

MENANAMKAN PENDIDIKAN KARAKTER ANAK DALAM MELATIH KEJUJURAN DAN TANGGUNGJAWAB MELALUI MEDIA GAME EDUKASI

Carin Anggun Tyas, Arifin, Daniar Wikan Setyanto

Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro

Jl. Nakula 5 - 11, Semarang, 50131, 024-3517261

E-mail : carenangguntyas@gmail.com, arifin@dsn.dinus.ac.id, daniarwikan@gmail.com

Abstrak

Untuk menjadikan Indonesia yang lebih maju diperlukan revitalisasi dan penguatan karakter SDM mengingat berbagai macam bentuk kenakalan remaja pada era sekarang. Salah satu aspeknya yaitu menanamkan pendidikan karakter untuk melatih kejujuran dan tanggungjawab. Menciptakan suasana kejujuran dimana bisa mempertanggungjawabkan akan mendapat tempat berupa penghargaan, dan pelanggaran mendapat hukuman yang setimpal dan sewajarnya. Sekolah dasar menjadi wadah utama dalam pembentukan karakter yang dapat meminimalisasi tindakan yang tidak baik, sehingga nantinya akan lahir generasi yang tumbuh berkembang dengan karakter yang baik mampu membanggakan diri sendiri, keluarga, lingkungan bahkan bangsa dan negara. Dengan demikian penanaman pendidikan karakter kejujuran dan tanggungjawab harus diterapkan sedini mungkin serta berlanjut terus dari masa ke masa. Metode penelitian yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif melalui wawancara, observasi, dan kajian pustaka. Sedangkan metode analisis yang digunakan yaitu 5W+1H (what, who, where, when, why, how). Hasil akhir dari perancangan ini atas kerjasama penulis dengan Dinas Pendidikan Kota Semarang berupa game android yang ber-genre adventure dengan grafis pixelart 3D yang berjudul "PEJUANG CILIK" sebagai media utama dari sosialisasi menanamkan pendidikan karakter anak dalam melatih kejujuran dan tanggungjawab kepada anak-anak sekolah dasar kelas I-VI yang sangat bermanfaat di masa yang akan datang nanti dengan lahirnya generasi menghormati kejujuran dan bertanggungjawab. Game sebagai media sosialisasi ini membuat anak-anak terlibat langsung dan mengingat pesan kejujuran dan tanggungjawab ketika memainkannya.

Kata Kunci: Kejujuran Dan Tanggungjawab, Game Android, Adventure Pixelart 3D.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan karakter di Indonesia amat perlu dilaksanakan dan diajarkan dengan baik dan sungguh-sungguh, bila mengingat makin meningkatnya bentuk-bentuk kenakalan seperti anak zaman sekarang ini sulit mempunyai keinginan untuk membangun sifat jujur dan rasa tanggung jawab [1]. Pendidikan formal, pendidikan informal dan pendidikan non formal yang selama ini berjalan terpisah satu dengan yang lainnya. Mereka tidak saling mendukung untuk peningkatan pembentukan karakter pada anak-anak sehingga yang terjadi sekarang adalah pembentukan karakter pada anak menjadi parsial (misalkan baik di rumah belum tentu baik di lingkungan sekolah ataupun sebaliknya dilingkungan masyarakat) [2]. Dengan dimilikinya karakter pada anak secara tidak langsung dapat menentukan baik dan buruk perilaku dimasa yang akan datang. Karakter yang baik akan melahirkan generasi penerus bangsa dan negara yang baik sesuai aturan yang agama ataupun aturan perundangan [3]. Anak sekolah adalah anak pada usia 7-12 tahun. Anak di ibaratkan seperti spons yang menyerap semua yang ada di sekelilingnya dan semua yang diserap itu akan menjadi

