

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut Gunawan (2015), Alkitab merupakan pewahyuan Allah kepada manusia yang berisi kumpulan pertanyaan seputar Allah dalam hubungannya dengan manusia. Alkitab adalah pedoman dan di dalamnya terkandung nilai-nilai moral pada manusia dalam berkehidupan beragama Kristen. Perjanjian Baru merupakan bagian dari Alkitab, dinamakan demikian karena diberikan masyarakat ataupun kelompok untuk menyebut kelompok tulisan yang meliputi karya keselamatan Allah dalam diri Yesus Kristus.

Karakter Yesus Kristus hadir menjadi teladan bagi para pengikutnya. Karakter adalah perwujudan sikap, pikiran, perkataan, perasaan, dan perbuatan dalam kumpulan atas nilai perilaku manusia yang bersangkutan paut kepada Tuhan, manusia itu sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan yang berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama, budaya, dan adat istiadat (Masnur Muslich, 2011). Kaum Kristen telah mengakui, bahwa Yesus Kristus adalah Tuhan dan Juruselamat dan segala perbuatan serta perkataannya tentu adalah hal yang benar dan baik.

Berdasarkan maknanya, sosok Yesus Kristus dinilai sangat penting dalam hal pembelajaran rohani sejak dini khususnya bagi umat kristen. Seperti yang disebutkan oleh Loeziana Uce (2015, hal. 77), bahwa memanfaatkan suatu kesempatan emas, atau masa keemasan dalam proses tumbuh kembang manusia merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan mencetak anak yang berkualitas.

Menurut Andarini, Swasty, & Hidayat (2016, hal. 1), Belajar merupakan sebuah kegiatan oleh manusia sebagai bagian dari kebutuhan hidup manusia guna menambah wawasan, perubahan perilaku,

pengetahuan, dan membawa manusia dalam bentuk lebih matang. Menurut Rahman, Arumsari & Azhar (2020), dalam jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, dan Periklanan yang berjudul PERANCANGAN PURWARUPA KARTU BELAJAR BERTEKSTUR SEBAGAI MEDIA UNTUK MENGENALKAN HURUF PADA ANAK USIA DINI, berpendapat bahwa masa keemasan (*golden ages*) bagi anak adalah salah satu masa periode tumbuh kembang, dimana menjadi masa penting dan berpengaruh pada perkembangan aspek kognitif, afektif dan psikomotor anak. Anak-anak yang berumur 2-7 tahun masih dalam tahap praoperasional disebut demikian karena anak-anak belum bisa melakukan operasi-operasi mental, kendati awal penalaran logis dan berpikir simbolik telah tampak, terutama mendekati akhir tahap ini (Upton, 2012;155). Berdasarkan umur permainan praktik paling sering terlihat di masa prasekolah dan permainan konstruktif populer di masa sekolah dasar (Upton, 2012;144). Permainan Konstruktif meningkat di masa prasekolah seiring menurunnya permainan sensorimotor dan juga sangat umum di masa sekolah dasar. Permainan Konstruktif dapat mencakup aktivitas-aktivitas kreatif seperti melukis serta teka-teki potongan gambar, balok-balok untuk membangun, dan sebagainya (Upton, 2012;140-141).

Dewasa ini, perkembangan teknologi dapat mempengaruhi anak dalam mendapatkan pembelajaran. Peran orangtua dalam mendidik anak secara psikologi adalah menjadi hal krusial bagi perkembangan karakter anak. Perkembangan teknologi serta kurangnya pengawasan orangtua kerap menjadikan penyerapan suatu hal yang informatif terkesan tidak maksimal. Salah satunya adalah *Smartphone*, dimana segala hal dapat diakses dengan mudah. Dengan mudahnya mengakses *smartphone*, kerap kali anak-anak memainkan *game* guna menghibur dirinya sendiri. Media *game* khususnya di kalangan anak-anak sangatlah populer, namun *game* ber-genre edukasi rohani berbahasa Indonesia dilihat belum banyak beredar di masyarakat.

