

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Shalat merupakan salah satu ibadah wajib bagi umat muslim dan shalat merupakan sarana komunikasi antara seorang hamba dengan Tuhan-Nya sebagai suatu bentuk ibadah yang di dalamnya terdapat sebuah amalan yang tersusun dari beberapa ucapan dan perbuatan yang diawali dengan *takbiratul ikhram* dan diakhiri dengan salam, dan dilakukan sesuai dengan syarat maupun rukun shalat yang telah ditentukan (Imam Bashari Assayuthi, 30). Shalat terdiri dari shalat fardhu (wajib) dan shalat sunnah. Shalat fardhu (wajib) sendiri terdiri atas 5 waktu antara lain subuh, dzuhur, ashar, maghrib dan isya'. Shalat dapat membentuk kecerdasan spiritual bagi siapa saja yang melakukannya (Agustian, 2001).

Selain itu mempelajari shalat merupakan kewajiban bagi setiap muslim, karena shalat adalah bentuk pengabdian manusia kepada Allah SWT yang wajib dilaksanakan agar didalam setiap kegiatannya selalu diberikan keberkahan, kebaikan, kemudahan, dan jalan keluar dari kesulitan yang menimpa. Adapun manfaat dari melaksanakan shalat menurut Imam Ja'far Al-Shadiq antara lain yaitu mengajarkan bagaimana agar kita selalu mengawali suatu perbuatan dengan niat yang baik, dan ini bisa tercermin dari sebelum memulai shalat kita harus selalu mengawalinya dengan niat. Selain itu manfaat shalat yang lainnya yaitu dapat memperkuat iman, membangun akhlak yang baik dan moralitas yang tinggi, mengajarkan tentang kesabaran, serta dapat mencegah dari segala perbuatan yang keji dan mungkar (QS. Al-Ankabut/29:45).

Anak-anak perlu diajarkan untuk mempraktekkan shalat fardhu (wajib) 5 waktu sejak dini. Hal ini termasuk dalam salah satu ajaran kebaikan sebagai landasan agama dan pendidikan karakter bagi anak-anak. Tujuan dari mengajarkan shalat fardhu (wajib) 5 waktu sejak dini yaitu agar anak menjadi simpatik dan terbiasa melakukan shalat sejak usia dini, sehingga mudah baginya kelak dalam melaksanakan shalat di usia dewasa (Syarhus Sunnah, 2/406).

Pembelajaran tentang shalat untuk anak-anak saat ini dilakukan pada tingkat TK dan kelas 1 sekolah dasar (SD). Shalat hendaknya diajarkan dengan pendidikan yang cermat. Oleh karena itu media yang digunakan dalam pembelajaran shalat secara formal di sekolah yaitu dengan memberikan materi yang sederhana dan mudah dipahami yang bertujuan agar anak tidak kesulitan untuk memahaminya. Data awal dari penelitian yang dilakukan terhadap 20 anak kisaran usia 5-7 tahun menyebutkan bahwa media pembelajaran yang dilakukan mempunyai beberapa kelemahan antara lain anak-anak sering mengalami kesulitan dalam menghafal setiap tuntunan gerakan dan bacaan yang ada pada setiap gerakan shalat tersebut. Informasi yang mereka dapat dari guru atau orang tua terkadang sulit dicerna dan ditangkap oleh anak-anak. Di usia mereka yang masih dalam proses belajar membaca dan menghafal, maka cara yang digunakan untuk mereka belajar di usia dini ini yaitu dengan cara mendengarkan dan mengulanginya, apalagi mereka terlahir sebagai generasi digital yang membutuhkan hiburan. Kebiasaan ini dapat membentuk anak menjadi anak-anak yang aktif, interaktif, dan *multi-tasking*.

Dengan teknologi yang selalu berkembang setiap waktu, maka anak-anak menjadi dapat mempelajari banyak hal yang menyenangkan. Proses belajar dan penyampaian informasi menjadi lebih mudah untuk dilakukan dan dipahami oleh anak-anak, salah satu caranya yaitu dengan menggunakan aplikasi permainan yang sifatnya menghibur dan sekaligus mendidik. Pakar *neurosains* dari University of Bristol, Paul Howard Jones menyatakan bahwa permainan yang baik akan membantu anak-anak dalam proses belajar, bereksplorasi dan bereksperimen. Sebenarnya *Game* dapat mengembangkan otak, meningkatkan konsentrasi, meningkatkan logika serta dapat membantu anak untuk dapat berpikir cepat dan tepat dalam menyelesaikan masalah. Jika dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional, *game* lebih unggul dalam beberapa aspek. Salah satu keunggulan *game* yang sangat signifikan adalah terdapatnya animasi yang membuat anak dapat mengingat lebih lama materi-materi yang diajarkan daripada belajar yang konvensional (Clark, 2006).

Salah satu jenis *game* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah *game* edukasi karena memiliki pola

learning by doing. Seperti yang dikutip pada artikel yang berjudul *Games Tingkatkan Minat Belajar Hingga 74%*, portal edukasi OnlineSchools.com melakukan sebuah *survey* sejumlah sumber seperti Education Week, Ed.gov dan NEA Foundation menyatakan bahwa edukasi yang dilakukan dengan menggunakan media *game* membantu munculnya motivasi belajar pada anak terbukti bahwa proses pembelajaran dengan melibatkan *game* memiliki nilai 5.5 poin lebih tinggi dibanding yang tidak. Alasan menggunakan *game* dalam proses pembelajaran karena *game* sangat menarik sehingga anak semakin antusias untuk belajar, ini terbukti dengan meningkatnya antusiasme anak belajar hingga mencapai 74%. Hal ini lah yang mendorong pembuatan aplikasi *game* tentang shalat khususnya shalat fardhu (wajib) 5 waktu yang diharapkan dapat membantu anak usia 5-7 tahun dalam menghafal gerakan dan bacaan shalat yang baik dan benar sesuai syari'at islam untuk kecerdasan spiritual sehingga anak dapat belajar dan bermain dengan menyenangkan.

Untuk saat ini *game* edukasi dengan konten shalat fardhu memang sudah ada sebagai contohnya *game Learn Shalat*, akan tetapi penulis membuat *game* dengan konten shalat fardhu yang lebih variatif serta desain yang lebih menarik untuk anak usia dini 5-7 tahun sebagai media alternatif lain dalam pembelajaran shalat fardhu sesuai kurikulum pendidikan untuk TK (Taman Kanak-kanak) dan SD (Sekolah Dasar) kelas 1, dimana *game* ini memiliki materi shalat seperti gerakan shalat maupun bacaan shalat sesuai syari'at islam yang akan memudahkan anak menghafal setiap materi tuntunan shalat baik gerakan maupun bacaan shalat diharapkan anak akan menjadi rajin dan taat dalam melaksanakan shalat.

Berdasarkan latar belakang yang sudah disebutkan di atas dan dengan mayoritas agama yang dianut oleh penduduk Indonesia adalah agama islam maka *game* tentang pembelajaran tuntunan shalat fardhu (wajib) 5 waktu ini akan sangat membantu anak-anak untuk belajar shalat fardhu (wajib) 5 waktu sehari-hari. Seperti yang diketahui sebelumnya bahwa media *game* akan sangat efektif dan efisien mengingat anak-anak yang menyukai *game* dapat mempelajari pengetahuan melalui *game* yang akan membantu dalam menghafal setiap gerakan dan bacaan

shalat yang baik dan benar sesuai syari'at islam serta memberikan pengetahuan dengan cara menarik dan tidak membosankan dengan desain yang menarik.

1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan pemaparan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa rumusan masalah pada perancangan ini adalah:

Bagaimana merancang *game* edukasi pembelajaran tuntunan shalat fardhu (wajib) 5 waktu untuk anak-anak usia dini (5-7 tahun) yang kreatif dan interaktif untuk mempermudah anak-anak dalam menghafal gerakan dan bacaan shalat fardhu (wajib) 5 waktu yang baik dan benar sesuai syari'at islam.

1.3. TUJUAN PERANCANGAN

Tujuan perancangan dari *game* ini adalah merancang *game* edukasi pembelajaran tuntunan shalat fardhu (wajib) 5 waktu untuk anak-anak usia dini (5-7 tahun) kreatif dan interaktif sehingga mempermudah anak dalam menghafal gerakan dan bacaan shalat fardhu (wajib) 5 waktu yang baik dan benar sesuai dengan syari'at islam.

1.4. MANFAAT PENELITIAN

Penelitian ini dapat memberikan beberapa manfaat antara lain sebagai berikut:

1. Bagi Masyarakat

Dengan adanya *game* ini orang tua akan memperoleh bahan pembelajaran tentang tata cara shalat fardhu (wajib) 5 waktu khususnya untuk anak-anak dan mendapatkan referensi media pembelajaran yang kreatif dan interaktif mengenai pembelajaran tentang tuntunan shalat.

2. Bagi Dinas Pendidikan dan jajarannya

Mendapatkan cara baru atau media alternatif untuk menumbuhkan semangat belajar pada anak-anak dalam menghafal gerakan dan bacaan shalat shalat fardhu (wajib) 5 waktu yang baik dan benar.