pondasi penting dalam pembentukan kepribadiannya kelak [4]. Penanaman pendidikan karakter kejujuran dan tanggungjawab harus diterapkan sedini mungkin karena sifat anak yang melihat dan meniru perilaku orang dewasa [3]. Sekolah harus dijadikan sebagai pilar paling depan dalam rangka menanamkan kejujuran dan tanggungjawab yang pada akhirnya akan bermuara kepada lahirnya generasi yang menghormati kejujuran sekaligus memunculkan generasi yang bertanggungjawab sehingga lebih terdidik, lebih pandai, lebih intelek, lebih tahu tatakrama dan bagaimana melaksanakan kewajiban bernegara dan berbangsa tersebut dimasa yang akan datang [2]. Salah satu contoh tempat pembangunan karakter bagi anak-anak tentang pentingnya kejujuran terhadap diri sendiri, yang pada akhirnya akan bermuara kepada lahirnya generasi yang menghormati kejujuran sekaligus tanggung jawab yaitu kantin yang berada di lingkungan Sekolah Dasar non-formal. Maraknya sistem kantin kejujuran disekolah-sekolah dibarengi dengan dilema akibat konsumen yang notabennya adalah anak-anak siswa sekolah tidak jujur sehingga tujuan dari sistem tersebut tidak tercapai menyebabkan bisnis milik kantin sekolah jadi merugi [5]. Karena sudah memiliki kemampuan bernalar logis dengan baik maka media yang tepat dan efisien untuk sosialisasi kepada anak usia 7-12 tahun adalah media *game* dimana dapat memberikan ilmu melalui proses bermain sambil belajar, menciptakan lingkungan bermain yang menarik sehingga pesan tersampaikan secara efektif [6]. Berkembangnya pengguna *smartphone android* saat ini juga dapat memicu pengguna aplikasi *game* pada *smartphone* [7] memanfaatkan perkembangan pengguna *android* tersebut maka dirancanglah suatu aplikasi *game* berbasis *android* sebagai salah satu media interaktif yang dapat mensosialisasikan *game* edukatif tentang menanamkan kejujuran dan tanggungjawab kepada anak-anak sekolah dasar dari kelas I-VI atau usia 7-12 tahun secara lebih efektif, informatif dan menyenangkan.

2. METODE

2.1 Tujuan

Menciptakan perancangan game edukasi yang digunakan untuk mensosialisasikan menanamkan pendidikan karakter anak dalam melatih kejujuran dan tanggungjawab kepada anak-anak sekolah dasar kelas I-VI atau usia 7-12 tahun di kota Semarang.

2.2 Masalah

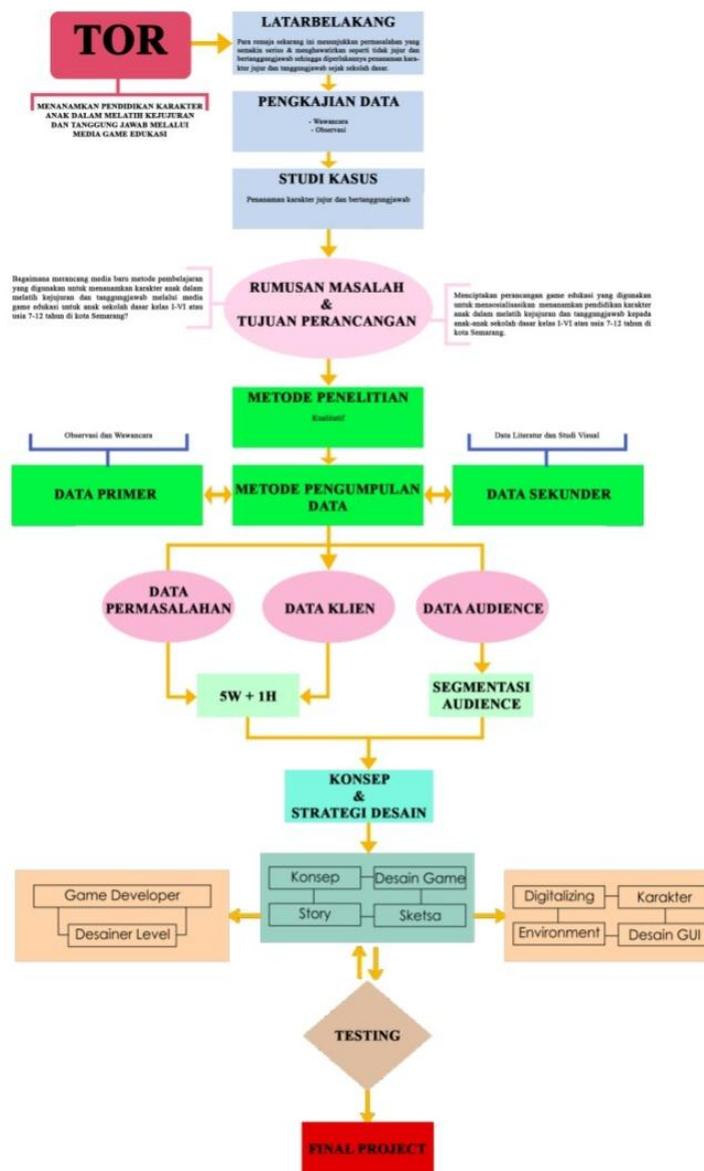
Bagaimana merancang game edukasi sebagai media sosialisasi menanamkan pendidikan karakter anak dalam melatih kejujuran dan tanggungjawab kepada anak-anak sekolah dasar kelas I-VI atau usia 7-12 tahun di kota Semarang sehingga mendapat media baru sebagai metode pembelajaran kejujuran dan tanggungjawab. Target audiens dalam perancangan *game* ini yaitu meliputi anak-anak sekolah dasar kelas I-VI atau usia 7-12 tahun yang dianggap sebagai periode awal mulai bertanggung jawab atas perilakunya sendiri dalam hubungan dengan orang tua mereka, teman sebaya, dan orang lainnya. Anak di ibaratkan seperti spons yang menyerap semua yang ada di sekelilingnya dan semua yang diserap itu akan menjadi pondasi penting dalam pembentukan kepribadiannya kelak. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa proses perkembangan otak kanan (afektif, empati, dan rasa) sejalan dengan kemajuan anak-anak dan anak mampu melakukan sendiri atau memandang anak-anak lain sebagai pembelajaran lewat penemuan sendiri.

