



**MODUL PELATIHAN  
FUNGSIONAL JABATAN FUNGSIONAL PENYULUH HUKUM**

**SIMULASI HUKUM DENGAN BEBERAN**

Penulis:  
Nurhayati, S.H., M.Si.



**KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA  
BADAN PENGEMBANGAN SUMBER DAYA MANUSIA HUKUM DAN HAM  
PUSAT PENGEMBANGAN DIKLAT FUNGSIONAL DAN HAM  
DEPOK 2020**



**MODUL PELATIHAN  
FUNGSIONAL JABATAN FUNGSIONAL PENYULUH HUKUM**

**SIMULASI HUKUM DENGAN BEBERAN**

Penulis:  
**Nurhayati, S.H., M.Si.**

Editor:  
**Michelle Permatasari, S.E.**

**KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA RI.  
BADAN PENGEMBANGAN SUMBER DAYA MANUSIA HUKUM DAN HAM  
PUSAT PENGEMBANGAN DIKLAT FUNGSIONAL DAN HAM  
DEPOK, 2020**

## SIMULASI HUKUM DENGAN BEBERAN

Penulis:

Nurhayati, S.H., M.Si.

**ISBN : 978-623-95899-1-2**

Editor:

Michelle Permatasari, S.E.

Diterbitkan oleh :

Pusat Pengembangan Diklat Fungsional Dan HAM

Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Hukum Dan HAM

Kementerian Hukum Dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia

Jalan Raya Gandul – Cinere, No. 4, Depok 16512

Telp. (021) 7540077, 7540124 Fax. (021) 7543709

Dicetak oleh :

CV. Alnindra Putra Perkasa - Depok

Cetakan Pertama, Desember 2020

Hak Cipta © dilindungi Undang-Undang.

Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara apapun tanpa ijin tertulis dari penerbit.

## **KATA PENGANTAR**

Puji serta syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya serta kerja keras Tim Penyusun dan Editor sehingga berhasil disusun Modul Pelatihan Fungsional Penyuluh Hukum.

Pejabat Fungsional Penyuluh Hukum memiliki peran penting dalam melakukan penyebarluasan norma dan peraturan perundang-undangan kepada masyarakat. Penyuluhan hukum dapat meningkatkan kesadaran hukum masyarakat apabila dilakukan secara berkesinambungan dengan metode yang menarik, mendidik dan dilakukan secara kreatif. Agar tujuan tersebut dapat tercapai maka dibutuhkan Pejabat Fungsional Penyuluh Hukum yang kompeten, profesional, dan berintegritas.

Mengingat pentingnya peran yang dimiliki oleh Penyuluh Hukum dalam upaya meningkatkan kesadaran hukum masyarakat perlu selaras dengan peningkatan kompetensi. Salah satu upaya yang dilakukan untuk terwujudnya peningkatan kompetensi Penyuluh Hukum adalah melalui Pelatihan Fungsional Penyuluh Hukum.

Untuk mencapai keberhasilan dan efektivitas penyelenggaraan Pelatihan Fungsional Penyuluh Hukum diperlukan modul yang berkualitas dan sesuai dengan kurikulum pelatihan yang telah disusun berdasarkan kebutuhan pengembangan kompetensi Pejabat Fungsional Penyuluh Hukum.

Diharapkan modul tersebut dapat memberikan ilmu yang bermanfaat bagi Pejabat Fungsional Penyuluh Hukum dalam melakukan tugas dan fungsinya. Di samping mempelajari modul secara menyeluruh, Peserta juga disarankan dapat mengembangkan pemahaman melalui sumber-

sumber belajar lain di luar modul. Semoga modul ini dapat bermanfaat dan membantu dalam proses pembelajaran, baik oleh peserta, widyaiswara, tenaga pengajar, atau fasilitator.

Harapan kami semoga melalui Pelatihan Fungsional Penyuluh Hukum dapat dihasilkan para lulusan Pejabat Fungsional Penyuluh Hukum yang memiliki kompetensi serta mampu melaksanakan tugas dan fungsinya secara profesional dan berintegritas.

Atas nama Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Hukum dan Hak Asasi Manusia, kami mengucapkan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada Tim Penyusun dan Editor yang telah bekerja keras menyusun Modul ini serta Narasumber yang telah memberikan revidan masukan yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan Modul ini. Semoga Modul ini dapat bermanfaat bagi peserta, widyaiswara, tenaga pengajar, atau fasilitator Pelatihan Fungsional Penyuluh Hukum.

Depok, 10 November 2020

Kepala Pusat Pengembangan Pendidikan dan  
Pelatihan Fungsional dan Hak Asasi Manusia,



**Pocut Eliza, S.Sos.,S.H.,M.H.**

## DAFTAR ISI

|                                                                           | Halaman   |
|---------------------------------------------------------------------------|-----------|
| KATA PENGANTAR.....                                                       | iii       |
| DAFTAR ISI .....                                                          | v         |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>                                             | <b>1</b>  |
| A. Latar Belakang .....                                                   | 1         |
| B. Deskripsi Singkat .....                                                | 6         |
| C. Manfaat Modul .....                                                    | 7         |
| D. Hasil Belajar.....                                                     | 7         |
| E. Indikator Hasil Belajar .....                                          | 8         |
| F. Materi Pokok dan Sub Materi Pokok.....                                 | 8         |
| G. Petunjuk Belajar.....                                                  | 9         |
| <b>BAB II PENYULUHAN HUKUM DAN METODE PENYULUHAN HUKUM .....</b>          | <b>11</b> |
| A. Pengertian Penyuluhan Hukum.....                                       | 11        |
| B. Jenis Metode Penyuluhan Hukum .....                                    | 13        |
| C. Latihan.....                                                           | 17        |
| D. Rangkuman.....                                                         | 17        |
| E. Evaluasi.....                                                          | 18        |
| <b>BAB III SIMULASI HUKUM DAN PEMBUATAN PERANGKAT SIMULASI HUKUM.....</b> | <b>21</b> |
| A. Dasar Hukum Simulasi.....                                              | 21        |
| B. Pengertian Simulasi.....                                               | 21        |
| C. Tujuan Simulasi .....                                                  | 23        |
| D. Manfaat Simulasi .....                                                 | 24        |
| E. Peserta, Waktu dan Tempat Simulasi.....                                | 24        |
| F. Perlengkapan Simulasi .....                                            | 24        |

|                                                    |                                                                         |           |
|----------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|-----------|
| G.                                                 | Alat Simulasi.....                                                      | 27        |
| H.                                                 | Tata Cara Simulasi .....                                                | 28        |
| I.                                                 | Pembuatan Perangkat Simulasi Hukum Dengan<br>Beberan .....              | 32        |
| J.                                                 | Latihan .....                                                           | 47        |
| K.                                                 | Rangkuman .....                                                         | 47        |
| L.                                                 | Evaluasi.....                                                           | 48        |
| <br><b>BAB IV SIMULASI HUKUM MENGGUNAKAN MEDIA</b> |                                                                         |           |
|                                                    | <b>ELEKTRONIK .....</b>                                                 | <b>53</b> |
| A.                                                 | Simulasi dengan Menggunakan Media Elektronik                            | 53        |
| B.                                                 | Langkah Awal Pembuatan Game Simulasi.....                               | 55        |
| C.                                                 | Memfaatkan Desain Grafis Dalam Membuat<br>Game Simulasi.....            | 59        |
| D.                                                 | Mendesain Penutup Kotak Pilihan Tayangan<br>Pada Simulasi Kadarkum..... | 77        |
| E.                                                 | Tata Cara Melaksanakan Game Simulasi.....                               | 84        |
| F.                                                 | Latihan.....                                                            | 102       |
| G.                                                 | Rangkuman .....                                                         | 102       |
| H.                                                 | Evaluasi.....                                                           | 103       |
| <br><b>BAB V PENUTUP..... 105</b>                  |                                                                         |           |
| A.                                                 | Simpulan .....                                                          | 105       |
| B.                                                 | Tindak Lanjut.....                                                      | 106       |
| <br><b>DAFTAR PUSTAKA ..... 108</b>                |                                                                         |           |
| <b>KUNCI JAWABAN ..... 110</b>                     |                                                                         |           |

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Dalam alinea ke-empat (IV) Pembukaan Undang-Undang Dasar Negara RI Tahun 1945 disebutkan bahwa tujuan negara Republik Indonesia adalah melindungi segenap bangsa Indonesia, memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa, dan ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi, dan keadilan sosial.

Dalam mewujudkan tujuan negara tersebut dilaksanakan melalui proses yang bertahap, terencana, terpadu dan berkesinambungan. Salah satu agenda pembangunan nasional Tahun 2020-2024 adalah memperkuat stabilitas politik hukum dan pertahanan dan transformasi pelayanan publik. Pencapaian sasaran pokok pembangunan bidang hukum ke depan dilaksanakan melalui arah kebijakan dan keamanan strategi peningkatan akses terhadap keadilan yang salah satunya diwujudkan melalui strategi pemberdayaan hukum bagi masyarakat dalam bentuk peningkatan kemampuan masyarakat dalam memahami hukum dan mengakses keadilan, serta membangun kapasitas masyarakat untuk berperan aktif menggunakan mekanisme dan layanan dari dan untuk masyarakat dalam upaya memperoleh kepastian hukum.<sup>1</sup>

Pemberdayaan hukum bagi masyarakat dalam bentuk peningkatan kemampuan masyarakat dalam memahami hukum dan mengakses keadilan serta membangun kapasitas masyarakat dapat dilakukan diantaranya dengan melakukan sosialisasi hukum atau penyuluhan

---

<sup>1</sup> Peraturan Presiden No 18 Tahun 2020 tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) 2020-2024, Lampiran I.

hukum. Adanya asas *presumption iures de iure* yakni fiksi hukum yang menganggap setiap orang tahu hukum, tak terkecuali petani yang tak lulus sekolah dasar, atau warga yang tinggal di pedalaman harus tahu hukum,<sup>2</sup> membawa konsekuensi hukum harus disosialisasikan kepada segenap lapisan masyarakat. Dengan sosialisasi atau penyuluhan hukum diharapkan masyarakat menjadi tahu hak dan kewajibannya, dan mengembangkan kesadaran hukum masyarakat sehingga tercipta budaya hukum dalam bentuk tertib dan taat atau patuh terhadap norma hukum dan peraturan perundang-undangan yang berlaku demi tegaknya supremasi hukum.

Adapun alasan penulisan modul penyuluhan hukum melalui simulasi ini adalah dalam rangka membenahi dan meningkatkan budaya hukum masyarakat. Budaya hukum merupakan salah satu sistem hukum yang harus dibangun dalam rangka mewujudkan pembangunan hukum sebagai bagian integral dalam sistem pembangunan nasional. Pelaksanaan pembangunan hukum harus dilakukan secara komprehensif mencakup substansi hukum, kelembagaan hukum dan budaya hukum serta dibarengi dengan penegakkan hukum secara tegas dan konsisten dengan tetap menjunjung tinggi hak asasi manusia, sehingga aktualisasi fungsi hukum sebagai sarana pembaharuan dan pembangunan, instrumen penyelesaian masalah secara adil serta sebagai pengatur perilaku masyarakat untuk menghormati hukum dapat dicapai. Hukum diposisikan sebagai sarana pencapaian tujuan. Tujuan akan mudah dicapai jika hukum berlaku secara efektif dan sebaliknya menjadi penghambat jika tidak efektif. Hukum dianggap efektif jika hukum mampu mengkondisikan dan merubah kualitas dan perilaku masyarakat sesuai dengan prasyarat pembangunan. Pembangunan hukum tidak hanya dilihat dari sisi peraturannya atau kelembagaannya, tetapi juga yang perlu

---

<sup>2</sup> Fiksi Hukum Harus Didukung Sosialisasi Hukum, <https://www.hukumonline.com/berita/baca/hol19115/fiksi-hukum-harus-didukung-sosialisasi-hukum-?page=all/>, diakses tgl 5 Agustus 2020.

dibangun adalah sisi perilakunya, sisi nuraninya, membangun kembali kualitas moralnya seperti nilai-nilai kejujuran, pengendalian diri, rasa malu serta kepedulian sebagai ranah moral akan memberi sumbangan yang kuat dalam membangun budaya hukum. Untuk itulah perlu dilakukan pembenahan dan peningkatan budaya hukum masyarakat melalui berbagai upaya, salah satunya melalui sosialisasi atau penyuluhan berbagai peraturan perundang-undangan kepada masyarakat, sehingga masyarakat mematuhi dan mentaati hukum serta penegakan supremasi hukum dengan tetap menjunjung tinggi hak asasi manusia. Masyarakat Indonesia semakin memiliki sikap kritis dan kepekaan yang tinggi terkait masalah yang terjadi di lingkungannya, termasuk juga tentang masalah-masalah hukum, namun terkadang sikap tersebut juga tidak didukung dengan pengetahuan dan pemahaman yang utuh tentang hal-hal yang berkaitan dengan hukum secara teoritis maupun dalam penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hal tersebut, diperlukan penyuluhan hukum secara terus menerus kepada masyarakat, sehingga tercipta kesadaran dan kepatuhan hukum demi tegaknya supremasi hukum di Negara Kesatuan Republik Indonesia. Dengan penyuluhan hukum semakin memperjelas bahwa Indonesia adalah Negara hukum dan semua dilakukan berdasarkan hukum. Penyuluhan hukum merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kesadaran hukum masyarakat. Apabila masyarakat tidak mengetahui hak dan kewajibannya di mata hukum sulitlah ditegakkan hak dan kewajiban itu.<sup>3</sup>

Dalam rangka melindungi hak dan kewajiban masyarakat, hukum harus diketahui oleh semua pihak. Hukum harus diinformasikan kepada masyarakat sehingga perlindungan kepada masyarakat dapat terwujud. Salah satu tugas dan fungsi penyebarluasan informasi

---

<sup>3</sup> Wakil Presiden RI Mengapresiasi Kegiatan Penyuluhan Hukum Serentak 2016., <https://lsc.bphn.go.id/news?nid=284>, diakses tanggal 7 Agustus 2020.

hukum kepada masyarakat diemban oleh Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia, dalam hal ini Badan Pembinaan Hukum Nasional yang dilaksanakan oleh pejabat fungsional penyuluh hukum.

Sebagai peserta di dalam pelatihan fungsional penyuluh hukum, pejabat fungsional penyuluh hukum yang ada di Badan Pembinaan Hukum Nasional tentu memiliki peran penting dalam melaksanakan penyuluhan hukum kepada masyarakat yakni dalam hal penyebarluasan norma dan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Untuk memaksimalkan penyuluhan dan sosialisasi hukum kepada masyarakat, kehadiran penyuluh hukum sangat ditunggu-tunggu oleh masyarakat, karena penyuluh hukum inilah yang mempunyai tugas untuk memberikan penyuluhan hukum dan sosialisasi peraturan perundang-undangan kepada masyarakat luas.<sup>4</sup> Oleh karena itu pelaksanaan penyuluhan hukum perlu dilakukan dengan berbagai metode dan inovasi yang lebih menarik dalam memberikan penyuluhan dan sosialisasi tersebut.<sup>5</sup>

Dengan terbentuknya jabatan fungsional penyuluh hukum maka tugas utama penyuluh hukum adalah melakukan kegiatan penyuluhan hukum. Pasal 1 butir 2 Peraturan Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi Nomor 3 Tahun 2014 tentang Jabatan Fungsional Penyuluh Hukum dan Angka Kreditnya menyebutkan bahwa Penyuluh hukum adalah Pegawai Negeri Sipil (PNS) yang diberi tugas, tanggung jawab, wewenang, dan hak secara penuh untuk melakukan kegiatan penyuluhan hukum. Dalam melaksanakan penyuluhan hukum tersebut harus disesuaikan dengan materi yang sangat dibutuhkan oleh masyarakat.

---

<sup>4</sup> Pasal 4 Peraturan Menteri Hukum dan HAM No 3 Tahun 2014 tentang Jabatan Fungsional Penyuluh Hukum dan Angka Kreditnya.

<sup>5</sup> Badan Penelitian dan Pengembangan Hukum dan HAM Kementerian Hukum dan HAM Republik Indonesia, *Penyuluhan Hukum Dalam Upaya Peningkatan Kesadaran Hukum Masyarakat*, 2017, hlm. 151

Materi penyuluhan hukum disusun dengan mengacu kepada rencana strategis yang telah ditetapkan oleh Kementerian Hukum dan HAM serta program kerja dari Badan Pembinaan Hukum Nasional, yang disesuaikan dengan perkembangan dinamika masyarakat serta kemajuan teknologi informasi. Penyusunan program kerja Badan Pembinaan Hukum Nasional didasarkan pada hasil evaluasi, peta permasalahan hukum, kepentingan Negara dan kebutuhan masyarakat.<sup>6</sup> Pelaksanaan kegiatannya lebih banyak menggunakan inovasi baru serta peningkatan penggunaan media komunikasi yang lebih modern.

Pelaksanaan penyuluhan hukum dapat meningkatkan kesadaran hukum masyarakat apabila dilakukan pembinaan secara berkesinambungan kepada kelompok masyarakat sadar hukum, masyarakat lainnya secara rutin. Dengan dilakukannya penyuluhan hukum terhadap masyarakat, maka masyarakat tentunya akan berusaha melakukan kehidupan yang baik, sesuai dengan aturan, tidak melanggar hukum. Masyarakat cukup sadar mengetahui dan melaksanakan materi undang-undang yang disuluhkan di dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil penelitian hukum tentang penyuluhan hukum dalam upaya meningkatkan kesadaran hukum masyarakat, bahwa metode penyuluhan hukum yang diselenggarakan dengan metode penyuluhan hukum langsung dalam bentuk ceramah saat ini, tidak begitu menarik bagi masyarakat, dimana pelaksanaan penyuluhan hukum dengan metode penyuluhan hukum langsung dalam bentuk ceramah terbukti belum membawa dampak yang signifikan bagi peningkatan kesadaran hukum masyarakat.<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> Pasal 4 Permenkumham No M.01-PR.08.10 Tahun 2006 tentang Pola Penyuluhan Hukum sebagaimana telah diubah dengan Permenkumham No M.01-PR.08.10 Tahun 2007 tentang Perubahan atas Permenkumham No M.01-PR.08.10 Tahun 2006 tentang Pola Penyuluhan Hukum

<sup>7</sup> Ibid.

Oleh karena itu diperlukan metode penyuluhan hukum yang lebih kreatif, lebih menarik dan lebih mudah dipahami oleh masyarakat, yaitu dengan melakukan penyuluhan hukum dalam bentuk simulasi hukum dengan menggunakan alat peraga atau dalam bentuk bebran (lembaran bergambar) beserta perlengkapannya.

Modul penyuluhan hukum melalui simulasi ini sangat berguna di dalam lingkup pekerjaan para peserta pelatihan untuk menjalankan tugas dan fungsinya sebagai penyuluh hukum. Dengan penyampaian penyuluhan hukum melalui simulasi ini maka semakin inovatif dan beragam pulalah metode penyuluhan hukum yang dapat dilakukan oleh para penyuluh hukum, baik dalam kegiatan pembinaan kelompok kadarkum, kelompok binaan maupun kelompok masyarakat lainnya. Selain model simulasi hukum dengan bebran yang dilakukan secara manual, modul ini juga dilengkapi dengan model simulasi hukum dengan bebran yang dilakukan menggunakan media elektronik.

## **B. Deskripsi Singkat**

Penyuluhan hukum diharapkan mampu meningkatkan kesadaran hukum masyarakat sehingga tindakan pelanggaran hukum di dalam masyarakat dapat berkurang. Untuk itu perlu dilakukan penyuluhan hukum yang lebih kontinyu/berkesinambungan dan dengan metode yang lebih menarik dan kreatif. Dari berbagai bentuk metode dalam melakukan penyuluhan hukum secara langsung, salah satu bentuk yang dapat dilakukan lebih kreatif dan lebih mudah dipahami oleh masyarakat adalah metode penyuluhan hukum langsung dalam bentuk simulasi hukum.

Simulasi adalah permainan dengan mempergunakan seperangkat peralatan berupa bebran (lembaran bergambar) beserta perlengkapannya yang dimainkan secara bersama-sama oleh peserta simulasi sehingga dapat memecahkan atau menyimpulkan

suatu masalah hukum yang tertera pada bebaran. Selain menggunakan bebaran secara manual, simulasi dapat menggunakan media elektronik (multimedia).

Kegiatan simulasi diselenggarakan dengan tujuan antara lain untuk mempermudah masyarakat mengetahui, memahami, dan menghayati hukum, memberikan informasi hukum sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku dan memotivasi masyarakat untuk taat kepada hukum yang berlaku.

Dalam pelaksanaan kegiatan simulasi pihak-pihak yang terlibat adalah terdiri dari pemain, pemandu, narasumber, notulis serta penonton. Para pihak melakukan simulasi di tempat yang memadai baik di dalam maupun di luar ruangan dengan menggunakan bebaran.

### **C. Manfaat Modul**

Dengan mempelajari modul ini, peserta pelatihan akan memperoleh pemahaman terkait model penyuluhan hukum melalui simulasi hukum dengan bebaran dan dapat membuat atau menyusun sebuah simulasi hukum dengan bebaran secara manual dan dapat menerapkannya dalam pelaksanaan tugas penyuluhan hukum serta dapat memahami dan mengoperasikan simulasi hukum dengan menggunakan media elektronik dalam pelaksanaan tugas penyuluhan hukum.

### **D. Hasil Belajar**

Setelah mempelajari modul penyuluhan hukum melalui simulasi ini, peserta secara umum mampu menjelaskan konsep simulasi hukum dengan bebaran dan mampu melaksanakan kegiatan simulasi hukum dengan bebaran baik secara manual maupun dengan menggunakan media elektronik dalam pelaksanaan tugas sehari-hari sebagai penyuluh hukum.

## **E. Indikator Hasil Belajar**

Setelah mengikuti proses pembelajaran ini, semua peserta pelatihan diharapkan:

1. Dapat menjelaskan pengertian dan manfaat metode penyuluhan hukum langsung melalui simulasi hukum dengan beberoan.
2. Dapat menyusun perangkat simulasi hukum dengan beberoan simulasi.
3. Dapat menjelaskan tata cara simulasi hukum dengan beberoan baik manual maupun dengan menggunakan media elektronik.
4. Dapat mempraktekan simulasi hukum dengan beberoan baik secara manual maupun dengan menggunakan media elektronik.

## **F. Materi Pokok dan Sub Materi Pokok**

Materi Pokok dan Sub Materi Pokok yang disajikan dalam modul ini terdiri dari:

1. Penyuluhan Hukum dan Metode Penyuluhan Hukum
  - a. Pengertian Penyuluhan Hukum
  - b. Jenis Metode Penyuluhan Hukum
2. Simulasi Hukum dan Pembuatan Perangkat Simulasi Hukum dengan Beberoan
  - a. Dasar Hukum Simulasi
  - b. Pengertian Simulasi
  - c. Tujuan Simulasi
  - d. Manfaat Simulasi
  - e. Peserta, Waktu dan Tempat Simulasi
  - f. Perlengkapan Simulasi
  - g. Alat Simulasi
  - h. Tata Cara Simulasi
  - i. Pembuatan Perangkat Simulasi Hukum dengan Beberoan
3. Simulasi Hukum dengan Menggunakan Media Elektronik
  - a. Simulasi Dengan Menggunakan Media Elektronik

- b. Langkah Awal Pembuatan Game Simulasi
- c. Memanfaatkan Desain Grafis Dalam Membuat Game Simulasi
- d. Mendesain Penutup Kotak Pilihan Tayangan Pada Simulasi Kadarkum
- e. Tata Cara Melaksanakan Game Simulasi

## **G. Petunjuk Belajar**

Materi pembelajaran mengenai penyuluhan hukum dalam bentuk simulasi ini wajib diikuti oleh peserta pelatihan setelah mengikuti materi yang terkait sebelumnya, yaitu modul Aktualisasi Budaya Hukum, Peta Penyuluhan Hukum, Teknik Komunikasi Dialogis dan Pembentukan dan Pembinaan Kelompok Keluarga Sadar Hukum serta Pembentukan Desa/Kelurahan Sadar Hukum.



