

**PERANCANGAN GAME INTERAKTIF KOMPUTER
"YUK BELAJAR HIJAIYAH!" SEBAGAI MEDIA PENDUKUNG
PEMBELAJARAN HURUF HIJAIYAH**

Ali Maliki¹ (Universitas Budi Luhur)

Email : alimaliki777@gmail.com No.Tlp : 085691281234

Ricky Widyananda Putra² (Universitas Budi Luhur)

Email : rickywidyanandaputra@budiluhur.ac.id No.Tlp : 085771419603

ABSTRACT

Interactive games is a communication medium that is made to provide an educational learning material. Interactive games created as a supporting media learning. The work of this interactive game contains content about about basic learning about the letter Hijaiyah. This paper is devoted to children especially children ages 5-8 years. So design illustration created customized in order to attract the attention of target audience. In Indonesia itself already many elementary schools that teach the basics of the letter Hijaiyah, but not a few others still many of them who are blind will the letter Hijaiyah. In conclusion, this interactive game is expected to be the supporting media learning or an effective means of education especially in children who still do not know the letters Hijaiyah.

Keywords : Design, Interactive Games, Letters Hijaiyah

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Ketika baru lahir hal pertama yang diajarkan orang tua kepada anaknya adalah berkomunikasi. Bagaimana orang tua membangun interaksi kepada anaknya agar terjadinya komunikasi antara anak yang baru lahir dengan orang tua. Hal mendasar yang harus diajarkan kepada seorang anak adalah mengenal huruf, karena dengan mengenal huruf maka anak-anak dapat berkomunikasi dengan baik kepada orang tuanya. Dalam agama Islam, setiap orang tua dianjurkan untuk mengajarkan anak-anak mereka tentang bagaimana cara shalat, dan membaca surat-surat pendek hingga nantinya mereka dapat mengenal dan membaca Al-Qur'an. Jadi bukan hanya tentang mengajarkan huruf abjad / alphabet kepada anak, tetapi juga memberikan pengenalan terhadap huruf hijaiyah kepada mereka.

Huruf Hijaiyah adalah huruf yang tidak begitu rumit dan mudah untuk dipelajari. Dilihat dari bentuknya, huruf Hijaiyah memiliki banyak keunikan berbagai macam rupa sehingga memudahkan mereka dalam memahami huruf hijaiyah. Dan juga cara pengucapannya tidak terlalu sulit untuk dilakukan. Berdasarkan hasil wawancara dengan pemilik RA Alifia, penyampaian materi dilakukan dengan metode konvensional, dimana guru menyampaikan materi hanya menggunakan lqra oleh guru lalu ditulis di buku catatan oleh muridnya serta diberi tugas atau latihan untuk bisa mengerti dan memahami huruf Hijaiyah. Media yang digunakan biasanya hanya berupa tulisan di papan tulis yang ditulis oleh guru tersebut. Tidak ada media lain seperti LCD Proyektor ataupun yang lainnya. Kekurangannya adalah pemberian materi tersebut kurang menarik perhatian sehingga anak-anak menjadi

¹ 1471500536 Mahasiswa Kosentrasi Komunikasi Visual, Ilmu Komunikasi Universitas Budi Luhur

² Dosen Pembimbing

kurang tertarik dan termotivasi untuk mengenal huruf Hijaiyah.

Pencipta memiliki ide untuk membuat media pendukung dalam memperkenalkan huruf Hijaiyah. Perancangan game interaktif ini diharapkan dapat membantu meningkatkan antusias minat belajar, dan meningkatkan motivasi belajar bagi anak usia dini, sehingga mereka tidak merasa bosan. Maka dari itu pencipta membuat game interaktif mengenai huruf hijaiyah agar mudah dipelajari.

Tujuan Penciptaan

Adapun tujuan penciptaan karya ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk membantu meningkatkan minat belajar huruf hijaiyah dan meningkatkan motivasi belajar para murid RA Alifia.
2. Sebagai media komunikasi untuk menyampaikan edukasi mengenai pembelajaran huruf hijaiyah.
3. Untuk mempermudah peran guru dalam memberikan materi kepada murid.

Kerangka Teoritis

1. Komunikasi Visual
2. Game Interaktif
3. User Interface
4. User Experience
5. Prinsip Dasar Desain
6. Prinsip Animasi
7. Warna
8. Tipografi
9. Persepsi Visual
10. Ilustrasi

Teknik Pengumpulan Data

Dalam tahap pengumpulan data , pencipta melakukan beberapa metode untuk memenuhi keperluan perancangan karya ini dan memperkuat materi dari karya yang dibuat.

