

PERANCANGAN *MOBILE GAME* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN “HADIS” UNTUK ANAK USIA 8 – 12 TAHUN

MOBILE GAME DESIGN AS LEARNING MEDIA HADIST FOR KID 8-12 YEARS

Jasonda Lazuardy Azis, Anggie Putiamary, M.Ds

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
jasondalazuardy@gmail.com, anggie.putiamary@gmail.com

Abstrak

Mobile Game “Belajar Hadist, Yuk!!” ini adalah sebuah Mobile Game sebagai alat bantu untuk belajar Hadits bagi anak-anak usia 8-12 tahun. Dalam perancangan Mobile Game ini, perancang mengangkat fenomena yang terjadi pada anak-anak masa kini yang dimana banyak sekali anak-anak yang sudah dapat bermain atau menggunakan gadget dengan mahir tetapi tidak digunakan untuk hal-hal yang positif dan sebagian para orangtua pun membiarkan anaknya bermain gadget sampai berlarut-larut. Salah satu pedoman hidup bagi kaum muslimin selain Al-Quran yaitu al-Hadist. al-Hadist adalah ucapan dan penuturan Rasulullah SAW yang disampaikan kepada para sahabat, keluarga, dan umatnya. Hadist dari Rasulullah berisi nasihat-nasihat, adab-adab, dan perintah agar kehidupan umat manusia selalu berpegang teguh kepada Allah SWT. Kaum Muslimin telah menerima, bahwa Hadis Rasulullah SAW itu sebagai pedoman hidup yang utama setelah Al-Quran. Metode yang diterapkan dalam perancangan ini adalah media mobile game puzzle yang cocok untuk anak.

Kata kunci: Hadits, *Mobile Game* , *Puzzle*, Belajar, Bermain

Abstract

This Mobile Game "Learning Hadist, Come on !!" is a Mobile Game as a tool for learning Hadith for children aged 8-12 years. In designing this Mobile Game, the designer raises the phenomena that occur in today's children where there are so many children who can play or use gadgets adept but are not used for positive things and some parents also let their children play the gadget gets protracted. One of the guidelines for Muslims besides Al-Quran is al-Hadith. al-Hadith is the speech and narration of the Messenger of Allāh disampaikan which was conveyed to his friends, family and people. The Hadith of the Messenger of Allah contains advice, manners, and orders so that the life of mankind always adheres to Allah SWT. The Muslims have accepted that the Hadith of the Prophet Muhammad SAW was the main life guideline after the Koran. The method applied in this design is a mobile media puzzle game suitable for children.

Keywords: Hadith, Mobile Game, Puzzle, Learning, Playing

1. Pendahuluan

Salah satu pedoman hidup bagi kaum muslimin selain Al-Quran yaitu Hadis. Dalam KBBI Hadis adalah sabda, perbuatan, takrir (ketetapan) Nabi Muhammad SAW, yang diriwayatkan atau diceritakan oleh sahabat untuk menjelaskan dan menentukan hukum Islam. Penulisan Hadis yang benar menurut KBBI adalah hadis, akan tetapi cara membacanya dalam Islam adalah Hadis sesuai dengan Bahasa Arab. Pratiwi dalam bukunya berjudul *101 Pesan Rasulullah untuk Anak Saleh* (2017) menyebutkan bahwa hadis adalah ucapan dan penuturan Rasulullah SAW yang disampaikan kepada para sahabat, keluarga, dan umatnya. Hadis dari Rasulullah berisi nasihat-nasihat, adab-adab, dan perintah agar kehidupan umat manusia selalu berpegang teguh kepada Allah SWT. Kaum Muslimin telah menerima, bahwa Hadis Rasulullah SAW itu sebagai pedoman hidup yang utama setelah Al-Quran. Tingkah laku manusia yang tidak ditegaskan ketentuannya, tidak diterangkan cara mengamalkannya, tidak diperincikan menurut petunjuk dalil yang masih utuh, tidak dikhususkan

menurut petunjuk ayat yang masih mutlak dalam Al-Quran, hendaklah dicarikan penyelesaiannya dalam Hadis.