## **BAB II**

### **PENYULUHAN HUKUM DAN METODE PENYULUHAN HUKUM**

*Setelah mempelajari bab ini, peserta diharapkan mampu memahami dan menjelaskan tentang pengertian penyuluhan hukum dan jenis metode penyuluhan hukum*

#### **A. Pengertian Penyuluhan Hukum**

Dalam rangka mengembangkan budaya hukum di semua lapisan masyarakat agar dapat tercipta kesadaran dan kepatuhan hukum demi tegaknya supremasi hukum di Negara Kesatuan Republik Indonesia, perlu dilakukan penyuluhan hukum kepada masyarakat. Penyuluhan hukum adalah salah satu kegiatan penyebarluasan informasi dan pemahaman terhadap norma hukum dan peraturan perundang-undangan yang berlaku guna mewujudkan dan mengembangkan kesadaran hukum masyarakat sehingga tercipta budaya hukum dalam bentuk tertib dan taat atau patuh terhadap norma hukum dan peraturan perundang-undangan yang berlaku demi tegaknya supremasi hukum. Hal tersebut sebagaimana tertuang di dalam Pasal 1 butir 1 Peraturan Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia Nomor: M.01-PR.08.10 Tahun 2006 tentang Pola Penyuluhan Hukum sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia Nomor: M.01-PR.08.10 Tahun 2007.

Penyuluhan hukum diselenggarakan dengan tujuan mewujudkan kesadaran hukum masyarakat yang lebih baik sehingga setiap anggota masyarakat menyadari dan menghayati hak dan kewajibannya sebagai warga negara dan mewujudkan budaya hukum

dalam sikap dan perilaku yang sadar, patuh, dan taat terhadap hukum serta menghormati hak asasi manusia.<sup>8</sup>

Kesadaran hukum diartikan sebagai suatu penilaian terhadap hukum yang ada atau tentang hukum yang diharapkan ada. Kesadaran hukum merupakan konsepsi abstrak di dalam diri manusia tentang keserasian antara ketertiban dan ketentraman yang dikehendaki. Kesadaran hukum ini dalam masyarakat merupakan jembatan yang menghubungkan antara peraturan-peraturan dengan tingkah laku hukum anggota masyarakat. Hal ini dapat dipahami bahwa sebaik apapun peraturan yang dibuat jika tidak didukung oleh kesadaran hukum masyarakatnya maka akan menjadi sia-sia. Kesadaran hukum itu sendiri, terkait erat dengan masalah budaya hukum yang berupa nilai-nilai, pandangan-pandangan dan sikap-sikap yang mempengaruhi bekerjanya hukum.

Setiap masyarakat pada dasarnya mempunyai kesadaran hukum, oleh karena tidak ada masyarakat yang tidak ingin hidup dalam keadaan teratur. Masalahnya adalah sampai seberapa jauh tingkat kesadaran hukum (indikator kesadaran hukum) yang ada pada diri warga masyarakat tersebut. Ada yang hanya mengetahui mengenai peraturan saja (*law awareness*), ada yang paham mengenai isi peraturan (*law acquaintance*), ada yang mempunyai sikap hukum tertentu (*legal attitude*) dan ada yang berperilaku sesuai dengan hukum (*legal behavior*). Yang disebut terakhir inilah merupakan indikator kesadaran hukum yang relatif tinggi dan dapat dianggap sebagai orang yang disiplin (terhadap hukum) oleh karena itu ia mematuhi hukum pada kenyataannya.<sup>9</sup>

Untuk mewujudkan kesadaran hukum masyarakat tersebut, maka perlu dilakukan penyuluhan hukum. Penyuluhan hukum dilakukan oleh

---

<sup>8</sup> Pasal 2 Peraturan Menteri HUKum dan HAM Ri No M.01-PR.08.10 Tahun 2006 tentang Pola Penyuluhan Hukum.

<sup>9</sup> Soerjono Soekanto, Penegakan Hukum, Jakarta, Binacipta, 1983, hlm 62.

tenaga fungsional penyuluh hukum dan/atau orang yang mempunyai pengetahuan dan keahlian di bidang hukum dan mampu menyampaikan informasi atau penjelasan tentang materi yang disuluhkan, secara jelas dan benar, kepada masyarakat yang disuluh. Sasaran penyuluhan hukum meliputi seluruh lapisan masyarakat, termasuk penyelenggara negara.

Dengan adanya penyuluhan hukum diharapkan warga masyarakat lebih banyak mengetahui tentang peraturan perundang-undangan yang berlaku, dan tumbuh keinginan untuk mempelajari dan menghayati kaidah-kaidah atau norma-norma aturan hukum yang telah diketahuinya tersebut sehingga paham tentang apa yang dilarang, apa yang diharuskan oleh aturan hukum tersebut. Karena itu banyak hal yang perlu dilakukan tenaga fungsional penyuluh hukum. Untuk tahu hukum masyarakat membutuhkan referensi peraturan perundang-undangan, untuk paham mengenai inti sari substansi materi perundang-undangan tersebut, masyarakat perlu diarahkan untuk mau mempelajari materi muatan perundang-undangan, untuk membentuk kesadaran hukum masyarakat, maka setelah paham hukum perlu dikondisikan keadaan jati diri warga masyarakat agar siap untuk menerima idealisme atau nilai-nilai yang terkandung dalam materi perundang-undangan.

## **B. Jenis Metode Penyuluhan Hukum**

Kesadaran hukum masyarakat adalah nilai yang hidup dalam masyarakat dalam bentuk pemahaman dan ketaatan atau kepatuhan masyarakat terhadap norma hukum dan peraturan perundang-undangan yang berlaku. Untuk membangun kesadaran hukum masyarakat memang bukanlah perkara yang mudah, terlebih dengan latar belakang masyarakat Indonesia yang beraneka ragam suku bangsa, agama, ekonomi, budaya dan pendidikan. Hal ini disebabkan karena membangun kesadaran hukum menyangkut

proses batin seseorang, dan proses batin antar orang satu dengan lainnya yang saling berbeda. Karena hal itu juga menyangkut pengalaman, pengetahuan, pergaulan hidup, penghayatan terhadap norma hukum, dan latar belakang masing-masing orang. Oleh karena itu perlu langkah cerdas dalam melakukan penyuluhan hukum melalui kemampuan dan profesionalisme dalam melakukan pendekatan penyuluhan hukum agar pesan yang disampaikan dapat diterima secara baik.

Pemahaman dan ketaatan atau kepatuhan masyarakat tersebut dicapai tentu saja tidak secara instan, namun dengan memberikan penyuluhan hukum secara rutin dengan menggunakan metode. Metode penyuluhan hukum adalah cara penyampaian informasi hukum dari penyuluh hukum kepada sasaran penyuluhan hukum. Penyuluhan hukum diselenggarakan dengan metode penyuluhan hukum langsung dan penyuluhan hukum tidak langsung. Penyuluhan hukum langsung dilakukan dengan cara bertatap muka secara langsung antara penyuluh dan yang disuluh. Sementara penyuluhan hukum tidak langsung merupakan penyuluhan hukum yang dilakukan melalui media elektronik dan media cetak. Penyuluhan hukum dilakukan oleh tenaga fungsional penyuluh hukum dan/atau orang yang mempunyai pengetahuan dan keahlian di bidang hukum dan mampu menyampaikan informasi atau penjelasan tentang materi yang disuluhkan, secara jelas dan benar, kepada masyarakat yang disuluh. Penyuluhan hukum langsung dapat diselenggarakan dalam bentuk:<sup>10</sup>

- a. ceramah;
- b. diskusi;
- c. temu sadar hukum;
- d. pameran;
- e. simulasi;

---

<sup>10</sup> Op.cit., Pasal 14 ayat (1)

- f. lomba kadarkum;
- g. konsultasi hukum;
- h. bantuan hukum; dan/atau
- i. dalam bentuk lain.

Sementara penyuluhan hukum tidak langsung dapat diselenggarakan dalam bentuk:<sup>11</sup>

- a. dialog interaktif;
- b. wawancara radio;
- c. pentas panggung;
- d. sandiwara;
- e. sinetron;
- f. fragmen;
- g. film;
- h. spanduk;
- i. poster;
- j. brosur;
- k. *leaflet*;
- l. *booklet*;
- m. *billboard*;
- n. surat kabar;
- o. majalah;
- p. *running text*;
- q. *filler*; dan/atau
- r. dalam bentuk lain.

Metode penyuluhan hukum, baik penyuluhan hukum langsung maupun penyuluhan hukum tidak langsung dilaksanakan dengan pendekatan:<sup>12</sup>

---

<sup>11</sup> Ibid., Pasal 14 ayat (2).

<sup>12</sup> Op.cit., Pasal 9.

- a. **Persuasif**, yakni penyuluh hukum dalam melaksanakan tugasnya harus mampu meyakinkan masyarakat yang disuluh, sehingga mereka merasa tertarik dan menaruh perhatian serta minat terhadap hal-hal yang disampaikan oleh penyuluh;
- b. **Edukatif**, yakni penyuluh hukum harus bersikap dan berperilaku sebagai pendidik yang dengan penuh kesabaran dan ketekunan membimbing masyarakat yang disuluh ke arah tujuan penyuluhan hukum;
- c. **Komunikatif**, yakni penyuluh hukum harus mampu berkomunikasi dan menciptakan iklim serta suasana sedemikian rupa sehingga tercipta suatu pembicaraan yang bersikap akrab, terbuka dan timbal balik; dan
- d. **Akomodatif**, yakni penyuluh hukum harus mampu mengakomodasikan, menampung dan memberikan jalan pemecahannya dengan bahasa yang mudah dimengerti dan dipahami terhadap permasalahan-permasalahan hukum yang diajukan oleh masyarakat.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Badan Penelitian Hukum dan HAM bahwa metode Penyuluhan Hukum Langsung dalam bentuk ceramah, belum membawa pengaruh yang signifikan bagi peningkatan kesadaran hukum masyarakat<sup>13</sup>. Selain itu, metode dan teknik penyuluhan dalam bentuk ceramah belum dirasakan optimal dan terkesan monoton dan membosankan serta belum membuat masyarakat tertarik dengan penyuluhan hukum sehingga diperlukan bentuk-bentuk penyuluhan hukum lain yang adaptif dan akomodatif seperti penyuluhan hukum tidak langsung melalui pemutaran film, fragmen, dan penampilan gambar-gambar secara visual. Oleh

---

<sup>13</sup> Yul Ernis, Implikasi Penyuluhan Hukum Langsung Terhadap Peningkatan Kesadaran Hukum Masyarakat. Jurnal Penelitian Hukum DE JURE, Vol. 18 No. 4, Desember 2018: 477 – 496, hlm 487.

karena itu metode penyuluhan hukum langsung dalam bentuk simulasi atau bebreran menjadi salah satu metode yang dapat digunakan agar penyuluhan hukum yang dilakukan lebih inovatif dan variatif. Dalam modul ini akan dijelaskan metode penyuluhan hukum langsung dalam bentuk simulasi yang diselenggarakan untuk membina Kadarkum, Kadarkum Binaan, Desa Sadar Hukum, Kelurahan Sadar Hukum dan kelompok masyarakat lainnya melalui kegiatan yang menggunakan alat peraga, baik yang dilakukan secara manual maupun dengan menggunakan media elektronik.

### **C. Latihan**

1. Sebutkan pengertian penyuluhan hukum.
2. Sebutkan dan jelaskan jenis metode penyuluhan hukum.
3. Apa saja bentuk penyelenggaraan penyuluhan hukum langsung? Jelaskan!

### **D. Rangkuman**

Penyuluhan hukum adalah salah satu kegiatan penyebarluasan informasi dan pemahaman terhadap norma hukum dan peraturan perundang-undangan yang berlaku guna mewujudkan dan mengembangkan kesadaran hukum masyarakat sehingga tercipta budaya hukum dalam bentuk tertib dan taat atau patuh terhadap norma hukum dan peraturan perundang-undangan yang berlaku demi tegaknya supremasi hukum. Penyuluhan hukum dilakukan untuk mewujudkan kesadaran hukum masyarakat yang lebih baik sehingga setiap anggota masyarakat menyadari dan menghayati hak dan kewajibannya sebagai warga Negara dan mewujudkan budaya hukum dalam sikap dan perilaku yang sadar, patuh, dan taat terhadap hukum serta menghormati hak asasi manusia.

Pemahaman dan ketaatan atau kepatuhan masyarakat tersebut dilakukan dengan penyuluhan hukum yang diselenggarakan dengan metode penyuluhan hukum langsung dan penyuluhan hukum tidak langsung. Metode penyuluhan hukum dilaksanakan dengan pendekatan persuasif, edukatif, komunikatif dan akomodatif. Penyuluhan hukum dalam bentuk simulasi diselenggarakan untuk membina Kadarkum, Kadarkum Binaan, Desa Sadar Hukum, Kelurahan Sadar Hukum dan kelompok masyarakat lainnya melalui kegiatan yang menggunakan alat peraga.

## **E. Evaluasi**

1. Penyuluhan hukum yang dilakukan dengan cara bertatap muka secara langsung antara penyuluh dan yang disuluh disebut dengan:
  - A. Penyuluhan hukum langsung
  - B. Penyuluhan hukum tidak langsung
  - C. Pembinaan kelompok
  - D. Simulasi.
2. Berikut ini adalah bentuk kegiatan penyuluhan hukum langsung, kecuali:
  - A. Sandiwara
  - B. Temu Sadar Hukum
  - C. Pameran
  - D. Simulasi
3. Bentuk kegiatan dibawah ini merupakan penyelenggaraan penyuluhan hukum tidak langsung, kecuali:
  - A. Dialog Interaktif
  - B. Ceramah
  - C. Film
  - D. Spanduk

4. Penyuluh hukum dalam melaksanakan tugasnya harus mampu meyakinkan masyarakat yang disuluh, sehingga mereka merasa tertarik dan menaruh perhatian serta minat terhadap hal-hal yang disampaikan oleh penyuluh merupakan metode penyuluhan hukum yang dilaksanakan dengan pendekatan:
  - A. Persuasif
  - B. Komunikatif
  - C. Edukatif
  - D. Akomodatif
5. Penyuluh hukum harus mampu berkomunikasi dan menciptakan iklim serta suasana sedemikian rupa sehingga tercipta suatu pembicaraan yang bersikap akrab, terbuka dan timbal balik merupakan metode penyuluhan hukum yang dilaksanakan dengan pendekatan:
  - A. Persuasif
  - B. Akomodatif
  - C. Komunikatif
  - D. Edukatif
6. Di dalam Pola Penyuluhan Hukum disebutkan bahwa simulasi diselenggarakan dalam rangka pembinaan, pembinaan yang dimaksud disini adalah pembinaan peningkatan kesadaran hukum masyarakat, kecuali:
  - A. Kelompok Kadarkum
  - B. Kelompok Rentan
  - C. Kadarkum Binaan
  - D. Desa Sadar Hukum
7. Pembinaan kelompok kadarkum dapat dilakukan melalui kegiatan berikut kecuali:
  - A. Temu Sadar Hukum
  - B. Simulasi

- C. Lomba Kadarkum
  - D. Penyuluhan Hukum Keliling
8. Metode penyuluhan hukum, baik penyuluhan hukum langsung maupun penyuluhan hukum tidak langsung dilaksanakan dengan pendekatan:
- A. Inovatif, Persuasif, Intensif, Edukatif
  - B. Edukatif, Komunikatif, Kreatif, Akomodatif
  - C. Persuasif, Edukatif, Komunikatif, Akomodatif
  - D. Persuasif, Edukatif, Komunikatif, Adaptif

## **BAB III**

### **SIMULASI DAN PEMBUATAN PERANGKAT SIMULASI HUKUM DENGAN BEBERAN**

*Setelah mempelajari bab ini, peserta diharapkan mampu menjelaskan materi penyuluhan hukum melalui simulasi dan mampu menyusun perangkat simulasi serta mampu menjelaskan cara menggunakan media penyuluhan hukum melalui simulasi dengan beberan tahap demi tahap*

#### **A. Dasar Hukum Simulasi**

- Peraturan Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia Nomor: M.01-PR.08.10 Tahun 2006 tentang Pola Penyuluhan Hukum sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia Nomor: M.01-PR.08.10 Tahun 2007 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia Nomor: M.01-PR.08.10 Tahun 2006 tentang Pola Penyuluhan Hukum;
- Peraturan Kepala Badan Pembinaan Hukum Nasional Nomor: PHN.HN.03.05-73 Tahun 2008 tentang Pembentukan dan Pembinaan Keluarga Sadar Hukum dan Desa/Kelurahan Sadar Hukum.

#### **B. Pengertian Simulasi**

Penyuluhan hukum dapat dilakukan dengan berbagai cara, antara lain dengan kegiatan ceramah, temu sadar hukum, dan simulasi. Di dalam Pasal 15 Peraturan Menteri Hukum dan HAM RI tentang Pola Penyuluhan Hukum disebutkan bahwa penyuluhan hukum dalam

bentuk ceramah diselenggarakan untuk memberikan penjelasan tentang materi hukum, meliputi peraturan perundang-undangan tingkat pusat dan daerah dan norma hukum. Selanjutnya di dalam Pasal 1 butir 10 Pola Penyuluhan Hukum menyebutkan Temu Sadar Hukum adalah pertemuan berkala antara para anggota dalam satu Kadarkum atau antara Kadarkum yang satu dengan kelompok lain yang ada dalam masyarakat, dengan melakukan kegiatan yang dapat meningkatkan kesadaran hukum bagi mereka.

Di dalam Pasal 18 Peraturan Menteri Hukum dan HAM RI tentang Pola Penyuluhan Hukum disebutkan bahwa Penyuluhan hukum dalam bentuk simulasi diselenggarakan untuk membina Kadarkum, Kadarkum Binaan, Desa Sadar Hukum, Kelurahan Sadar Hukum dan kelompok masyarakat lainnya melalui kegiatan yang menggunakan alat peraga.

Arti kata simulasi itu sendiri menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia<sup>14</sup> adalah: 1) *metode pelatihan yang meragakan sesuatu dalam bentuk tiruan yang mirip dengan keadaan yang sesungguhnya*; 2) *penggambaran suatu sistem atau proses dengan peragaan berupa model statistik atau pemeranan*. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa simulasi merupakan salah satu metode pelatihan yang dilakukan dengan memperagakan/memainkan/memerankan sesuatu yang menggambarkan suatu proses dalam bentuk yang mirip dengan keadaan yang sesungguhnya. Selanjutnya terkait simulasi hukum dengan bebreran terdapat dalam dalam Lampiran IV Peraturan Kepala Badan Pembinaan Hukum Nasional Nomor: PHN.HN.03.05-73 Tahun 2008 tentang Pembentukan dan Pembinaan Keluarga Sadar Hukum dan Desa/Kelurahan Sadar Hukum yang menyebutkan bahwa Simulasi Dalam Rangka Pembinaan Kadarkum adalah permainan dengan mempergunakan seperangkat peralatan berupa bebreran (lembaran

<sup>14</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia online, <https://typoonline.com/kbbi/simulasi>, di akses tanggal 27 Agustus 2020.

bergambar) beserta perlengkapannya yang dimainkan secara bersama-sama oleh peserta simulasi sehingga dapat memecahkan atau menyimpulkan suatu masalah hukum yang tertera pada bebaran.

Baik penyuluhan hukum secara langsung dalam bentuk ceramah dan temu sadar hukum maupun penyuluhan hukum dalam bentuk simulasi sangat erat kaitannya dalam rangka pembinaan kelompok keluarga sadar hukum yang ada di masyarakat. Di dalam penulisan modul ini, penyuluhan hukum akan lebih ditekankan kepada penyuluhan hukum langsung dalam bentuk simulasi.

Kondisi yang terjadi saat ini adalah terbatasnya pencetakan bebaran untuk simulasi sehingga belum semua peraturan perundang-undangan yang dapat dilakukan penyuluhan hukum melalui simulasi ini. Belum adanya metode penyuluhan hukum melalui simulasi dengan menggunakan media elektronik juga menjadi tantangan tersendiri bagi penyuluh hukum untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya terkait perkembangan teknologi informasi yang berkembang saat ini yang dapat dimanfaatkan untuk melakukan penyuluhan hukum. Selain itu, penyuluh hukum di seluruh Indonesia yang terbentuk sejak tahun 2015 belum seluruhnya paham dan mengenal penyuluhan hukum dalam bentuk simulasi ini sehingga perlu lebih disosialisasikan kepada para penyuluh sehingga penyuluh hukum dapat melakukan pembinaan kepada kelompok kadarkum dan kelompok masyarakat lainnya.

### **C. Tujuan Simulasi**

Kegiatan simulasi diselenggarakan dengan tujuan antara lain:

1. Untuk mempermudah masyarakat mengetahui, memahami, dan menghayati hukum;
2. Memberikan informasi hukum sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku; dan
3. Memotivasi masyarakat untuk taat kepada hukum yang berlaku.

#### **D. Manfaat Simulasi**

Manfaat yang diperoleh dengan melakukan penyuluhan hukum secara langsung dalam bentuk simulasi antara lain:

1. Penyuluh hukum mampu memberikan penyuluhan hukum terkait peraturan perundang-undangan kepada semua lapisan masyarakat;
2. Tersedianya alat bantu penyuluhan hukum dalam bentuk bebreran, sehingga pemahaman kelompok keluarga sadar hukum dan masyarakat lainnya lebih menyeluruh terhadap peraturan perundang-undangan yang disuluhkan;
3. Anggota kelompok kadarkum dapat lebih meningkatkan hubungan antar kelompok karena simulasi dilakukan secara bersama-sama dalam kelompok;
4. Penyuluhan hukum yang dilakukan lebih variatif dan tidak monoton, karena masing-masing anggota keluarga sadar hukum dan masyarakat berperan aktif di dalam simulasi, baik sebagai pemandu, pemain, penonton, maupun sebagai notulis.

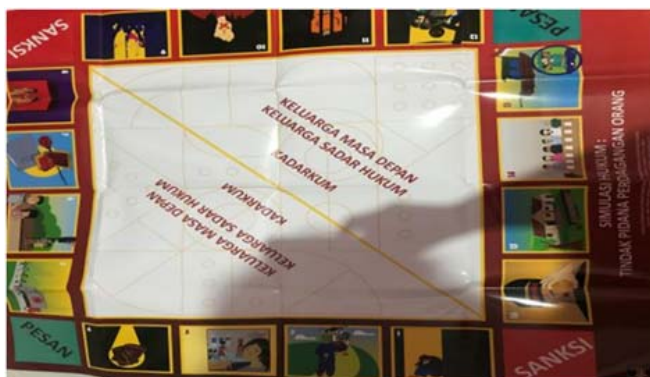
#### **E. Peserta, Waktu dan Tempat Simulasi**

1. Pesertasimulasi terdiri dari:
  - a. Anggota Kadarkum, dan/atau
  - b. Anggota kelompok lainnya dalam masyarakat
2. Simulasi diselenggarakan secara berkala sesuai dengan kebutuhan atau permintaan.
3. Simulasi diselenggarakan di tempat yang memadai, baik di dalam maupun di luar ruangan.

#### **F. Perlengkapan Simulasi**

1. Bebreran/simulasi permainan yang memuat: Peserta simulasi terdiri dari:

- a. Kolom gambar yang berisi materi hukum yang akan dibahas peserta;
- b. Kolom pesan;
- c. Kolom sanksi; dan
- d. Kolom arahan dasar penyuluhan hukum.



**Gambar 1: Contoh Beberan Simulasi Hukum tentang UU Tindak Pidana Perdagangan Orang**

2. Kartu materi memuat materi hukum yang merupakan keterangan dari gambar yang tertera dalam kolom pada beberan/lembaran permainan (Gambar 2);
3. Kartu pesan memuat pesan bagi peserta yang alat penentu langkahnya jatuh pada kolom pesan (Gambar 3);
4. Kartu sanksi memuat sanksi bagi peserta yang alat penentu langkahnya jatuh pada kolom sanksi (Gambar 4);



**Gambar 2: Contoh Kartu Materi (tampakdepan dan belakang)**



**Gambar 3: Contoh Kartu Pesan (tampakdepan dan belakang)**



**Gambar 4: Contoh Kartu Sanksi (tampakdepan dan belakang)**

5. Alat penentu langkah berupa benda yang mudah dipindahkan misalnya uang logam, kancing baju, kotak korek api atau pin;



**Gambar 5: sejumlah alat penentu langkah**

6. Alat penentu jumlah langkah berupa daftar nama ibukota Provinsi atau nama-nama lain yang diberi nomor urut dan hanya dipegang oleh pemandu;

| KARTU LANGKAH PESERTA     |                |
|---------------------------|----------------|
| Nama Provinsi             | Jumlah Langkah |
| Aceh                      | 1              |
| Sumatera Utara            | 2              |
| Sumatera Barat            | 3              |
| Riau                      | 4              |
| Kepulauan Riau            | 5              |
| Jambi                     | 6              |
| Bengkulu                  | 7              |
| Sumatera Selatan          | 8              |
| Kepulauan Bangka Belitung | 9              |
| Lampung                   | 1              |
| Banten                    | 2              |
| Jawa Barat                | 3              |
| DKI Jakarta               | 4              |
| Jawa Tengah               | 5              |
| DI Yogyakarta             | 6              |
| Jawa Timur                | 7              |
| Bali                      | 8              |
| Nusa Tenggara Barat       | 9              |
| Nusa Tenggara Timur       | 1              |
| Kalimantan Utara          | 2              |
| Kalimantan Barat          | 3              |
| Kalimantan Tengah         | 4              |
| Kalimantan Selatan        | 5              |
| Kalimantan Timur          | 6              |
| Gorontalo                 | 7              |
| Sulawesi Utara            | 8              |
| Sulawesi Barat            | 9              |
| Sulawesi Tengah           | 1              |
| Sulawesi Selatan          | 2              |
| Sulawesi Tenggara         | 3              |
| Maluku Utara              | 4              |
| Maluku                    | 5              |
| Papua Barat               | 6              |
| Papua                     | 7              |

**Gambar 6:** Kartu Langkah Peserta untuk menentukan jumlah langkah peserta pada beberan

7. Tanda peserta/ pemain bagi setiap peserta/pemain;
8. Alat Tulis Kantor;
9. Lembar jawaban materi untuk pegangan Narasumber

## G. Alat Simulasi

Selain menggunakan beberan (lembar bergambar) untuk simulasi secara manual, simulasi dengan menggunakan media elektronik dioperasikan menggunakan komputer/laptop dan LCD Projector.