3. Bagi Ilmu DKV Universitas Dian Nuswantoro

Memberikan sebuah karya yang akan menjadi referensi dan inspirasi bagi mahasiswa lainnya serta memberikan kontribusi bagi mahasiswa lainnya yang akan melakukan penelitian.

4. Bagi Peneliti (Mahasiswa)

Melalui *game* ini penulis lebih mengetahui bagaimana membuat media alternatif tentang tuntunan shalat fardhu (wajib) 5 waktu serta sebagai penerapan ilmu dibidang desain komunikasi visual.

1.5. BATASAN DAN LINGKUP PENELITIAN

Batasan masalah yang akan di bahas dalam perancangan ini adalah:

1. *Game* ini ditujukan untuk anak usia 5 sampai 7 tahun (TK sampai dengan SD kelas 1) karena pembelajaran shalat hendaknya dimulai sejak usia dini.
2. Materi shalat yang dijadikan dalam *game* ini adalah shalat fardhu (wajib), antara lain: subuh, dzuhur, ashar, maghrib dan isya' dan beberapa surat-surat pendek dalam Al-qur'an, seperti: QS. Al-Asri, QS. Al-Kautsar, QS. Al-Ikhlash, QS. Al-Falaq dan QS. An-Naas.
3. Penelitian untuk perancangan ini dilakukan di Semarang tetapi mengingat materi atau hal tentang shalat itu universal maka *game* yang dirancang bisa digunakan secara luas di Indonesia.
4. *Game* ini menggunakan *platform* Android.

1.6. TINJAUAN TEORI

1.6.1. Tinjauan Tentang Tuntunan Shalat Fardhu (wajib)

A. Pengertian Shalat

Pengertian shalat secara etimologi berarti do'a dan secara terminologi atau istilah dari para ahli fiqih membagi arti shalat secara lahir dan hakiki. Shalat secara lahiriah berarti perkataan dan perbuatan yang diawali dengan takbir dan diakhiri dengan salam, dan dengan itu kita beribadah kepada Allah SWT menurut syarat dan rukun yang telah ditentukan (Sidi Gazalba,88).

Dan secara hakikinya shalat ialah “berhadapan hati (jiwa) kepada Allah, secara yang mendatangkan takut kepada-Nya serta menumbuhkan di dalam jiwa rasa kebesarannya dan kesempurnaan kekuasaan-Nya” dan keperluan kita kepada Allah yang kita sembah dengan perkataan dan pekerjaan atau dengan kedua – duanya” (Hasbi Asy-Syidiqi, 59)

Shalat juga diartikan sebagai salah satu sarana komunikasi antara seorang hamba dengan Tuhan-Nya, sebagai bentuk ibadah yang di dalamnya terdapat amalan yang tersusun dari beberapa ucapan dan perbuatan yang diawali dengan *takbiratul ikhram* dan diakhiri dengan salam, serta sesuai dengan syarat dan rukun shalat yang telah ditentukan (Imam Bashari Assayuthi, 30). Maka dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa shalat ialah merupakan salah satu ibadah kepada Allah, yang berupa perkataan/ucapan dan perbuatan yang diawali dengan takbir dan diakhiri dengan salam menurut syarat dan rukun yang telah ditentukan.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa shalat adalah ucapan-ucapan dan perbuatan-perbuatan tertentu, yang diawali dengan *takbiratul ikhram* dan diakhiri dengan salam menurut syarat dan rukun shalat yang telah ditentukan dalam islam. Sedangkan shalat fardhu atau yang biasa disebut shalat wajib 5 waktu adalah shalat yang hukumnya fardhu (wajib), dimana shalat yang wajib dilaksanakan oleh semua umat muslim dan dikerjakan pada 5 waktu yaitu: subuh, dzuhur, ashar, maghrib dan isya’.

B. Syarat dan Rukun Shalat Fardhu (wajib)

Berikut beberapa syarat wajib shalat yang harus dipenuhi:

1. Beragama Islam
2. Baligh
3. Berakal
4. Telah sampai dakwah islam kepadanya
5. Bersih dan suci dari najis, haid, nifas, dan lain sebagainya

Rukun-rukun yang harus di jalankan dalam shalat, yakni :

1. Niat
2. Berdiri bagi yang mampu
3. *Takbiratul ikhram*
4. Melafalkan surat Al-fatihah
5. Ruku'/membungkuk dengan tuma'ninah
6. I'tidal dengan tuma'ninah
7. Sujud dengan tuma'ninah
8. Duduk di antara dua sujud dengan tuma'ninah
9. Sujud kedua dengan tuma'ninah
10. Tasyahud
11. Melafalkan shalawat Nabi Muhammad SAW
12. Salam

Dalam islam terdapat syarat-syarat dan rukun-rukun shalat fardhu (wajib) dimana syarat dan rukun shalat haruslah dijalankan agar sesuai dengan syari'at islam.

C. Waktu dan Bacaan Niat Shalat Fardhu (wajib)

Shalat fardhu ada 5 waktu dan masing masing mempunyai waktu yang di tentukan. Setiap umat islam diperintahkan untuk menunaikan shalat-shalat itu di dalam waktunya masing masing.

Adapun waktu shalat fardhu (wajib) yang ditentukan dalam islam adalah sebagai berikut:

1. Shalat Subuh

Waktunya dimulai dari terbitnya fajar shidiq, hingga terbitnya matahari. Yaitu antara pukul 04.00 – 5.30 pagi. Shalat subuh terdiri dari 2 raka'at.

Niat Shalat Subuh:

أُصَلِّي فَرَضَ الصُّبْحِ رَكَعَتَيْنِ مُسْتَقْبِلَ الْقِبْلَةِ آدَاءً (مَأْمُومًا) / (إِمَامًا) لِلَّهِ تَعَالَى

Ushalli fardhash-shubhi rak'ataini mustaqbilal-qiblati adaa'an (ma'muuman / imaaman) lillaahi ta'aalaa.

Artinya: Aku berniat melakukan shalat fardhu subuh 2 raka'at, dengan menghadap qiblat (ma'muman/imaman) karena Allah ta'ala.

2. Shalat Dzuhur

Dilakukan pada waktu matahari mulai condong ke arah barat hingga panjang suatu benda menjadi sama dengan benda itu sendiri. Yaitu antara pukul 12.00 – 15.00 siang. Shalat dzuhur terdiri dari 4 raka'at.

Niat Shalat Dzuhur:

أُصَلِّيَ فَرَضَ الظُّهْرِ أَرْبَعَ رَكَعَاتٍ مُسْتَقْبِلَ الْقِبْلَةِ آدَاءً (مَأْمُومًا) / (إِمَامًا) بِسْمِ اللَّهِ تَعَالَى
Ushalli fardhazh-zhuhri arba'a raka'aatim mustaqbilal-qiblati adaa'an (ma'muman / imaman) lillaahi ta'aalaa.

Artinya: Aku berniat melakukan shalat fardhu dzuhur 4 raka'at, dengan menghadap qiblat (ma'muman/imaman) karena Allah ta'ala.

3. Shalat Ashar

Waktunya dimulai setelah waktu dzuhur berakhir hingga matahari terbenam. Antara pukul 15.00-18.00 sore. Shalat ashar terdiri dari 4 raka'at.

Niat Shalat Ashar:

أُصَلِّيَ فَرَضَ الْعَصْرِ أَرْبَعَ رَكَعَاتٍ مُسْتَقْبِلَ الْقِبْلَةِ آدَاءً (مَأْمُومًا) / (إِمَامًا) بِسْمِ اللَّهِ تَعَالَى
Ushalli fardhal-'ashri arba'a raka'aatim mustaqbilal-qiblati adaa'an (ma'muman / imaman) lillaahi ta'aalaa.

Artinya: Aku berniat melakukan shalat fardhu ashar 4 raka'at, dengan menghadap qiblat (ma'muman/imaman) karena Allah ta'ala.

4. Shalat Maghrib

Waktunya dimulai sejak terbenamnya matahari hingga hilangnya mega merah di langit. Yaitu antara pukul 18.00-19.00 sore. Shalat maghrib terdiri dari 3 raka'at.

Niat Shalat Maghrib:

أُصَلِّيَ فَرَضَ الْمَغْرِبِ ثَلَاثَ رَكَعَاتٍ مُسْتَقْبِلَ الْقِبْلَةِ آدَاءً (مَأْمُومًا) / (إِمَامًا) بِسْمِ اللَّهِ تَعَالَى
Ushalli fardhal-maghribi tsalaatsa raka'aatim mustaqbilal-qiblati adaa'an (ma'muman / imaman) lillaahi ta'aalaa.

Artinya: Aku berniat melakukan shalat fardhu maghrib 3 raka'at, dengan menghadap qiblat (ma'muman/imaman) karena Allah ta'ala.

5. Shalat Isya'

Waktunya dimulai sejak hilangnya mega merah di langit atau setelah habisnya waktu shalat maghrib hingga terbitnya fajar. Yaitu antara pukul 19.00 – 04.30 malam. Shalat isya' terdiri dari 4 raka'at.