Rasyid dalam bukunya berjudul *Hadis-Hadis Tarbawi* (2017) menyebutkan bahwa hakikat ilmu adalah cahaya. Barang siapa memiliki ilmu, maka ia tidak hanya selamat dari kegelapan dunia, namun juga dari huru-hara alam Mahsyar, tempat bagi manusia dimintai pertanggungjawaban amal. Mencari ilmu berarti mencari cahaya. Dan, cahaya adalah simbol kebenaran. Dalam pendidikan Islam, hakikat ilmu penting dipahami agar manusia tersinari oleh cahaya ilmu. Bukan sebaliknya, yaitu manusia semakin tertutupi dengan ilmu-ilmu yang dimilikinya. Itulah hakikat ilmu yang harus kita pahami. Rasulullah SAW menjabarkan cara menangkap hakikat ilmu, yakni dengan mencari, mengusahakan, dan mempelajarinya dengan penuh kesungguhan. Pada salah satu riwayat disebutkan bahwa Rasulullah SAW bersabda, “*Sesungguhnya, para nabi tidaklah mewariskan dinar maupun dirham, mereka hanya mewariskan ilmu. Barang siapa mengambilnya (warisan ilmu), sungguh ia telah mengambil keuntungan yang banyak.*” (HR. Abu Dawud).

Berdasarkan definisinya, Hadis dinilai sangatlah penting untuk diterapkan dalam hal pembelajaran anak sejak dini khususnya untuk umat muslim. Menurut Loeziana Uce dalam jurnalnya *THE GOLDEN AGE: Masa Efektif Merancang Kualitas Anak*, beliau berpendapat bahwa satu diantara faktor penentu keberhasilan mencetak anak yang berkualitas adalah dengan memanfaatkan suatu kesempatan emas, atau masa keemasan dalam periodisasi tumbuh kembang manusia atau yang dalam kajian periodisasi pertumbuhan dan perkembangan manusia yang dikenal dengan istilah *The Golden Age*.

Seiring dengan berkembangnya waktu dan teknologi, hal ini berpengaruh pada cara anak mendapatkan pembelajaran. Salah satunya adalah media *smartphone* yang membuat anak menjadi mulai meninggalkan buku pengetahuan. Seharusnya pada fase ini anak harus terus diisi oleh ilmu yang bermanfaat. Pentingnya peran orang tua sangat berpengaruh dalam perkembangan psikologi anak. Banyaknya hiburan yang terus disajikan melalui *smartphone* membuat para anak kurang mendapatkan pembelajaran tentang ilmu Agama Islam, khususnya Hadis Rasulullah SAW. Mereka lebih asyik dalam menggunakan *gadget* dibandingkan dengan membaca buku tentang ilmu Agama Islam. Selain dalam hal pengawasan, orang tua perlu membimbing anak supaya mendapatkan ilmu yang seharusnya mereka dapat pada usianya. Melihat betapa sangat pentingnya ilmu tentang Hadis Rasulullah SAW, pembelajaran sejak dini dengan menyesuaikan keminatan dari anak dirasa sangat diperlukan.

Dari permasalahan yang telah ditemukan, minimnya pembelajaran yang sesuai terhadap anak hingga kurang mendapatkan ilmu tentang Hadis Rasulullah SAW, maka penulis akan merancang hasil penelitian ini ke dalam sebuah media komunikasi yaitu *game* untuk menjadi alat bantu pembelajaran. Pada masa modern ini media *game* khususnya dikalangan anak-anak sangatlah populer. Namun dalam penyajiannya, kebanyakan *game* menyajikan hanya konten hiburan, konten kekerasan, dan minimnya konten yang berisi pembelajaran. Maka penulis bermaksud untuk mengemas media *game* ini yang sesuai dan bisa diterima oleh anak dengan tetap berfokus pada pembelajaran Hadis Rasulullah SAW. Pada era modern ini, *game* di Indonesia sedang dalam tahap berkembang. Banyak *game* hasil karya anak bangsa yang mulai di apresiasi oleh masyarakat Indonesia. Selain berkembang di dalam negeri, tidak sedikit *game* hasil ciptaan anak bangsa yang sudah meroket ke luar negeri. Namun walaupun banyaknya *game* karya anak bangsa yang sudah banyak dikenal, para pembuat *game* jarang yang mengangkat tentang ilmu keagamaan khususnya Agama Islam. Selain jarangnya *game* yang membahas tentang keagamaan, sedikit juga *game* yang menyajikan serta mengarah kepada pembelajaran. Pembelajaran yang dimaksud disini adalah pembelajaran yang sesuai dengan tuntunan Rasulullah SAW. Kebanyakan dari *game* yang dibuat hanyalah sebagai media hiburan semata. Hal ini bisa menjadi peluang bagi pembuat *game* untuk mengangkat permasalahan tersebut.