Dalam modul ini untuk simulasi hukum dengan beberan menggunakan media elektronik akan dijelaskan dalam bab berikutnya.

## H. Tata Cara Simulasi

1. Pihak yang terkait dalam kegiatan simulasi terdiri atas:
  - a. Pemain;  
Pemain adalah orang yang bermain dalam kegiatan simulasi dan diberi tanda peserta.
  - b. Pemandu;
    - 1) Pemandu adalah orang yang bertugas memimpin simulasi;
    - 2) Tugas pemandu adalah:
      - a) Memimpin, mengarahkan, menggugah semangat dan mendorong pemain untuk berdiskusi;
      - b) Menugaskan kepada Notulis mencatat masalah-masalah yang tidak dapat dipecahkan dalam diskusi;
      - c) Menjelaskan masalah yang timbul dalam diskusi, jika masalah itu tidak jelas bagi peserta lainnya;
      - d) Menanyakan masalah yang terkait dengan materi simulasi kepada Narasumber;
      - e) Memberikan penjelasan atas masalah kepada peserta permainan berikutnya;
      - f) Menyampaikan kesimpulan yang telah dibuat oleh Notulis
  - c. Narasumber;
    - 1) Narasumber adalah seseorang yang memiliki keahlian di bidang tertentu sesuai dengan materi hukum yang disimulasikan;
    - 2) Narasumber ditunjuk oleh panitia penyelenggara;
    - 3) Narasumber dapat diambil dari pejabat pemerintah, tokoh masyarakat, tokoh keagamaan, atau dari kalangan akademis;
    - 4) Narasumber bertugas memberi penjelasan, menjawab pertanyaan, memecahkan masalah, dan menyimpulkan hasil simulasi.

- d. Notulis;
  - 1) Notulis adalah orang yang bertugas mencatat tentang segala sesuatu yang terjadi selama simulasi berlangsung.
  - 2) Notulis mencatat:
    - a) Topik simulasi;
    - b) Tanggal pelaksanaan simulasi;
    - c) Nama pemandu;
    - d) Nama pemain;
    - e) Nama Narasumber;
    - f) Aturan permainan dalam simulasi;
    - g) Masalah yang tidak terpecahkan selama simulasi;
    - h) Kesimpulan hasil simulasi.
- e. Penonton.
  - 1) Penonton adalah mereka yang datang atau diundang untuk menyaksikan simulasi;
  - 2) Penonton dapat menanyakan dan menanggapi permasalahan yang dibahas dalam simulasi

Kegiatan simulasi kepada masyarakat dapat ditunjukkan dari gambar-gambar sebagai berikut:



**Gambar 6 : Penyuluh hukum sedang melakukan pembinaan kelompok kadarkum melalui simulasi hukum dengan bebaran**



**Gambar 7 : Kelompok Kadarkum sedang memainkan simulasi hukum**



**Gambar 8 : Tutorial simulasi hukum dengan bebaran**



**Gambar 9 : Peserta sedang memperagakan sanksi dalam simulasi hukum**

2. Simulasi dilaksanakan dengan cara sebagai berikut :
  - a. Acara simulasi dibuka oleh pemandu;
  - b. Pemandu memperkenalkan diri, pemain (peserta), narasumber, dan notulis, dilanjutkan dengan yel-yel simulasi;
  - c. Pemandu menentukan lama permainan berdasarkan putaran;
  - d. Simulasi dilaksanakan dengan cara:
    - 1) Pemandu menyebutkan nama-nama ibukota provinsi atau nama-nama lain yang sudah ditentukan dalam lembar alat penentu langkah;
    - 2) Pemain pertama diminta untuk menyebutkan salah satu ibukota provinsi, maka pemandu menyebutkan bahwa kota yang disebut jatuh pada nomor sekian;
    - 3) Apabila nomor tersebut jatuh pada kolom pesan, maka pemain itu harus membaca secara lantang pesan yang tertera dalam kartu pesan;
    - 4) Apabila nomor tersebut jatuh pada kolom sanksi, maka pemain itu harus melaksanakan perintah sebagaimana yang tertera dalam kartu sanksi, misalnya bernyanyi, menari dan lain-lain;
    - 5) Apabila nomor tersebut jatuh pada kolom materi, maka pemain harus memberikan tanggapan masalah hukum yang tertera dalam kartu materi tersebut dan pemain yang lain memberikan tanggapan;
    - 6) Pemandu dapat memberi kesempatan kepada penonton untuk memberikan tanggapan terhadap masalah tersebut;
    - 7) Pemandu menyimpulkan tanggapan tersebut dan jawaban terakhir diserahkan kepada narasumber
  - e. Permainan simulasi ditutup oleh pemandu

## **I. Pembuatan Perangkat Simulasi Hukum dengan Beberan**

Dalam rangka mendukung pelaksanaan penyuluhan hukum maka disusun berbagai perangkat pendukung diantaranya dengan mengembangkan metode penyuluhan hukum melalui simulasi dengan beberan. Penyuluhan hukum dalam bentuk simulasi diselenggarakan untuk membina Kadarkum, Kadarkum Binaan, Desa Sadar Hukum, Kelurahan Sadar Hukum dan kelompok masyarakat lainnya melalui kegiatan yang menggunakan alat peraga. Alat peraga yang digunakan berupa beberan atau lembar bergambar yang memuat kolom gambar yang berisi materi hukum yang akan dibahas, kolom pesan, kolom sanksi dan kolom arahan dasar penyuluhan hukum. Selain itu juga perlu disiapkan kartu materi, kartu pesan dan kartu sanksi.

Teknis pembuatan perangkat beberan tersebut dilakukan dengan membentuk sebuah tim kerja Pembuatan Media Penyuluhan Hukum Dalam Bentuk Simulasi/Beberan. Tim ini bertugas menyusun perangkat teknis dan substantif peraturan perundang-undangan yang akan disosialisasikan dalam bentuk beberan. Masing-masing anggota tim berbagi tugas menyusun substansi kartu yang berisikan materi, pesan dan sanksi, untuk selanjutnya dibuat sebuah lembaran bergambar (beberan) yang terkait peraturan perundang-undangan yang akan disosialisasikan. Selain materi, pesan dan sanksi, perangkat beberan juga perlu dilengkapi dengan alat penentu langkah, alat penentu jumlah langkah, tanda peserta/pemain, alat tulis kantor serta lembar jawaban materi untuk narasumber.

Seorang penyuluh hukum tidak hanya sekedar mampu untuk melakukan permainan simulasi hukum dengan beberan, namun juga harus mampu membuat perangkat simulasi hukum dengan beberan yang utama berupa materi, pesan dan sanksi dari peraturan perundang-undangan yang akan disosialisasikan.

Pembuatan materi untuk permainan simulasi diawali dengan pernyataan, lalu diikuti oleh pertanyaan. Pernyataan dimaksud adalah

keadaan yang sering ditemukan di sekitar masyarakat atau permasalahan hukum yang terkait dengan peraturan perundang-undangan yang akan disosialisasikan. Pernyataan dapat berbentuk cerita pendek atau gambaran situasi yang ada, yang dapat diperoleh dari berbagai media seperti berita di surat kabar, majalah, internet, media sosial, dan sebagainya. Selanjutnya kasus-kasus yang ada tersebut dapat diilustrasikan sehingga dapat dituangkan dalam lembar bebaran. Selain berupa pertanyaan, maka harus juga disediakan jawaban terhadap pertanyaan yang diajukan. Jawaban harus merujuk pada ketentuan pasal dari peraturan perundang-undangan yang akan disosialisasikan.

Berikut akan disampaikan bagaimana bentuk materi yang diambil dari Undang-Undang Nomor 21 Tahun 2007 tentang Pemberantasan Tindak Pidana Perdagangan Orang:

1. Pertanyaan:

Jingga mendapat tawaran menggiurkan bekerja di Arab dengan gaji yang sangat menggiurkan. Jingga diiming-imingi gaji 5 juta perbulan dengan bonus 5 juta jika Jingga bertahan selama 3 bulan. Dengan harapan itu, Jingga membulatkan tekadnya untuk pergi. Saat semua dokumen siap, Jingga diminta bekerja dulu di Surabaya selama 2 minggu. Kemudian, saat Jingga di Arab Saudi dia kerap disiksa dan diperkosa oleh anak majikannya tapi Jingga tidak melaporkan kejadian tersebut karena dia merasa malu. Bagaimana Pendapat Saudara terkait kasus yang dialami Jingga tersebut?

Jawaban:

Berdasarkan kasus tersebut Jingga termasuk korban dari Tindak Pidana Perdagangan Orang sesuai Pasal 1 ayat 3 Undang-Undang Nomor 21 Tahun 2007 Tentang Pemberantasan Tindak Pidana Perdagangan Orang, korban adalah seseorang yang mengalami penderitaan psikis, mental, fisik, seksual dan atau sosial yang diakibatkan Tindak Pidana Perdagangan Orang.

2. Pertanyaan:

Wahyu menawarkan bantuan kepada tetangganya Bu Sumi untuk membantu Perekonomian Keluarga Bu Sumi dengan menawarkan bantuan yaitu mengirim anak bu sumi yang berusia 8 Tahun ke Singapore untuk diangkat anak dan disekolahkan disana setelah 2 Tahun berselang anak Bu Sumi dipulangkan ke Indonesia dalam keadaan tidak bernyawa dengan hanya memiliki 1 ginjal yang tersisa. Bagaimana Pendapat Saudara tentang hal ini, apakah wahyu bisa dikenakan sanksi Pidana? Jelaskan!

Jawaban:

Tindakan Wahyu melanggar pasal 6 juncto pasal 7 ayat (2) Undang-Undang Nomor 21 Tahun 2007 Tentang Pemberantasan Tindak Pidana Perdagangan Orang, karena Wahyu melakukan pengiriman anak ke dalam atau ke luar negeri dengan cara apapun yang mengakibatkan anak tersebut tereksplotasi, sehingga Wahyu diancam dengan Pidana Penjara Paling Singkat 3 (tiga) Tahun dan paling lama 15 (lima belas) Tahun dan pidana denda paling sedikit Rp.120.000.000,- (seratus dua puluh juta rupiah) dan paling banyak Rp.600.000.000,- (enam ratus juta rupiah). Jika mengakibatkan matinya korban dipidana dengan pidana penjara paling singkat 5 (lima) Tahun dan paling lama penjara seumur hidup dan pidana denda paling sedikit Rp.200.000.000,- (dua ratus juta rupiah) dan paling banyak Rp.5.000.000.000,- (lima milyar rupiah).

3. Pertanyaan:

Deden bekerja sebagai agen/sponsor TKW ilegal ke luar negeri terutama ke Negara Timur Tengah, dia biasanya menawarkan korban bekerja sebagai pembantu rumah tangga dengan diiming-imingi gaji sebesar Rp.5.000.000 perbulan. Sebelum diberangkatkan ke negara tujuan, Deden menempatkan para calon TKW tersebut disebuah rumah penampungan di Cibubur

selama 3 bulan tanpa digaji dan tanpa kejelasan kapan waktu pemberangkatannya ke Negara tujuan. Bagaimana pendapat Saudara mengenai tindakan Deden tersebut, apakah Deden bisa diberikan sanksi pidana? Jelaskan!

Jawaban:

Atas perbuatan tersebut Deden dikenai jeratan Undang-Undang Nomor 21 Tahun 2007 tentang Pemberantasan Tindak Pidana Perdagangan Orang pasal 4 juncto pasal 10, sanksi pidananya berupa hukuman penjara paling singkat 3 (tiga) tahun dan paling lama 15 (lima belas) tahun dan pidana denda paling sedikit Rp.120.000.000,00 (seratus dua puluh juta rupiah) dan paling banyak Rp.600.000.000,00 (enam ratus juta rupiah) karena Deden membantu atau melakukan percobaan untuk melakukan tindak pidana perdagangan orang dan membawa warga Negara Indonesia ke luar wilayah negara Republik Indonesia dengan maksud untuk dieksploitasi di luar wilayah negara Republik Indonesia.

4. Pertanyaan:

Meimei diajak temannya berkenalan dengan pria kaya raya asal China di media sosial. Temannya yang bernama Joni berperan sebagai “mak comblang” antara Meimei dengan pria asal China tersebut, Meimei dijanjikan akan diberikan jaminan kesejahteraan, dan diberikan uang sebesar 19 juta, orang tua Meimei akan dikirim uang setiap bulannya dan di China akan diberikan kehidupan dan rumah yang mewah. Ternyata sesampainya Meimei di China dan resmi menikah dia dibawa kerumah di pegunungan dan dipaksa bekerja dari jam 7 pagi sampai jam 7 malam oleh mertuanya dengan tidak diberi makan dan tidak digaji serta disiksa apabila tidak mau bekerja. Bagaimana pendapat saudara mengenai peran Joni sebagai mak comblang di dalam kasus pengantin pesanan (*mail-order-brides*) tersebut, apakah bisa dipidana? Jelaskan!

Jawaban:

Atas perbuatannya tersebut Joni dikenai jeratan Undang-Undang Nomor 21 Tahun 2007 tentang Pemberantasan Tindak Perdagangan Orang pasal 4 juncto pasal 10, sanksi pidananya berupa hukuman penjara paling singkat 3 (tiga) tahun dan paling lama 15 (lima belas) tahun dan pidana denda paling sedikit Rp.120.000.000,00 (seratus dua puluh juta rupiah ) dan paling banyak Rp.600.000.000,00 (enam ratus juta rupiah) karena Joni membantu atau melakukan percobaan untuk melakukan tindak pidana perdagangan orang.

5. Pertanyaan:

Mario dan Leo membuat pengumuman di media sosial untuk merekrut para TKI untuk dibawa ke luar negeri, mereka menggunakan modus menjanjikan Beasiswa di Taiwan sambil magang dan mendapat gaji 27 dolar Taiwan per bulan. Tono menjadi salah satu dari puluhan mahasiswa yang tergiur tawaran tersebut, dia membayarkan 35 juta sebagai persyaratan untuk uang administrasi. Sesampainya di Taiwan, Tono dan teman-teman hanya diberikan kelas 1 kali dalam seminggu selebihnya mereka harus bekerja di pabrik besi dari Senin sampai Sabtu, dengan bayaran yang hanya 5 juta dolar taiwan. Bagaimana pendapat saudara tentang hal ini, Mario dan Leo bisa dikenakan sanksi pidana apa? Jelaskan!

Jawaban:

Mario dan Leo diberikan sanksi pidana sesuai pasal 4 Undang-Undang Nomor 21 Tahun 2007 tentang Tindak Pidana Perdagangan Orang karena Mario dan Leo membawa warga negara Indonesia ke luar wilayah negara Republik Indonesia dengan maksud untuk dieksploitasi di luar wilayah negara Republik Indonesia yang diancam dipidana dengan pidana penjara paling sedikit Rp.120.000.000,00 (seratus dua puluh juta rupiah) dan paling banyak Rp.600.000.000,00 (enam ratus juta rupiah).

6. Pertanyaan:

Mama Nina melakukan eksploitasi kepada anaknya yang berusia 6 tahun untuk dijadikan pengemis dari pagi sampai maghrib dikarenakan kesulitan ekonomi keluarganya. Sang anak membawa penghasilan bersih dalam sehari sebesar Rp.100.000,- sesudah dipotong dengan calo anak. Bagaimana pendapat saudara dengan hal ini, apakah Mama Nina bisa dikenakan tindak pidana? Jelaskan!

Jawaban:

Ya, karena Mama Nina melakukan eksploitasi kepada anaknya maka dia dikenakan jeratan Undang-Undang Nomor 21 Tahun 2007 tentang Pemberantasan Tindak Pidana Perdagangan Orang sesuai dengan Pasal 6 bahwa "Setiap orang yang melakukan pengiriman anak ke dalam atau ke luar negeri dengan cara apa pun yang mengakibatkan anak tersebut tereksplotasi dipidana dengan pidana penjara paling singkat 3 (tiga) tahun dan paling lama 15 (lima belas) tahun dan pidana denda paling sedikit Rp.120.000.000,00,- (seratus dua puluh juta rupiah) dan paling banyak Rp.600.000.000,00,- (enam ratus juta rupiah).

7. Pertanyaan:

Ali seorang warga negara Saudi Arabia, tertarik pergi ke Indonesia tepatnya ke daerah Puncak-Cisarua karena mendengar cerita rekan-rekannya yang sudah terlebih dahulu datang kesana. Di Puncak Indonesia Ali melakukan kawin kontrak atau *booking out short time* dengan perempuan Indonesia asal daerah Cisarua dengan biaya Rp.2.000.000,00,- (dua juta rupiah) per malam. Ali tertangkap basah di hotel oleh polisi pada saat sedang melakukan transaksi kawin kontrak tersebut. Bagaimana pendapat saudara mengenai hal tersebut, Ali bisa dikenakan sanksi pidana apa? Jelaskan!

Jawaban:

Perbuatan Ali bisa dijerat dengan pasal 2 Undang-Undang Nomor 21 Tahun 2007 Tentang Pemberantasan Tindak Pidana Perdagangan Orang yang ancaman pidananya, pidana penjara paling singkat 3 (tiga) tahun dan paling lama 15 (lima belas) tahun dan pidana denda paling sedikit Rp.120.000.000,00,- (seratus dua puluh juta rupiah) dan paling banyak Rp.600.000.000,00,- (enam ratus juta rupiah) karena Ali melakukan kawin kontrak atau *booking out short time* dengan perempuan Indonesia asal daerah Cisarua dengan memberi bayaran atau manfaat walaupun memperoleh persetujuan dari orang yang memegang kendali atas perempuan tersebut, untuk tujuan mengeksploitasi orang tersebut di wilayah negara Republik Indonesia.

8. Pertanyaan:

Riko bekerjasama dengan rekannya Yanto merekrut para gadis-gadis dari wilayah Jawa Barat dan Jakarta yang diantaranya masih dibawah umur untuk dijadikan terapis spa di Bali. Mereka mempekerjakan para wanita tersebut dengan cara menawarkan jasa mereka melalui media sosial. Bagaimana pendapat Saudara tentang hal ini, apakah perbuatan Riko dan Yanto tersebut bisa diberikan sanksi pidana? Jelaskan!

Jawaban:

Ya, karena perbuatannya tersebut Riko dan Yanto bisa dijerat dengan pasal 2 Undang-Undang Nomor 21 Tahun 2007 Tentang Pemberantasan Tindak Pidana Perdagangan Orang karena melakukan perekrutan, pengangkutan, penampungan, pengiriman, atau penerimaan seseorang dengan ancaman kekerasan, penggunaan kekerasan, penculikan, penyekapan, pemalsuan, penipuan, penyalahgunaan kekuasaan atau posisi rentan, penjeratan utang atau memberi bayaran atau manfaat walaupun memperoleh persetujuan dari orang yang memegang

kendali atas orang lain, untuk tujuan mengeksploitasi orang tersebut di wilayah negara Republik Indonesia, dipidana dengan pidana penjara paling singkat 3 (tiga) tahun dan paling lama 15 (lima belas) tahun dan pidana denda paling sedikit Rp.120.000.000,00,- (seratus dua puluh juta rupiah) dan paling banyak Rp.600.000.000,00,- (enam ratus juta rupiah).

9. Pertanyaan:

Rani berprofesi sebagai penari sanggar di Jakarta, dia mendapat ajakan temannya yang sesama penari yaitu Linda yang kini tinggal di Amerika. Linda mengajak Rani untuk datang ke Amerika dan bergabung bersamanya bekerja di sebuah teater sebagai penari dalam konteks pertukaran budaya tapi akan mendapatkan gaji tinggi sebesar 2 Juta Dollar per bulan. Tergilir dengan tawaran tersebut Rani akhirnya berangkat ke Amerika dengan dibantu Linda yang merekomendasikannya. Sesampainya di Amerika ternyata Rani tidak bekerja di teater tetapi di sebuah tempat hiburan malam sebagai penari, dan kerap mendapatkan pelecehan seksual. Bagaimana pendapat saudara terkait hal ini, apakah Linda bisa dikenakan sanksi pidana? Jelaskan!

Jawaban:

Perbuatan Linda yang melakukan perekrutan dengan modus perekrutan budaya bisa dijerat dengan sanksi pidana sesuai pasal 4 Undang-Undang Nomor 21 Tahun 2007 tentang Tindak Pidana Perdagangan Orang karena Linda membawa warga negara Indonesia (Rani) ke luar wilayah negara Republik Indonesia dengan maksud untuk dieksploitasi di luar wilayah negara Republik Indonesia sehingga perbuatan Linda diancam dengan pidana penjara paling singkat 3 (tiga) tahun dan paling lama 15 (lima belas) tahun dan pidana denda paling sedikit Rp.120.000.000,00,- (seratus dua puluh juta rupiah) dan paling banyak Rp.600.000.000,00,- (enam ratus juta rupiah).

10. Pertanyaan:

Yanti baru dipulangkan dari Tiongkok dimana dia menjadi korban tindak pidana perdagangan orang dengan kasus “pengantin pesanan”. Yanti yang masih menjalani rehabilitasi secara psikis sesudah mengalami kasus tindak pidana perdagangan orang semakin memburuk kondisi kesehatan psikisnya, dikarenakan dia kerap kali mendengar para tetangganya sering bergunjing tentang peristiwa yang dialaminya. Hal ini dimulai ketika Siti yang karena dendamnya dan merupakan isteri pelaku tindak pidana perdagangan orang yang telah membawa Yanti dulu ke Tiongkok, kerap kali menyebarkan cerita-cerita yang menyudutkan Yanti sebagai korban pidana perdagangan orang. Bagaimana pendapat saudara mengenai hal ini, apakah perbuatan Siti yang memberitahukan nama korban tindak pidana perdagangan orang bisa terkena sanksi pidana? Jelaskan!

Jawaban:

Perbuatan Siti tersebut bisa terkena jeratan Undang-Undang Nomor 21 Tahun 2007 tentang Pemberantasan Tindak Pidana Perdagangan Orang sesuai dengan pasal 24 “Setiap orang yang memberitahukan identitas saksi atau korban padahal kepadanya telah diberitahukan, bahwa identitas saksi atau korban tersebut harus dirahasiakan dipidana dengan pidana penjara paling singkat 3 (tiga) tahun dan paling lama 7 (tujuh) tahun dan pidana denda paling sedikit Rp.120.000.000,00 (seratus dua puluh juta rupiah) dan paling banyak Rp.280.000.000,00 (dua ratus delapan puluh juta rupiah).

11. Pertanyaan:

Wawan yang bekerja sebagai direktur suatu perusahaan dimana perusahaannya diketahui sebagai penyalur Tenaga Kerja Indonesia secara ilegal tertangkap tangan oleh polisi dan sekarang telah berstatus sebagai terdakwa. Harta peninggalan Wawan yang masih melimpah yang merupakan hasil

mengirimkan TKI ilegal,sekarang masih dinikmati oleh keluarganya.Pada saat wawan sudah berstatus sebagai terdakwa tindak pidana perdagangan orang atas perintah pengadilan, penyidik telah memblokir akses harta Wawan yang merupakan hasilpengiriman TKI ilegal ke luar negeri. Pihak keluarga Wawan tidak menerima dengan tindakan penyitaan harta tersebut dan berencana akan melakukan gugatan ke pengadilan. Apakah sudah sesuai tindakan yang dilakukan oleh penyidik tersebut dengan melakukan pemblokiran terhadap akses harta benda wawan yang merupakan pelaku tindak pidana perdagangan orang?Jelaskan!