Niat Shalat Isya':

أُصَلِّيُ فَرَضَ الْعِشَاءِ أَرْبَعَ رَكَعَاتٍ مُسْتَقْبِلَ الْقِبْلَةِ آدَاءً (مَأْمُومًا) / (إِمَامًا) بِسْمِ اللَّهِ تَعَالَى

Ushalli fardhal-'isyaa'i arba'a raka'aatim mustaqbilal-qiblati adaa'an (ma'muman / imaman) lillaahi ta'aalaa.

Artinya: Aku berniat melakukan shalat fardhu maghrib 4 raka'at, dengan menghadap qiblat (ma'muman/imaman) karena Allah ta'ala.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa melaksanakan shalat fardhu (wajib) harus sesuai dengan waktu yang sudah ditentukan dalam islam, apabila tidak sesuai waktunya maka berlaku waktu yang tidak diperbolehkan shalat.

D. Manfaat Shalat Fardhu (wajib)

Manfaat shalat fardhu (wajib) bagi anak-anak itu banyak sekali terutama untuk pembentukan karakternya serta mengajarkan kedisiplinan. Adapun manfaat shalat fardhu (wajib) bagi anak diantaranya:

1. Shalat mencegah dari perbuatan keji dan mungkar
2. Shalat menjauhkan dari sifat mengeluh dan kikir
3. Shalat mencegah dari berbagai macam kesesatan
4. Shalat menenangkan dan menentramkan hati

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat dari shalat sangatlah banyak baik bagi jasmani maupun rohani jika shalat tersebut dilakukan secara baik dan benar dan teratur.

1.6.2. Psikologi Anak Tentang Belajar dan Bermain

Anak tidak berbeda dengan orang dewasa, anak juga makhluk sosial. Untuk membantu perkembangan kemampuannya anak membutuhkan bantuan orang lain, anak dalam mencapai taraf kemanusiaan yang normal tidak mungkin dilakukan

sendiri karena anak lahir dengan segala kelemahan. John Locke berpendapat bahwa anak pribadi yang masih bersih dan sangat peka terhadap rangsangan yang berasal dari lingkungan anak tersebut (Gunarsa,1986). Agustinus seorang peletak dasar permulaan psikologi anak, menyatakan bahwa anak tidak sama dengan orang dewasa, anak cenderung menyimpang dari hukum dan ketertiban yang disebabkan oleh terbatasnya pengetahuan dan pengertian terhadap realita kehidupan, anak-anak akan lebih mudah belajar dengan adanya contoh yang diterima atau dilihatnya dari aturan yang sifatnya lebih memaksa (Suryabrata, 1987).

Menurut Crow & Crow (1972), memberikan gambaran dan penerapan tentang pengalaman-pengalaman belajar seorang individu sejak dilahirkan sampai dengan usia tua. Pokok persoalannya adalah keadaan-keadaan yang dapat digunakan untuk mempelajari belajar. Menurut Sigit,dkk (2008), pembelajaran Berbasis Komputer merupakan sebuah sarana yang baik digunakan dalam proses belajar mengajar karena dapat membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

Seto Mulyadi (2006) seorang psikolog anak, menjelaskan bahwa metode pembelajaran terhadap anak haruslah disesuaikan dengan masa perkembangannya. Dunia anak-anak adalah dunia bermain, anak-anak pada dasarnya sangat senang belajar, asalkan dilakukan dengan cara yang menyenangkan.

Pada teori-teori tersebut dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan bahwa keadaan-keadaan yang dapat digunakan dalam belajar, maksudnya disini belajar dapat dilakukan dalam berbagai keadaan dan tidak harus dalam keadaan belajar secara formal (di sekolah). Justru anak-anak akan lebih mudah mengerti dan tidak mudah bosan. Untuk itu belajar melalui sebuah *game* dapat diterapkan. Dan pembelajaran melalui media seperti komputer ternyata lebih efektif. Untuk itu dapat digunakan sebagai bahan acuan bahwa penggunaan media komputer dan gadget dapat dijadikan sebagai pembelajaran tuntunan shalat fardhu (wajib) dengan tata cara yang sesuai dengan syari'at islam.

1.6.3. Anak Usia Dini

Menurut *National Association for The Education of Young Children (NAEYC)* anak usia dini adalah mereka yang memiliki usia antara 0-8 tahun dengan jenjang

pendidikan yang dimulai dari tempat penitipan anak, prasekolah, TK atau SD. Sedangkan menurut Undang-undang Republik Indonesia Pasal 28 Sistem Pendidikan Nasional No.20/2003 anak usia dini adalah anak yang memiliki usia 0-6 tahun. Dalam masa pertumbuhan anak usia dini, merupakan sebuah masa unik dalam kehidupan anak. Hal ini dikarenakan pada masa ini anak memasuki masa yang paling peka, sehingga diperlukan perhatian yang ekstra guna memperoleh sumber daya manusia yang berkompeten di masa depan. Menurut undang-undang Republik Indonesia 2003 pasal 1 ayat 14 menjelaskan bahwa tujuan dari pendidikan usia dini adalah sebuah upaya untuk membina anak sejak lahir hingga usianya mencapai 6 tahun yang dilakukan dengan memberikan rangsangan pendidikan yang dianggap sangat membantu dalam perkembangan serta pertumbuhan jasmani dan rohani anak supaya siap memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pada tahun 2011 UNESCO mengklasifikasikan jenjang pendidikan ke dalam 9 tingkatan yang disebut sebagai *International Standart Classification of Education (ISCED)*. Level 0 *Early Childhood Education*, Level 1 *Primary Education*, Level 2 *Lower Secondary Education*, Level 3 *Upper Secondary Education*, Level 4 *Post Secondary Non Tertiary Education*, Level 5 *Short Cycle Tertiary Education*, Level 6 *Bacelors or Equivalent Level*, Level 7 *Master's or Equivalent Level* dan Level 8 *Doctoral or Equivalent Level*.

Fokus utama pada pendidikan anak usia dini adalah pada level 0 dan level 1 yaitu *Early Childhood Education* dan *Primary Education*. Level 0 dengan rentang usia 3-5 tahun. Pendidikan usia dini ini dikhususkan untuk mendukung kemampuan kognitif, fisik, sosial dan perkembangan emosi anak, serta untuk memperkenalkan anak dalam memahami instruksi di luar konteks keluarga. Program pendidikan ini ditujukan untuk mengembangkan kemampuan sosioemosional yang dibutuhkan untuk berpartisipasi dalam lingkungan sekolah dan masyarakat. Level 1 memiliki rentang usia 5-7 tahun dimana tingkat pendidikan ini diperuntukkan dengan tujuan untuk membekali siswa dengan kemampuan dasar membaca, menulis dan matematika serta memberikan dasar yang kuat untuk belajar serta memahami inti dari pengetahuan, perkembangan pribadi dan sosial. Fokus pembelajaran pada

tingkat dasar dengan kompleksitas yang rendah. Pada level ini anak dipandang telah memiliki kemampuan dasar yang cukup untuk mengerjakan suatu perintah.

Tahap perkembangan anak pada usia 5-7 tahun adalah langkah dimana anak mulai mengeksplorasi lingkungan melalui simbol-simbol seperti bentuk, warna, dan kata-kata. Sehingga pada masa ini, anak-anak perlu mendapat stimulus yang menarik untuk mengasah kecerdasannya. Selain itu anak-anak mengerti terhadap sejumlah objek yang teratur dan cara mengelompokkannya. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No.58 Tahun 2009 pencapaian perkembangan nilai agama dan moral pada anak kelompok usia 5-7 tahun antara lain:

1. Mengenal agama yang dianut.
2. Membiasakan diri beribadah.
3. Memahami perilaku mulia (jujur, penolong, sopan, hormat).
4. Membedakan perilaku baik dan buruk.
5. Menghormati agama orang lain.

Oleh karena itu target audiens pada perancangan *game* ini meliputi anak usia dini rentang usia 5-7 tahun, pada usia tersebut masuk klasifikasi *primary education* dimana otak anak berkembang pesat dan anak sudah dibekali kemampuan dasar sehingga materi yang ada dalam *game* ini akan sangat berguna bagi anak-anak dalam membentuk pendidikan karakter pada anak.

1.6.4. Psikologi Anak Usia 5-7 Tahun

Anak usia 5-7 tahun baru berkembang kemampuan bahasanya dan kemampuan untuk menerima rangsangnyanya masih terbatas, anak masih belum bisa untuk berfikir abstrak dan pemikirannya pun masih tergolong statis, anak harusnya sudah mampu untuk menyelesaikan tugas-tugas seperti menyusun, menggabungkan, memisahkan, menderetkan, membagi, dan melipat, namun untuk persepsi waktu dan tempat masih terbatas. Di usia ini anak sudah bisa memecahkan masalah (*problem solving*) sederhana.

Setelah masuk masa prasekolah, anak masih berfikir secara imajinatif dan berkhayal, sedangkan saat masuk usia sekolah dasar anak sudah dapat berfikir

secara rasional (dapat diterima akal) dan konkret. Menurut Piaget seorang psikolog Swiss itu adalah masa dimana berakhirnya masa berkhayal dan anak mulai berfikir konkret (berkaitan dengan dunia nyata).

