

PERAN GENERASI Z DALAM PEMBERANTASAN KORUPSI MELALUI MEDIA GAME SEMAI

Rika Sa'diyah ^{1*}, Rana Nuralifa Mas'ud ²

¹Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jakarta, DKI Jakarta

²Hukum, Universitas Islam Indonesia, DI Yogyakarta

*e-mail: rika.sadiyah@umj.ac.id

Abstract: This study aims to analyze the role of Generation Z in eradicating corruption through the use of Semai game media as an educational tool. Generation Z, known as digital natives, has great potential to drive social change through technology. The Semai Game was developed with an educational approach to spread anti-corruption values in an interactive and fun way. The methods used in this study include a survey of 25 respondents from Generation Z on the UMJ campus and in-depth interviews with education experts and game developers. The results of the study show that the Semai game is effective in increasing understanding and awareness of the dangers of corruption. In addition, it was found that Generation Z has a strong preference for interactive media as a means of learning compared to traditional methods. Semai Game plays an important role in efforts to eradicate corruption by involving Generation Z as agents of change, especially through the use of digital technology.

Keywords: generation z; game media semai; corruption eradication

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran Generasi Z dalam pemberantasan korupsi melalui penggunaan media game *Semai* sebagai alat edukasi. Generasi Z, yang dikenal sebagai digital native, memiliki potensi besar dalam menggerakkan perubahan sosial melalui teknologi. Game *Semai* dikembangkan dengan pendekatan edukatif untuk menyebarkan nilai-nilai anti-korupsi secara interaktif dan menyenangkan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini meliputi survei kepada 25 responden dari kalangan Generasi Z di kampus UMJ dan wawancara mendalam dengan ahli pendidikan dan pengembang game. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game *Semai* efektif dalam meningkatkan pemahaman dan kesadaran akan bahaya korupsi. Selain itu, ditemukan bahwa Generasi Z memiliki preferensi yang kuat terhadap media interaktif sebagai sarana pembelajaran dibandingkan metode tradisional. Game *Semai* berperan penting dalam upaya pemberantasan korupsi dengan melibatkan Generasi Z sebagai agen perubahan, terutama melalui penggunaan teknologi digital.

Kata kunci: generasi z; media game *semai*; pemberantasan korupsi

Diterima: 23 November 2024

Disetujui: 17 Desember 2024

Dipublikasi: 19 Februari 2025



© 2025 FKIP Universitas Terbuka

This work is licensed under a CC-BY license

PENDAHULUAN

Korupsi merupakan salah satu masalah serius yang menghambat pembangunan, terutama di negara-negara berkembang (Andini, 2023). Indonesia, sebagai salah satu negara dengan tingkat korupsi yang cukup tinggi, terus berupaya mencari solusi untuk memerangi praktik korupsi di berbagai sektor (Suyanto, 2020). Salah satu pendekatan yang semakin diperhatikan adalah pemanfaatan teknologi dan media digital (Mansur, 2021). Generasi Z yang dikenal sebagai generasi yang lahir dan tumbuh dalam era digital,

memiliki potensi besar untuk berperan aktif dalam pemberantasan korupsi (Zico Junius., dkk, 2023). Media game edukatif, seperti "Game Semai," dapat menjadi salah satu sarana efektif dalam mendidik dan membangun kesadaran untuk berperilaku antikorupsi di kalangan generasi muda. Game Semai adalah sebuah permainan yang dirancang untuk memberikan edukasi tentang korupsi, dampaknya, dan cara mencegahnya melalui pendekatan interaktif. Permainan ini dirancang untuk menarik perhatian generasi Z yang akrab dengan teknologi dan hiburan digital. Game ini dipilih karena pendekatannya yang interaktif dan menyenangkan, memungkinkan mahasiswa belajar melalui pengalaman langsung (Sa'diyah dkk., 2021). Game semai ini dikembangkan oleh KPK (Komisi Pemberantasan Korupsi) dan SPAK (Saya Perempuan Antikorupsi).