Inti dari permasalahan yang penulis bahas yaitu meningkatkan minat belajar anak tentang Hadis Rasulullah SAW melalui media *game*. Berdasarkan fenomena tersebut, penulis memutuskan untuk melakukan perancangan *game* dalam penyusunan Tugas Akhir dengan judul “*PERANCANGAN MOBILE GAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN HADIS UNTUK ANAK USIA 8 - 12 TAHUN*”.

2. Dasar Teori Perancangan

2.1 Hadis

Sebagaimana dikemukakan oleh Jumhuru'l-Huhadditsin, ialah: "Ialah suatu yang disandarkan kepada Nabi Muhammad saw. Baik berupa perkataan, perbuatan, pernyataan (taqir) dan yang sebagainya" (Manhaj Dzawi'n-Nadhar, Muh. Mahfudh At-Tarmusy, halaman 7). Ta'rif (teknik menjelaskan sesuatu yang dijelaskan, untuk diperoleh suatu pemahaman secara jelas dan terang, baik dengan menggunakan tulisan maupun lisan) ini mengandung empat macam unsur, yakni perkataan, perbuatan, pernyataan dan sifat-sifat atau keadaan-keadaan Nabi Muhammad saw. Yang lain, yang semuanya hanya disandarkan kepada beliau saja, tidak termasuk hal-hal yang disandarkan kepada sahabat dan tidak pula kepada tabi'in (orang Islam awal yang masa hidupnya setelah para Sahabat Nabi dan tidak mengalami masa hidup Nabi Muhammad. Usianya tentu saja lebih muda dari Sahabat Nabi, bahkan ada yang masih anak-anak atau remaja pada masa Sahabat masih hidup. Tabi'in merupakan murid Sahabat Nabi). Pemberitaan terhadap hal-hal tersebut yang disandarkan kepada Nabi Muhammad SAW. disebut berita marfu' (yang diangkat), yang disandarkan kepada sahabat disebut mauquf (berhenti) dan yang disandarkan kepada tabi'in disebut maaqthu (diputuskan/terputus).

2.2 Psikologi Anak

Pada hakekatnya Psikologi anak adalah ilmu yang mempelajari tentang perubahan perkembangan pada fase bayi, fase anak, dan fase remaja. Ilmu ini menganalisa pertumbuhan anak secara keseluruhan, mulai pertumbuhan dan perkembangan fisik motorik/gerakan hingga perkembangan kognitif/otak sampai dengan pembentukan kepribadian dan identitas. Pada usia (6-12 tahun) anak sudah dapat mereaksi rangsangan intelektual, atau melaksanakan tugas – tugas belajar yang menuntut kemampuan intelektual atau kemampuan kognitif (seperti: membaca, menulis, dan menghitung) (Prof. Dr. H. Syamsu Yusuf LN., M.Pd., 2016:178).

2.3 Game

Lewis Pulsiper (2012:75) berpendapat bahwa *Game* merupakan permainan yang dilakukan untuk tujuan hiburan dan *refreshing*. Adapun kegiatan yang dilakukan di dalam *game* antara lain adalah *puzzle*, kartu, olahraga, *video game* dan lain-lain. Pada era modern saat ini, *game* sangat identik dengan *video game*, dari berbagai konsol mulai dari *Personal Computer*, *Playstation*, *Xbox*, *Nintendo* atau bahkan *game-game android*. Sebuah permainan melibatkan interaksi, interaksi antara pemain manusia dari *game*.

3. Pembahasan

3.1 Data

3.1.1 101 Pesan Rasulullah untuk Anak Saleh

Hadis merupakan sebuah dikatakan sebagai catatan tentang perbuatan, perkataan, dan perizinan Rasulullah saw yang sampai saat ini. Yang dimaksud catatan adalah dokumentasi tertulis terhadap segala bentuk perbuatan, perkataan dan perizinan Nabi Muhammad SAW yang diriwayatkan oleh berbagai ulama. Karena berisi tentang kebiasaan serta tingkah laku yang di miliki oleh Rasulullah saw. Pada dasarnya kita sebagai umat muslimin di Sunnah kan untuk mengikuti seluruh ajaran yang disampaikan oleh Rasulullah saw. seperti yang diriwayatkan,

Dari Abu Hurairah Radhiyallahu anhu bahwasanya Rasulullah Shallallahu 'alaihi wa sallam bersabda, "Setiap ummatku akan masuk Surga, kecuali yang enggan." Mereka (para Shahabat) bertanya: "Siapa yang enggan itu?" Jawab beliau: "Barangsiapa yang mentaatiku pasti masuk Surga, dan barangsiapa yang mendurhakaiku, maka sungguh ia telah enggan."