Di usia ini anak sudah mampu untuk mengembangkan pola pikir dan nalarnya dengan kemampuan intelektual dan berbagai kecakapan yang sudah mulai berkembang. Anak sudah mampu untuk menerima dasar-dasar keilmuan seperti membaca, menulis, berhitung dan pengetahuan-pengetahuan lain yang berhubungan dengan lingkungan sekitarnya. Untuk mengembangkan daya nalarnya juga bisa dengan melatih anak untuk mengungkapkan gagasan, pendapat maupun penilaiannya tentang sesuatu yang dilakukannya maupun yang ada dilingkungannya.

Saat di sekolah yaitu guru untuk mengembangkan kemampuan anak dapat dengan cara memberikan anak kesempatan untuk mengemukakan pertanyaan maupun komentar tentang materi yang sedang diajarkan maupun yang anak pelajari sendiri, dan memberikan kesempatan untuk diskusi bersama teman sekelasnya tentang sesuatu.

1.6.5. Perkembangan Pengamatan Visual dan Imajinasi Anak Usia 5-7 Tahun

Pada umumnya anak yang mulai memasuki bangku Sekolah Dasar, bentuk gambar manusia mendapat perhatian mereka, walaupun masih sangat sederhana. Pada tahap ini warna belum mendapat perhatian yang kuat, sedangkan konsep ruang hanya terbatas pada sekitar dirinya. Perkembangan persepsi visual dan pendengarannya pada stadium ini meningkat secara cepat meskipun masih terbatas pada pemahaman konkret. Perkembangan atensinya lebih mengena pada hal-hal yang terlihat mencolok dan berbeda dari pada hal-hal yang relevan. Anak-anak melihat badut yang lucu akan lebih menarik dari pada orang-orang normal di sekitarnya. Bagi anak-anak, gambar kartun yang lucu menjadi lebih menarik dari pada foto yang realis (Desmita, 2003). Penyajian materi ajar yang disertai gambar akan menjadi sangat menarik perhatian mereka.

Menurut Watson Dunn dan M. Arnold Barban fungsi gambar adalah sebagai penyampaian suatu gagasan yang relevan secara cepat dan efektif. Lembaga riset

dan penerbitan komputer yaitu *computer technology research* (CTR) menyatakan bahwa manusia hanya dapat mengingat 20 % dari apa yang dilihatnya dan 30 % dari apa yang didengarnya. Namun manusia mampu mengingat 50 % dari apa yang dilihat dan didengar secara bersamaan, dan 80 % dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus (Suyanto, 2009:18). Dari penelitian tersebut, nampak jelas bahwa media yang berbentuk visual memiliki peran yang sangat signifikan untuk membentuk *Long term memory* pada anak, terlebih lagi secara psikologis anak memiliki gaya pengamatan visual dan imajinasi yang lebih dominan dari orang dewasa.

Dalam pandangan psikologi kognitif, seperti yang dikutip Fleming (1993), gambar merupakan salah satu alat penyampai pesan yang dihasilkan untuk mengubah psikomotor, kesadaran atau tingkah laku efektif dari seseorang atau lebih. Pesan yang ditampilkan melalui ilustrasi/gambar dapat mendorong aktivitas belajar para siswa. Secara umum, gambar atau yang biasa disebut dengan media visual sebagai media pembelajaran memiliki 4 fungsi:

1. Atensi, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian dari siswa untuk dapat berkonsentrasi pada pembelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau yang menyertai teks materi pelajaran.
2. Afektif, yaitu media visual yang menimbulkan kenyamanan bagi siswa ketika sedang belajar.
3. Kognitif, yaitu memperlancar pencapaian tujuan agar dapat memahami dan mengingat informasi/pesan yang terkandung dalam gambar tersebut.
4. Kompensatoris, yaitu mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat dalam menerima dan memahami isi dari pelajaran yang disajikan secara teks maupun verbal.

Penggunaan gambar/ilustrasi sebagai media pembelajaran adalah karena media visual dapat meningkatkan proses belajar dari para siswa. Hal ini terjadi karena dua hal, yaitu pertama, media visual lebih menarik sehingga menumbuhkan motivasi yang tinggi dalam diri siswa, pelajaran menjadi lebih jelas maknanya, metode mengajar guru pun menjadi lebih bervariasi, siswa tidak hanya akan mendengarkan tetapi juga mengamati, melakukan, mendemonstrasikan bahkan

memainkan peran yang ada dalam gambar. Penggunaan media visual erat kaitannya dengan tahapan berfikir anak usia sekolah dasar, karena media visual dapat membuat hal-hal yang abstrak menjadi kongkrit dan menyederhakan hal-hal yang kompleks.

1.6.6. Teori Perancangan

1. Unsur-unsur dan Prinsip dasar seni rupa

a. Unsur-unsur seni rupa

Unsur fisik dalam seni rupa pada dasarnya meliputi semua unsur fisik yang terdapat pada sebuah benda. Dengan demikian pengamatan unsur-unsur visual pada karya seni rupa ini tidak berbeda dengan pengamatan terhadap benda-benda yang ada disekeliling kita. Semakin baik pengamatan seseorang terhadap segala sesuatu yang dilihatnya.

Unsur-unsur seni rupa umumnya dikelompokkan sebagai berikut :

1. Titik

Titik adalah salah satu unsur seni rupa yang terkecil. Semua wujud karya awalnya dihasilkan dari unsur titik ini. Titik juga bisa menjadi pusat perhatian tersendiri jika berkumpul atau memiliki warna yang berbeda dari yang lain.

2. Garis (*Line*)

Garis merupakan sebuah goresan atau batas dari benda, bidang, ruang, dan sebagainya. Garis memiliki dimensi yang memanjang dan cenderung memiliki arah tertentu, serta mempunyai sifat panjang, pendek, lurus, melengkung dan masih banyak lagi. Garis dalam desain digunakan untuk mendapatkan suatu kesan yang membuat kekar, kuat, simpel atau megah.

3. Bidang

Bidang terbentuk dari beberapa garis yang kedua ujungnya bertemu atau karena sapuan warna. Bidang mempunyai dimensi pipih dan tidak memiliki volume. Bidang dibatasi oleh kontur dan disebut 2 dimensi, yaitu cuma panjang dan lebar. Bidang terdiri dari

beberapa macam, diantaranya: biomorfosis, geometris, tak beraturan serta bersudut. Beberapa bidang dasar dalam seni rupa diantaranya: segiempat, segitiga, lingkaran, oval dan sebagainya.

4. Bentuk

Bentuk bisa dikatakan sebagai bangun (*Shape*) atau juga bentuk plastis (*Form*). Bentuk plastis (*Form*) merupakan bendar 3 dimensi atau memiliki ruang, tidak seperti bangun (*Shape*) yang hanya 2 dimensi (hanya panjang dan lebar tidak terdapat volume). Bentuk plastis contohnya: meja, kursi, almari dan lain sebagainya.

5. Ruang

Ruang dalam karya seni 3 dimensi bisa dirasakan langsung oleh sang penikmat, seperti halnya ruangan rumah, gedung dan sebagainya. Sedangkan dalam karya seni 2 dimensi ruang hanya bersifat semu (maya) karena didapatkan dari kesan penggambaran yang datar dan pipih, menjorok, cekung, cembung dan sebagainya. Oleh sebab itu, dalam karya seni 2 dimensi, kesan ruang atau yang disebut juga dengan kedalaman bisa diperoleh dengan beberapa cara, diantaranya: penggambaran gempal, perspektif warna, peralihan warna gelap-terang serta tekstur, penggantian ukuran, penggambaran bidang bertindih, penggantian tampak bidang, pelengkungan atau pembengkokan bidang, serta penambahan bayangan.

6. Tekstur

Tekstur adalah sifat permukaan suatu benda. Sifat tersebut bisa terkesan halus, kasar, mengkilap, kusam, dan sebagainya. Kesan tersebut didapatkan melalui rabaan dan penglihatan. Ada 2 macam tekstur yaitu: semu (maya) yaitu berbeda antara penglihatan dan perabaan, serta tekstur rabaan.

7. Warna

Warna, dalam teorinya warna berdasar pada cahaya, bisa dilihat melalui 7 spektrum warna dalam ilmu fisika, seperti halnya pelangi.

Warna bisa dipelajari melalui 2 pendekatan, salah satunya dengan berdasarkan pigmen warna yaitu butiran halus yang terdapat pada warna.

Penggunaan warna dalam sebuah perancangan sangatlah penting. Dalam perancangan ini penggunaan warna disesuaikan dengan target audiens yaitu anak sekolah dasar. Dalam lingkaran warna berisi 12 warna yang tersusun berdasarkan tiga teori warna yaitu 3 warna primer, 3 warna sekunder dan enam warna intermediate. Jika dibelah menjadi dua bagian akan memperlihatkan setengah bagian yang tergolong dalam warna panas dan setengah bagian yang lain tergolong dalam warna dingin. Merah, jingga dan kuning tergolong sebagai warna panas, sedangkan warna biru, ungu dan hijau digolongkan sebagai warna dingin.