Jawaban:

Tindakan yang dilakukan penyidik tersebut dengan memblokir akses harta benda Wawan yang merupakan pelaku tindak pidana perdagangan orang sudah sesuai dengan ketentuan Undang-Undang Nomor 21 Tahun 2007 tentang Pemberantasan Tindak Pidana Perdagangan Orang sesuai dengan pasal 32 Penyidik, penuntut umum,atau hakim berwenang memerintahkan kepada penyedia jasa keuangan untuk melakukan pemblokiran terhadap harta kekayaan setiap orang yang disangka atau didakwa melakukan tindak pidana perdagangan orang.

12. Pertanyaan:

Wati dan teman-temannya yang rata-rata berusia 14-17 tahun datang dari daerah merantau ke Jakarta, mereka bekerja di tempat karaoke karena mereka tertipu dengan janji-janji calo yang membawa mereka dari kampung kalau mereka akan diberikan pekerjaan yang bagus dan gaji yang besar. Wati dan teman-teman ditempatkan di penampungan oleh “mamih” dan dijaga agar tidak bisa pergi. Mereka dipaksa melayani para tamu hidung belang setiap malamnya dan diberi target dalam semalam 10 tamu.Agar bisa bekerja sesuai target, Wati dan teman-temannya dipaksa meminum obat agar tidak menstruasi.

Gaji yang dibayarkan tidak sesuai dengan yang dijanjikan, justru hanya menerima Rp.30.000 per satu tamu karena sisanya dipotong “mamih”, gaji merekapun dibayarkan 2 bulan sekali. Bagaimana pendapat saudara tentang hal ini, apa sanksi pidana yang bisa diberikan kepada para pelaku Trafficking ini? Jelaskan!

Jawaban:

Perbuatan mucikari tersebut dapat dikenakan jeratan Undang-Undang Nomor 21 Tahun 2007 tentang Pemberantasan Tindak Pidana Perdagangan Orang sesuai dengan pasal 6 karena Mucikari “Mamih” melakukan pengiriman anak ke dalam atau ke luar negeri dengan cara apapun yang mengakibatkan anak tersebut tereksplotasi sehingga perbuatan tersebut diancam dengan pidana penjara paling singkat 3 (tiga) tahun dan paling lama 15 (lima belas) tahun dan pidana denda paling sedikit Rp.120.000.000,- (seratus dua puluh juta rupiah) dan paling banyak Rp.600.000.000,- (enam ratus juta rupiah).

13. Pertanyaan:

Perusahaan A merekrut pegawai sebagai ABK (anak buah kapal) dari Thailand sebanyak 50 orang, para ABK tersebut dipekerjakan dengan jam kerja yang tidak manusiawi dan gaji yang tidak jelas. Selama bekerja di kapal milik perusahaan A, para ABK yang malas bekerja atau terlambat ke kapal mendapat hukuman yaitu disekap selama 6 bulan, mereka disekap di dek kapal yang dijadikan tempat penyekapan. Polisi berhasil menemukan para ABK tersebut setelah sebelumnya ada yang melaporkan kejadian tersebut dan menangkap para pelaku yang terlibat kejahatan tersebut. Bagaimana pendapat saudara tentang hal ini, apa sanksi yang bisa diberikan kepada perusahaan A? Jelaskan!

Jawaban:

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 21 Tahun 2007 Tentang

Pemberantasan Tindak Pidana Perdagangan Orang bahwa tindak pidana perdagangan orang dianggap dilakukan korporasi apabila tindak pidana tersebut dilakukan oleh orang-orang yang bertindak untuk dan/atau atas nama korporasi atau untuk kepentingan korporasi, baik berdasarkan hubungan kerja maupun hubungan lain, bertindak dalam lingkungan korporasi tersebut baik sendiri maupun bersama-sama dan karena dilakukan oleh suatu korporasi, maka selain pidana penjara dan denda terhadap pengurusnya, pidana yang dapat dijatuhkan terhadap korporasi berupa pidana denda dengan pemberatan 3 (tiga) kali dari pidana denda sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2, Pasal 3, Pasal 4, Pasal 5, dan Pasal 6 UU Nomor 21 Tahun 2007 tentang Pemberantasan Tindak Pidana Perdagangan Orang-orang dan selain pidana denda, korporasi dapat dijatuhkan pidana tambahan berupa :

- a. Pencabutan izin usaha;
- b. Perampasan kekayaan hasil tindak pidana;
- c. Pencabutan status badan hukum;
- d. Pemecatan pengurus; dan/atau
- e. Pelarangan kepada pengurus tersebut untuk mendirikan korporasi dalam bidang usaha yang sama.

14. Pertanyaan:

Dalam rangka menanggulangi kasus tindak pidana perdagangan orang, pemerintah berupaya melakukan pencegahan dan penanganan warga negara Indonesia yang terindikasi atau menjadi korban perdagangan orang di luar negeri, yaitu dengan ditandatanganinya nota kesepahaman (MOU) yang melibatkan 7 (tujuh) Kementerian dan Lembaga. Kementerian dan Lembaga Tinggi mana sajakah yang menandatangani nota kesepahaman (MOU) anti Trafficking tersebut, sebutkan!

Jawaban:

Tujuh (7) Kementerian dan Lembaga Tinggi itu diantaranya Kementerian Luar Negeri, Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak, Kementerian Hukum dan HAM, Kementerian Sosial, Kepolsian RI, Kejaksaan RI, dan Badan Nasional Penempatan dan Perlindungan Tenaga Kerja Indonesia (BNP2TKI).

15. Pertanyaan:

Korban tindak pidana perdagangan orang mayoritas mengalami trauma dan sulit untuk kembali ke kehidupan sosialnya. Bagaimana peran pemerintah untuk menangani hal tersebut?

Jawaban:

Sesuai dengan yang tercantum dalam pasal 52 *juncto* Pasal 53 Undang-Undang Nomor 21 Tahun 2007 tentang Pemberantasan Tindak Pidana Perdagangan Orang, Menteri atau instansi yang menangani rehabilitasi wajib memberikan rehabilitasi kesehatan, rehabilitasi sosial, pemulangan, dan reintegrasi sosial paling lambat 7 (tujuh) hari terhitung sejak diajukan permohonan. Pemerintah dan Pemda wajib membentuk rumah perlindungan sosial atau pusat trauma sebagai penyelenggaraan rehabilitasi kesehatan, rehabilitasi sosial, pemulangan dan reintegrasi sosial.

16. Pertanyaan:

Korban Tindak Pidana Perdagangan Orang berhak untuk menuntut pembayaran ganti kerugian yang dibebankan kepada pelaku berdasarkan putusan pengadilan yang berkekuatan hukum tetap atas kerugian materiil dan/atau immateriil yang diderita korban atau ahli warisnya. Hak apakah yang dimaksud? Sebutkan!

Jawaban:

Hak Restitusi.

Selanjutnya adalah pesan. Kartu pesan berisikan **suatu perintah, permintaan, nasehat, amanat, informasi dan semacamnya** yang ingin disampaikan terkait materi peraturan perundang-undangan. Pada umumnya pesan berisikan hal-hal yang dilarang dilakukan atau yang dianjurkan untuk dilakukan berupa perintah, permintaan, nasehat, amanat atau informasi terkait peraturan perundang-undangan yang akan disosialisasikan. Berikut ini contoh pesan yang ada dalam permainan simulasi dengan topik Undang-Undang Nomor 21 Tahun 2009 tentang Pemberantasan Tindak Pidana Perdagangan Orang sebagai berikut:

1. Penanggulangan Tindak Pidana Perdagangan Orang membutuhkan sinergitas dari semua pihak, termasuk masyarakat.
2. Penanggulangan Tindak Pidana Perdagangan Orang dapat dilakukan melalui integralitas Upaya Penal dan NonPenal
3. Upaya Penal adalah mempergunakan sarana hukum pidana secara konsisten tanpa pandang bulu.
4. Upaya Non Penal adalah melalui tindakan preventif terhadap calon korban, maupun penanganan korban secara komprehensif
5. Korban Penanggulangan Tindak Pidana Perdagangan Orang berhak mendapatkan Rehabilitasi apabila mengalami trauma baik secara fisik atau psikis, supaya bisa kembali ke kehidupan sosialnya.
6. Hak Korban Tindak Pidana Perdagangan Orang adalah mendapatkan Restitusi.
7. Rehabilitasi adalah pemulihan dari gangguan terhadap kondisi fisik, psikis, dan sosial agar dapat melaksanakan perannya kembali secara wajar baik dalam keluarga maupun dalam masyarakat.
8. Restitusi adalah pembayaran ganti kerugian yang dibebankan kepada pelaku berdasarkan putusan pengadilan yang berkekuatan hukum tetap atas kerugian materiil dan/atau immaterial yang diderita korban atau ahli warisnya.

9. Selain pemerintah, masyarakat berperan serta membantu upaya pencegahan dan penanganan korban tindak pidana perdagangan orang.
10. Untuk melaksanakan pemberantasan Tindak Pidana Perdagangan Orang, Pemerintah dan Pemerintah Daerah wajib mengambil langkah-langkah untuk pencegahan dan penanganan Tindak Pidana Perdagangan Orang.

Selanjutnya akan dijelaskan terkait sanksi di dalam simulasi. Sanksi di dalam simulasi diberikan kepada peserta dengan cara berperan dan memperagakan sesuatu atau melakukan sesuatu. Peragaan yang dimaksud tetap mengandung makna sesuai dengan materi peraturan yang sedang dimainkan. Sanksi biasanya merupakan hukuman bagi peserta, namun dimaksudkan untuk memberikan hiburan sehingga dalam permainan, para peserta bisa merasa lebih rileks dan terhibur. Berikut ini adalah contoh sanksi di dalam simulasi dengan topik Undang-Undang Nomor 21 Tahun 2007 tentang Pemberantasan Tindak Pidana Perdagangan Orang:

1. Coba nyanyikan lagu dangdut Syantik menggunakan huruf “O”
2. Coba nyanyikan dan peragakan lagu ala Elvi Sukaesih dengan cara memegang mic nya yang terkenal
3. Coba nyanyikan lagu balonku dengan nada sedih
4. Tolong peragakan gaya jalan ala *catwalk* sambil membawa bunga atau benda yang ada di sekitar kita
5. Coba peragakan *jogettik-tok* yang sedang hits sekarang ini
6. Coba peragakan sebuah gombalan dengan tema nama-nama hari dalam seminggu kepada rekan laki-laki/perempuan anda
7. Carilah pasangan dan nyanyikan lagu potong bebek angsa yang satu menggunakan huruf “E” dan yang satunya menggunakan huruf “U”
8. Coba nyanyikan dan peragakan lagu ala Rhoma Irama dengan gerakan gitarnya yang terkenal

9. Silahkan berse~~lf~~*fie* dengan teman anda dan posting di medsos anda dengan menuliskan “akulah yang terjelek”
10. Coba bacakan pesan di materi dengan cara bernyanyi Rock.

## **J. Latihan**

1. Sebutkan dasar hukum simulasi.
2. Siapa saja yang menjadi peserta dalam simulasi? Jelaskan.
3. Sebutkan perlengkapan apa saja yang ada dalam simulasi.
4. Lakukanlah permainan simulasi bersama beberapa teman sesuai dengan persyaratan di dalam simulasi dan direkam dalam format video.
5. Buatlah contoh materi dan sanksi terkait Undang-Undang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan.

## **K. Rangkuman**

Simulasi diselenggarakan dengan tujuan untuk mempermudah masyarakat mengetahui, memahami, dan menghayati hukum dan peraturan perundang-undangan, memberikan informasi hukum sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku serta memotivasi masyarakat untuk taat kepada hukum yang berlaku. Peserta dalam simulasi terdiri dari anggota Kadarkum, kadarkum binaan, masyarakat Desa/Kelurahan Sadar Hukum dan/atau anggota kelompok lainnya dalam masyarakat.

Perlengkapan di dalam simulasi terdiri atas be~~beran~~*an*/ simulasi, kartu materi, kartu pesan, kartu sanksi, alat penentu langkah, alat penentu jumlah langkah, tanda peserta/pemain, alat tulis kantor serta lembar jawaban materi. Untuk simulasi dengan menggunakan elektronik diperlukan laptop/komputer beserta LCD Projector. Alat simulasi dapat menggunakan be~~beran~~*an* secara manual dan juga dapat menggunakan multimedia (teknologi informasi).

## **L. Evaluasi**

1. Pengertian simulasi terdapat dalam:
  - A. Peraturan Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia Nomor: M.01-PR.08.10 Tahun 2006 tentang Pola Penyuluhan Hukum
  - B. Peraturan Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia Nomor: M.01-PR.08.10 Tahun 2007 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia Nomor: M.01-PR.08.10 Tahun 2006 tentang Pola Penyuluhan Hukum
  - C. Peraturan Kepala Badan Pembinaan Hukum Nasional Nomor: PHN.HN.03.05-73 Tahun 2008 tentang Pembentukan dan Pembinaan Keluarga Sadar Hukum dan Desa/Kelurahan Sadar Hukum.
  - D. Peraturan Kepala Badan Pembinaan Hukum Nasional Nomor PHN.HN.03.01-02 Tahun 2011 tentang Bimbingan Teknis Penyuluhan Hukum.
2. Tata Cara Simulasi tertuang di dalam Peraturan Kepala Badan Pembinaan Hukum Nasional tentang Pembentukan dan Pembinaan Keluarga Sadar Hukum dan Desa/Kelurahan Sadar Hukum. Peraturan nomor berapakah yang dimaksud?
  - A. Nomor PHN.HN.03.05-73 Tahun 2008
  - B. Nomor PHN.HN.03.05-73 Tahun 2009
  - C. Nomor PHN.HN.03.05-75 Tahun 2008
  - D. Nomor PHN.HN.03.05-75 Tahun 2009
3. Kegiatan simulasi diselenggarakan dengan tujuan sebagai berikut, kecuali:
  - A. Tersedianya alat bantu penyuluhan hukum dalam bentuk bebaran.
  - B. Untuk mempermudah masyarakat mengetahui, memahami, dan menghayati hukum

- C. Memberikan informasi hukum sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku
  - D. Memotivasi masyarakat untuk taat kepada hukum yang berlaku
4. Pihak yang terkait dengan kegiatan simulasi adalah sebagai berikut, kecuali:
- A. Pemain
  - B. Narasumber
  - C. Timer
  - D. Penonton
5. Orang yang memiliki peran yang paling besar dan dominan serta yang bertugas memimpin simulasi adalah:
- A. Pemain
  - B. Pemandu
  - C. Narasumber
  - D. Penonton
6. Berikut ini adalah manfaat yang diperoleh dengan melakukan penyuluhan hukum melalui simulasi, kecuali:
- A. Tersedianya alat bantu penyuluhan hukum dalam bentuk bebreran, sehingga pemahaman kelompok keluarga sadar hukum dan masyarakat lainnya lebih menyeluruh terhadap peraturan perundang-undangan yang disuluhkan;
  - B. Anggota kelompok kadarkum dapat lebih meningkatkan hubungan antar kelompok karena simulasi dilakukan secara bersama-sama dalam kelompok;
  - C. Penyuluhan hukum yang dilakukan lebih variatif dan tidak monoton, karena masing-masing anggota keluarga sadar hukum dan masyarakat berperan aktif di dalam simulasi, baik sebagai pemandu, pemain, penonton, maupun sebagai notulis.

- D. Masyarakat merasa terhibur dan rileks menikmati permainan simulasi.
7. Memberi penjelasan, menjawab pertanyaan, memecahkan masalah, dan menyimpulkan hasil simulasi adalah tugas dari:
- A. Pemandu
  - B. Pemain
  - C. Narasumber
  - D. Notulis
8. Berikut ini adalah tugas dari seorang pemandu, kecuali:
- A. Menyampaikan kesimpulan yang telah dibuat oleh notulis
  - B. Memberikan penjelasan atas masalah kepada peserta permainan berikutnya
  - C. Menanyakan masalah yang terkait dengan materi simulasi kepada narasumber
  - D. Memberi penjelasan, menjawab pertanyaan, memecahkan masalah, dan menyimpulkan hasil simulasi
9. Pernyataan yang benar terkait perangkat simulasi berupa pesan adalah sebagai berikut:
- A. Perintah atau permintaan melakukan peragaan tertentu
  - B. Merupakan hukuman yang harus dilakukan oleh peserta sesuai dengan materi peraturan yang sedang dimainkan
  - C. Perintah, permintaan, nasehat, amanat maupun informasi terkait materi peraturan perundang-undangan yang sedang dimainkan
  - D. Peragaan yang bertujuan untuk menghibur peserta
10. Narasumber di dalam permainan simulasi ditunjuk oleh:
- A. Pemandu
  - B. Penonton
  - C. Panitia Penyelenggara
  - D. Akademisi

11. Berikut ini merupakan tugas dari seorang Narasumber di dalam simulasi, kecuali:
  - A. Memberi penjelasan
  - B. Menjawab pertanyaan
  - C. Memimpin, mengarahkan, menggugah semangat dan mendorong pemain untuk berdiskusi
  - D. Memecahkan masalah
12. Berikut ini adalah hal-hal yang dicatat oleh seorang notulis, kecuali:
  - A. Aturan permainan dalam simulasi
  - B. Topik simulasi
  - C. Tanggal pelaksanaan simulasi
  - D. Nama Notulis
13. Pernyataan di bawah ini semuanya benar, kecuali:
  - A. Narasumber adalah seseorang yang memiliki keahlian di bidang tertentu sesuai dengan materi hukum yang disimulasikan
  - B. Narasumber adalah orang yang bertugas memimpin simulasi
  - C. Narasumber bertugas memberi penjelasan, menjawab pertanyaan, memecahkan masalah, dan menyimpulkan hasil simulasi
  - D. Pemandu bertugas menjelaskan masalah yang timbul dalam diskusi, jika masalah itu tidak jelas bagi peserta lainnya.
14. Simulasi dilaksanakan dengan cara sebagai berikut, kecuali:
  - A. Pemandu memperkenalkan diri, pemain, narasumber dan notulis, dilanjutkan dengan yel-yel simulasi
  - B. Pemandu menentukan lama permainan berdasarkan putaran
  - C. Acara simulasi dibuka oleh narasumber
  - D. Permainan simulasi ditutup oleh pemandu

15. Berikut ini merupakan pernyataan yang benar terkait dengan materi dalam simulasi, kecuali:
- A. Pembuatan materi untuk permainan simulasi diawali dengan pernyataan, lalu diikuti oleh pertanyaan.
  - B. Pernyataan dimaksud adalah keadaan yang sering ditemukan di sekitar masyarakat atau permasalahan hukum yang terkait dengan peraturan perundang-undangan yang akan disosialisasikan.
  - C. Pernyataan dapat berbentuk cerita pendek atau gambaran situasi yang ada.
  - D. Berisikan perintah yang diberikan kepada peserta dengan cara berperan dan memperagakan sesuatu atau melakukan sesuatu, dengan tetap mengandung makna yang terkait dengan materi peraturan perundang-undangan yang dimainkan.

## **BAB IV**

### **SIMULASI HUKUM MENGGUNAKAN MEDIA ELEKTRONIK**

*Setelah mempelajari bab ini, peserta diharapkan mampu memahami cara membuat perangkat simulasi hukum dengan menggunakan media elektronik dan mampu mengoperasikan simulasi dengan beberapa menggunakan media elektronik dalam melakukan penyuluhan hukum*

#### **A. Simulasi Dengan Menggunakan Media Elektronik**

Salah satu upaya dalam membangun dan menciptakan budaya hukum dalam masyarakat adalah melalui pendidikan hukum secara umum kepada seluruh lapisan masyarakat dalam bentuk penyuluhan hukum. Bentuk penyuluhan hukum yang dilakukan dewasa ini perlu menyesuaikan pada perkembangan dinamika masyarakat serta kemajuan teknologi informasi. Pelaksanaan penyuluhan hukum ke depannya perlu lebih banyak menggunakan inovasi baru serta peningkatan penggunaan media komunikasi yang lebih modern melalui media cetak, media elektronik dan media lainnya termasuk juga dalam teknik dan metode penyuluhan hukum. Oleh karena itu metode penyuluhan hukum langsung dalam bentuk simulasi hukum dengan beberapa ini dapat dilakukan pengembangan dengan menggunakan media elektronik berupa penggunaan desain grafis dan multimedia sehingga dapat mempercepat dan mempermudah pemahaman masyarakat serta penyuluhan hukum yang dilakukan menjadi lebih efektif dan efisien.

Media elektronik adalah informasi atau data yang dibuat, disebarkan, dan diakses dengan menggunakan suatu bentuk elektronik, energi elektromekanikal, atau alat lain yang digunakan dalam komunikasi

elektronik<sup>15</sup>. Sumber media elektronik yang dikenal oleh pengguna umum antara lain rekaman video, rekaman audio, presentasi multimedia, dan konten daring. Jenis-jenis media elektronik antara lain: televisi, radio, komputer, *handphone*, dan alat lain yang mengirim dan menerima informasi dengan menggunakan elektronik. Penggunaan media elektronik dalam melakukan penyuluhan hukum akan lebih memudahkan informasi atau pesan yang ingin disampaikan.

Di dalam era teknologi saat ini terdapat media komunikasi yang lebih memudahkan masyarakat dalam menerima informasi yang dikemas dengan perpaduan seni dan teknologi diantaranya desain grafis yaitu sebuah bentuk seni dengan tujuan untuk memecahkan masalah komunikasi melalui kombinasi elemen grafis seperti bentuk, garis, warna, dan sebagainya<sup>16</sup>. Visual yang tercipta diharapkan dapat menjadi sarana penyampaian informasi atau secara jelas dan efektif dapat memperbaharui metode simulasi yang terdahulu menjadi terkini.

Modernisasi atau pengembangan simulasi hukum saat ini dapat dilakukan diantaranya dengan menggunakan program power point atau flash 8 yang dipadukan dengan desain grafis. Program PowerPoint adalah piranti lunak yang digunakan untuk membuat interaktif game atau presentasi yang dikeluarkan oleh Microsoft sebagai produsennya<sup>17</sup>

Sementara program Flash 8 adalah salah satu versi software dari Macromedia inc berupa program grafis dan animasi yang

---

<sup>15</sup> Media Cetak vs Media Elektronik, <https://www.kompasiana.com/enilistiyani/560793cb8023bd3a14beabd0/media-cetak-vs-media-elektronik?page=all>, diakses tgl 31 Agustus 2020.

<sup>16</sup> Edi Wahyono, *Desain Game Simulasi Kadarkum*, Penyuluh Hukum Kanwil Kemenkumham Provinsi Banten, hlm.2.

<sup>17</sup> Ibid.

keberadaannya ditujukan bagi pecinta desain dan animasi untuk berkreasi membuat animasi web interaktif, film animasi kartun, pembuatan *company profile* presentasi bisnis atau kegiatan, dan game flash yang menarik.

Pada modul ini akan dijelaskan permainan simulasi hukum dengan bebran menggunakan media elektronik berupa desain grafis dan multi media dalam program Power Point.