2.3 Metode Penelitian

Untuk mendapatkan tujuan dari penelitian ini, penulis menggunakan metodologi kualitatif dalam mendapatkan data-data yang bertujuan untuk menentukan hubungan antara variable Dinas Pendidikan Kota Semarang, dan sample target audien. Kemudian observasi yang dilakukan dengan cara mengunjungi langsung ke sekolah-sekolah dasar di kota Semarang untuk mengetahui kebiasaan responden dalam hal kejujuran dan tanggungjawab di kantin sekolah. Selain itu observasi ini juga digunakan untuk mengetahui minat *target audience* terhadap *game*, dan tanggapan responden mengenai pemanfaatan *game* sebagai sarana sosialisasi menanamkan pendidikan karakter anak dalam melatih kejujuran dan tanggungjawab.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Alur Penentuan Konsep



Gambar 2.1. Bagan alur penelitian

3.2 Konsep Dasar Game

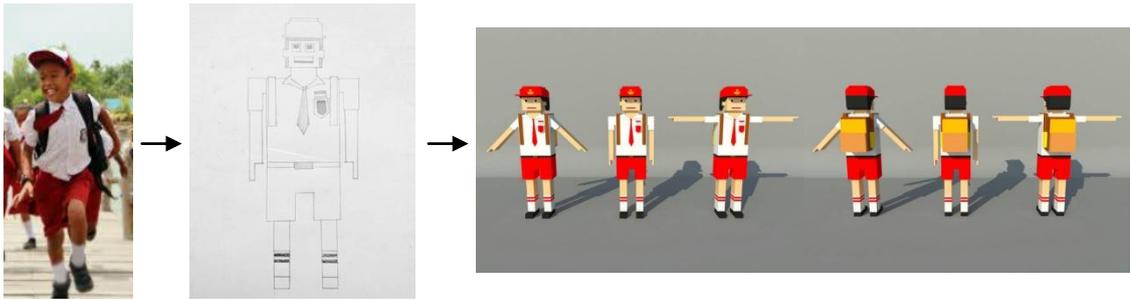
Perancangan *game* ini bertujuan untuk menyampaikan pesan sosialisasi sebagai upaya menanamkan pendidikan karakter anak dalam melatih kejujuran dan tanggungjawab kepada anak-anak sekolah dasar kelas I-VI atau usia 7-12 tahun di kota Semarang dan dapat digunakan sebagai media baru metode pembelajaran kejujuran dan tanggungjawab. *Game* yang akan dibuat ini berjudul “PEJUANG CILIK” dan untuk mempermudah target audiens, penulis mengambil data visual yang sesuai dengan konten permasalahan game dari pemilihan karakter berupa anak sekolah dasar dengan menggunakan seragam lengkap dan menggunakan tas sekolah karena pada alur *gameplay* terjadi pada saat pulang sekolah bernama Jeremi, sehingga dapat mendukung konten game yang disampaikan dengan gaya penyajian grafis pixelart 3D. Gaya grafis pixelart 3D dipilih karena penulis ingin memperkenalkan kembali game dengan gaya grafis pixelart yang lebih modern.