Dalam Perancangan ini menggunakan warna-warna lembut dengan kombinasi warna warna-warna yang telah di jelaskan diatas disesuaikan dengan psikologis anak-anak yang cenderung menyukai warna-warna yang cerah. Warna adalah unsur penting dalam sebuah desain, karena dengan warna yang sesuai pada suatu desain dapat menarik perhatian anak sehingga anak dapat mengerti pesan yang di sampaikan.

8. Gelap Terang

Dalam karya seni rupa 2 dimensi, unsur gelap terang bisa berfungsi sebagai, diantaranya: penggambaran benda seolah memiliki volume (3 dimensi), memberikan kesan kedalaman atau runag serta memberikan kontras. Unsur gelap terang dalam karya seni rupa bisa terjadi karena intensitas warna, bisa juga karena pencampuran warna hitam dan putih.

b. Prinsip-prinsip Seni Rupa

Prinsip-prinsip seni rupa adalah unsur non fisik dalam karya seni rupa berupa kaidah atau aturan baku yang diyakini oleh beberapa seniman

secara konvensional dapat membentuk sebuah karya seni yang baik dan indah. Kaidah atau aturan baku ini disebut komposisi, berasal dari bahasa latin *compositio* yang artinya menyusun atau menggabungkan menjadi satu. Komposisi mencakup tiga bagian pokok yaitu: kesatuan (*unity*), keseimbangan (*balance*) dan irama (*rhythm*).

1. Kesatuan (*unity*), merupakan prinsip yang utama dimana unsur seni rupa saling menunjang satu sama lain dalam membentuk komposisi yang bagus dan serasi. Untuk menyusun satu kesatuan setiap unsur tidak harus sama dan seragam, tetapi unsur dapat berbeda atau bervariasi sehingga menjadi susunan yang memiliki kesatuan.
2. Keseimbangan (*balance*), adalah kesan yang didapat dari suatu susunan yang diatur sedemikian rupa sehingga terdapat daya tarik yang sama pada tiap sisi susunan.
3. Irama (*rhythm*) adalah pengulangan satu atau beberapa unsur secara teratur dan terus menerus. Susunan atau pengulangan dari unsur-unsur seni rupa yang diatur, berupa susunan garis, bentuk ataupun variasi warna. Pengulangan unsur yang dibentuk dan peletakannya sama akan terasa statis, sedangkan susunan yang diletakkan bervariasi pada ukuran, warna, tekstur, dan jarak akan mendapatkan irama yang harmonis.

1.6.7. Media Pembelajaran

Pada dasarnya pembelajaran dengan media yang interaktif bertujuan untuk mendukung materi dan metode yang ada di dalam proses belajar mengajar dalam sistem pendidikan konvensional. Menurut Rusman, bentuk-bentuk metode multimedia pembelajaran interaktif dapat berupa, antara lain:

1. Drill atau Practice

Media pembelajaran interaktif dengan bentuk penyajian yang lebih konkret. Terdapat penilaian dan diasumsikan telah memahami materi untuk meningkatkan kecepatan berpikir.

2. Tutorial

Media pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi berisi materi pelajaran, pola-pola sebagai instruktur.

3. Simulasi

Media pembelajaran interaktif tiruan bentuk yang mendekati suasana yang sebenarnya dan tanpa resiko.

4. *Game*

Salah satu metode media pembelajaran yang interaktif yang memberi fasilitas menambah kemampuan dan sebagai pmbangkit motivasi.

Dengan pemaparan di atas media pembelajaran interaktif sangat diperlukan untuk perancangan ini, karena dapat membantu anak-anak. Pada perancangan ini metode *game* adalah yang akan penulis gunakan sebagai media pembelajaran interaktif karena anak dapat berkompetisi sehingga anak akan termotivasi dan dapat memiliki perkembangan ketrampilan tertentu.

1.6.8. Teori *Game*

a. Pengertian *Game*

John C Beck & Mitchell Wade (penulis buku : *How the Gamer Generation is Changing Workplace*) berpendapat bahwa *game* adalah lingkungan pelatihan yang baik bagi dunia nyata dalam organisasi yang menuntut pemecahan masalah secara kolaborasi. Menurut buku *Rules of Play* karya Katie Salen dan Eric Zimmerman *game* adalah sistem tempat pemain melakukan konflik bohongan, ditentukan oleh aturan, yang memberi hasil terukur. Aturan dan hasil *game* termasuk dari struktur dasar di dalam *game*.

Dari dua pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *game* adalah sebuah sistem dimana pemain terlibat dalam konflik buatan, disini pemain berinteraksi dengan sistem dan konflik dalam permainan merupakan rekayasa atau buatan, dalam permainan terdapat peraturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan menentukan permainan.

b. *Genre Game*

Game juga memiliki berbagai macam *genre game* yang berbeda-beda sesuai dengan bentuk permainannya. *Genre-genre game* menurut buku *Game Design Foundations* (Roger E. Pederson, 2003) antara lain:

1. *Action Game*, tipe *game* ini adalah salah satu tipe *game* yang paling aktif dimana dalam permainannya *player* diharapkan untuk dapat dengan cepat bergerak, menyerang, dan memberikan reaksi terhadap segala hal yang ditampilkan oleh *game*. *Game genre action* dapat melatih motorik *player*. Tetapi pada *genre* ini yang ditekankan dalam permainan adalah sisi *action* saja dan stroytellingnya lemah. Contoh: *Street Fighter* dan *Tekken*.
2. *Adventure Game* adalah penjelajahan yang memuat berbagai macam puzzle sepanjang perjalanan. Ada berbagai macam jenis puzzle pada *game* adventure puzzle dapat berbentuk physical puzzle (*player* diminta untuk menggerakkan barang hingga sesuai dengan ketentuan yang diharuskan, memindahkan barang, mencari barang, atau membangun suatu objek), verbal puzzle (dapat berupa teka-teki, mencari password, dan menemukan kalimat yang tepat), timing puzzle (*player* diminta untuk menyelesaikan sebuah masalah sesuai dengan ketentuan dalam range waktu tertentu), maze, atau eksplorasi gua dan dungeon. *Game* jenis ini menekankan cerita yang berlangsung dengan segala jenis puzzle yang menantang untuk diselesaikan. Akan tetapi *game* ini membutuhkan pemikiran yang cukup kompleks. Contoh: *Prince of Persia* dan *Devil May Cry*.
3. *Casual Game*, terdiri dari board *game* seperti catur dan Othello, card *game* (termasuk permainan judi), dan *game shows*. *Game genre* ini mudah dimengerti dan dimainkan oleh siapa saja. Selain itu *casual game* juga memiliki *gameplay* yang intuitif yaitu dapat dimainkan secara langsung tanpa memakai buku manual atau petunjuk, gaya grafis yang penuh warna dan membuat kesan ceria tanpa adanya kekerasan di dalamnya. Selain itu *player* juga dapat merasakan

bermain dalam *game show* yang *player* sukai tanpa harus meninggalkan rumah dan pekerjaan.

Casual game merupakan industri yang berkembang pesat. *The Casual Game Association* menyatakan pertumbuhan pasar *game casual* pada tingkat 20% per tahun. Jumlah pengguna 200 juta orang setiap bulan diantaranya 48,3% adalah laki-laki dan 51,7% adalah pengguna perempuan. Hal ini akan berlanjut setiap tahunnya. *Game casual* pada semua *platform* akan mencapai lebih dari 46% dari industri total penjualan. Contoh: *Candy Crush Soda Saga*, *Angry Birds*, *Cooking Academy*.

4. *Educational Game*, *game* dengan *genre* ini menonjolkan pendidikan. *Game* edukasi didesain sebagai alat pengajaran atau sebagai pendukung sebuah konsep pembelajaran. *Game* edukasi dapat menyerupai berbagai macam *genre game* lain seperti *adventure* atau *sportkan* tetapi *genre* ini tetap dipisahkan karena lebih memusatkan pada unsur pendidikan. Contoh: *Tetris*, *Minesweeper* dan *Bejeweled*.
5. *RPG Game*, *game genre* ini menyediakan *game world* yang luas dimana *player* dan *party* dapat melakukan eksplorasi untuk mencari harta, item yang diinginkan, atau menambah *experience* dan *player* status dengan melawan monster yang ditemui di sepanjang perjalanan. *Game* *RPG* memiliki sebuah goal yang spesifik dengan sebuah ending di akhir perjalanan. *Storytelling* dalam *game* ini pun variatif dan dapat melibatkan berbagai macam setting dan latar belakang. Contoh: *Final Fantasy*, *Skyrim* dan *The Witcher*.
6. *Simulation Game*, *game* ini menempatkan *gamer* pada sebuah situasi nyata secara virtual. *Game* simulasi banyak dimanfaatkan untuk melatih prajurit dalam penguasaan lapangan dan kendaraan militer. *Genre* ini diklasifikasikan kembali menjadi dua jenis yaitu *vehicle simulation* yang terdiri dari simulasi pengendaraan berbagai macam mesin dan kendaraan baik darat, laur, atau udara dan *managing*

simulation yang terdiri dari *game-game* manajemen seperti manajemen mall, pabrik pembangkit tenaga, atau hidup seseorang dan keluarganya. Contoh: *Sim City*, *The Sims* dan *Tamagotchi*.