## B. Langkah Awal Pembuatan Game Simulasi

Berikut ini contoh pembuatan game simulasi dengan bebran menggunakan Power Point:<sup>18</sup>

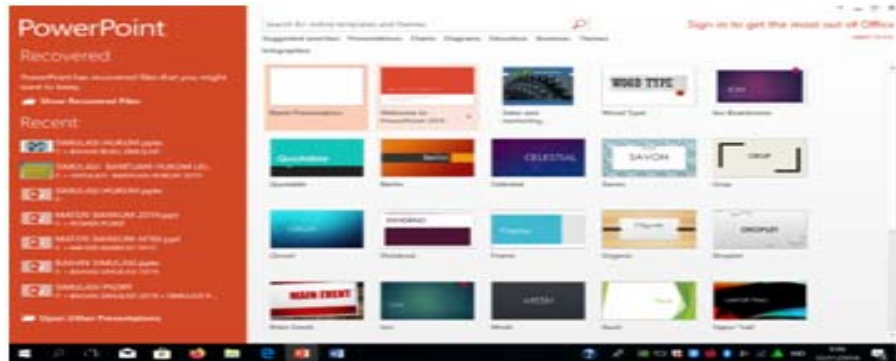
### 1. *Menjalankan Power Point*

Pembuatan game simulasi dengan power point dilakukan dengan menggunakan aplikasi Power Point 2013, karen Amemiliki tampilan yang lebih dinamis baik tampilan lokal maupun template. Sebagai langkah awal buka aplikasi Power Point 2013, klik tombol windows  pada keyboard sehingga muncul tampilan seperti berikut:



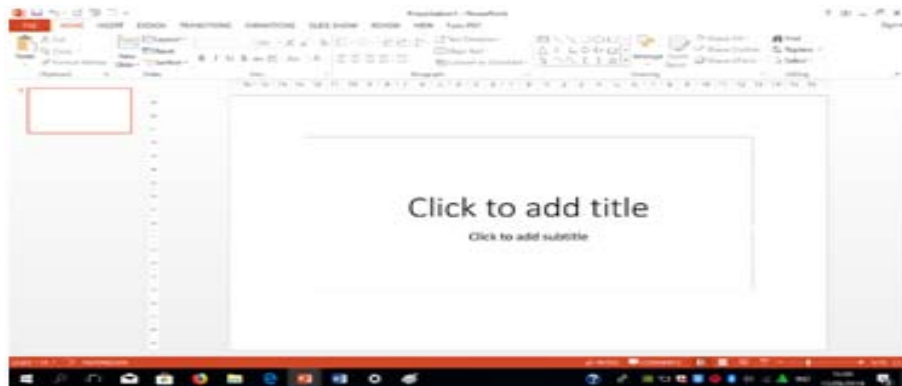
<sup>18</sup> Edi Wahyono.,Op.cit

Kemudian cari icon Microsot Office Power Point 2013 seperti berikut,  lalu icon tersebut dobel klik sehingga muncul screen:



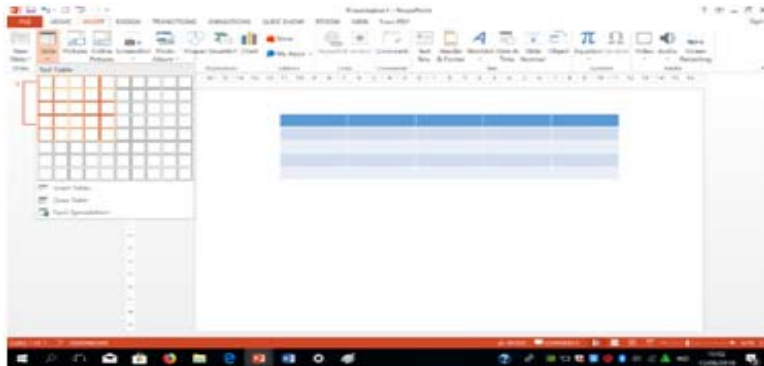
## 2. Membuat File Baru

Microsoft Power Point 2013 memiliki tampilan yang lebih dinamis, baik itu yang lokal maupun template yang harus di download terlebih dahulu. Pada bagian sebelah kiri, terdapat *Recovered* yang melihat *history* (sejarah) file-file yang telah dibuat sebelumnya dari yang paling terakhir dibuka, sehingga dapat memudahkan user dalam mencari file yang terakhir dibuka tanpa harus memasukkan *browse window*. Sebelum membuat file presentasi, user (pengguna) diminta untuk memilih salah satu *themes*(tema) yang telah disediakan, maka tampilan untuk area kerja (*slide*) adalah sebagai berikut

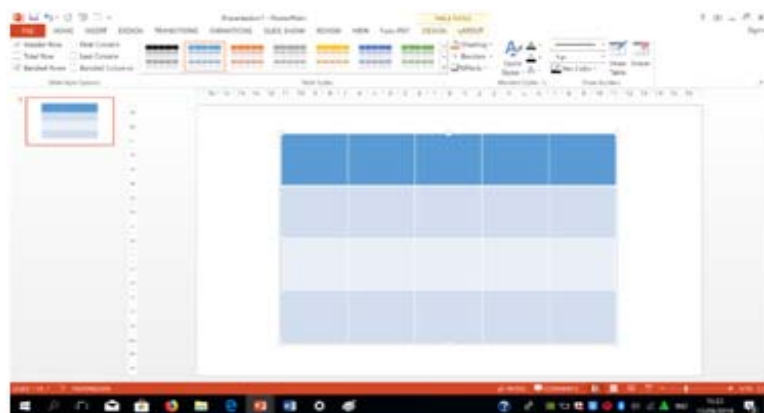


### 3. **Membuat Tabel**

Dalam slide presentasi buatlah tabel dengan cara pilih menu insert kemudian klik tabel. Buat tabel dengan cara sort ke kotak-kotak sejumlah yang diinginkan kotak yang dipilih, misalnya 5 kotak ke kiri dan 4 kotak ke bawah karena ingin membuat sebanyak 20 tempat kotak game. Jika sudah tampilan untuk area kerja (slide) adalah sebagai berikut:



Kemudian bentuk tabel disesuaikan, dengan cara klik pada tabel tersebut hingga muncul kotak kecil pada sudut-sudut lalu klik pada sudut kanan bawah kemudian tarik ke kanan bawah sampai besar, kemudian ke kiri, ke bawah atau ke atas sampai besarnya sesuai yang diinginkan. Jika sudah tampilan untuk area kerja (slide) adalah sebagai berikut:

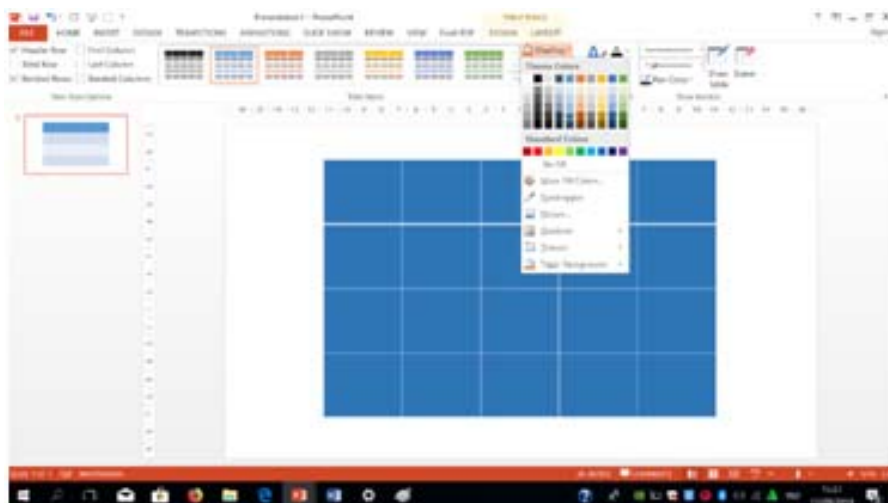


#### 4. Mewarnai Tabel

Selanjutnya warnai tabel sesuai warna yang diinginkan, design sebelah kiri layout kemudian shading  Shading ▾ pilih warna yang diinginkan pada tema warna.

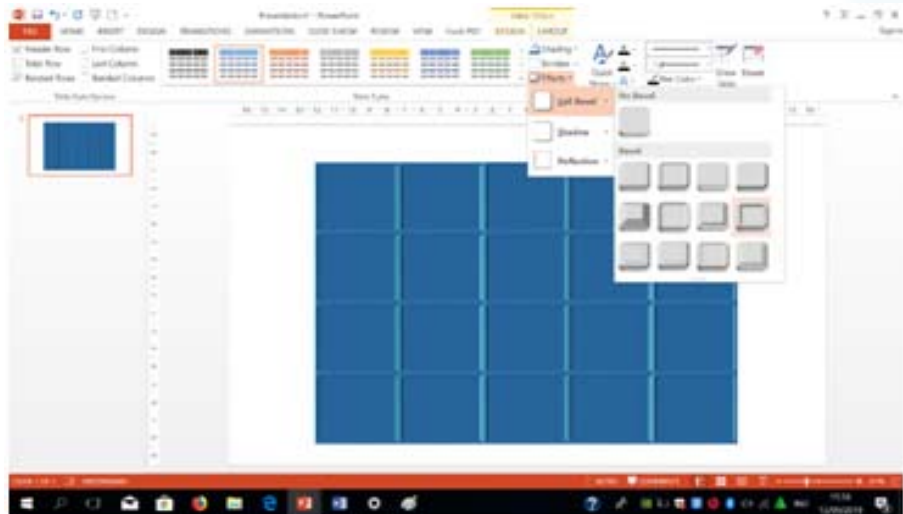


Misalnya pilih warna biru klik warna biru pada tema warna sehingga muncul seperti pada gambar berikut:



## 5. *Membuat Effects Tiga Dimensi*

Agar tampilan tabel lebih artistik, maka gunakan menu design kemudian klik Effects seperti pada simbol  Effects ▾ pilih *cell bevel* kemudian pilih lagi *relaxed inset* , sehingga tampilan menjadi 3 dimensi seperti berikut :

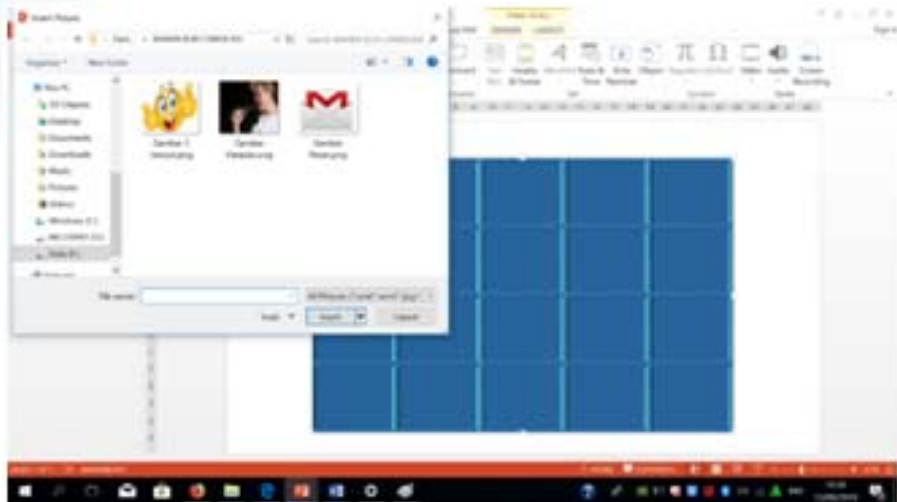


## C. Memanfaatkan Desain Grafis Dalam Membuat Game Simulasi

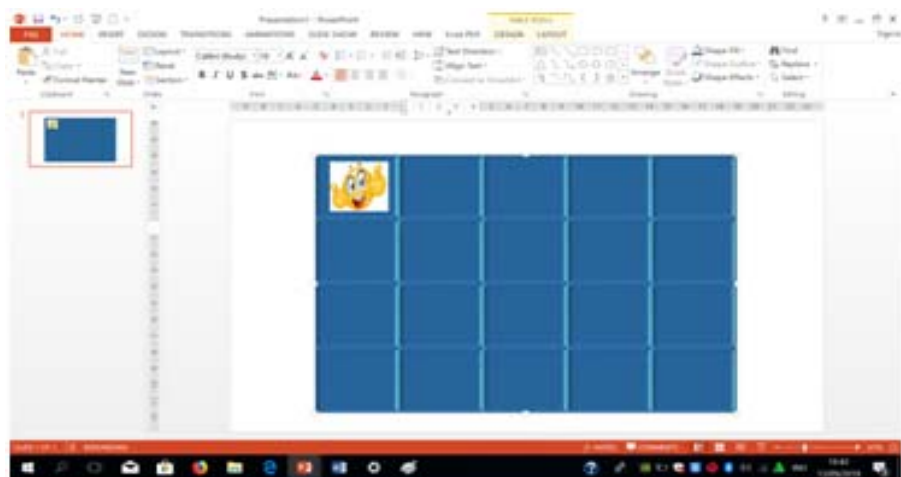
### 1. *Memasukan Gambar Pada Tabel*

Dalam tabel yang telah dibuat untuk membuat game supaya dalam kotak-kotak tabel tersebut dapat mempersepsikan gambaran terhadap suatu isi permainan yang akan ditayangkan maka harus dimasukan gambar-gambar tersebut ke dalam kotak-kotak tabel yaitu dengan cara menyisipkan gambar, foto, clip art, atau gambar lainnya ke kotak-kotak tabel dari komputer atau dari internet.

Memasukan gambar dari komputer di kotak-kotak tabel klik insert pictures maka akan keluar pilihan gambar atau foto yang berada di file-file atau galeri bisa dipilih gambar atau foto tersebut seperti pada gambar:

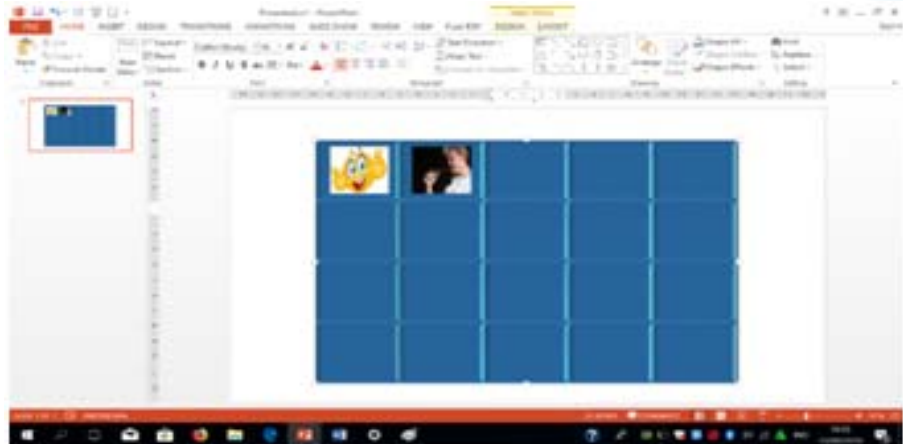


Kemudian klik pada gambar yang dipilih, kali ini memilih gambar ikon dua jempol untuk menggambarkan suatu pilihan yang bagus untuk materi pertanyaan dalam game simulasi yang dibuat, klik insert pada kanan bawah sehingga muncul gambar pada tabel:

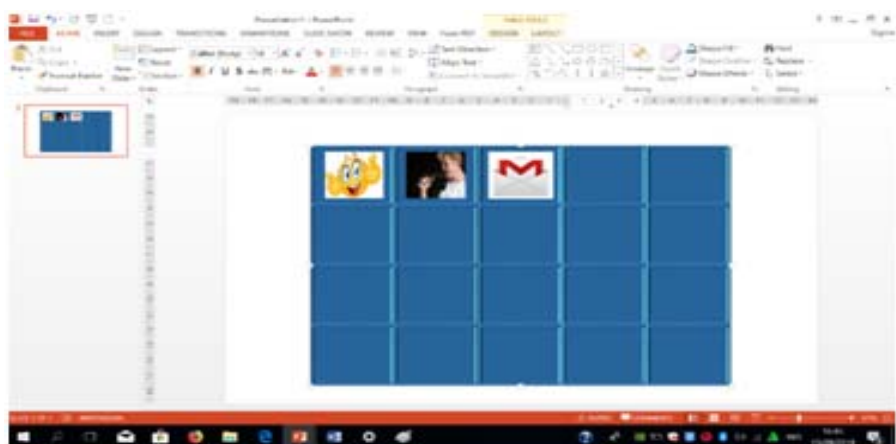


Apabila gambar yang muncul belum berada di kotak-kotak maka gambar tersebut dapat ditarik ke kotak yang diinginkan dengan cara klik pada gambar tersebut sambil ditekan kemudian tarik ke kotak yang diinginkan.

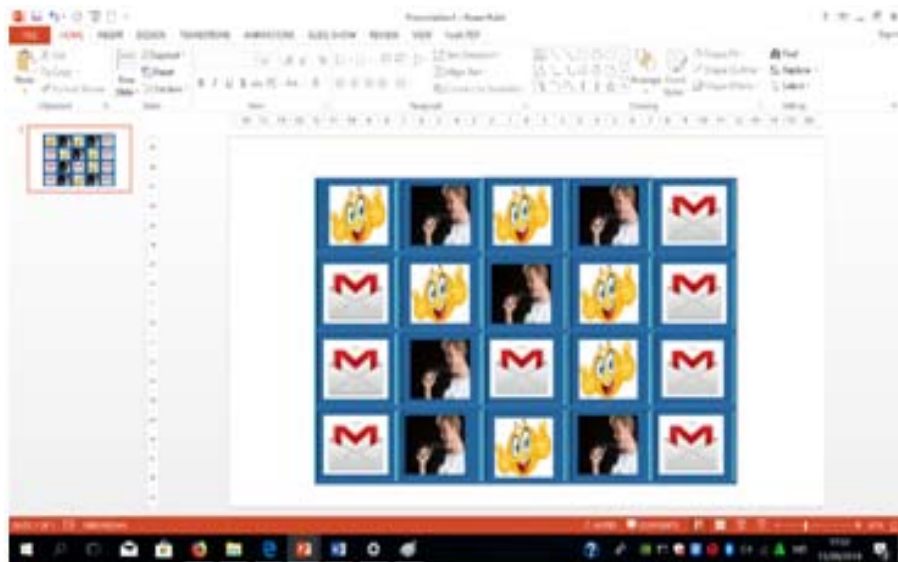
Untuk gambar lainnya ulangi langkah-langkahnya seperti langkah-langkah sebelumnya. Misalnya untuk selanjutnya, gambar yang akan dipilih yaitu gambar orang yang memegang mikropn atau orang yang sedang karaoke untuk menggambarkan karaoke atau bernyanyi sebagaisanksi dalam Game Simulasi yang akan dibuat.



Selanjutnya untuk memasukan gambar yang akan mempersepsikan Pesan, maka kali ini pilihlah gambar amplop dengan cara mengulangi langkah-langkahseperti yang sebelumnya.

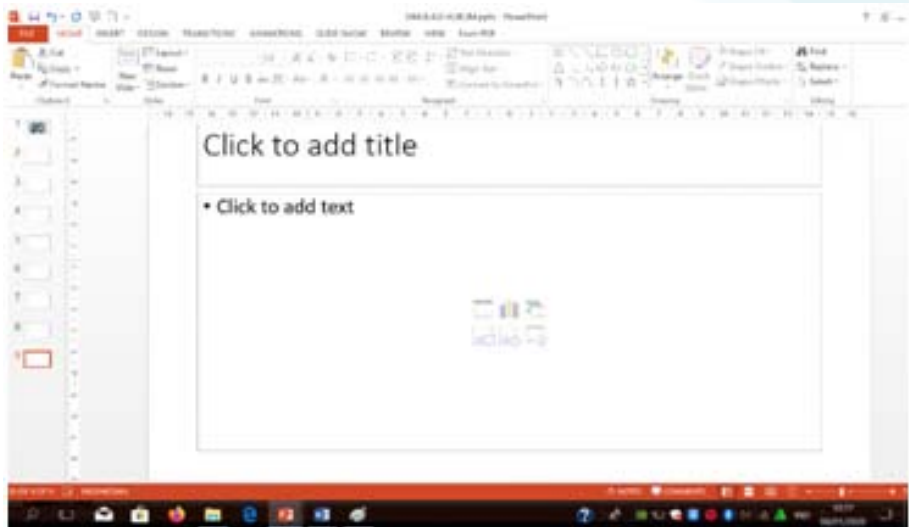


Setelah gambar yang dipilih sudah cukup untuk mempersepsikan game simulasi yang akan dibuat, dalam hal ini pilihan **Materi** pertanyaan yang dibacakan oleh pemandu digambarkan dengan ikon jempol dua jari; pilihan **Pesan** yang disampaikan oleh peserta simulasi kepada semua peserta yang digambarkan dengan gambar amplop email; dan pilihan **Sanksi** yang telah dipilih oleh peserta yang kemudian sanksi tersebut bernyanyi dengan karaoke dengan lagu yang telah disiapkan, yang akan dipersepsikan dengan gambar orang berkaraoke.



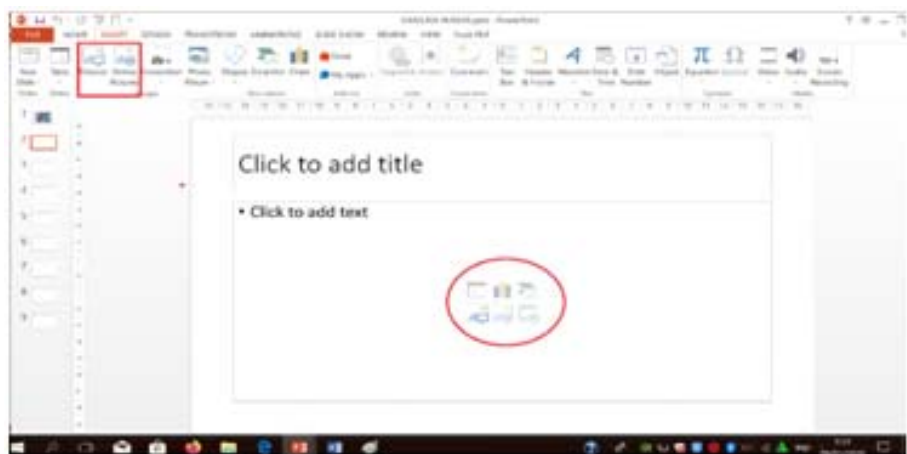
Untuk jenis sanksi lainnya selain bernyanyi misalnya memperagakan sesuatu, maka gambar dapat menyesuaikan.

Kemudian setelah kotak-kotak sudah terisi dengan gambar-gambar sesuai keinginan yakni dalam kotak tersebut sudah berisi sebuah pertanyaan, pesan atau sanksi, langkah selanjutnya adalah membuat slide ke 2, ke 3, ke 4 dan seterusnya sesuai dengan kebutuhan misalnya sampai dengan slide 9 dengan cara letakan kursor pada slide 1 kemudian enter sampai silde ke sembilan seperti pada gambar dibawah ini:

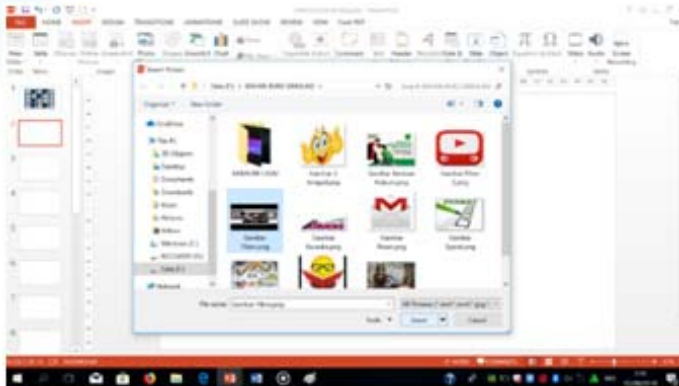


## 2. **Membuat slide untuk menempatkan tayangan dengan menggunakan hyperlink**

Untuk membuat tayangan yang akan ditampilkan dengan menggunakan *hyperlink*, dari slide nomor 2 sampai dengan 9 dengan cara mengisi slide no 2 sampai dengan nomor 9 dengan apa yang akan ditampilkan dengan cara mengambil gambar dari menu Pictures  yang sudah ada atau dengan cara Insert Online Pictures  seperti pada gambar.

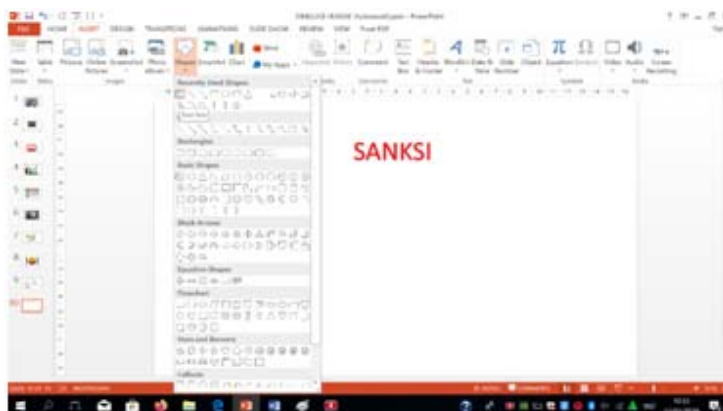


Ketika di klik maka akan muncul seperti ini

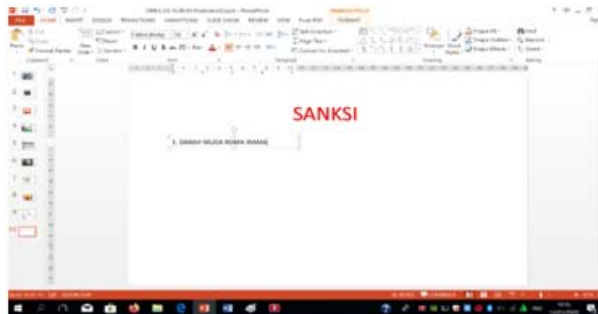


Selanjutnya pilih gambar yang ingin di tayangkan sesuai dengan tema misalnya gambar film  berarti pertanyaan/ tema yang akan dipertanyakan adalah melihat tayangan film terlebih dahulu pada slide 2 misalnya untuk pertanyaan kotak nomor 1.