Hadis shahih riwayat al-Bukhari (no. 7280) dan Ahmad (II/361)

Melihat dari Hadis diatas maka memang seharusnya kita sebagai umat muslimin untuk mengikuti segala sesuatu yang di anjurkan oleh Rasulullah SAW agar bisa bersama Rasulullah saw di surga-Nya, Aamiin.

Dari latar belakang permasalahan, penulis menargetkan anak-anak untuk mulai melakukan pembelajaran tentang Hadis sejak dini. Karena ada beberapa pertimbangan mengapa anak-anak perlu memulai pembelajaran Hadis sejak dini. Dari sumber buku Hadis yang cocok untuk anak-anak, penulis menggunakan buku berjudul “101 Pesan Rasulullah untuk Anak Saleh” sebagai landasan Hadis yang perlu menjadi bahan pembelajaran anak sejak dini.

Dari buku tersebut, penulis, dosen pembimbing dan ustadz sebagai narasumber pembantu telah menseleksi beberapa poin yang sangat penting untuk dipelajari sejak dini oleh anak, diantaranya:

- Beriman kepada Allah ta'ala

Pengertian iman dalam bahasa Arab adalah percaya. Sedangkan menurut istilah adalah membenerkan dengan hati, diucapkan dengan lisan dan diamalkan dengan perbuatan atau tindakan. Dengan begitu, berarti pengertian beriman kepada Allah adalah meyakini di dalam hati bahwa Allah itu benar-benar ada dengan segala sifat keagungan dan kemuliannya. Lalu diucapkan dengan lisan kita seperti yang tertuang di dalam rukun islam yang pertama, yaitu membaca dua kalimat syahadat: *Laailaha illallah Muhammadarrasulullah* artinya ialah tiada tuhan selain Allah dan Nabi Muhammad adalah rasul Allah, dan yang terakhir diamalkan dengan perbuatan kita dengan cara mematuhi segala perintahnya dan menjauhi segala larangan-Nya. Allah memerintahkan kepada kita semua untuk beriman kepada-Nya hal tersebut terdapat di Hadis yang berbunyi:

"Barang siapa yang bersaksi tiada tuhan selain Allah dan bahwasanya Muhammad adalah utusan Allah, maka Allah akan mengharamkan neraka baginya." (HR. Muslim)

Meneladani Nabi dan Rasul

Cara yang cocok untuk meneladani para nabi dan Rasulullah yaitu dengan cara mengetahui kisah kehidupan para Nabi dan mengikuti kebaikan-kebaikannya. Salah satu cara yang juga harus kita lakukan adalah dengan menjaga Sunnah-sunnah serta meneladani akhlak-akhlak Rasulullah SAW.

Dalam Hadis berikut menjelaskan bahwa:

"Akhlak Rasulullah SAW adalah Al-Quran" (HR. Muslim)

- Berbakti Kepada Kedua Orang Tua

Orangtua adalah orang-orang yang paling berjasa kepada kita di dunia ini. Dari merekalah kita lahir, dengan sepenuh hati dan cinta kasihnya mereka membesarkan kita. Jadi sudah sewajibnya kita berbakti kepada kedua orangtua kita. Rasulullah juga memerintahkan kita untuk berbakti kepada kedua orangtua. Sebagaimana sabda beliau tentang amalan-amalan yang dicintai Allah ta'ala, yaitu

"Mendirikan salat pada waktunya, berbakti kepada orangtua dan jihad di jalan Allah." (HR. Bukhari)

- Mendirikan Salat

Amal ibadah yang pertama kali dihisab setelah kita tiada adalah Salat. Salat adalah tiang agama. Sebagaimana perintah Rasulullah berikut ini yang tertuang dalam Hadis-Hadis beliau.