Game “PEJUANG CILIK” bercerita tentang seorang anak SD bernama Jeremi yang mengapresiasi sikap untuk berusaha jujur dan tanggungjawab sebagai *player* dimana sewaktu diperjalanan pulang kerumah usai sekolah dia mengingat bahwa belum membayar makanan dan minuman yang telah di makannya, karena disekolahnya menerapkan sistem kantin kejujuran, sehingga dia harus kembali ke sekolah untuk membayar makanan dan minuman tersebut yang sudah dimakan. Misi pada *game* ini dengan berjuang melewati rintangan-rintangan (pedagang panggul, pedangang gerobak, anak berandalan/preman, kolam air, angin) di perjalanan dengan hati-hati sambil mengumpulkan uang koin guna membayar makanan dan minuman yang telah dia ambil dan tersedia kotak jackpot untuk penambahan bonus koin lebih banyak. - Semakin lama *game* berjalan maka rintangan semakin cepat seperti lari yang cepat atau semakin banyak rintangan daripada *safeline*. Namun, apabila *player* berhasil membayar kekurangan makanan dan minuman di fitur tombol JAJANAN YANG HARUS DIBAYAR maka kecepatan *player* akan bertambah cepat. *Player* dinyatakan menang jika mengumpulkan uang koin banyak sehingga bisa membayar makanan yang telah diambil. Jika *Player* mati akan *game over* dan mendapatkan *score* dari hasil mengumpulkan uang koin dan kotak *jackpot*

3.3 Karakter Dalam Game

3.3.1 Karakter Utama

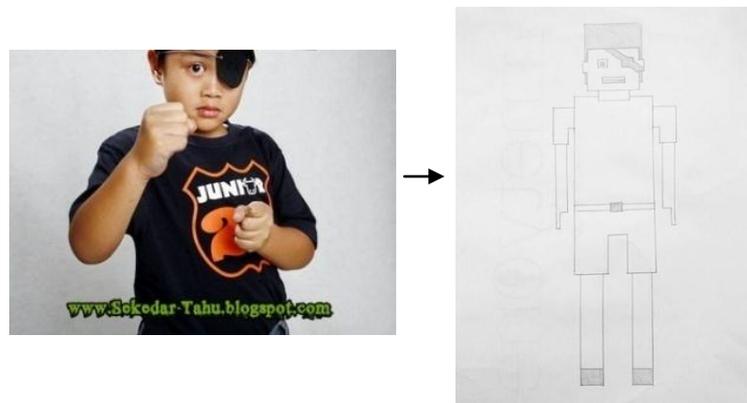
Desain karakter utama yaitu seorang anak-anak sekolah dasar berjenis kelamin laki-laki menggunakan seragam lengkap sesuai dengan peraturan Permendikbud Nomor 45 Tahun 2014 tentang “Pakaian Seragam Sekolah Nasional Peserta Didik Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Mulai Tahun Pelajaran 2014-2015”, karena pada cerita dalam *gameplay* setting ketika pulang sekolah sehingga desainer menambahkan menggunakan tas sekolah untuk pelengkap karakter *player* bernama Jeremi. Desain karakter *player* menggunakan pengayaan visual grafis *pixelart 3D*



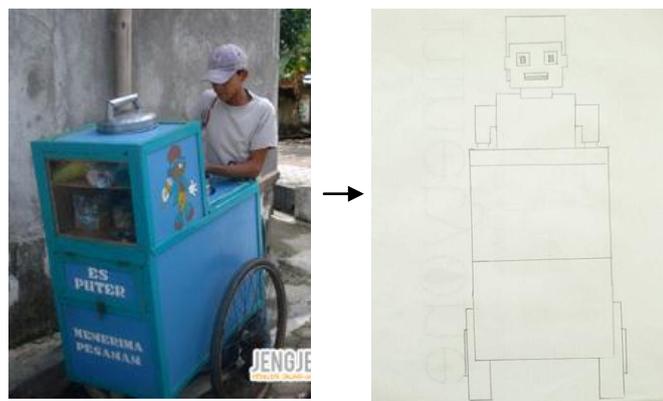
Gambar 3.1. *Brainstorming* Karakter Utama (Jeremi)

3.3.2 Karakter Halang Rintang

Desain karakter *player* menggunakan pengayaan *pixelart 3D*. Konsep karakter untuk rintangan-rintangan dalam *game* “PEJUANG CILIK” ini menggunakan tokoh yang umum/sering dijumpai oleh anak sekolah ketika pulang sekolah yaitu, Anak berandalan/preman, pedagang gerobak, pedagang panggul, anjing.