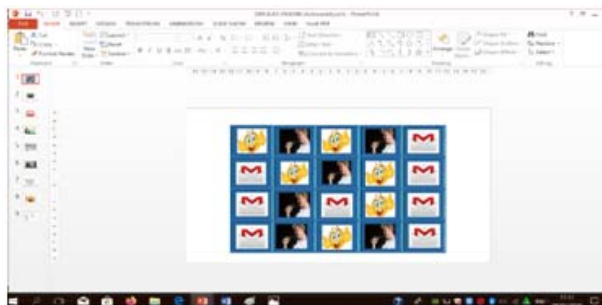
Slide 3 misalnya diisi dengan gambar orang miskin  berarti pertanyaan/tema yang akan ditanyakan adalah tentang orang miskin terkait dengan bantuan hukum  misalnya, slide 4 misalnya di isi dengan gambar timbangan keadilan berarti pertanyaan/ tema yang akan dipertanyakan keadilan dan seterusnya, sampai gambar pesan  dan  Sanksi untuk membuat slide sanksi lihat pada gambar berikut:



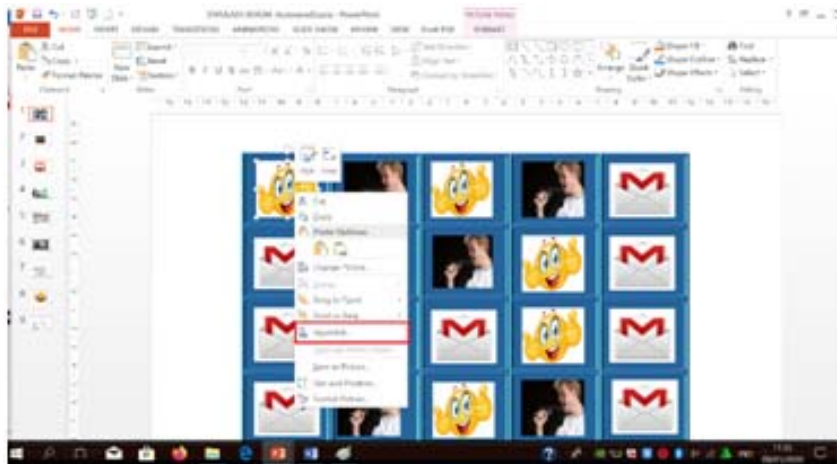
Buatlah judul lagu karaoke untuk membuat sanksi pada permainan simulasi interaktif game ini dengan cara insert Draw shape pada slide power point pilih *Text box* kemudian ketik di dalam *text box* tersebut nomor dan judul lagu karaoke tersebut kemudian ulangi langkah yang sama untuk nomor dan judul lagu karaoke selanjutnya. Untuk menempatkan icon karaokeklik insert dari online atau gambar yang sudah diunduh.



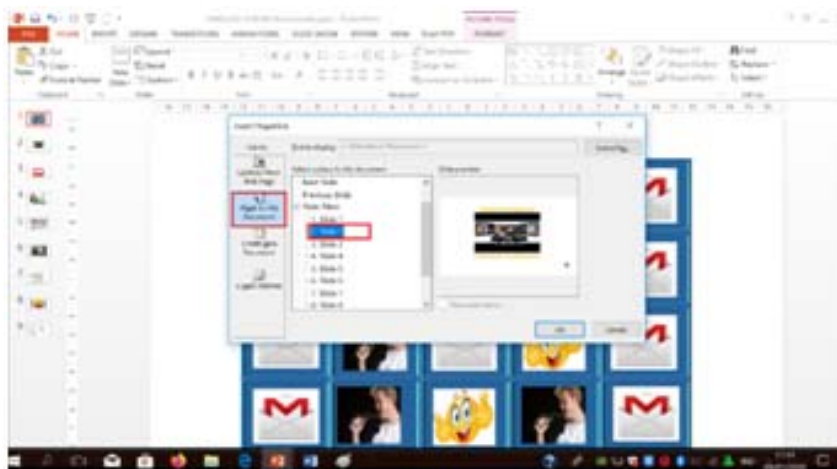
Menghyperlink-kan ikon pada kotak-kotak pilihan dengan slide yang akan ditayangkan.

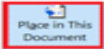


Setelah Slide 2 sampai dengan slide 9 atau lebih sudah terisi dengan gambar yang dipilih sesuai tema apa yang akan ditanyakan maka langkah selanjutnya yaitu *hyperlink* gambar-gambar tersebut dengan kotak-kotak pilihan di sebelah kanan slide yang sudah diisi dengan ikon dua jempol, gambar orang karaoke dan gambar pesan kotak surat tersebut dengan cara klik kanan kotak nomor 1 ikon dua jempol seperti pada gambar dibawah ini.



Maka akan muncul menu seperti pada gambar kemudian pilih *hyperlink* klik kanan maka akan muncul tampilan:



Selanjutnya klik *Place in This Dokumen*  kemudian klik slide 2 kelihatan pada layar sebelah kanan gambar film sesuai dengan yang di inginkan pada slide 2 berupa penayangan film kemudian klik Ok  maka kotak nomor 1 tersebut sudah dihyperlink dengan slide 2. Dengan demikian ketika kotak nomor 1 tersebut di klik maka slide 2 berupa gambar kamera film itu akan muncul pada layar penuh seperti pada gambar:



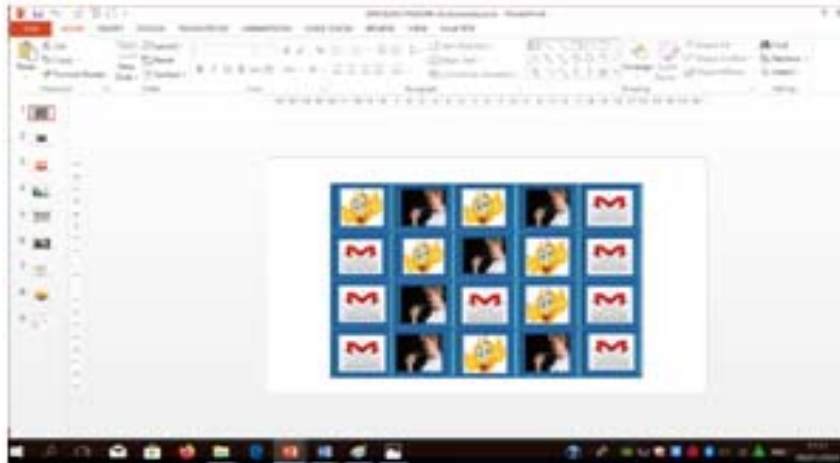
Untuk menghyperlinkkan kotak-kotak pilihan selanjutnya, Kotak nomor 2, 3, 4, 5 dan seterusnya ulangi langkah-langkah seperti menghyperlink kotak nomor 1 tersebut.

Khusus untuk slide sanksi, untuk menghyperlinkkan judul lagu karaoke lakukan satu persatu setiap nomor dan judul lagu dalam *text box* tersebut di hyperlinkkan dengan file lagu karaoke yang sudah di unduh dan disimpan pada folder file sesuai dengan judul lagu yang berada pada slide sanksi tersebut.

### **3. Membuat langkah Kembali dari slide tayangan ke slide utama Pilihan**

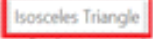
Setelah kotak-kotak pilihan sudah di hyperlink semua Selanjutnyamembuat langkah kembali dari slide tayangan ke slide utama pilihan. Setelah kotak-kotak pilihan sudah di hyperlink-kan semua maka selanjutnya menentukan langkah

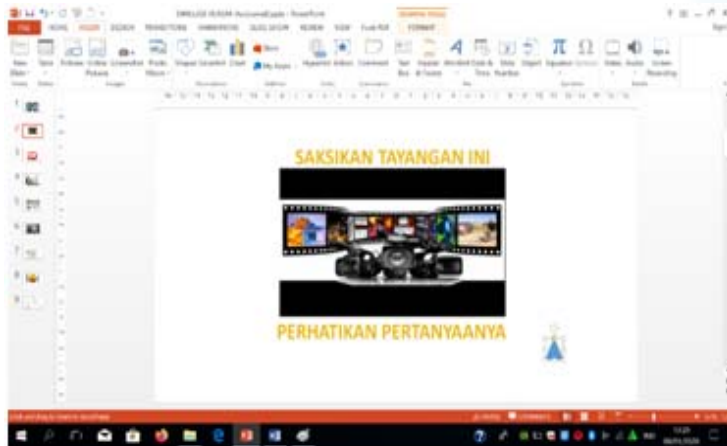
kembali untuk slide -slide yang sudah di hyperlink-kan dengan cara klik slide1 yang berupa pilihan-pilihan ikon atau gambar-gambar pada kotak-kotak sebagaimana pada gambar:



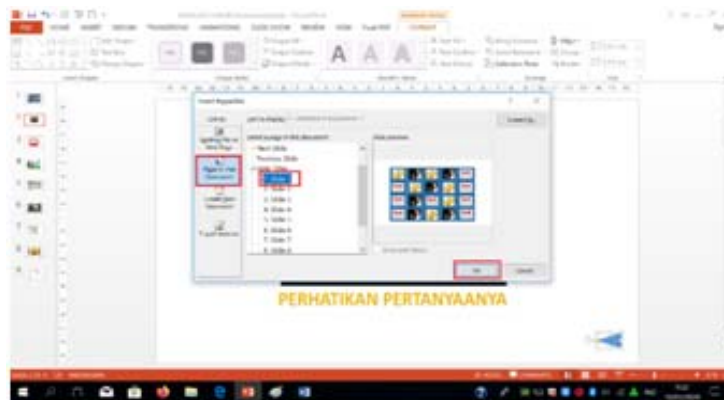
Kemudian klik slide 2 seperti pada gambar:



Setelah slide 2 di klik maka tampil seperti pada gambar kemudian langkah selanjutnya klik *insert* pada menu bar kemudian klik **Shapes** , selanjutnya klik **Isosceles Triangle**  maka akan muncul  segitiga kemudian letakkan pada posisi kanan bawah seperti pada gambar:

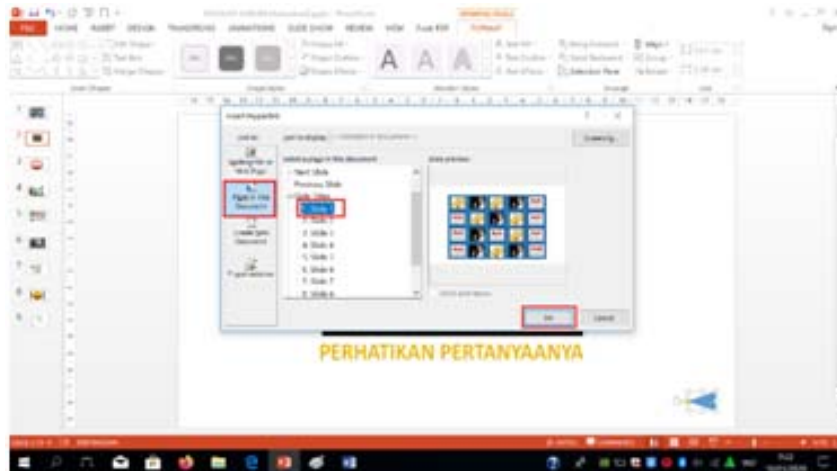


Isosceles Triangle tersebut sudut kerucutnya masih posisi diatas maka untuk memposisikan sudut kerucutnya ke posisi disamping langkah selanjutnya yaitu memutar Triangle tersebut kearah kiri hingga lurus posisi yang sesuai dengan gambar yang dilingkari merah.



Setelah membuat kode langkah untuk mengembalikan slide 2 kembali ke slide 1 yang berisi kotak-kotak pilihan kemudian kode langkah kembali yang berupatriangle tersebut di Hyperlink-kanke slide no 1 dengan cara klik kanan triangle itu lalu klik hyperlink maka akan muncul insert hyperlink. Selanjutnya pilih *place in this document* kemudian klik slide 1 sehingga muncul kotak-kotak pilihan yang sudah dibuat pada slide 1 tersebut kemudian klik

Ok. Maka langkah kembali dengan triangle tersebut sudah terkoneksi dengan slide1, jika triangle diklik maka akan kembali ke slide1 tersebut seperti gambar:



Apabila terjadi kesalahan, klik pada *hyperlink* untuk menghapusnya atau memindahkan *hyperlink*-nya ke slide lain maka klik *Remove Hyperlink* kemudian slide, simbol, gambar atau langkah kembali yang berupa triangle tersebut yang dikoneksikan dengan *hyperlink* sebelumnya akan hilang atau kembali seperti semula.



Untuk slide nomor 3, 4, 5 dan seterusnya lakukan langkah yang sama untuk mengembalikan langkah dari tayangan pilihan ke slide no 1 pilihan-pilihan yang akan ditampilkan. Untuk mencoba apakah langkah kembali atau slide-slide yang telah di hyperlinkkan sudah bisa atau belum maka klik slide show hingga muncul layar penuh yang berisi kotak-kotak ikon dua jempol, gambar orang karaoke dan amplop pesan seperti pada gambar:



klik pada salah satu kotak ikon, gambar atau amplop pesan tersebut yang sebelumnya sudah di hyperlink-kan dengan slide-slide 2, 3, 4 dan seterusnya maka ketika diklik kotak tersebut akan muncul pada layar yaitu slide yang di *hyperlink*kan dengan kotak-kotak, kotak ikon, gambar atau amplop pesan tersebut misalnya kotak nomor 1 yang di hyperlink-kan dengan slide2 maka ketika diklik kotak nomor 1 maka akan muncul seperti pada gambar:

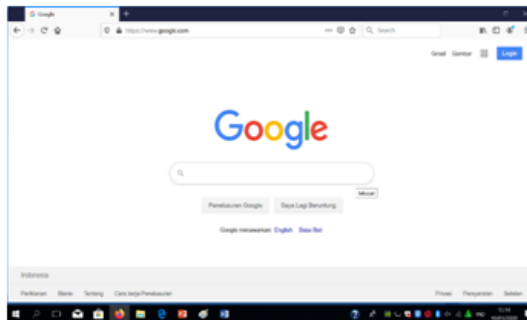


Kemudian klik triangle ◀ yang dibuat sebagai langkah kembali dari slide 2, tayangan penuh ke slide 1 kotak-kotak pilihan. Untuk kotak-kotak pilihan yang lain lakukan hal yang sama.

#### 4. *Memfaatkan Multi Media Untuk Membuat Game Simulasi Kadarkum*

Memasukan film dalam game simulasi kadarkum langkah yang harus dilakukan adalah mendownload/mengunduh film dari internet misalnya *channel/* youtube  atau dengan file film  yang sudah dimiliki.

- 1) Cara mendownload/mengunduh film dari internet misalnya *channel* youtube atau dengan file film yang sudah dimiliki, dengan cara menggunakan aplikasi/software video downloader yaitu Ummy Video Downloader melalui website Uniform Resource Locator URL <https://www.google.com>.



Kemudian ketik: “cara mendownload software Ummmy video downloader”



Kemudian klik [Ummy Video Downloader untuk YouTube: Mp3, MP4, HD Dan ...](#) seperti pada gambar.

Maka akan muncul seperti berikut:



Kemudian klik unduh dalam kotak warna hijau tersebut maka akan muncul Save File pada gambar:



Kemudian setelah di Save File akan muncul perjanjian pengaturan lisensi. Silahkan baca informasi penting yang mengalir sebelum melanjutkan seperti pada gambar.



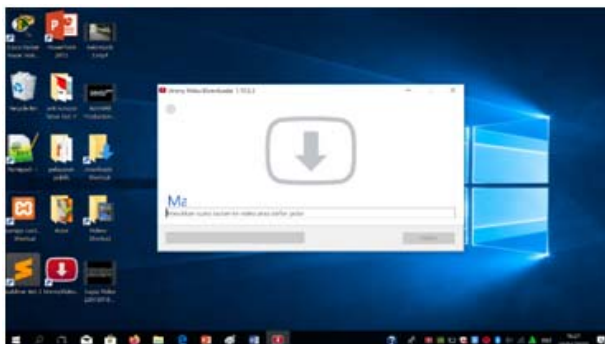
Kemudian klik *accept* yang artinya menerima maka setelah di klik *accept* akan muncul:



Kemudian klik *finish* maka *Ummy Video Downloader* akan muncul pada desktop layar computer:



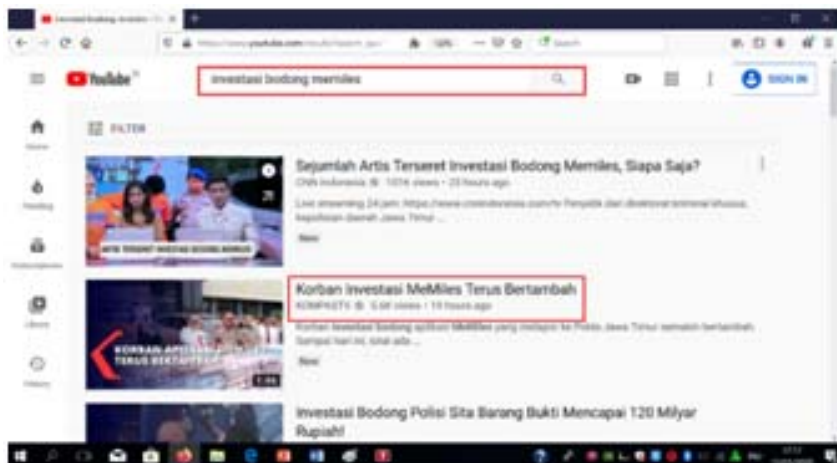
- 2) Cara menggunakan software Ummy Video Downloader untuk mengunduh MP3, MP4, HD  
Langkah pertama klik ikon Ummy Video Downloader pada desktop layar komputer  maka akan tampil seperti:



Kemudian di minimize sehingga hanya terlihat ikon Ummmy Video Downloder pada dekstop di layar bawah:



Kemudian buka <https://www.youtube.com> untuk mencari film atau animasi yang sesuai dengan tema yang diinginkan misalnya tentang investasi bodong ketik saja pada pencarian di youtube kemudian pilih tautan yang sesuai dengan tema yang diinginkan seperti pada gambar.



Setelah menemukan film atau animasi youtube yang diinginkan kemudian klik selanjutnya copy link di URL nya



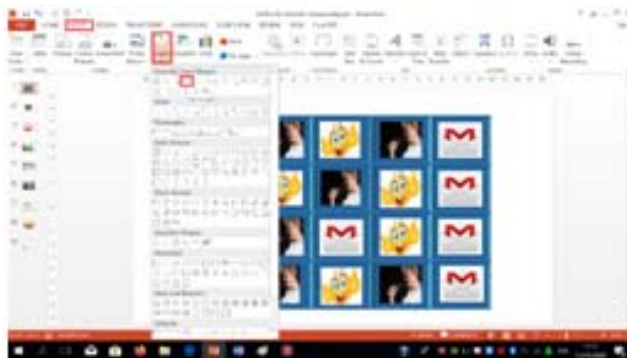


Kemudian *copy* pada Ummy Video Downloader lalu unduh. Pilih penempatan file ke drive mana untuk menaruh file unduhan tersebut misalnya disimpan di file Simulasi Kadarkum. Setelah selesai dapat *copy* untuk dipindahkan ke drive mana yang diinginkan untuk membuat tampilan pada game simulasi kadarkum untuk di *hyperlink*-kan.

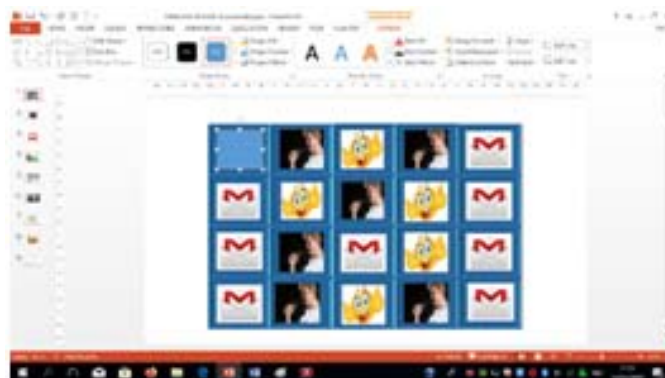


#### D. Mendesain Penutup Kotak Pilihan Tayangan Pada Simulasi Kadarkum

1. **Membuat Penutup Pilihan Tayangan Sebelum ditampilkan**  
Untuk menutupi tayangan pada pilihan dalam game simulasi Kadarkum agar pilihan-pilihan dari peserta simulasi hukum tersebut tidak diketahui sebelum di tayangkan maka harus ditutupi dan dalam kotak penutup tersebut di beri angka misalnya 1 sampai dengan 20 untuk 20 pilihan yaitu dengan cara *Insert shapes pilih rectangele*.



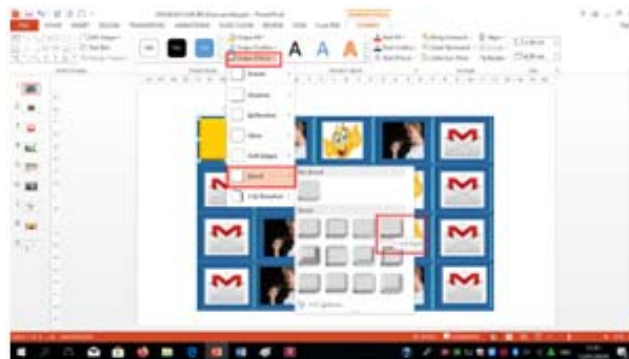
Kemudian letakkan *rectangele* tersebut pada kotak ikon dengan cara klik kemudian tarik ke kanan bawah hingga kotak ikon tersebut tertutupi dengan *rectangele* tersebut. Selanjutnya pilih warna untuk penutup kotak ikon tersebut yang sebelumnya berwarna biru



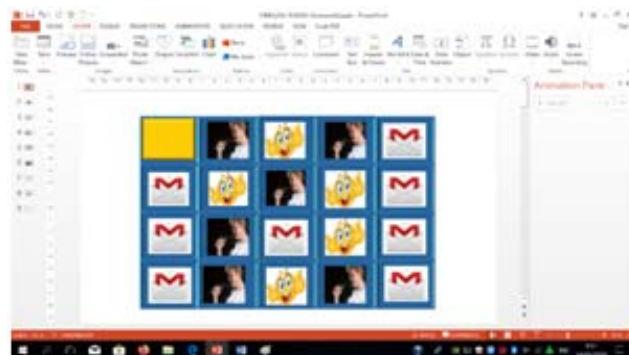
pilih warna yang kontras agar tampak lebih terang misalnya orange.



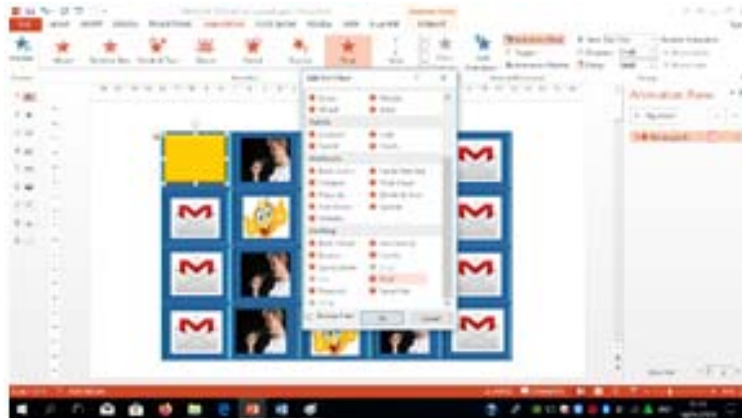
Kemudian pilih *shape effects* **Shape Effects** kemudian pilih bevel **Bevel** atau yang lain sesuai keinginan, pilih *cool sant*



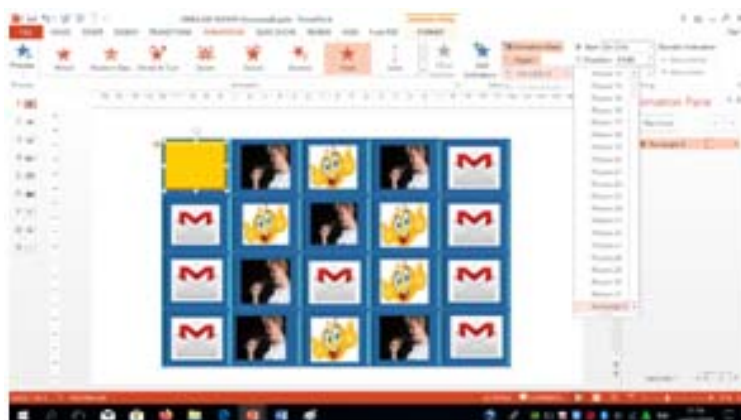
Setelah selesai mendesain penutup pilihan pada kotak pertama seperti pada gambar.