1. Studi Literatur

Untuk mendukung penciptaan karya, pencipta mencari data melalui studi literatur sebagai landasan teori untuk mencapai gagasan pencipta yang ingin diangkat kedalam karya yaitu informasi mengenai pembelajaran huruf hijaiyah serta materi pendukung lainnya melalui buku referensi, internet, dan media lainnya.

2. Observasi

Pencipta melakukan observasi langsung ke RA Alifia yang beralamat di Gang Z Jl. Cipulir 2 RT 03 RW 04, Cipulir, Kebayoran Lama, Jakarta Selatan, Indonesia.

3. Wawancara

Pencipta mengumpulkan informasi dengan melakukan wawancara dengan guru yang bertugas mengajar di RA Alifia, beberapa orang tua siswa dan kepala sekolah RA Alifia. Teknik wawancara yang dilakukan pencipta seputar informasi seputar pembelajaran huruf hijaiyah, pengalaman selama mengajarkan anak terhadap huruf hijaiyah, dan informasi yang diterima dari RA Alifia.

PEMBAHASAN

Pada studi literatur pencipta menemukan beberapa permasalahan secara umum dan informasi yang terkait dengan pembelajaran huruf hijaiyah, masalah yang paling sering terjadi ialah kurangnya minat anak-anak akan pembelajaran mengenai huruf hijaiyah, karena kebanyakan guru atau sekolah mengajarkan kepada anak murid dengan cara yang konvensional.

Pada metode observasi pencipta mengetahui bahwa di tempat klien masih menerapkan sistem belajar mengenai pengenalan huruf hijaiyah dengan cara yang konvensional, minimnya strategi yang disajikan oleh klien untuk mencoba membuat anak-anak lebih tertarik dalam belajar huruf hijaiyah. Kebanyakan dari anak-anak pasti akan merasa bosan dengan metode pembelajaran yang biasa saja, maka dari itu mereka membutuhkan sebuah penampilan atau cara baru yang terlihat lebih menyenangkan bagi mereka, maka penyajian informasi dalam karya ini

harus dengan penyajian yang menarik sehingga dapat menarik perhatian *audience*. Dari kegiatan observasi juga didapat bahwa di tempat klien tidak menggunakan teknologi yang ada seperti proyektor untuk mengajar kepada murid-murid di RA Alifia.

Dalam tahap terakhir pencipta mewawancarai kepala sekolah RA Alifia, selaku penanggung jawab semua hal yang ada di RA Alifia, hal ini dilakukan untuk lebih menambah informasi seputar cara apa saja yang digunakan sekolah itu dalam menyampaikan materi dan mendiskusikan masalah apa saja yang mereka hadapi dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada murid-murid. Pada wawancara, khususnya dengan kepala sekolah RA Alifia, pencipta mengetahui ada anak-anak yang hanya mau belajar apabila menggunakan banyak gambar dan suara, dan juga banyak dari anak-anak yang hanya tertarik belajar ketika pelajaran menggambar, namun ketika guru dikelas mengajarkan huruf hijaiyah, beberapa dari mereka tidak tertarik sama sekali akan pelajaran tersebut.

Penciptaan hasil produksi karya ini akan diimplementasikan kepada anak-anak khususnya bagi murid RA Alifia dan anak-anak usia 5-8 tahun di Jakarta. Dengan karya berbentuk game interaktif ini diharapkan dapat membantu dan menarik perhatian pembaca serta memudahkan pembaca dalam memahami informasi yg disampaikan. Karya ini berisikan informasi seputar pembelajaran dasar huruf hijaiyah yang umum dan harus diketahui oleh seorang anak-anak yang beragama islam. Untuk mempromosikan karya ini, pencipta membuat media pendukung yang bersifat *promotional* guna untuk menarik perhatian *audience*.

Konsep Kreatif

Konsep kreatif berupa gagasan yang dijabarkan oleh pencipta mulai dari semua perencanaan serta juga konsep yang sudah dibuat untuk diaplikasikan ke dalam karya.

A. Ide Penciptaan

Ide penciptaan dalam karya game interaktif ini mengenai ilustrasi dari materi pembelajaran huruf-huruf hijaiyah yang ada didalam buku tersebut. Hal tersebut unsur terpenting dari game interaktif tersebut yang akan disajikan kepada para pembaca. Dengan memperhatikan unsur tersebut diharapkan anak-anak dapat menangkap dan mengerti apa yang di ajarkan dalam oleh game interaktif tersebut. Maka dari hal tersebut, pencipta ingin membuat game interaktif mengenai materi dasar pembelajaran huruf -huruf hijaiyah untuk anak-anak usia 5-8 tahun yang berisi materi pembelajaran serta ilustrasi desain yang lucu dan menarik.