7. *Sports Game (Fighting Game)*, *game* jenis ini memiliki variasi dalam POV (Point of View). Ada dua jenis POV yang diterapkan pada *sports game* yaitu *player's POV* atau disebut juga sebagai *twitch game* dan *manager POV* atau disebut juga *strategy game*. Dalam *fighting game* POV dapat bervariasi antara *fighter's POV* atau *third person POV*. Jenis-jenis permainan dalam *genre* ini meliputi berbagai aktivitas olah raga dan berbagai jenis pertarungan. Contoh: *Winning Eleven*, *NBA* dan *Virtual Tennis*.
8. *Strategi Game*, *game* yang membutuhkan pemikiran dan perencanaan yang tepat. Kemenangan *player* dapat ditentukan oleh *battle of mind*. Terdapat aturan dan goal tertentu yang harus dipenuhi oleh *player* melalui sebuah strategi. POV yang digunakan dalam *game* ini biasanya adalah POV dimana *player* dapat melihat semua bagian dari *playing arena*. Contoh: *Age of Empires*, *Civilization* dan *Rise of Nations*.
9. *Other Games (Puzzle and Toys)*, dalam *puzzle game* *player* diminta untuk menyelesaikan sebuah *puzzle*. *Game* dapat berupa menyusun gambar acak atau permainan menyusun kotak. *Toys game* adalah sebuah permainan dimana *player* diminta untuk menyusun sebuah konstruksi bangunan atau benda lain. Contoh: *Puzzle logic* dan *Jigsaw Puzzle*.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa *game* memiliki berbagai *genre* yang dapat dimainkan, mulai dari *game action* yang memiliki sifat yang aktif, *game adventure* dengan berbagai macam penjelajahan dan *puzzle*, *casual game* yang dapat dimainkan oleh siapa saja, *game edukasi* yang digunakan sebagai media pendidik atau media pembelajaran, *game simulasi* yang menempatkan pemain berada pada

situasi nyata, *game sport*, *game strategy* dan *game-game* universal lainnya. Dengan berbagai pilihan *genre game* tersebut, seorang perancang *game* dapat memilih *genre game* yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapainya. Dalam permasalahan dalam perancangan ini yaitu bagaimana cara meningkatkan minat belajar anak untuk menghafal tuntunan shalat fardhu (wajib) maka penulis memilih *game* edukasi yang sesuai dengan tujuan dari perancangan ini yaitu untuk menciptakan media yang menarik dan interaktif sehingga mampu menarik minat menghafal tuntunan shalat fardhu (wajib) pada anak.

c. Elemen-elemen Dasar *Game*

Elemen-elemen dasar *game* menurut Teresa Dillon:

1. *Game Rule*, merupakan aturan perintah, cara menjalankan, fungsi objek dan karakter.
2. *Plot*, biasanya berisi informasi tentang hal-hal yang akan dilakukan oleh player dalam *game* dan secara detail, perintah tentang hal yang harus dicapai dalam *game*.
3. Tema, di dalamnya biasanya ada pesan moral yang akan disampaikan character atau pemain sebagai karakter utama maupun karakter yang lain yang memiliki ciri dan sifat tertentu.
4. *Object*, merupakan sebuah hal yang penting dan biasanya digunakan pemain untuk memecahkan masalah, ada kalanya pemain harus punya keahlian dan pengetahuan untuk bisa memainkannya.
5. *Text*, *Grafik* dan *Sound*, *game* biasanya merupakan kombinasi dari media teks, grafik maupun suara, walaupun tidak harus semuanya ada dalam permainan *game*.
6. Animasi, animasi ini selalu melekat pada dunia *game*, khususnya untuk gerakan karakter yang ada dalam *game*, properti dan objek.
7. *User Interface*, merupakan fitur-fitur yang mengkomunikasikan user dengan *game*.

Elemen Formal

Elemen formal *game* adalah elemen dasar yang membentuk sebuah *game*, tanpa salah satu elemen ini suatu aplikasi tidak bisa disebut sebuah *game*. Yang termasuk kedalam elemen formal yaitu :

- a. Pemain: karakter yang ada di dalam *game* yang mewakili pemain. Di dalam *game* dapat dibedakan menjadi single *player vs game*, multi *player vs game*, *player vs player*, unilateral, multilateral, cooperative.
- b. Tujuan: yang harus dicapai pemain dalam *game*.
- c. Prosedur: hal yang diperlukan pemain untuk mencapai tujuan dalam *game* dan harus sesuai dengan aturan dalam *game*.
- d. Aturan: peraturan yang harus dipatuhi pemain di dalam *game*. Aturan membatasi aksi atau tindakan pemain seperti hal-hal yang dapat dan tidak dapat dilakukan.
- e. Sumber daya: suatu objek *game* yang mempunyai nilai sehingga dapat digunakan pemain untuk mencapai tujuan dalam *game*. Pada umumnya jumlah terbatas dan sedikit dapat berupa waktu, indikator kesehatan atau uang.
- f. Konflik: konflik yang dirancang di dalam *game* dengan membuat aturan, batasan dan prosedur yang membuat pemain tidak dapat langsung mencapai tujuan.
- g. Batasan dan hasil atau akibat: batasan pada sebuah *game* adalah batasan mana yang masuk dalam *game* mana yang tidak. Batasan dapat bersifat fisik dan konseptual seperti map pada *game strategy* dan item yang dapat digunakan dalam satu tim di dalam *game*. Sedangkan hasil atau akibat adalah hasil yang dicapai pemain berupa kemenangan atau kekalahan.

Elemen Dramatis

Elemen dramatis adalah elemen yang berkaitan dengan segi emosional pemain dsalam memainkan *game*. Yang termasuk kedalam elemen dramatis yaitu :

- a. Tantangan: hasil dari konflik yang memberikan tekanan atau beban pada pemain dalam proses mencapai tujuan. Tantangan menimbulkan rasa puas senang bahkan kecewa.
- b. *Play*: menyediakan kesempatan atau peluang untuk pemain dalam menggunakan imajinasi, inspirasi, dan kemampuannya bermain untuk menyelesaikan *game*. Tipe permainan dapat cepat, lambat, serius atau santai.
- c. Alasan: memberikan latar belakang kenapa pemain harus mencapai tujuan dalam *game*.
- d. Karakter: tokoh yang mewakili pemain dalam menjalankan perannya dalam *game*.
- e. Cerita: pemain berperan aktif dalam cerita yang ada dalam *game*.

Berdasarkan penjelasan diatas mengenai elemen-elemen yang ada dalam sebuah *game* dapat disimpulkan bahwa dalam perancangan atau pembuatan sebuah *game* harus memiliki elemen-elemen penting, seperti: karakter atau pemain, *game play*, *game rules* dan user interface. Teori ini dapat dijadikan sebagai acuan penulis bagaimana merancang *game* dengan memperhatikan elemen-elemen apa saja yang telah ditentukan seperti tertera dalam penjelasan diatas.

e. *Game* Edukasi

Game Edukasi adalah *game* yang khusus dirancang untuk mengajarkan user suatu pembelajaran tertentu, pengembangan konsep dan pemahaman dan membimbing mereka dalam melatih kemampuan mereka, serta memotivasi mereka untuk memainkannya (Hurd dan Jenuings, 2009).

Penerapan *Game* edukasi bermula dari perkembangan video *game* yang sangat pesat dan menjadikannya sebagai media efektif yang interaktif dan banyak dikembangkan di perindustrian. Melihat kepopuleran *game* tersebut, para pendidik berpikir bahwa mereka mempunyai kesempatan yang baik untuk menggunakan komponen rancangan *game* dan menerapkannya pada kurikulum dengan penggunaan industri berbasis *game* Hurd dan Jenuings (2009). *Game* harus memiliki desain antarmuka yang interaktif dan mengandung unsur menyenangkan .

Menurut Hurd dan Jenuings, perancangan yang baik harus memenuhi kriteria dari *education game* itu sendiri. Berikut beberapa kriteria dari *education game* (*game* edukasi), yaitu:

1. Nilai Keseluruhan (*Overall Value*)

Pusat dari nilai keseluruhan terdapat pada desain dan pada durasi dari *game* tersebut. Desain yang menarik dan interaktif dibangun dalam aplikasi ini. Fitur timer digunakan untuk menentukan panjang dari durasi *game*.

2. Dapat Digunakan (*Usability*)

Bagi pembuat *game*, mudahnya penggunaan dan akses menjadi poin yang penting. Rancangan *userinterface* yang *friendly* dirancang dalam aplikasi ini agar lebih mudah bagi user untuk mengakses aplikasinya.

3. Keakuratan (*Accuracy*)

Keakuratan diartikan sebagai bagaimana kesuksesan model/gambaran sebuah *game* dapat dituangkan ke dalam percobaan atau perancangannya. Perancangan aplikasi ini harus sesuai dengan model *game* pada tahap perencanaan.