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran generasi Z dalam pemberantasan korupsi melalui media game Semai, serta bagaimana game tersebut dapat meningkatkan kesadaran dan sikap anti-korupsi.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Data diperoleh melalui wawancara mendalam dengan 25 responden mahasiswa Universitas Muhammadiyah Jakarta semester tiga, yang dilakukan sejak bulan April dan Mei 2024 di semester ganjil 2023/2024, yang merupakan mahasiswa pengguna aktif media digital dari kalangan generasi Z yang telah bermain game Semai. Selain itu, observasi partisipatif dilakukan untuk melihat bagaimana pengguna berinteraksi dengan game dan perubahan perilaku yang ditimbulkan. Dokumentasi berupa rekaman game play dan catatan lapangan juga diolah untuk mendapatkan data tambahan mengenai respons pemain terhadap materi antikorupsi yang disampaikan dalam game. Data dianalisis menggunakan teknik analisis isi untuk mengidentifikasi tema-tema kunci yang terkait dengan pemberantasan korupsi dan penggunaan media game sebagai alat edukasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian, ditemukan bahwa game Semai efektif dalam meningkatkan pengetahuan generasi Z tentang praktik korupsi dan dampaknya. Sebanyak 85% responden mahasiswa menyatakan bahwa setelah bermain game Semai, mereka menjadi lebih sadar akan bahaya korupsi dan cara-cara yang bisa dilakukan untuk menghindari serta melaporkan tindakan korupsi. Permainan ini juga berhasil memperkenalkan konsep-konsep antikorupsi secara lebih mudah dipahami oleh pengguna, terutama karena disajikan dalam bentuk yang interaktif dan menyenangkan. (Sa'diyah, R., dkk., 2021).

Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa game Semai juga dapat memotivasi generasi Z untuk terlibat aktif dalam kegiatan tema antikorupsi. Beberapa pemain mengaku tertarik untuk mengikuti program-program sosial atau kampanye antikorupsi setelah berinteraksi dengan game tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa media game dapat berfungsi sebagai alat yang efektif tidak hanya untuk edukasi, tetapi juga sebagai pendorong keterlibatan aktif dalam gerakan sosial (Kartono, 2022).

Namun, penelitian ini juga menemukan tantangan dalam penerapan game Semai sebagai media edukasi anti-korupsi. Tidak semua pengguna tertarik untuk memainkan game dengan tema serius seperti korupsi, terutama jika mereka tidak memiliki ketertarikan awal terhadap isu-isu sosial. Untuk itu, perlu ada upaya lebih lanjut dalam memperluas

cakupan dan daya tarik game, misalnya dengan menambahkan elemen kompetisi atau kolaborasi sosial yang lebih menarik bagi generasi Z.



SEMBILAN NILAI

SEMAI (SEMBILAN NILAI)





Gambar 1. Dokumen Kegiatan Penelitian

SIMPULAN

Game Semai terbukti memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan kesadaran dan pemahaman generasi Z tentang pemberantasan korupsi. Media game dapat menjadi sarana edukatif yang efektif bagi generasi muda, asalkan konten dan pendekatannya disesuaikan dengan minat dan gaya hidup mereka. Pemberantasan korupsi memerlukan keterlibatan seluruh lapisan masyarakat, dan generasi Z dengan keterampilan digital mereka memiliki peran penting dalam mendorong perubahan ini. Diharapkan penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk mengeksplorasi potensi media digital lainnya dalam mengedukasi dan melibatkan generasi Z dalam upaya pemberantasan korupsi.

DAFTAR PUSTAKA

- Andini, R. (2023). *Media Digital sebagai Alat Edukasi Anti-Korupsi di Kalangan Generasi Muda*. Jakarta: Pustaka Edukasi.
- Kartono, S. (2022). *Teknologi dan Inovasi dalam Pemberantasan Korupsi*. Bandung: Institut Teknologi Bandung Press.
- Mansur, H. (2021). *Peran Game dalam Pendidikan Nilai-Nilai Kebangsaan*. Surabaya: Penerbitan Universitas Airlangga.
- Rika Sa'diyah, Kurniawan, dkk., (2020). *Peningkatan Pemahaman PAK Bagi Aktivis Mahasiswa FAI UMJ.*, <https://repository.umj.ac.id/6878/>
- Rika Sa'diyah, Anisah Meidiana, dkk., (2021). *Kampanye Sosial PAK Melalui Game Semai Bagi Warga Ranting 'Aisyiyah di Kelurahan Cireunde Tangerang Selatan.*, <https://repository.umj.ac.id/6825/>
- Suyanto, B. (2020). *Korupsi dan Upaya Pemberantasannya di Indonesia*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Zico Junius, Rika Sa'diyah, Nanang Tyas, Yusuf Kurniadi, dkk., (2023). *Bunga Rampai Pendidikan Antikorupsi di Perguruan Tinggi*, Media Sains Indonesia, ADPAKI.