B. Statement

Dalam game interaktif yang berjudul “ Yuk Belajar Hijaiyah!” ini akan berisikan informasi materi pembelajaran huruf-huruf hijaiyah untuk anak-anak 5-8 tahun. Teknik yang digunakan berupa teknik ilustrasi, desain *layout*, karakter, menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop*, *Adobe Flash*.

C. Sinopsis

Game interaktif ini berisikan tentang materi pembelajaran huruf hijaiyah untuk anak-nak. Materi yang difokuskan yaitu ilustrasi materi mengenai pengenalan huruf hijaiyah, harakat dalam huruf hijaiyah serta membantu anak-anak untuk mengingat setiap huruf hijaiyah. Game interaktif ini dipadukan dengan berbagai macam ilustrasi yang lucu dan menarik sehingga anak-anak termotivasi untuk mempelajari lebih dalam.

D. Ilustrasi

Pada penciptaan karya ini, pencipta terlebih dahulu membuat atau sektsa kasar yang dibuat sendiri dengan teknik manual drawing di kertas HVS ataupun sketchbook yang nanti akan di scan atau dipindai untuk melalui proses digitalisasi dikomputer. Setelah melewati tahap scan, barulah dimulai menggambar digital dengan menggunakan software dari *Adobe Photoshop*. Gambar-gambar dari ilustrasi dalam karya ini menggunakan gambar yang

bersifat ceria dan beraneka ragam karena menyesuaikan dengan segmentasi yang dituju.

E. Warna

Dalam perancangan karya ini, pencipta menggunakan warna RGB. Warna tersebut merupakan bagian dari warna primer, sekunder dan tersier. Pencipta menggunakan warna-warna lembut dan cerah untuk menarik perhatian anak-anak.

F. Tipografi

Untuk Tipografi pada karya ini, pencipta menggunakan huruf atau *font* yang disesuaikan dengan perancangan

game ini. Pada loading screen awal saat masuk kedalam game ini, pencipta menggunakan *font Toon Cats* karena *font* tersebut memberi kesan *fun / happy* dan menarik untuk dilihat sesuai segmentasi.

Pada bagian menu awal/lobi dalam permainan dari game ini, pencipta juga menggunakan *font Toon Cats* untuk lebih memberikan penekanan bernuansa anak-anak.

G. Treatment

Tabel 1 memaparkan *treatment* dari perancangan Game Interaktif “Yuk Belajar Hijaiyah!”.

Tabel 1
Treatment

| Tampilan | Isi Konten |
|------------|--|
| Tampilan 1 | Berisi loading screen saat masuk kedalam game terdapat tulisan “Yuk Belajar Hijaiyah!” dan terdapat ilustrasi. |
| Tampilan 2 | Berisi ilustrasi yang sama seperti loading screen, dan juga terdapat tombol “Mulai” untuk memulai permainan. |
| Tampilan 3 | Berisi menu utama yang terdiri dari bagian menu-menu yang ingin dimainkan. |
| Tampilan 4 | Isi konten permainan mengenai pengenalan huruf Hijaiyah. |
| Tampilan 5 | Berisi isi konten permainan mengenai cara belajar harkat huruf Hijaiyah. |
| Halaman 6 | Berisi quiz permainan untuk mengingat anak-anak mengenai huruf Hijaiyah. |



Gambar 1
Opening Game Interaktif

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Pada karya tugas akhir ini berupa perancangan game interaktif “Yuk Belajar Hijaiyah” yang telah selesai dibuat. Pencipta mengambil kesimpulan bahwa game interaktif ini merupakan sebuah media pendukung pembelajaran di RA Alifia yang diharapkan dapat membantu dan memotivasi anak-anak dalam belajar huruf Hijaiyah.

Proses penciptaan karya ini mengalami cukup banyak hambatan mulai dari penentuan tema, ide kreatif, proses riset, perancangan karya serta *output* karya. Pencipta harus memikirkan unsur-unsur apa saja yang akan dimasukkan ke dalam penciptaan karya agar sesuai dengan segmentasi dan target *audience*.