4. Kesesuaian (*Appropriateness*)

Kesesuaian dapat diartikan bagaimana isi dan desain *game* dapat diadaptasikan terhadap keperluan user dengan baik. Aplikasi ini menyediakan menu dan fitur yang diperlukan user untuk membantu pemahaman user dalam menggunakan aplikasi.

5. Relevan (*Relevance*)

Relevan artinya dapat mengaplikasikan isi *game* ke target user. Agar dapat relevan terhadap user, sistem harus membimbing mereka dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Karena aplikasi ini ditujukan untuk anak-anak maka desain antarmuka harus sesuai dengan nuansa anak-anak, yaitu menampilkan warna-warna yang ceria.

6. Objektivitas (*Objectives*)

Objektivitas menentukan tujuan user dan kriteria dari kesuksesan atau kegagalan. Dalam aplikasi ini objektivitas adalah usaha untuk mempelajari hasil dari permainan.

7. Umpan Balik (*Feedback*)

Untuk membantu pemahaman user bahwa permainan (*performance*) mereka sesuai dengan objek *game* atau tidak, *feedback* harus disediakan. Aplikasi ini menyajikan animasi dan efek suara yang mengindikasikan kesuksesan atau kegagalan permainan.

Menurut Andang Ismail (2006), menyatakan fungsi permainan edukatif adalah sebagai berikut:

1. Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar
2. Merangsang pengembangan daya pikir, dan daya cipta dan bahasa agar dapat menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik.
3. Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman dan menyenangkan.
4. Meningkatkan kualitas pembelajaran anak

Penjelasan diatas memaparkan tentang bagaimana cara merancang *game* edukasi yang baik sesuai dengan standar-standar yang telah ditentukan. Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa perancangan suatu *game* edukasi juga harus sesuai dengan kriteria-kriteria yang telah ditentukan untuk mendapatkan *game* edukasi yang baik. Kriteria

tersebut diantaranya yaitu nilai keseluruhan, kemudahan untuk menggunakan atau mengakses *game* tersebut, keakuratan, kesesuaian desain *game* dengan kebutuhan user atau pemain, relevansi dalam hal pencapaian user terhadap tujuan yang ingin dicapai dengan *game* tersebut, objektivitas serta umpan balik yang didapat pemain setelah memainkan *game* tersebut. *Game* juga bukan hanya digunakan sebagai hiburan (*fun*) saja, namun juga dapat digunakan sebagai media edukasi, anak-anak dapat lebih memahami pembelajaran yang berbasis edukasi hiburan.

Dalam perancangan ini, teori ini digunakan penulis sebagai dasar perancangan *game* edukasi yang baik sehingga perancangan ini sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan yaitu membantu anak untuk belajar mengenai tuntunan shalat fardhu (wajib) 5 waktu dengan menggunakan media yang menarik.

f. Manfaat *game*

Bermain *game* memiliki banyak manfaat padahal bagi sebagian orang bermain *game* memiliki dampak buruk namun itu tergantung bagaimana memainkan *game* apa, berlebihan atau hanya untuk sekedar hiburan belaka. Berikut manfaat dari bermain *game*:

1. Koordinasi mata dan tangan

Penelitian di Manchester University dan Central Lancashire University membuktikan bahwa *gamer* yang bermain 18 jam per minggu memiliki koordinasi yang baik antara tangan dan mata setara kemampuan atlet.

2. Menambah konsentrasi

Dr. Jo Bryce kepala peneliti suatu universitas di Inggris menemukan bahwa *gamer* sejati mempunyai daya konsentrasi tinggi yang memungkinkan mereka mampu menyelesaikan beberapa tugas.

3. Meningkatkan ketajaman mata

Penelitian di Rochester University mengungkapkan bahwa anak-anak yang memainkan *game* mempunyai ketajaman mata yang lebih cepat dari mereka yang tidak bermain *game*.

4. Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris

Riset di Indonesia membuktikan bahwa orang yang mahir berbahasa Inggris di sekolah atau universitas tanpa kursus adalah mereka yang bermain *game*.

5. Membantu bersosialisasi

Beberapa professor di Loyola University, Chicago telah mengadakan penelitian dan menurut mereka *game online* dapat menumbuhkan interaksi sosial yang menentang *stereotif gamer* yang terisolasi.

6. Meningkatkan kinerja otak

Bermain *game* yang tidak berlebihan dapat meningkatkan kinerja otak bahkan memiliki kapasitas jenuh yang lebih sedikit dibanding belajar dan membaca buku.

7. Peningkatan Kemampuan Belajar

Kompleksitas *game* memberikan anak kesempatan untuk meningkatkan keterampilan kognitif seperti memecahkan masalah dan membuat keputusan. *Game* telah berkembang ke titik di mana penggunaanya harus mengambil kendali dan berpikir sendiri.

8. Mengurangi stres

Stres tidak hanya dialami oleh orang tua tetapi juga anak-anak. Beberapa orang tua terkadang menaruh harapan dan tuntutan yang sebenarnya anak-anak mereka tidak suka, misalnya terkait hobi dan belajar. Bermain *game* dapat menjadi jalan keluar bagi anak Anda lepas dari tekanan untuk mengurangi tingkat stres.

9. Membuat senang

Salah satu efek terbesar dari bermain *game* adalah membuat orang bahagia. Namun, sangat penting untuk membatasi waktu bermain *game*, karena ada kemungkinan bahwa alat ini membuat Anda menjadi

kecanduan. Biarkan anak-anak Anda untuk bermain *game* sesering mungkin, tapi jangan lupa mengingatkan mereka untuk berhenti. Pastikan pula anak Anda tetap melakukan aktivitas di lingkungan sosial.

Dalam perancangan *game* ini diharapkan dapat memunculkan manfaat bagi anak-anak dengan memberikan pembelajaran pendidikan keagamaan seperti tuntunan shalat fardhu (wajib) yang tentunya sangat berguna untuk anak-anak usia dini antara 5-7 tahun.

g. *Platform-platform dalam Game*

1. *PC / Komputer*

Adalah salah satu *platform* yang dapat digunakan untuk memainkan *game*. Ada banyak pengembang dan publisher *game* di *platform* ini dengan berbagai *game* yang menawarkan baik dari sisi grafis dan *gameplay* yang luar biasa. Contoh *game* yang ada di *platform* komputer adalah Call Of Duty, Assassin Creed, Final Fantasy XI & XIV, dan masih banyak lagi.

2. *Console Game*

Console *game* adalah alat yang digunakan untuk memainkan *game*. Contoh: *Playstation*, X-Box, NES, *Gameboy*, Nintendo DS, Nintendo Wii, dan masih banyak lagi. Console *game* hanya bisa memainkan *game* yang memang dibuat untuk dimainkan pada console tersebut.

3. *Web Based Game*

Game yang ada di jejaring sosial merupakan *game* yang dijalankan dan dimainkan melalui web browser. Biasa juga disebut dengan browser *game*. Walaupun browser *game* juga tidak hanya yang ada di jejaring sosial. Ada juga istilah lain untuk *game* yang ada di jejaring sosial yaitu Social *Game* karena memang *game* ini dimainkan bersama-sama. Contoh dari *game* yang dijalankan web browser yaitu *Zynga Farmville*.

4. *Mobile Games*

Perangkat *mobile* juga jadi *platform* untuk *game*. Bahkan sekarang ini banyak *smartphone* yang memiliki kartu grafis / GPU dan mampu memainkan *game* 3D yang tidak kalah dengan *platform* lain.

Berdasarkan penjelasan diatas *game* memiliki berbagai *platform*, diantaranya yaitu *game* dengan *platform* PC, *platform* Console, *platform* Web serta *game* dengan *platform* *Mobile*. Dalam *game mobile* pun masih terbagi dengan beberapa *platform* lagi diantaranya yaitu Android, Windows Phone dan iOS. Dalam perancangan ini, pemaparan tentang *platform game* memberikan referensi tentang *game* yang akan dirancang yang biasanya paling banyak dapat digunakan oleh anak-anak. Dalam perancangan ini penulis memilih *Mobile games* dengan *platform* Android yang banyak digunakan oleh anak-anak karena *mobile* bukan lagi barang mewah dan anak-anak sudah bisa mengaksesnya serta lebih fleksibel dengan berbasis Android karena bisa di dapatkan secara gratis.