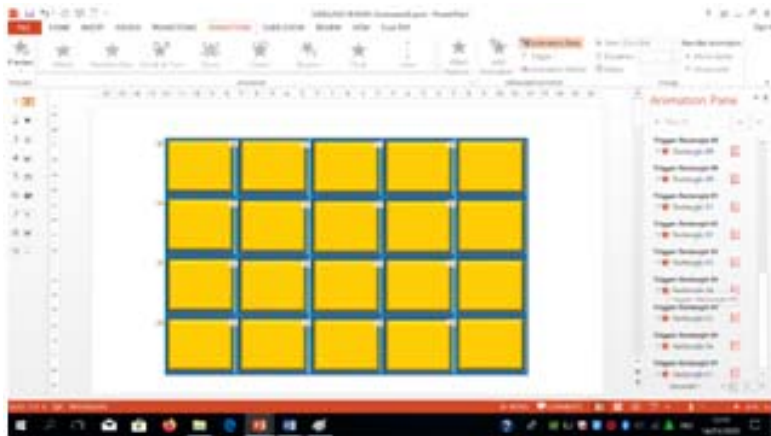
Untuk selanjutnya mendesain agar penutup kotak pilihan tersebut menarik maka di berikan animasi agar bergerak sesuai dengan perintah maka pilihlah **Animations** kemudian klik **Add Animation** selanjutnya klik **More Exit Effects** kemudian klik **More Exit Effects...** klik **Float** atau yang lain sesuai dengan keinginan. Kemudian klik **OK** maka kotak penutup pilihan tersebut sudah terdapat animasi ketika di klik.



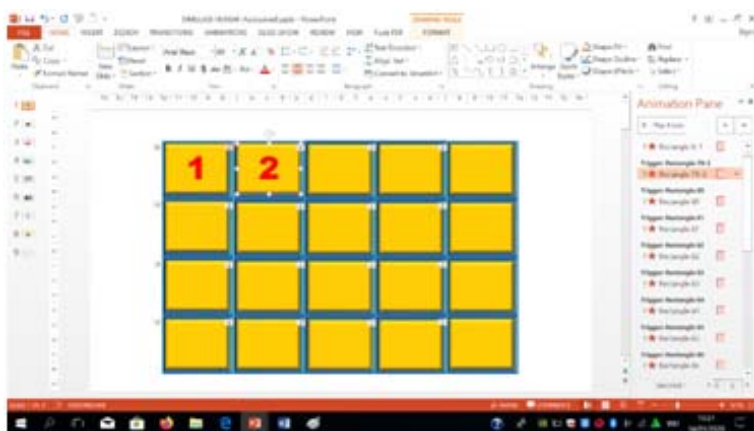
untuk membuka setiap kotak-kotak penutup pilihan tersebut hanya membuka satu persatu yang dipilih saja maka tambahkan efek **Trigger** kemudian pilih **on Click of** kemudian pilih **Rectangle 8** kenapa **Rectangle 8** lihat pada sebelah kanan pada **Animation Pane Play From** (panel animasi mainkan dari)



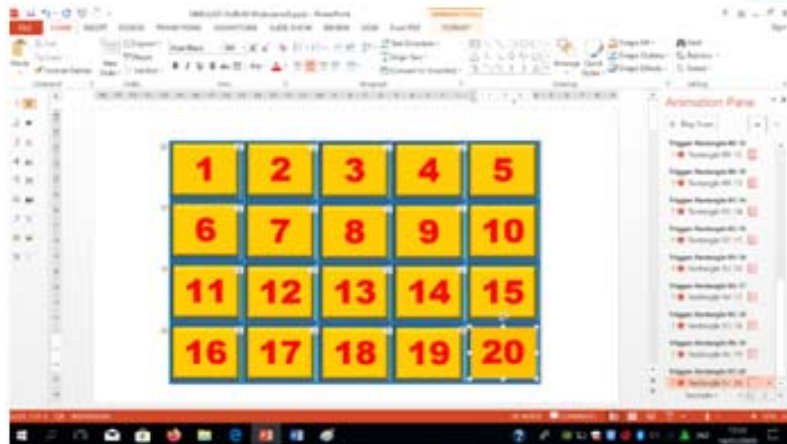
Untuk kotak ke 2 dan seterusnya dapat mengcopy dari kotak pertama tersebut dengan cara klik kanan pilih copy klik kiri kemudian klik kanan lagi pilih *paste options use destination theme* kemudian tarik ke kotak nomor 2 sesuaikan hingga posisi pada kotak nomor 2 tersebut. Selanjutnya ulangi langkah tersebut sampai kotak nomor 20 misalnya apa bila ada pilihan kotak sebanyak 20 pilihan.



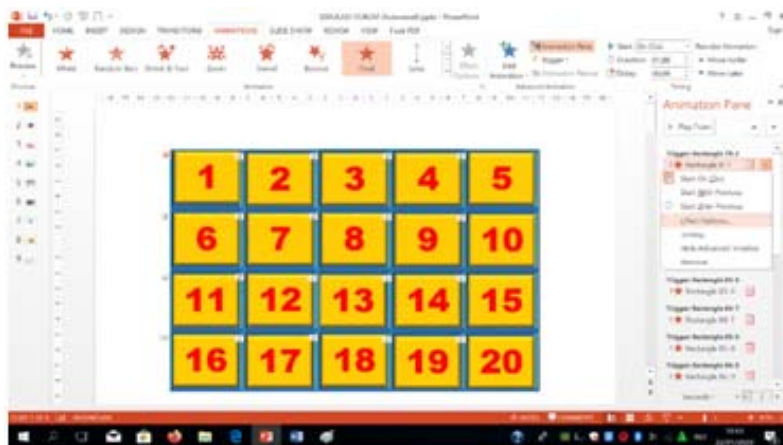
Setelah pemberian tutup pilihan pada kotak-kotak tersebut selanjutnya pemberian nomor pada kotak penutup yaitu klik pada kotak tersebut pilih jenis huruf dan besarnya huruf [Arial Black](#) 60 . kemudian ketik angka pada kotak tersebut pilih warna sesuai yang diinginkan



Lanjutkan sampai kotak 20

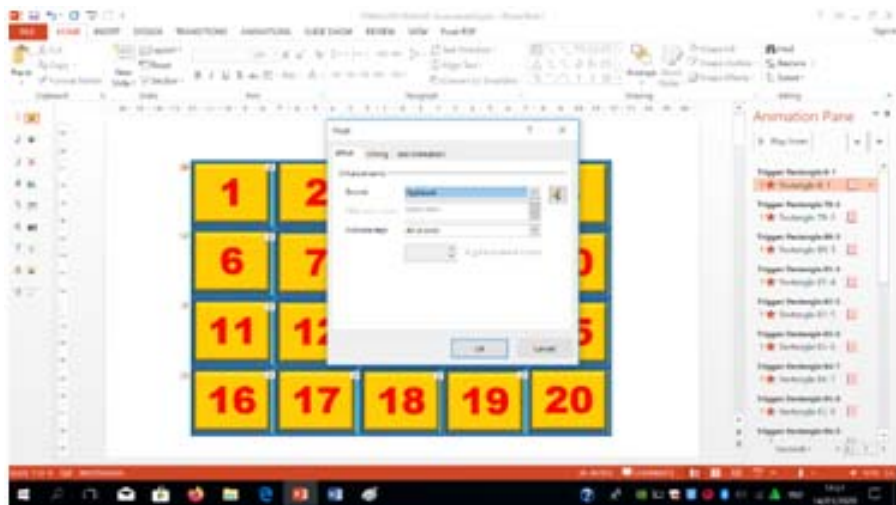


Selanjutnya pemberian efek suara pada kotak-kotak yang berisi ikon dua jempol yaitu pertanyaan, ikon karaoke yaitu sanksi dan ikon amplop berupa pesan dengan cara klik pada kotak nomor 1 yang sudah diberi angka tersebut lihat sebelah kanan slide pada *animation pane* Triger:Rectangle 8:1 klik pada segitiga kebawah pilih *Effect Option*



Kemudian pilih *Sound Applause* atau suara yang lain sesuai dengan yang diinginkan kemudian klik OK maka kotak nomor 1 tersebut sudah ada efek suara tepuk tangan apabila kotak

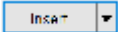
tersebut di klik bila dipilih oleh audien untuk dibuka tayangannya, untuk kotak nomor 2 lakukan langkah yang sama. Namun bedakan efek suaranya karena kotak nomor 2 tersebut adalah sanksi maka dapat dipilih efek suara **Explosion** (ledakan) atau yang lain untuk membuat terkesima *audien* pemilih kotak tersebut dan kotak pesan pada nomor 5 beri efek **chime**(berbunyi) untuk kotak-kotak yang lain lakukan hal yang sama sesuaikan dengan tema yang ada dalam Pertanyaan, Pesan dan Sanksi yang berada dalam kotak-kotak pilihan tersebut.

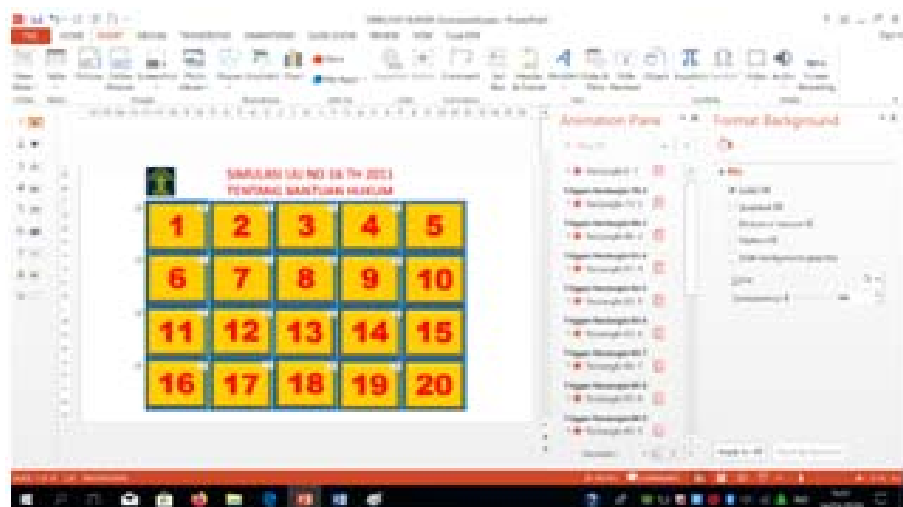


## 2. Membuat Judul dan Logo Dalam Slide Utama

Setelah mendesain format game simulasi Kadarkum tersebut lanjutkan dengan memberikan judul tema simulasi yang akan dilaksanakan dan logo Pengayoman untuk memperlihatkan (membranding) bahwa kegiatan yang dilaksanakan tersebut adalah program Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia RI Cq Badan Pembinaan Hukum Nasional (BPHN) dengan cara klik Slide utama nomor 1 kemudian **INSERT** kemudian **klik wordart** pilih huruf yang sesuai keinginan ketik judul Simulasi.



Untuk memasukkan logo Pengayoman klik **INSERT**  Picture/ online Picture pilih Logo Pengayoman kemudian Letakan logo yang sudah diinsert tersebut pada atas kotak-kotak pilihan.



## **E. Tata Cara Melaksanakan Game Simulasi**

### **1. Peserta, Waktu dan Tempat**

- 1) Peserta  
Peserta Simulasi terdiri dari atas
  - a) Anggota Kadarkum; dan atau
  - b) Anggota kelompok lainnya dalam masyarakat.
- 2) Waktu  
Simulasi diselenggarakan secara berkala sesuai dengan kebutuhan atau permintaan
- 3) Tempat  
Simulasi diselenggarakan ditempat yang disesuaikan.

### **2. Perlengkapan Simulasi**

- 1) Seperangkat alat Elektroniky yang dapat menunjang kegiatan berlangsung antara lain:
- 2) Laptop
- 3) LCD Proyektor
- 4) Layar
- 5) Sound System
- 6) Kartu materi memuat materi hukum yang merupakan keterangan dari gambar/filem pada layar monitor yang ditayangkan;
- 7) Kartu pesan memuat pesan bagi peserta yang memilih kotak angka yang berisi pesan;
- 8) Kartu Sanksi yang berisi pilihan lagu-lagu karaoke yang akan dinyayikan oleh kelompok yang memilih kotak yang berisi sanksi;
- 9) Alat tulis kantor;
- 10) Kartu Jawaban materi untuk pegangan Narasumber.

### **3. Tata Cara Simulasi**

a. Pihak yang terkait dalam kegiatan simulasi terdiri atas:

- 1) Peserta Kelompok/regu;
  - a) Peserta Kelompok/ regu adalah orang yang mengikuti permainan kegiatan simulasi adalah mereka yang datang atau diundang untuk mengikuti simulasi.
  - b) Setiap Peserta Kelompok/regu dapat menanyakan dan menanggapi permasalahan yang dibahas dalam simulasi.
- 2) Pemandu adalah orang yang bertugas yang memimpin simulasi;  
Tugas Pemandu adalah;
  - a) Memimpin, mengarahkan, menggugah semangat dan mendorong peserta kelompok/regu;
  - b) Menugaskan kepada notulis mencatat masalah-masalah yang tidak dapat dipecahkan dalam diskusi;
  - c) Menjelaskan masalah yang timbul dalam diskusi, jika masalah itu tidak jelas bagi peserta lainnya;
  - d) Menanyakan masalah yang terkait dengan materi simulasi kepada nara sumber;
  - e) Memberikan penjelasan atas masalah kepada peserta permainan berikutnya;
  - f) Menyampaikan kesimpulan yang telah di buat oleh notulis.
- 3) Narasumber
  - a) Nara Sumber adalah seseorang yang memiliki keahlian dibidang tertentu sesuai dengan materi hukum yang di simulasikan.
  - b) Narasumber ditunjuk oleh panitia penyelenggara.

- c) Narasumber dapat diambil dari Pejabat Pemerintah, Tokoh Masyarakat, Tokoh Keagamaan, atau dari kalangan akademisi.
  - d) Nara Sumber bertugas memberi penjelasan, menjawab pertanyaan, memecahkan masalah, dan menyimpulkan hasil simulasi.
- 4) Notulis
- Notulis adalah orang yang bertugas mencatat tentang segala sesuatu yang terjadi selama simulasi berlangsung. Notulis mencatat:
- a) Topik simulasi;
  - b) Tanggal pelaksanaan simulasi;
  - c) Nama Pemandu;
  - d) Nama pemain;
  - e) Nama narasumber;
  - f) Aturan permainan dalam simulasi;
  - g) Masalah yang tidak terpecahkan;
  - h) Kesimpulan hasil simulasi.
- 5) Operator Komputer
- Operator Komputer adalah orang yang bertanggung jawab untuk memantau dan mengendalikan sistem komputer sistem komputer terutama *mainframe*. Tugas Operator adalah:
- a) Memasang alat-alat elektronik danseperangkat komputer yang digunakan untuk melaksanakan game simulasi.
  - b) Membuka file simulasi yang dibuat pada program Powerpoint dengan cara sebagai berikut:
  - c) Menghidupkan komputer (laptop)
  - d) Mencari file simulasi yang telah dibuat dan disimpan pada laptop tersebut.
  - e) Membuka file simulasi pada laptop hingga tampil file pada monitor komputer dan layar.

- f) Menjalankan sistem pada game simulasi tersebut dengan memperhatikan perintah pemandu.
- 6) Kameramen  
Kameramen adalah orang yang bertugas sebagai operator kamera untuk memvideokan atau memfoto kegiatan simulasi yang dilaksanakan.
- b. Simulasi dilaksanakan dengan cara sebagai berikut:
  - 1) Acara Simulasi dibuka oleh Pemandu.
  - 2) Pemandu memperkenalkan diri, Kelompok, Narasumber, dan Notulis, dilanjutkan dengan yel-yel simulasi.
  - 3) Pemandu menentukan lama permainan berdasarkan putaran.
  - 4) Simulasi dilaksanakan dengan cara:
  - 5) Pemandu mempersilahkan kelompok untuk memilih nomor dalam kotak-kotak tayangan.
  - 6) Kelompok A diminta untuk memilih nomor dalam kotak-kotak tayangan, setelah kelompok A memilih Pemandu mempersilahkan operator Komputer untuk mengklik/ membuka nomor yang telah dipilih kelompok tersebut.
  - 7) Apabila nomor yang telah dipilih tersebut adalah kotak materi, maka kelompok yang memilih tersebut wajib memberikan tanggapan masalah hukum yang ditayangkan pada kotak pilihan/kartu materi yang dipilih serta kelompok yang lain memberikan tanggapan;
  - 8) Apabila nomor yang telah dipilih tersebut adalah kotak pesan, maka kelompok yang memilih tersebut wajib membacakan pesan secara lantang pesan yang tertera dalam kartu pesan serta kelompok yang lain mengulangi pesan yang dibacakan tersebut;
  - 9) Apabila nomor yang telah dipilih tersebut adalah kotak Sanksi, maka kelompok yang memilih tersebut wajib

melaksanakan perintah sebagaimana yang tertera dalam kotak sanksi yang dipilih atau kartu sanksi, misanya Karaoke atau yang lain.

- 10) Pemandu menyimpulkan tanggapan tersebut dan jawaban terakhir diserahkan kepada Nara Sumber. Permainan Simulasi ditutup oleh Pemandu.

#### 4. Contoh Pertanyaan, Pesan dan Jawaban

- a. Berikut ini contoh materi soal pertanyaan, pesan dan jawaban dalam sebuah simulasi hukum dengan menggunakan media elektronik terkait UU No 16 Tahun 2011 tentang Bantuan Hukum.

##### 1) Contoh Kartu Soal/Materi

###### SOAL SIMULASI BANKUM NO.1

*Dalam UU No.16 Tahun 2011 tentang Bantuan Hukum disebutkan pengertian Bantuan Hukum.  
**Apa** yang dimaksud dengan Bantuan Hukum*

###### SOAL SIMULASI BANKUM NO. 3

*Di dalam Bantuan Hukum terdapat “asas persamaan kedudukan di dalam hukum”.  
**Apa** yang dimaksud dengan “ asas persamaan kedudukan di dalam hukum” tersebut?*

###### SOAL SIMULASI BANKUM NO. 7

*Penyelenggaraan Bantuan Hukum dilaksanakan dengan tujuan tertentu.  
**Sebutkan** tujuan penyelenggaraan Bantuan Hukum tersebut*

**SOAL SIMULASI BANKUM  
NO. 9**

Bantuan Hukum diberikan kepada Penerima Bantuan Hukum yang menghadapi masalah hukum.

*Bantuan hukum dimaksud meliputi masalah hukum **apasaja** ?*

**SOAL SIMULASI BANKUM  
NO. 14**

Penerima Bantuan Hukum memiliki hak-hak tertentu.

***Apa** saja hak-hak Penerima Bantuan Hukum ?*

**SOAL SIMULASI BANKUM  
NO. 18**

Guna memperoleh Bantuan Hukum, pemohon Bantuan Hukum harus memenuhi persyaratan.

**2) Contoh Kartu Jawaban**

**JAWABAN SIMULASI BANKUM  
NO. 1**

*Bantuan Hukum adalah jasa hukum yang diberikan oleh Pemberi Bantuan Hukum secara cuma-cuma kepada Penerima Bantuan Hukum.*

**JAWABAN SIMULASI BANKUM  
NO. 3**

*Asas persamaan kedudukan di dalam hukum adalah bahwa setiap orang mempunyai hak dan perlakuan yang sama di depan hukum serta kewajiban menjunjung tinggi hukum.*

**JAWABAN SIMULASI BANKUM  
NO. 7**

- a. menjamin dan memenuhi hak bagi penerima bantuan hukum untuk mendapatkan akses keadilan;*
- b. mewujudkan hak konstitusional segala warga negara sesuai prinsip persamaan kedudukan di dalam hukum;*
- c. menjamin kepastian penyelenggaraan bantuan hukum dilaksanakan secara merata di seluruh wilayah negara Republik Indonesia; dan*
- d. mewujudkan peradilan yang efektif, efisien dan dapat dipertanggungjawabkan.*

**JAWABAN SIMULASI BANKUM  
NO. 9**

*Masalah hukum **keperdataan, pidana, dan tata usaha negara** baik **litigasi maupun non litigasi***

**JAWABAN SIMULASI BANKUM  
NO. 14**

- a. mendapatkan Bantuan Hukum hingga masalah hukumnya selesai dan/atau perkaranya telah mempunyai kekuatan hukum tetap, selama Penerima Bantuan Hukum yang bersangkutan tidak mencabut surat kuasa;*
- b. mendapatkan Bantuan Hukum sesuai dengan Standar Bantuan Hukum dan/atau Kode Etik Advokat; dan*
- c. mendapatkan informasi dan dokumen yang berkaitan dengan pelaksanaan pemberian Bantuan Hukum sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.*

**JAWABAN SIMULASI BANKUM  
NO. 18**

- a. mengajukan permohonan secara tertulis yang berisi sekurang-kurangnya identitas pemohon dan uraian singkat mengenai pokok persoalan yang dimohonkan Bantuan Hukum;
- b. menyerahkan dokumen yang berkenaan dengan perkara; dan
- c. melampirkan surat keterangan miskin dari lurah, kepala desa, atau pejabat yang setingkat di tempat tinggal pemohon Bantuan Hukum.

### 3) Contoh Kartu Pesan

**PESAN SIMULASI BANKUM  
NO. 5**

Pelaksanaan Bantuan Hukum didasarkan pada beberapa asas.

*Asas-asas tersebut terdiri dari asas:*

1. Keadilan
2. Persamaan kedudukan di dalam hukum
3. Keterbukaan
4. Efisiensi
5. Efektivitas
6. Akuntabilitas

**PESAN SIMULASI BANKUM  
NO. 6**

Ruang lingkup Bantuan Hukum yang dapat diberikan kepada Penerima Bantuan Hukum telah diatur didalam undang-undang tentang Bantuan Hukum.

*Ruang lingkup Bantuan Hukum itu meliputi : menjalankan kuasa, mendampingi, mewakili, membela, dan/atau melakukan tindakan hukum lain untuk kepentingan hukum penerima Bantuan Hukum.*

**PESAN SIMULASI BANKUM  
NO. 10**

Si Bedul adalah seorang Pengacara terkenal yang memakai dana Bantuan Hukum. Dalam menghadapi kliennya di sidang pengadilan, Bedul menerima atau meminta sejumlah uang. Perbuatan Bedul dapat dipidanakan.

*dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun atau denda paling banyak Rp50.000.000,00 (lima puluh juta rupiah).*

**PESAN SIMULASI BANKUM  
NO. 11**

Dalam Undang-undang tentang Bantuan Hukum disebutkan pengertian pemberi Bantuan Hukum. *yang dimaksud dengan pemberi Bantuan Hukum adalah Lembaga Bantuan Hukum atau Organisasi Kemasyarakatan yang membri layanan Bantuan Hukum berdasarkan Undang-Undang Bantuan Hukum.*

**PESAN SIMULASI BANKUM  
NO. 13**

Pemberian Bantuan Hukum oleh advokat dapat dilakukan kepada orang miskin atau kelompok orang miskin bila menghadapi perkara/masalah hukum yang menyimpannya.

*Pemberian Bantuan Hukum dapat diberikan hingga masalah hukumnya selesai dan/atau perkaranya telah mempunyai kekuatan hukum tetap selama Penerima Bantuan Hukum yang bersangkutan tidak mencabut surat kuasanya.*

**PESAN SIMULASI BANKUM  
NO. 15**

Didalam Pemberian Bantuan Hukum ada aturan larangan bagi Pemberi Bantuan Hukum.  
*Pemberi Bantuan Hukum dilarang meminta dan menerima pembayaran dari Penerima Bantuan Hukum dan/atau pihak lain yang terkait dengan perkara yang sedang ditangani Pemberi Bantuan Hukum.*

**PESAN SIMULASI BANKUM  
NO. 16**

Pelaksanaan Bantuan Hukum didasarkan pada beberapa asas.  
*Asas-asas tersebut terdiri dari asas:*

1. *Keadilan*
2. *Persamaan kedudukan di dalam hukum*
3. *Keterbukaan*
4. *Efisiensi*
5. *Efektivitas*
6. *Akuntabilitas*

**PESAN SIMULASI BANKUM  
NO. 20**

Setiap orang atau kelompok orang miskin yang tidak dapat memenuhi hak dasar secara layak dan mandiri dapat menerima Bantuan Hukum.  
*Hak dasar tersebut meliputi*

1. *hak atas pangan,*
2. *sandang,*
3. *layanan kesehatan,*
4. *layanan pendidikan,*
5. *pekerjaan dan berusaha, dan/atau*
6. *perumahan.*

#### 4) Contoh Kartu Sanksi

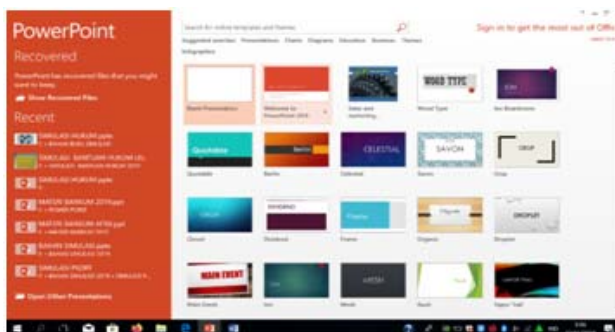


**b. Cara Mengoperasikan Simulasi menggunakan aplikasi Power Point 2013**

Klik tombol windows  pada keyboard sehingga muncul tampilan seperti berikut:



Kemudian cari icon Microsot Office Power Point 2013 seperti berikut, lalu icon tersebut :  dobel klik icon tersebut sehingga muncul screen sebagai berikut:



Kemudian pilih *Open Other Presentation*  .  
 lalu klik Computer  Computer maka muncul pilihan  
Recent Folders klik folders File simulasi yang di simpan  
 .  SIMULASI BANTUAN HUKUM klik  SIMULASI BANTUAN HUKUM open sehingga  
 tampil pada layar seperti gambar.