Adapun analisis SWOT dari game interaktif ini yaitu sebagai berikut :

Strength (Kekuatan) : Game interaktif ini berbentuk sebuah media digital yang dilengkapi dengan ilustrasi dan animasi yang menarik, sehingga memotivasi anak-anak agar mau belajar mengenal dasar-dasar huruf hijaiyah.

Weakness (Kelemahan) : Untuk memainkan game interaktif ini, diharuskan menggunakan peralatan seperti computer

atau laptop, maka dari itu tidak semua anak-anak bisa memainkannya. Mereka hanya dapat merasakan game ini ketika disekolah sebagai media pendukung pembelajaran yang digunakan oleh guru. Kecuali, bagi mereka yang orang tuanya memiliki peralatan komputer atau laptop dirumah.

Opportunity (Peluang) : Dukungan dari guru pengajar serta orang tua murid akan adanya game interaktif ini, akan amat sangat membantu pencipta dalam mengembangkan konten yang ada serta membuat game interaktif dapat merambah keperangkat lain seperti perangkat *Android*.

Threat (Ancaman) : Adanya persaingan dengan berbagai macam game interaktif lainnya yang membuat sedikit ancaman akan reputasi game interaktif ini sebagai media pendukung pembelajaran dengan kualitas yang lebih baik dari game interaktif ini.

Dampak langsung dan tidak langsung dari karya ini adalah :

a. Dampak Langsung

Dampak langsung yang dapat diterima oleh target *audience* adalah

agar dapat membantu guru di RA Alifia dalam membimbing murid-muridnya untuk lebih tertarik dalam belajar huruf Hijaiyah.

b. Dampak Tidak Langsung

Dampak tidak langsung dari karya game interaktif ini kepada target *audience* adalah diharapkan orang lain terutama orang tua yang ingin memberikan pendidikan dasar tentang huruf Hijaiyah kepada anaknya yang masih dibawah umur, sehingga orang tua bisa lebih aktif dan mengetahui perkembangan belajar anaknya.

Saran

Pencipta merekomendasikan dan menyarankan pengalaman saat pembuatan perancangan game interaktif ini kepada pembaca dan calon pencipta karya berikutnya yaitu:

1. Mencari referensi yang terkait sesuai dengan permasalahan dan penciptaan karya.
2. Pada saat pembuatan ilustrasi dan konten yang ingin dimasukkan ke dalam game interaktif, sebaiknya terlebih dahulu memikirkan konsep yang akan digunakan.
3. Kenali target *audience* yang dituju dengan baik sehingga pencipta karya dapat membuat ilustrasi sesuai dengan umur target.
4. Konsultasi dengan orang-orang yang lebih paham dan mengerti tentang masalah yang diangkat dan konsep karya yang akan dibuat.
5. Buatlah sebuah solusi dari sebuah masalah dengan bentuk yang kreatif sehingga bukan hanya sebagai solusi namun menjadi hal menarik untuk khalayak.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraini S, Lia dan Kirana Nathalia. 2014. *Desain Komunikasi Visual (Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula)*. Bandung: Nuansa Cendikia.

Effendi, Onong Uchjana. 2002. *Ilmu Komunikasi "Teori dan Praktek"*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta.

Mulyana, Deddy. 2008. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi.

Tinarbuko, Simbo. 2009. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalan Sutra.

Wibowo, Ibnu Teguh. 2013. *Belajar Desain Grafis*. Yogyakarta: Buku Pintar.

Sumber Online

Muhammad. "Game Sebagai Sarana Edukasi". Diakses pada tanggal : 29/12/2017 pukul 10.10.
<https://www.scribd.com/doc/40624797/Game-Sebagai-Sarana-Edukasi>

Octosa. 2017. "Apa Itu User Interface?". Diakses pada tanggal : 29/12/2017 pukul 13.00.
<https://idseducation.com/articles/apa-itu-user-interface/>

Stikom Surabaya. "Prinsip-Prinsip Animasi". Diakses pada tanggal : 01/01/2018 pukul 14.00.
<http://sir.stikom.edu/386/5/BAB%20II.pdf>

Irfan Zidny. "User Experience dan User Interface". Diakses pada tanggal : 29/12/2017 pukul 13.10.
<http://uxindo.com/user-experience-dan-user-interface/>

Sumber Tugas Akhir

Dhafirwan, Irfan. 2016. "Perancangan Buku Ilustrasi Pembelajaran Bahasa Jepang "Mari Belajar Bahasa Jepang" Untuk Murid Madrasah Aliyah Annajah". Universitas Budi Luhur : Tugas Akhir Tidak Diterbitkan.