Game merupakan kegiatan bermain yang dilakukan dalam konteks realitas pura-pura, dimana pemain mencoba untuk mencapai setidaknya satu

tujuan dan bertindak sesuai dengan aturan (Ernest, 2010:3). Pada zaman sekarang, *game* telah berevolusi yang dapat dimainkan dimanapun dan kapanpun. Hal itu terkait dengan adanya teknologi yang semakin maju sehingga *game* dapat dimainkan dalam beberapa *platform* salah satunya *smartphone* atau biasa disebut *mobile game*. Menurut Fadilla, Syarief, dan Mustikadara , dalam jurnalnyaperanan eksplikatif ilustrasi memberikan dampak langsung untuk mengklasifikasikan peranan ilustrasi dalam teks.

Dari permasalahan yang ditemukan, minimnya pembelajaran yang sesuai serta kurangnya penyampaian tentang teladan Yesus Kristus, maka penulis, sebagai *Game Designer*, akan merancang hasil penelitian ini ke dalam media *game* untuk menjadi media pembelajaran. Maka dari itu, penulis bertujuan mengemas media *game* ini agar sesuai dengan konteks pembelajaran rohani Teladan Yesus Kristus yang dapat diterima oleh anak usia 6-8 tahun.

Berdasarkan fenomena tersebut, penulis memutuskan untuk melakukan perancangan *game* dalam penyusunan Tugas Akhir dengan judul “PERANCANGAN *MOBILE GAME* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TELADAN YESUS KRISTUS UNTUK ANAK USIA 6-8 TAHUN”.

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun Identifikasi Masalah berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, sebagai berikut:

1. Anak – anak butuh mengenal dan mengerti teladan Yesus Kristus sejak dini sebagai pengetahuan dasar mereka dalam berkehidupan beragama.
2. Minimnya media pendukung edukasi rohani dalam bentuk *mobile game* berbahasa Indonesia.
3. Anak-anak lebih menyukai media *mobile game* daripada buku pengetahuan.

1.3 Ruang Lingkup

1.3.1 Apa

Penulis akan membuat media pembelajaran yang berlatar belakang tentang ilmu agama dengan cara membuat *mobile game* dalam mengenalkan teladan Yesus Kristus.

1.3.2 Bagaimana

Dalam pembuatan media *mobile game* ini penulis akan berperan sebagai *game designer* yang berperan penting dalam setiap fase pembuatan. Dimulai dari pra produksi hingga pasca produksi, merancang, dan mengatur seluruh perancangan *game*. Namun untuk bagian mekanik atau pemograman, penulis dibantu oleh tim khusus yang ahli pada bidangnya.

1.3.3 Siapa

Dalam perancangan ini, target sasaran pemirsa yang penulis tentukan yaitu pemirsa primer. Adapun pemirsa primer yaitu pada rentang usia 6-8 tahun di wilayah geografis Bandung.

1.3.4 Tempat

Batasan masalah berdasarkan tempat, penulis memutuskan untuk memilih tempat penelitian di Gereja Protestan di Indonesia bagian Barat (GPIB) Sejahtera Jl. Malabar No.49-51, Lkr. Sel., Kec. Lengkong, Kota Bandung, Jawa Barat 40263.

1.3.5 Waktu

Produksi *mobile game* ini akan dilakukan pada tahun 2020 dengan jangka waktu maksimal 6 bulan dalam proses produksi.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun Rumusan Masalah berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penulis merumuskan yang akan menjadi fokus permasalahan, yaitu:

1. Bagaimana cara merancang *mobile game* sebagai media penyampaian pembelajaran teladan Yesus Kristus?

1.5 Tujuan Perancangan

Adapun Tujuan Perancangan berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, diantaranya:

1. Membantu proses pembelajaran mengenai teladan Yesus Kristus terhadap anak agar berkarakter Kristus.
2. Untuk meningkatkan minat belajar anak tentang teladan Yesus Kristus dalam sebuah *mobile game*.

1.6 Manfaat Perancangan

Adapun manfaat dalam perancangan yang diperoleh bagi anak, pengajar, serta orang tua.

Manfaat bagi perancang:

1. Meningkatkan kemampuan perancang dalam membuat karya berupa seni, terutama menyangkut dalam hal *game*.
2. Meningkatkan kemampuan perancang dalam berpikir secara kritis dan sistematis.
3. Meningkatkan minat baca buku pada perancang.

Manfaat bagi anak:

1. Meningkatkan motorik anak.
2. Memberikan wawasan teladan tentang Yesus Kristus beserta para tokoh lainnya.
3. Meningkatkan minat baca Alkitab pada anak.
4. Memberikan teladan moral bagi anak.

