya masyarakat yang memainkan game edukasi tersebut, maka pengetahuan berlalu lintas akan bertambah, dengan bertambahnya pengetahuan dan disiplin berlalu lintas maka upaya menuju Keamanan, Keselamatan, Ketertiban, Kelancaran Lalu Lintas dan Angkutan Jalan akan cepat terwujud.

Penutup

Kesimpulan

1. Aplikasi Game edukasi Petualangan Baseta dapat dikatakan sebagai wujud

dari program dekade keselamatan berlalu lintas secara nasional pemerintah republik indonesia menetapkan program Rencana Umum Nasional Keselamatan (RUNK) karena game tersebut memuat salah satu pilar perilaku pengguna jalan yang berkeselamatan. Game edukasi Petualangan Baseta dirancang sedemikian rupa agar dapat memberikan pengetahuan kepada masyarakat mengenai keselamatan dan tertib berlalu lintas dan kesiapan dalam menghadapi ujian teori SIM A dan C. Sebagai game edukasi, aplikasi ini dapat dimainkan oleh siapa saja tanpa terkecuali menggunakan sarana mobile phone berbasis android.

2. Pemanfaatan Game Edukasi Petualangan Baseta merupakan representasi dari Ilmu Kepolisian karena konten edukasi dalam game tersebut sebagai bentuk penanganan kepolisian terhadap permasalahan sosial yakni tingginya pelanggaran dan kecelakaan lalu lintas. Melalui Aplikasi Game Edukasi

Petualangan Baseta ini, diharapkan akan tumbuh kesadaran dan disiplin masyarakat terhadap etika dan peraturan lalu lintas sehingga tercipta keteraturan sosial yang akan membawa kesejahteraan kepada masyarakat itu sendiri.

Rekomendasi

1. Metode Dikmas lintas melalui aplikasi game edukasi berbasis teknologi informasi kepolisian perlu dikembangkan oleh Puslitbang Polri dan Korlantas Polri sebagai salah satu penjabaran Renstra Polri tahun 2015-2019 guna membangun sistem e-edukasi dalam rangka mewujudkan budaya tertib berlalu lintas.
2. Korlantas Polri agar membuat petunjuk dan arahan kepada jajaran terkait sosialisasi dan pengembangan metode Dikmas lintas berbasis teknologi informasi kepolisian (e-edukasi) sebagai salah satu bentuk kegiatan Dikmas lintas dimasing-masing kesatuan.
3. Kepada para alumni Sarjana Ilmu Kepolisian agar turut serta mengembangkan inovasi kegiatan kepolisain dalam rangka penanganan permasalahan-permasalahan sosial dimasyarakat menggunakan pendekatan keilmuan salah satunya ilmu kepolisian.

Daftar Pustaka

Anonim, *Ilmu Kepolisian*, Edisi Perdana Dies Natalis Ke 69 STIK-PTIK, PTIK Press Jakarta, 2015

Brian K. Williams, Stacey C. Sawyer, *Using Information Technology, A Practical Introduction to Computers & Communications*, McGraw-Hill, New York, 2007

17. <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.petualangan.baseta>

Charles Musselwhite, Erel Avineri, Eamon Fulcher, Understanding Public Attitudes to Road-User Safety Literature Review: Final Report, Centre for Transport and Society, University of the West of England, Bristol September 2010

Jui-Hung Chen, et all, Developing a Game-Based Learning Environment by using Ubi-Media Technologies Department of Computer Science and Information Engineering, Tamkang University 1 Department of Information Management, Chihlee Institute, Taiwan, 2008

Parsudi Supartlan, Ilmu Kepolisian, YPTIK, Jakarta, 2008

Paul Suparno, Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget, Kanisius Yogyakarta,

Republik Indonesia, Rencana Umum Nasional Keselamatan (RUNK) Jalan, 2011 - 2035

Rudi Susilana, Media Pembelajaran. Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian, Wacana Prima, Bandung 2009

Sylke vandercruysse, Stimulating the Development of a Disposition Through Games-Based Learning, Journal 12th IEEE International Conference on Advanced Learning

Technologies, 2012 , Leuven, Belgium

WHO, Global Plan for the Decade of Action for Road Safety 2011-2020, United Nation, 2011, hlm 3

WHO, Global Status Report On Road Safety 2015, World Health Organization, Geneva, Switzerland, 2016

WHO, Global status report on road safety: time for action. World Health Organization, Geneva, Switzerland, 2016

Peraturan Perundangan

Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2002 Tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia

Undang-undang Nomor 22 Tahun 2009 tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan Raya

Sumber Internet

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.petualangan.baseta>

<http://www.korlantas-irsms.info/graph/accidentData>

<https://id.techinasia.com/android-operadominasi-smartphone-indonesia-2014>