

Perancangan serious simulation game sebagai media pembelajaran dan intervensi dalam pengembangan klaster pelabuhan di Indonesia = Design of serious simulation game as a learning and intervention media of port cluster development in Indonesia

Shara Marcheline, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20465876&lokasi=lokal>

Abstrak

Dalam merealisasikan prioritas pembangunan, perlu dilakukan strategi kebijakan untuk meningkatkan daya saing industri maritim nasional, salah satunya adalah membangun klaster industri terintegrasi maritim atau klaster pelabuhan di beberapa lokasi strategis di Indonesia. Namun, untuk bisa mengembangkan klaster pelabuhan, Indonesia menghadapi beberapa tantangan seperti kompleksitas rantai pasokan dan pengambilan keputusan yang melibatkan banyak aktor sosio-politik dengan berbagai tujuan yang saling bergantung satu sama lain. Untuk membantu memahami dan membangun strategi kebijakan yang tepat untuk mengembangkan klaster pelabuhan, serious simulation game diusulkan sebagai solusi yang dapat menjadi media pembelajaran yang mendalam dan dapat mengakomodasi dampak langsung terhadap setiap keputusan yang diambil tanpa risiko.

Penelitian ini mencoba melihat bagaimana serious simulation game dapat membantu melihat dan mengeksplor kebijakan dan strategi yang mungkin diambil dalam sebuah klaster pelabuhan untuk dapat meningkatkan perekonomian, yaitu GDP, sebelum nantinya dapat diimplementasikan ke dunia nyata. Permainan dirancang untuk membantu melihat perbedaan pada efek multiplier yang terjadi pada setiap strategi yang diambil dalam pengembangan klaster pelabuhan, sehingga bentuk koordinasi, waktu, dan level pengembangan yang harus dilakukan dapat ditentukan. Melalui 2 fase permainan, evaluasi mengindikasikan perbedaan keluaran GDP untuk strategi dan kebijakan yang berbeda. Lebih lanjut lagi perbedaan dalam strategi dan kebijakan tersebut dipengaruhi pula oleh perbedaan kepentingan dari aktor yang terlibat.

In the realization of development priority, it is necessary to adopt a policy strategy to increase the competitiveness of national maritime industries, one of which is to build a maritime integrated industry cluster or port cluster at several strategic locations in Indonesia. However, to be able to develop the port cluster, Indonesia faces several challenges such as the complexity of the supply chain and decision making involving many actors with different objectives which are interdependent on each other. To help understand and build appropriate policy strategies to develop port clusters, serious simulation game is proposed as a solution whereby it can become an immersive learning media and can accommodate immediate responds of any decision taken without risks.

This research aims to see how serious simulation game can help to see and explore the policies and strategies that might be taken in a port cluster to improve the economy, in which GDP, before it can be implemented in the real world. The game is designed to help see the differences in multiplier effects that occur in each strategy taken in the development of the port cluster, so that the form of coordination, timing, and level of development applied in the cluster can be determined. Through two game phases, evaluation indicates different outcomes GDP for different strategies and policies. Furthermore, differences in strategies and policies are also influenced by the different interests of the actors involved.