Manfaat bagi pengajar:

1. Menjadikan *game* ini sebagai media dalam menyampaikan informasi.
2. Menjadikan *game* ini sebagai alat bantu pembelajaran.

Manfaat bagi orangtua:

1. Meningkatkan hubungan anak dengan orangtua.
2. Orangtua mengetahui bahwa media *game* bisa menjadi media pembelajaran untuk anak.

Manfaat bagi masyarakat:

1. Memberikan wawasan akan hadirnya *game* edukasi rohani berbahasa Indonesia
2. Menambahkan ketersediaan *game* edukasi rohani bagi kalangan khusus yaitu penganut Agama Kristen pada masyarakat

Manfaat bagi akademisi:

1. Menjadikan perancangan ini sebagai referensi dalam pembuatan *game* berbasis edukasi rohani.

1.7 Metode Perancangan

Pada perancangan ini agar membuahkan hasil yang tepat, maka diperlukan metode pengumpulan data yang tepat serta analisis data yang tepat. Maka dari itu penulis memilih menggunakan metode penelitian kualitatif sebagai pengumpulan data serta menggunakan pendekatan psikologi anak sebagai analisis data. Adapun pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode, teknik dan instrumen pengumpulan data sebagai berikut:

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

Gulo (2002:110) berpendapat bahwa dalam rangka mencapai tujuan penelitian, diperlukan tindakan pengumpulan data guna memperoleh informasi penting yang dibutuhkan. Maka pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode, teknik, dan instrumen tertentu.

1. Wawancara, Sudaryono (2017:212) berpendapat bahwa wawancara merupakan suatu cara dalam mengolektifkan data dan digunakan sebagai bahan untuk memperoleh informasi langsung dari narasumber. Metode ini berfungsi sebagai salah satu instrumen dalam penelitian bila ingin mendapatkan data maupun hal dari responden secara nyata dan lebih terperinci dari responden yang sedikit. Wawancara dilakukan

kepada ketua Pelayanan Anak (PA) Gereja Protestan Indonesia bagian Barat (GPIB) Sejahtera Kota Bandung.

2. Studi Pustaka, Widodo (2017:75) berpendapat bahwa studi pustaka adalah kegiatan mempelajari, mendalami, serta mengutip kumpulan teori atau konsep dari beberapa literatur, baik itu buku elektronik, buku fisik, jurnal, majalah, koran, atau karya tulis ilmiah lainnya yang signifikan dengan topik, fokus, atau variabel penelitian. Perancang memilih beberapa buku yang berkorelasi dengan objek pada penelitian.
3. Observasi, Sudaryono (2017:216) berpendapat bahwa observasi yaitu melakukan pengamatan serta pengunjungan secara langsung ke objek penelitian yang melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan objek penelitian. Apabila objek penelitian bersifat perilaku, tindakan manusia, dan fenomena alam (kejadian-kejadian yang ada di alam sekitar), proses kerja, dan penggunaan responden kecil. Observasi dapat dilakukan dengan cara partisipasi atau non partisipasi. Observasi dilakukan di Gereja Indonesia bagian Barat (GPIB) Sejahtera Kota Bandung.
4. Kuesioner, Nur Aedi (2010:4) berpendapat bahwa Kuesioner ialah metode pengumpulan data yang bervariasi modelnya, baik kualitatif maupun kuantitatif, dimana instrumennya berbentuk lembaran angket. Terdapat beberapa sejumlah pertanyaan tertulis, bertujuan untuk memperoleh informasi dari responden tentang apa yang dialami dan diketahui oleh responden itu sendiri. Kuesioner digelar pada anak-anak berumur 6-8 tahun di Gereja Indonesia bagian Barat (GPIB) Sejahtera Kota Bandung guna mencari hal yang berkorelasi dengan konten pada *game*.

1.7.2 Metode Analisis Data

Lindlof dalam Kutha (2010:303) berpendapat bahwa analisis adalah aktivitas mendengarkan pendapat orang lain, dalam hubungan ini dapat meliputi seluruh data dari sumber primer maupun sekunder yang kemudian

dibangun dengan pemahaman peneliti sebagai proses interpretasi dan menghasilkan makna baru.