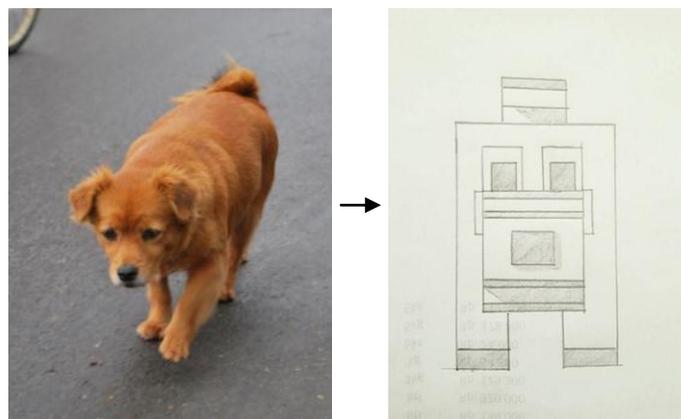
Gambar 3.2. *Brainstorming* Karakter Anak Berandalan/Preman



Gambar 3.3. *Brainstorming* Karakter Pedagang Gerobak



ambar 3.4. *Brainstorming* Karakter Pedagang Panggul



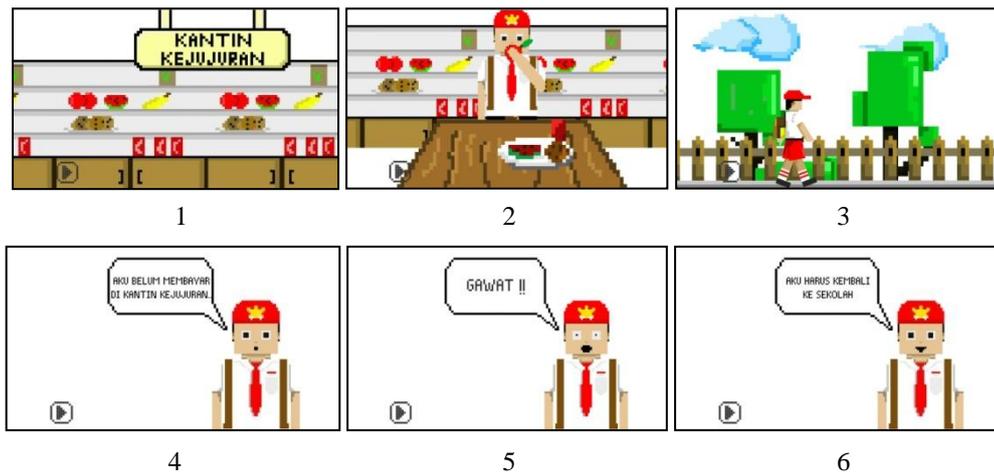
Gambar 3.5. *Brainstorming* Karakter Pedagang Panggul

3.4 Desain *Graphic User Interface (GUI)*

Dalam perancangan suatu game, tampilan grafis atau GUI menjadi salah satu aspek yang sangat penting untuk menarik perhatian pengguna dan juga sebagai acuan pada fitur-fitur yang mengkomunikasikan pemain dengan *game* sehingga dapat dengan mudah mengakses informasi pada *game* yang dimainkan. Suasana dalam *gameplay* akan mengambil *setting* jalan raya dengan konsep *go green* sesuai dengan pencaanangan pemerintah tata kota dan beberapa tampilan *background* menu juga mengambil *setting* jalan raya sebagai konsistensi visual, sedangkan beberapa pada bagian intro prolog animasi dan salah satu menu Jajanan Yang Harus Dibayar menggunakan *setting background* kantin sekolah. Dalam pengembangan ide tersebut, maka diperlukan data-data visual yang menjadi rujukan dalam membuat desain *environment* yang akan disederhanakan sehingga menampilkan kesan familiar kepada target audiens. Pada *interface game* “Pejuang Cilik” ini menggunakan teknik pixelart 3D. Sedangkan pewarnaan menggunakan warna-warna umum yang sering diperkenalkan kepada anak-anak tanpa menggunakan efek *drop shadows*, *bevel*, *emboss*, *gradients*.