1.6.9. Teori Desain Komunikasi Visual

Ada banyak cara untuk menyampaikan cerita, ada juga banyak cara untuk mempresentasikan sebuah image. Atmosphere dalam *game* dapat berubah-ubah sesuai visual style yang ditampilkan. Contoh visual style: 2D cartoon graphic, comic illustration, anime, dll. Elemen-elemen visual seperti visual style, tipografi, dan layout juga mempengaruhi tampilan keseluruhan dari sebuah *game*.

a. Huruf dan Tipografi

Tulisan pada menu dan dialogue box misalnya, tentu huruf yang digunakan harus dapat dibaca oleh *player* dan sesuai dengan keseluruhan tema yang digunakan dalam *game*. Dalam buku Huruf dan Tipografi, Suriyanto Rustan mengatakan bahwa yang terpenting dari huruf adalah legibility dan readability. Legibility berhubungan dengan kemudahan mengenali dan membedakan masing-masing huruf. Suatu huruf dikatakan legible apabila masing-masing huruf mudah dikenali dan dapat dibedakan

satu sama lain. *Readability* berhubungan dengan tingkat keterbacaan suatu teks. Teks yang *readable* adalah yang mudah dibaca. Apabila *legibility* merupakan keterbacaan tiap huruf maka *readability* adalah keterbacaan teks yang disusun dalam suatu komposisi. Menurut Leslie Becker, seorang praktisi, penulis, dan pengajar desain grafis tipografi memiliki tiga sifat yaitu *Type as Text* yaitu tipografi sebagai penyampai pesan penulisnya. Teks mengutamakan faktor-faktor optis. Disini *legibility* dan *readability* menjadi hal yang sangat penting. *Type as Information Delivery* adalah ketika tipografi sebagai penyampai informasi, tanda pengenal, dan penunjuk arah. Disini *legibility* dan *readability* menjadi hal yang sangat penting, dan *Type as Image* dimana tipografi berfungsi sebagai penyampai pandangan, sikap, dan ekspresi kreatif. Disini *legibility* dan *readability* tidak menjadi prioritas.

Dalam perancangan *game* ini penulis menggunakan huruf hijaiyah atau huruf arab didalamnya karena sebagian besar *game* ini menggunakan tulisan arab. Huruf Hijaiyah adalah Huruf-huruf yang tertentu yang merupakan abjad yang menjadi dasar dalam mempelajari baik Baca Tulis Al-Qur'an maupun Bahasa Arab. Huruf Hijaiyah ini di baca dari kanan ke kiri.

Jumlah huruf hijaiyah/al-qur'an dapat dibedakan menjadi tiga:

1. Berdasarkan sebutan nama aslinya ada 30 huruf yaitu :

ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن و هـ لا ي

2. Berdasarkan bentuk aslinya ada 29 huruf tidak termasuk لا karena berasal dari ل dan ا .

ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن و هـ ي

3. Berdasarkan bunyi bacaannya ada 28 huruf tidak termasuk لا dan ء, jika ada tanda baca maka = laa dan a - i - u = alif

ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن و هـ ي

Dari penjelasan diatas bahwa huruf hijaiyah dibagi menjadi tiga yaitu huruf hijaiyah berdasarkan huruf aslinya, berdasarkan bentuk aslinya, dan

berdasarkan bunyi bacaannya. Dalam perancangan ini tinjauan teori tentang huruf hijaiyah digunakan sebagai pembuatan kalimat pada bacaan-bacaan shalat mulai dari niat sampai tasyahud akhir karena bacaan-bacaan shalat tersebut tersusun dari huruf hijaiyah yang dirangkai.

b. Layout

Semua elemen-elemen visual yang ada dalam *game* juga harus disusun sedemikian rupa sehingga terlihat seimbang dan harmonis. Penyusunan elemen-elemen itu dapat juga disebut dengan membuat layout. Layout memiliki prinsip antara lain:

1. Urutan, menunjuk ke aliran pembaca.
2. Penekanan, menunjuk ke objek penting dalam urutan pembacaan.
3. Keseimbangan, menunjuk pada pembagian berat ruang, termasuk isi dan kosong (ruang sela).
4. Kesatuan, menunjuk pada usaha untuk kesatuan objek, termasuk ruang secara keseluruhan.
5. Konsistensi, menunjuk ke kontrol estetik dari keseluruhan tampilan dan berguna bagi koordinasi keseluruhan material.

c. Ilustrasi

Ilustrasi merupakan visualisasi dari teknik dalam seni rupa yang menekankan pada hubungan dari subjek dengan tulisan yang dimaksud. Ilustrasi di dalam *game* digunakan untuk elemen visual, yang tujuannya untuk menerangkan dan penghias cerita, yang didalamnya terdapat tulisan atau informasi lainnya. Diharapkan anak-anak lebih mudah mencerna tulisan tersebut dengan bantuan visual yang ada.

1.7. METODOLOGI PENELITIAN

1.7.1. METODE PENELITIAN

Bab ini merupakan yang paling penting karena terdapat latar belakang yang mencakup masalah tentang banyak anak yang masih kurang dalam menghafal dan paham mengenai materi pembelajaran shalat fardhu (wajib), banyak media pembelajaran yang sudah ada namun tidak menambah kemauan anak dalam

menghafal dan memahami materi pembelajaran shalat fardhu (wajib) dan menghasilkan rumusan masalah yang menyangkut permasalahan pada latar belakang dan diikuti rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, batasan perancangan serta tinjauan teoritis.

Penelitian ini dapat menggunakan berbagai cara antara lain kualitatif, kuantitatif, maupun campuran (kualitatif kuantitatif). Dalam hal ini penulis menggunakan metode penelitian campuran (kualitatif kuantitatif).

Dalam metode penelitian campuran disini manusia adalah sebagai sumber data utama dan hasil penelitian berupa kata-kata atau pernyataan yang sesuai dengan keadaan sebenarnya. Kegiatan pokok dari penelitian ini adalah mendeskripsikan dan menganalisis secara intensif dan terperinci dari data - data hasil wawancara dan kajian pustaka tentang berbagai macam informasi pembelajaran tentang tuntunan shalat fardhu (wajib) 5 waktu. Dengan menggunakan metode campuran ini penulis dapat menentukan hubungan antara perancangan *game* edukasi yang kreatif dan interaktif dengan bagaimana mempermudah menghafal tata cara gerakan dan bacaan shalat fardhu (wajib) 5 waktu sesuai syari'at islam.

1.7.2. METODE PENGUMPULAN DATA

a. Data Primer

- **Wawancara**

Wawancara dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode wawancara tidak berstruktur agar dapat lebih mudah menyampaikan pertanyaan-pertanyaan tentang berbagai informasi yang dibutuhkan, wawancara disini untuk memperoleh berbagai informasi tentang pembelajaran tentang tuntunan shalat fardhu (wajib) 5 waktu untuk mempermudah menghafal pada anak usia 5-7 tahun.

Penulis melakukan wawancara di Dinas Pendidikan Kota Semarang, disusul melakukan wawancara kepada guru dan siswa siswi taman kanak-kanak (TK) dan siswa siswi kelas 1 sekolah dasar (SD). Wawancara dilakukan dengan cara bertemu langsung dengan pokok pertanyaan seputar seberapa jauh anak dalam menghafal dan memahami

tata cara gerakan dan bacaan shalat fardhu (wajib) 5 waktu yang sesuai dengan syari'at islam.

- Pengamatan (Observasi)

Penulis mengunjungi langsung TK Islam Bakti 2 Kota Semarang, SDN Muktiharjo Kidul 02 Kota Semarang, TK Masjid Al-Azhar Kota Semarang untuk mengamati cara pembelajaran tentang tata cara shalat fardhu (wajib) 5 waktu.

b. Data Sekunder

- Angket

Metode pengumpulan data dengan cara membagikan angket kepada responden yaitu anak-anak taman kanak-kanak (TK) maupun sekolah dasar (SD).

- Kepustakaan

Metode pengumpulan data dengan cara mencari data pada buku, artikel, majalah, serta media lainnya. Metode ini digunakan untuk mencari penjelasan, materi-materi dan juga data-data yang berhubungan dengan perancangan dari buku-buku terkait. Penulis mencari materi-materi yang berhubungan dengan perancangan *game* edukasi tentang tuntunan shalat fardhu (wajib) yang berhubungan dengan perancangan ini guna menjadi landasan serta bahan dalam proses perancangan *game* dari buku-buku terkait.

- Internet

Metode ini digunakan oleh penulis untuk mencari artikel-artikel yang terkait dalam perancangan ini. Artikel-artikel yang didapat kiranya dapat membantu penulis dalam pembuatan perancangan tentang tuntunan shalat fardhu (wajib) untuk mempermudah menghafal pada anak.

1.7.3. METODE ANALISIS DATA

Analisis data dengan metode 5W+1H dapat menyederhanakan data yang sudah dirangkum. Dengan menggunakan metode ini dapat dengan jelas di tentukan

fokus-fokus dan kesimpulan dari penelitian yang sudah dilakukan. Analisis ini penulis gunakan berdasarkan permasalahan banyak anak yang kurang menghafal dan memahami tentang tata cara gerakan dan bacaan shalat fardhu (wajib) 5 waktu yang baik dan benar sesuai syari'at islam, wawancara di Dinas Pendidikan Kota Semarang, guru dan siswa siswi di TK Islam Bakti 2 Kota Semarang, SDN Muktiharjo Kidul 02 Kota Semarang, TK Masjid Al-Azhar Kota Semarang yang terlibat dalam proses pembuatan perancangan *game* edukasi tentang tuntunan shalat fardhu (wajib) 5 waktu.

1.7.4. BAGAN ALIR (Flowchart)



Gambar 1.1 Bagan Alir Penelitian

Sumber: Rekayasa Setyana Intan P