1.7.3 Alur Produksi

Anggara dalam Benediktus (2013:9), alur produksi terdiri dari pra produksi, produksi dan pasca produksi. Pra produksi umumnya terkait perencanaan jadwal dan perkiraan tugas dalam tim dengan tujuan untuk membuat rancangan produksi yang penuh dan terperinci sehingga produksi dapat dimulai bila diperlukan dan tanpa penundaan. Pada proses produksi adalah periode waktu ketika proyek sepenuhnya dikerjakan, membuat aset mengembangkan serta memperbaiki *game* yang dibuat. Yang terakhir pada proses pasca produksi adalah proses dimana dilakukan uji coba *game* baik dari fitur dan perbaikan dari masalah-masalah yang timbul dalam *game*.

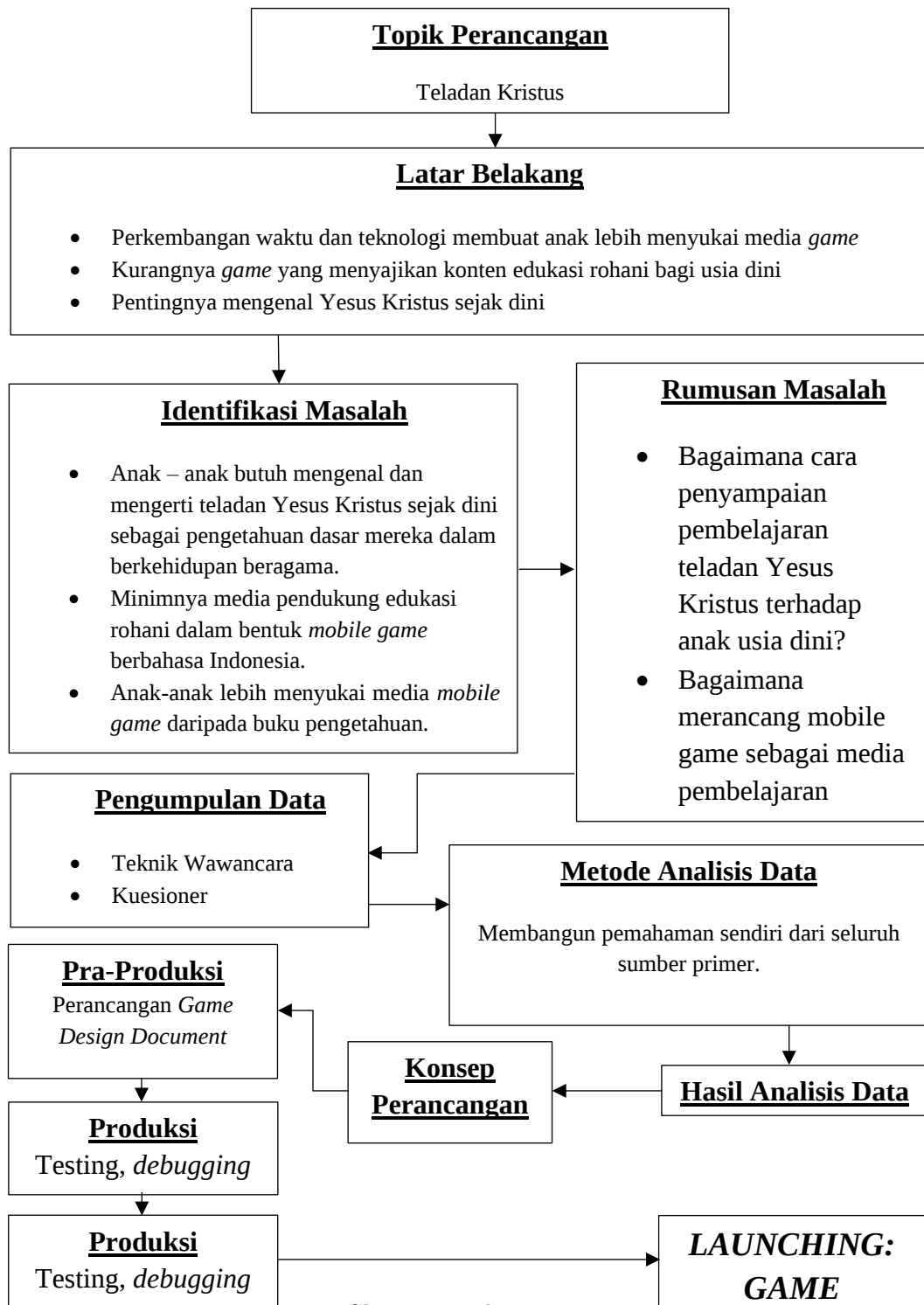
1.7.4 Sistematika Perancangan

Sistematika perancangan berikut merupakan gambaran penggolongan tahap pembuatan *mobile game* yang akan dilakukan perancang. Dalam perancangan ini perancang berperan sebagai *game designer* yang memiliki tugas tertentu, yaitu:

1. Pra-produksi, tahapan ini merupakan tahapan awal pembuatan *mobile game*. Merancang *game design document* yang terdiri dari merencanakan judul, genre, konsep, dan membuat sketsa desain hingga teknis pada *game* tersebut.
2. Produksi, tahapan ini perancang mulai menggarap perancangan hingga menjadi sebuah *game* yang utuh.

Pasca produksi, tahapan ini yaitu proses dimana dilakukannya *testing* dan *debugging* (perbaikan) hingga *launching*.

1.8 Metode Perancangan



Grafik 1.1 Kerangka Perancangan

Sumber: Dokumen Penulis

1.9 Pembabakan

Dalam perancangan ini, perancang menyusun sistematika perancangan berdasarkan bab berlanjut yang dapat diuraikan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Berisikan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang diangkat, yaitu pentingnya moral Yesus Kristus dalam kehidupan sehari-hari, terutama pada anak usia dini, melalui *mobile game*. Kemudian tujuan dibentuknya *mobile game* sebagai bagian dari penyampaian informasi berfaedah tentang hal-hal yang patut dicontoh dari sosok Yesus Kristus sehingga lebih mudah diterima oleh anak-anak. Begitu juga manfaat perancangan, yang berisikan manfaat apa saja yang didapat oleh berbagai pihak serta sistematika perancangan secara detail dan terperinci akan tahapan apa yang harus dilakukan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Berisikan tentang landasan teori *jobdesk*, objek, dan subjek sehingga menjadi landasan bermakna khususnya bagi perancang dalam membuat *mobile game*.

BAB III : METODE PENELITIAN

Mencakup hal yang berhubungan dengan data wawancara terhadap ketua Pelayanan Anak di GPIB Sejahtera Kota Bandung seputar apa yang baik dan benarnya perancang harus telaah dari sudut pandang keilmuan dari praktisi. Dilanjutkan dengan studi pustaka, merupakan pondasi kuat perancang dalam membuat konten pada *game*. Lainnya adalah informasi khalayak sasaran dalam data khalayak sasaran, baik dari segi demografis, psikografi, maupun geografis. Kemudian berlanjut pada karya sejenis, dimana terangkum informasi mendetail yang perancang lihat dan rasakan dari berbagai karya sejenis lainnya sebagai referensi utama dalam perancangan *game* ini. Selanjutnya data pendukung yang tertera sebagai rangkuman kuesioner yang perancang sudah sebarkan pada anak usia 6 hingga 8 tahun di tempat penelitian. Dan menjadi tampilan terakhir yaitu

analisis dan kesimpulan, merupakan buah pemikiran perancang dalam menganalisis serangkaian data dan informasi berderet yang sudah ditampung.

BAB IV : HASIL PENELITIAN

Mencakup pembuatan konsep, ide besar, konsep kreatif, media, serta konsep visual tentang apa yang sekiranya tergambar pada hasil akhir *game* itu kelak. Kemudian proses perancangan, dimana tentunya perancangan mulai berjalan bagi sebuah *game* terbentuk dari awal atau disebut sebagai prinsip produksi. Dan hasil perancangan menjadi tampilan terakhir dalam membawa informasi akan hal-hal yang sudah perancang kerjakan dan aplikasikan menjadi bentuk *game* yang sesungguhnya.

BAB V : PEMBAHASAN

Berisikan pembahasan mengenai kesimpulan dan saran, dimana segala sesuatu yang sudah dibuat dan perancang tuangkan dapat ditelaah kembali dalam bentuk kesimpulan serta saran yang sekiranya dapat perancang pertimbangkan, tentunya bagi pengembangan *game* berbasis edukasi rohani ini.