Gambar 3.6. Tampilan *Opening*



Gambar 3.7. Tampilan *Intro* Animasi



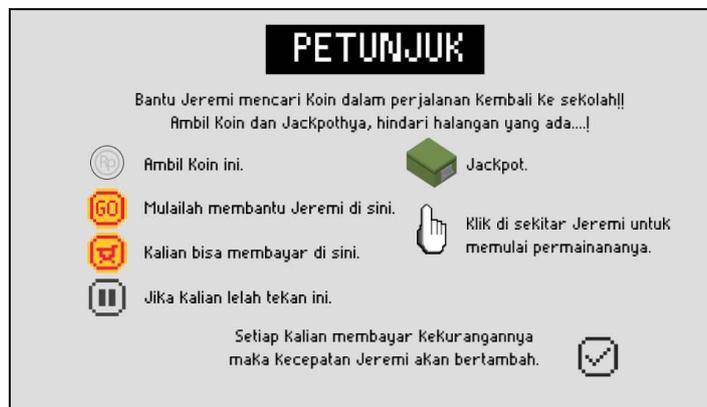
Gambar 3.8. Tampilan Menu Utama



Gambar 3.9. Tampilan Menu JAJANAN YANG HARUS DIBAYAR



Gambar 3.10. Tampilan Menu *CREDIT*



Gambar 3.11. Tampilan Menu *PETUNJUK*



Gambar 3.11. Tampilan *Gameplay*



Gambar 3.12. Tampilan *Pause*



Gambar 3.13. Tampilan *Game Over*

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam perancangan media yang menarik dan interaktif sesuai dengan target audiens anak usia 7-12 tahun dibutuhkan analisis mengenai psikologis dalam proses belajar sehingga dapat tepat sasaran. *Game* merupakan salah satu media yang familiar bagi anak. Sesuai dengan tujuan dari perancangan *game* ini yaitu mensosialisasikan menanamkan pendidikan karakter anak dalam melatih kejujuran dan tanggungjawab kepada anak-anak sekolah dasar kelas I-VI atau usia 7-12 tahun di kota Semarang sebagai metode pembelajaran kejujuran dan tanggungjawab agar anak lebih tertarik

dengan cara yang menyenangkan, selain itu desain-desain yang digunakan dalam game ini disesuaikan dengan realita yang sering dijumpai oleh anak-anak sekolah dasar ketika pulang sekolah. Desain berbagai elemen lain dalam game seperti desain *environment* dan *User Interface* juga dijaga kesederhanaannya agar tidak mengganggu pemain saat bermain karena game ini memiliki jumlah objek yang banyak. Kemudian tokoh Jerimi yang merupakan fokus dari *game player* ini disimplifikasi dan digambarkan kembali menggunakan *style pixelart 3D* diharapkan dapat memperkenalkan kembali visualisasi pixelart lebih modern dan dingat sebagai pelopor media baru sebagai metode pembelajaran kejujuran dan tanggungjawab. Selain penyajian desain yang dibuat semenarik mungkin, *game* “Pejuang Cilik” juga menyajikan berbagai pesan yang terkandung dalam *game* dimana secara tidak langsung pemain di ingatkan untuk bertindak jujur dan tanggungjawab di kantin sekolah terlebih dimanapun berada dan diharapkan dapat diaplikasikan dalam kehidupan nyata.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Pimpinan Pusat Muhammadiyah. 2009. *Revitalisasi Visi dan Karakter Bangsa*. Yogyakarta: PP Muhammadiyah.
- [2] Asmani, J.M. 2011. *Buku Panduan Internalisasi Pendidikan Karakter di Sekolah*. Yogyakarta: Diva Press.
- [3] Megawangi, Ratna. 2004. *Pendidikan Karakter*. Jakarta: Indonesia Heritage Foundation.
- [4] Wong D. L., & Huckenberry M.J. (2008). *Wong’s Nursing care of infants and children*. America.
- [5] Anonimous. 1 Agustus 2009 - 12:07. *Konsumen Kantin Kejujuran Tak Jujur*. Pikiran Rakyat, (Online), (<http://www.pikiran-rakyat.com/>), diakses tanggal 17 November 2015 – 14:47).
- [6] Ismail, Andang. 2009. *Educational Games*. Yogyakarta: ProU Media.
- [7] Krisna, Ketut. *Android dan browser Opera dominasi pengguna mobile Indonesia selama 2014*. 2015. URL: <https://id.techinasia.com/android-opera-dominasi-smartphone-indonesia-2014/> [diakses pada tanggal 20 oktober 2015]