Kemudian klik *Slide Show*  sehingga tampil layar  
 penuh seperti pada gambar.



Setelah layar tampil penuh cara menjalankan program tersebut tinggal pilih nomor berapa yang di pilih kemudian di klik contoh pilih nomor 8 maka setelah angka 8 di klik akan tampil pada layar:



Berarti pilihan nomor 8 tersebut adalah sanksi maka kelompok yang memilih kotak no 8 tersebut harus melaksanakan sanksi yang sudah disediakan misalnya menyanyi dengan Karaoke kemudian klik icon gambar orang yang sedang berkaraoke tersebut maka akan tampil pilihan lagu karaoke yang sudah di siapkan seperti pada gambar.

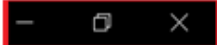


Setelah layar sanksi sudah tampil, lalu klik pilihan lagu yang sudah tertera pada layar tersebut, ketika di klik pilihan tersebut yang sudah di *hyperlinkkan* dengan file-file lagu karaoke yang telah di *download* maka akan tampil file lagu karaoke tersebut seperti pada gambar:



Kemudian klik **OK** maka akan tampil lagu karaoke tersebut berdasarkan pilihan nomor dan judul lagu yang telah tertera pada layar pilihan sanksi seperti pada gambar.



Setelah lagu karaoke tersebut selesai diputar langkah selanjutnya adalah klik tanda close tanda silang pada layar kanan atas  maka akan kembali ke slide sanksi.



Selanjutnya untuk mengembalikan dari slide sanksi ke slide utama yang berupa kotak-kotak pilihan klik  segitiga pada layar kanan bawah maka setelah di klik akan kembali ke layar utama slide nomor 1 yang berupa kotak-kotak pilihan seperti pada gambar.



Selanjutnya setelah layar kembali ke layar utama berupa kotak nomor pilihan, Pemandu mempersilahkan kelompok selanjutnya untuk memilih kotak nomor 1 sampai dengan nomor 20 kecuali nomor yang sudah dipilih oleh kelompok sebelumnya. Untuk menjalankan program tersebut dari kotak nomor 1 sampai dengan kotak nomor 20 lakukan hal yang sama disesuaikan dengan isi kotak pilihan yaitu Soal Pertanyaan, Pesan dan Sanksi.

#### Untuk pilihan Soal Pertanyaan Contoh



Klik ikon dua jempol tersebut maka akan tampil slide seperti pada gambar yaitu slide yang di *hyperlinkkan* dengan ikon dua jempol tersebut yaitu seperti pada gambar:



Setelah tampil pada layar gambar kotak pilihan nomor 18 tersebut maka pemandu menyampaikan kepada kelompok yang memilih kotak nomor tersebut serta kelompok lain untuk menyimak soal pertanyaan yang akan di sampaikan oleh pemandu kemudian untuk dijawab oleh kelompok yang telah memilih kotak nomor tersebut, setelah kelompok yang memilih kotak nomor tersebut menjawab pemandu mempersilahkan kelompok lain untuk memberikan tanggapan berkenaan dengan jawaban kelompok yang telah menjawab pertanyaan tersebut. Setelah selesai tanggapan yang disampaikan oleh kelompok lain pemandu mempersilahkan operator untuk mengembalikan ke layar pilihan utama kotak-kotak pilihan. Selanjutnya Pemandu mempersilahkan kelompok selanjutnya untuk memilih kotak nomor yang belum dipilih.

#### Untuk pilihan Pesan Contoh.



Kelompok memilih kotak nomor 5 ternyata kotak tersebut berisi pesan setelah kotak no 5 tersebut di klik maka akan tampil seperti gambar diatas yaitu amplop yang berisi pesan selanjutnya klik amplop tersebut agar tampil slide yang *hyperlinkkan* dengan amplop tersebut seperti pada gambar.



Setelah tampil slide pesan maka Pemandu memberikan kartu pesan untuk dibacakan oleh kelompok yang memilih kotak nomor 5 tersebut, setelah dibacakan pemandu mempersilahkan kelompoklain untuk mengulangi pesan yang disampaikan oleh kelompok sebelumnya, setelah selesai untuk langkah kembali ke slide kotak utama pilihan yaitu dengan klik segitiga kanan bawah pada slide tersebut. Untuk selanjutnya lakukan hal yang sama sampai simulasi selesai atau diakhiri sebelum kotak pilihan tersebut terbuka semua oleh pemandu.



**Gambar 10: Pelaksanaan penyuluhan hukum melalui simulasi hukum menggunakan media elektronik**



**Gambar 11: Penonton mengikuti simulasi hukum menggunakan media elektronik**

## **F. Latihan**

1. Apa yang dimaksud dengan media elektronik?
2. Program apa yang dapat digunakan dalam rangka pengembangan simulasi hukum menggunakan media elektronik? Jelaskan!
3. Langkah awal apa yang perlu dilakukan dalam membuat simulasi dengan menggunakan program power point?
4. Apa perbedaan tata cara simulasi yang dilakukan secara manual dengan yang menggunakan media elektronik? Jelaskan!
5. Cobalah praktekkan tata cara simulasi hukum dengan beberapa menggunakan media elektronik.

## **G. Rangkuman**

Bentuk penyuluhan hukum dewasa ini perlu menyesuaikan pada perkembangan dinamika masyarakat serta kemajuan teknologi informasi, diantaranya dalam teknik dan metode penyuluhan hukum. Oleh karena itu metode penyuluhan hukum langsung dalam bentuk simulasi hukum dengan beberapa ini dapat dilakukan pengembangan dengan menggunakan media elektronik berupa penggunaan power point dan multi media yang dipadukan dengan desain grafis sehingga diharapkan dapat mempercepat dan mempermudah pemahaman masyarakat serta penyuluhan hukum yang dilakukan menjadi lebih efektif dan efisien.

Penggunaan media elektronik dalam melakukan penyuluhan hukum akan lebih memudahkan informasi atau pesan yang ingin disampaikan. Modernisasi atau pengembangan simulasi hukum saat ini dapat dilakukan diantaranya dengan menggunakan program Power Point 2013 dan flash 8 yang dipadukan dengan desain grafis sehingga visual yang tercipta diharapkan dapat menjadi sarana penyampaian informasi secara jelas dan efektif serta dapat memperbaharui metode simulasi yang terdahulu menjadi terkini.

## H. Evaluasi

1. Pengembangan simulasi hukum dengan menggunakan media elektronik dilakukan dengan memanfaatkan program berikut kecuali:
  - A. Microsoft Power point
  - B. Desain grafis
  - C. Macro media Flash 8
  - D. Microsoft Excel
2. Langkah pertama untuk membuat simulasi hukum dengan menggunakan program power point adalah:
  - A. Memasukan Gambar
  - B. Memasukan film atau animasi
  - C. Membuat tabel atau kolom
  - D. Membuat penutup kotak tayangan sebelum ditampilkan
3. Untuk membuat tayangan berupa film, karaoke, animasi dan lain pada slide yang akan ditampilkan adalah dengan menggunakan hyperlink yang terdapat pada menu:
  - A. Insert Picture
  - B. Picture atau insert online pictures
  - C. Hyperlink
  - D. Insert
4. Dalam membuat game simulasi untuk memasukan gambar dalam kotak-kotak tabel adalah dengan menggunakan menu:
  - A. Insert picture
  - B. Hyperlink
  - C. Design
  - D. Insert shape
5. Apabila terjadi kesalahan klik pada hyperlink untuk menghapus dan memindahkan hyperlink-nya ke slide lain dengan menggunakan:
  - A. Isosceles Triangle
  - B. Remove hyperlink

- C. Rectangele
  - D. Insert Shape
6. Selain peserta, pemandu, narasumber, notulis dan kameramen, pihak yang terkait dalam kegiatan simulasi menggunakan media elektronik adalah:
- A. Timer
  - B. Operator Komputer
  - C. Jurnalis
  - D. Programer
7. Berikut adalah tugas dari operator komputer dalam melaksanakan penyuluhan hukum dengan menggunakan media elektronik, kecuali:
- A. Memasang alat-alat elektronik dan komputer untuk kebutuhan simulasi
  - B. Mencari dan membuka file simulasi ketika game simulasi berlangsung
  - C. Menjalankan system pada game simulasi dengan perintah pemandu
  - D. Memvideokan dan mendokumentasikan kegiatan simulasi
8. Pernyataan berikut adalah benar kecuali:
- A. Metode penyuluhan hukum dalam bentuk simulasi hukum dapat menggunakan media elektronik berupa penggunaan desain grafis dan multimedia.
  - B. Penggunaan media elektronik dalam simulasi hukum akan mempercepat dan mempermudah pemahaman masyarakat.
  - C. Pengembangan simulasi hukum dengan menggunakan media elektronik dapat menggunakan semua program Microsoft Office
  - D. Penggunaan media elektronik dalam melakukan penyuluhan hukum akan lebih memudahkan informasi atau pesan yang ingin disampaikan.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Penyuluhan hukum diselenggarakan dengan tujuan mewujudkan kesadaran hukum masyarakat yang lebih baik sehingga setiap anggota masyarakat menyadari dan menghayati hak dan kewajibannya sebagai warga Negara. Metode Penyuluhan hukum dalam bentuk ceramah yang selama ini dilakukan kurang begitu menarik bagi masyarakat sehingga belum membawa dampak yang signifikan bagi peningkatan kesadaran hukum masyarakat.

Penyuluhan kepada masyarakat dan pembinaan kepada kelompok masyarakat sangat perlu dilakukan oleh para penyuluh hukum. Salah satu bentuk penyuluhan hukum yang dapat dilakukan adalah dengan penyuluhan hukum langsung dalam bentuk simulasi dengan menggunakan alat peraga. Simulasi dalam rangka pembinaan Kadarkum adalah permainan dengan mempergunakan seperangkat peralatan berupa beberan (lembaran bergambar) beserta perlengkapannya yang dimainkan secara bersama-sama oleh peserta simulasi sehingga dapat memecahkan atau menyimpulkan suatu masalah hukum yang tertera pada beberan.

Di dalam era teknologi saat ini penyuluhan hukum melalui simulasi dengan beberan dapat dikembangkan dalam bentuk game simulasi dengan menggunakan media elektronik seperti dengan program power point yang dipadukan dengan teknik desain grafis, sehingga lebih memudahkan masyarakat dalam menerima informasi. Visual yang tercipta dari game simulasi tersebut dapat menjadi sarana penyampaian informasi secara jelas dan efektif serta memperbaharui metode simulasi yang terdahulu menjadi terkini.

Kondisi yang terjadi saat ini, di antara para penyuluh hukum belum seluruhnya mengenal dan memahami simulasi dan cara bermain menggunakan bebran, sehingga diperlukan sosialisasi yang lebih luas kepada para penyuluh yang tersebar di berbagai institusi pusat maupun daerah. Selain dapat memainkan simulasi hukum dengan bebran, penyuluh hukum juga dituntut dapat membuat perangkat simulasi hukum dengan bebran berupa materi, pesan dan sanksi dari suatu peraturan perundang-undangan yang disosialisasikan. Pengembangan simulasi hukum dengan bebran menggunakan media elektronik merupakan suatu hal yang inovatif dan kreatif yang perlu terus dikembangkan. Dengan adanya kesamaan persepsi dan pemahaman di antara penyuluh terkait penyuluhan hukum langsung dalam bentuk simulasi dan telah dikembangkannya metode simulasi melalui media elektronik, maka akan lebih mudah dalam melakukan pembinaan kepada kelompok keluarga sadar hukum dan kelompok masyarakat lainnya.

## **B. Tindak Lanjut**

Dengan adanya penyusunan modul Pelatihan Penyuluh Hukum ini, maka dirasakan perlunya sosialisasi yang lebih luas terkait pengenalan dan penggunaan penyuluhan hukum secara langsung dalam bentuk simulasi, baik di antara penyuluh hukum maupun kelompok masyarakat. Perlunya simulasi dengan bebran yang lebih beragam sehingga mampu memenuhi kebutuhan hukum masyarakat yang semakin berkembang. Selain itu, perlu juga dikembangkan lebih lanjut metode penyuluhan hukum melalui simulasi dengan menggunakan media elektronik ini dengan menggunakan aplikasi yang lebih praktis. Peserta diharapkan secara aktif dapat membaca isi modul simulasi berikut materi pendukungnya, mengikuti forum diskusi, menyelesaikan tugas mandiri yang diberikan oleh Widyaiswara/Pengajar. Peningkatan pengetahuan dan keterampilan penyuluh terkait simulasi akan memacu kreatifitas penyuluh di dalam

menciptakan bebaran yang lebih beragam terkait peraturan perundang-undangan yang berlaku, termasuk memacu inovasi penyuluh hukum dalam mengembangkan penggunaan media elektronik dalam melakukan penyuluhan hukum melalui simulasi ini. Ke depan, dengan adanya keseragaman di antara penyuluh hukum di dalam menggunakan simulasi dengan bebaran dan pengembangan penggunaan media elektronik dalam melakukan penyuluhan hukum maka pembinaan terhadap Kadarkum, Kadarkum Binaan, Desa Sadar Hukum, Kelurahan Sadar Hukum dan kelompok masyarakat lainnya dapat lebih meningkat. Dengan meningkatnya pembinaan terhadap kelompok Kadarkum dan kelompok masyarakat lainnya, maka akan dapat mewujudkan dan mengembangkan kesadaran hukum masyarakat sehingga tercipta budaya hukum dalam bentuk tertib dan taat atau patuh terhadap norma hukum dan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

## DAFTAR PUSTAKA

Ernis, Yul. *Implikasi Penyuluhan Hukum Langsung Terhadap Peningkatan Kesadaran Hukum Masyarakat*. Jurnal Penelitian Hukum DE JURE, Vol. 18 No. 4, Desember 2018: 477 – 496

Novita, Ivo Hetty. *Penyuluhan Hukum Melalui Simulasi.*, Modul Pelatihan Penguatan Penyuluh Hukum Metode E-Learning., Depok: Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia, 2019.

Soerjono Soekanto, *Penegakan Hukum*, Jakarta: Binacipta, 1983.

Wahyono, Edi. *Desain Game Simulasi Kadarkum*, Kanwil Kemenkumham Provinsi Banten, 2020.

Cetakan Simulasi Hukum Beberapa Topik *Undang-Undang Nomor UU No 21 Tahun 2007 Tentang Pemberantasan Tindak Pidana Perdagangan Orang*, Pusat Penyuluhan dan Bantuan Hukum Badan Pembinaan Hukum Nasional , Kemenkumham, 2020.

Badan Penelitian dan Pengembangan Hukum dan HAM Kementerian Hukum dan HAM Republik Indonesia, *Penyuluhan Hukum Dalam Upaya Peningkatan Kesadaran Hukum Masyarakat*, 2017.

### **Internet :**

<https://www.hukumonline.com/berita/baca/hol19115/fiksi-hukum-harus-didukung-sosialisasi-hukum-?page=all/>, Fiksi Hukum Harus Didukung Sosialisasi Hukum, diakses tgl 5 Agustus 2020.

<https://lsc.bphn.go.id/news?nid=284>, Wakil Presiden RI Mengapresiasi Kegiatan Penyuluhan Hukum Serentak 2016., diakses tanggal 7 Agustus 2020.

<https://typoonline.com/kbbi/simulasi>, Kamus Besar Bahasa Indonesia online, di akses tanggal 27 Agustus 2020.

<https://www.kompasiana.com/enilistiyani/560793cb8023bd3a14beabd0/media-cetak-vs-media-elektronik?page=all>, Media Cetak vs Media Elektronik, diakses tgl 31 Agustus 2020.

***Peraturan Perundang-undangan :***

Peraturan Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia Nomor: M.01-PR.08.10 Tahun 2006 tentang Pola Penyuluhan Hukum sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia Nomor: M.01-PR.08.10 Tahun 2007.

Peraturan Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi No 3 Tahun 2014 tentang Jabatan Fungsional Penyuluh Hukum dan Angka Kreditnya.

Peraturan Presiden No 18 Tahun 2020 tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) 2020-2024.

Peraturan Kepala Badan Pembinaan Hukum Nasional Nomor: PHN.HN.03.05-73 Tahun 2008 tentang Pembentukan dan Pembinaan Keluarga Sadar Hukum dan Desa/Kelurahan Sadar Hukum.

## **KUNCI JAWABAN MODUL SIMULASI HUKUM DENGAN BEBERAN**

### **I. KUNCI JAWABAN BAB II:**

#### **A. Latihan**

1. Penyuluhan Hukum adalah salah satu kegiatan penyebarluasan informasi dan pemahaman terhadap norma hukum dan peraturan perundang-undangan yang berlaku guna mewujudkan dan mengembangkan kesadaran hukum masyarakat sehingga tercipta budaya hukum dalam bentuk tertib dan taat atau patuh terhadap norma hukum dan peraturan perundang-undangan yang berlaku demi tegaknya supremasi hukum.
2. Jenis Metode Penyuluhan Hukum:
  - Penyuluhan Hukum Langsung  
Penyuluhan hukum yang dilakukan dengan cara bertatap muka secara langsung antara penyuluh dan yang disuluh.
  - Penyuluhan Hukum Tidak Langsung  
Merupakan penyuluhan hukum yang dilakukan melalui media elektronik dan media cetak
3. Bentuk penyuluhan hukum langsung:
  - a. ceramah;
  - b. diskusi;
  - c. temu sadar hukum;
  - d. pameran;
  - e. simulasi;
  - f. lomba kadarkum;
  - g. konsultasi hukum;
  - h. bantuan hukum; dan/atau
  - i. dalam bentuk lain

## **B. Evaluasi**

1. A
2. A
3. B
4. A
5. C
6. B
7. D
8. C

## **II. KUNCI JAWABAN BAB III**

### **A. Latihan**

1. Dasar Hukum Simulasi adalah:
  - Peraturan Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia Nomor: M.01-PR.08.10 Tahun 2006 tentang Pola Penyuluhan Hukum sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia Nomor: M.01-PR.08.10 Tahun 2007 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia Nomor: M.01-PR.08.10 Tahun 2006 tentang Pola Penyuluhan Hukum;
  - Peraturan Kepala Badan Pembinaan Hukum Nasional Nomor: PHN.HN.03.05-73 Tahun 2008 tentang Pembentukan dan Pembinaan Keluarga Sadar Hukum dan Desa/Kelurahan Sadar Hukum
2. Yang Menjadi Peserta Simulasi adalah;  
Peserta Peserta simulasi terdiri dari:
  1. Anggota Kadarkum, dan/atau
  2. Anggota kelompok lainnya dalam masyarakat

3. Perlengkapan yang ada dalam simulasi:
  1. Beberan/simulasi permainan yang memuat: Peserta simulasi terdiri dari:
    - a. Kolom gambar yang berisi materi hukum yang akan dibahas peserta;
    - b. Kolom pesan;
    - c. Kolom sanksi; dan
    - d. Kolom arahan dasar penyuluhan hukum.
  2. Kartu materi memuat materi hukum yang merupakan keterangan dari gambar yang tertera dalam kolom pada beberan/lembaran permainan;
  3. Kartu pesan memuat pesan bagi peserta yang alat penentu langkahnya jatuh pada kolom pesan;
  4. Kartu sanksi memuat sanksi bagi peserta yang alat penentu langkahnya jatuh pada kolom sanksi;
  5. Alat penentu langkah berupa benda yang mudah dipindahkan misalnya uang logam, kancing baju, kotak korek api;
  6. Alat penentu jumlah langkah berupa daftar nama ibukota Provinsi atau nama-nama lain yang diberi nomor urut dan hanya dipegang oleh pemandu;
  7. Tanda peserta/ pemain bagi setiap peserta/pemain;
  8. Alat Tulis Kantor;
  9. Lembar jawaban materi untuk pegangan Narasumber.
4. *Dipraktekan* (key word: mampu melakukan permainan simulasi hukum tahap demi tahap)
5. Contoh materi dan sanksi terkait Undang-undang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan:  
Materi:  
Tono, Rian dan Heri pergi untuk menghadiri acara konser music, masing-masing menggunakan kendaraan bermotor, di tengah jalan karena jalanan sepi, Tono, Rian dan Heri melakukan balapan di jalan, sehingga di berhentikan oleh

anggota polisi yang sedang bertugas. Bagaimana pendapat Anda atas perbuatan Tono, Rian dan Heri tersebut? sanksi apa yang dikenakan oleh ketiga remaja tersebut?

Jawaban:

Perbuatan Tono, Rian dan Heri tersebut tidak dapat dibenarkan karena setiap orang yang mengemudikan kendaraan bermotor di jalan wajib mengemudikan kendaraannya dengan wajar dan penuh konsentrasi, sehingga perbuatan tersebut dikenakan pidana kurungan paling lama 3 (tiga) bulan atau denda paling banyak Rp 750.000,- (tujuh ratus lima puluh ribu rupiah).

Contoh sanksi :

Contohkan atau peragakan seorang pengemudi sepeda motor yang terjatuh di jalan karena melebihi kapasitas (muatan dan orang).

## **B. Evaluasi**

1. C
2. A
3. A
4. C
5. B
6. D
7. C
8. D
9. C
10. C
11. C
12. D
13. B
14. C
15. D

## KUNCI JAWABAN BAB IV

### A Latihan

1. Media elektronik adalah informasi atau data yang dibuat, disebarkan, dan diakses dengan menggunakan suatu bentuk elektronik, energi elektromekanikal, atau alat lain yang digunakan dalam komunikasi elektronik.
2. Program powerpoint dan macromedia flash 8. Program power point adalah piranti lunak yang digunakan untuk membuat interaktif game atau program Flash 8 adalah salah satu versi software dari Macromedia inc berupa program grafis dan animasi yang keberadaannya ditujukan bagi pecinta desain dan animasi untuk berkreasi membuat animasi web interaktif, film animasi kartun, pembuatan *company profile* presentasi bisnis atau kegiatan, dan game flash yang menarik.
3. Langkah awal yang perlu dilakukan dalam membuat simulasi dengan menggunakan program Power Point:
  - 1) Menjalankan Power Point, dengan membuka windows pada keyboard
  - 2) Membuat file baru dengan memilih salah satu *themes* (tema) yang telah disediakan, maka tampilan untuk area kerja (*slide*)
  - 3) Membuat tabel dengan cara pilih menu insert kemudian klik tabel, buat tabel dengan cara sort ke kotak-kotak sejumlah yang diinginkan kotak yang dipilih,
  - 4) Mewarnai tabel sesuai warna yang diinginkan, design sebelah kiri layout kemudian shading, pilih warna yang diinginkan.
  - 5) Membuat effect 3 dimensi dengan menu design kemudian klik Effects seperti pada simbol pilih cell bevel kemudian pilih lagi relaxed inset sehingga tampilan menjadi 3 dimensi
4. Perbedaan tata cara simulasi yang dilakukan secara manual dengan yang menggunakan media elektronik adalah pada alat

kelengkapan dan pihak yang terlibat dalam simulais. Dalam simulasi menggunakan media elektronik menggunakan kelengkapan seperti laptop atau computer dan melibatkan operator untuk mengoperasikan simulasi tersebut serta kameramen.

5. *Dipraktekkan* (key words: mampu mengoperasikan simulasi hukum dengan beberan menggunakan media elektronik)

## **B. Evaluasi**

1. D
2. C
3. C
4. A
5. B
6. B
7. D
8. C





Diterbitkan oleh :

Pusat Pengembangan Diklat Fungsional Dan HAM  
Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Hukum Dan HAM  
Kementerian Hukum Dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia  
Jalan Raya Gandul – Cinere, No. 4, Depok 16512  
Telp. (021) 7540077, 7540124 Fax. (021) 7543709

ISBN 978-623-95899-1-2