"Amal yang pertama kali akan dihisab untuk seorang hamba nanti pada hari kiamat ialah salat, maka apabila salatnya baik (lengkap), maka baiklah seluruh amalannya yang lain, dan apabila salatnya rusak (tidak lengkap) maka rusaklah segala amalannya yang lain." (HR. Thabrani)

- Yuk, berpuasa

Perintah berpuasa di dalam bulan Ramadhan merupakan Rukun Islam yang ke-3. Jadi wajib hukumnya sebagai umat muslim, seperti Rasulullah bersabda:

"Dengan berpuasa kita akan dijauhi dari neraka sejauh perjalanan tujuh puluh tahun karena puasa yang sehari." (HR. Bukhari)

- Semangat dalam Menuntut Ilmu

Manfaat dari menuntut ilmu yaitu membuat kita menjadi tambah pintar dan mengetahui banyak hal. Namun ternyata ada balasan yang sangat luar biasa diberikan Allah kepada hamba-Nya yang semangat belajar dan menuntut ilmu yaitu, dimudahkan jalan menuju surga.

Rasulullah SAW, bersabda:

"Barangsiapa menempuh jalan untuk menuntut ilmu, maka Allah memudahkan bagi orang itu jalan menuju surga." (HR. Muslim)

3.2 Analisis

3.2.1 Analisis Objek

Hadis adalah pedoman hidup yang sangat penting setelah Al-Quran, terutama bagi umat muslim. Metode pembelajaran Hadis sangat dibutuhkan oleh anak-anak saat ini agar dapat diterapkan pada kehidupan sehari-hari sejak dini. Banyak manfaat yang didapat dari memahami Hadis sejak dini, terutama bagi anak-anak karena hal tersebut menjadi sebuah bekal untuk kedepannya agar dapat menjadi muslimin yang di Sunnahkan oleh Rasulullah di dunia agar terhindar dari perbuatan yang tidak di sukai oleh Allah SWT.

3.2.2 Analisis Karya Sejenis

Dari beberapa *mobile game* yang telah dianalisis, perancang menyimpulkan bahwa setiap *game* yang mengandung unsur edukasi harus memiliki beberapa varian agar anak-anak yang memainkannya tidak cepat bosan. Tantangan yang diberikanpun harus cukup menantang agar anak-anak semakin penasaran untuk memainkannya. Selain itu setiap *game* edukasi harus memiliki tujuan positif yang akan berpengaruh terhadap penggunanya.

3.2.3 Analisis Data Pendukung

Setelah melakukan wawancara khusus dan kuisisioner, perancang mendapatkan kesimpulan bahwa inovasi dalam sebuah edukasi sangat diperlukan agar anak-anak semakin tertarik untuk melakukannya dan mudah mengerti apa yang diajarkan. Karena pada umumnya anak-anak mudah bosan dan para orangtua mendukung adanya inovasi dalam sebuah edukasi yang diberikan kepada anak-anak. Pengajaran diluar tempat belajar juga sangat penting karena hal tersebut membantu anak agar lebih mudah mengingat dan mengerti. Peran orang tua dalam mendampingi anaknya untuk belajar bersama juga sangat dibutuhkan. Hal ini supaya anak lebih paham akan Hadis yang ia pelajari. Serta dengan diciptakannya game ini perancang berharap hubungan antara orang tua – anak semakin meningkat dikarenakan adanya komunikasi satu arah antara orang tua – anak ketika memainkan game ini.

3.3 Hasil Analisis

Berdasarkan data-data hasil kuesioner dan wawancara, perancang menyimpulkan bahwa anak-anak pada umur 8-12 tahun mengetahui siapa Rasulullah SAW serta mengetahui apa itu Hadis. Namun karena anak-anak saat ini hidup di era modern, mereka tidak lagi hanya mempelajari suatu hal dari satu media seperti buku, namun ada media lain yang lebih disukai oleh anak-anak seperti game. Perancang juga menyimpulkan, orang tua murid dan ustadz sangat mendukung dan sangat merekomendasikan apabila media pembelajaran Hadis dikemas ke dalam media game yang interaktif serta inovatif. Berdasarkan rekomendasi dari para orang tua serta ustadz mengenai pembelajaran Hadis melalui *mobile game* ini menjadi alasan kuat bagi perancang untuk membuat *mobile game* belajar Hadis untuk anak usia 8-12 tahun.

3.4 Concept

3.4.1 Message Concept

Pesan yang ada pada perancangan saat ini yaitu untuk membantu anak-anak usia 8-12 tahun maupun orang dewasa agar lebih mudah dalam memahami Hadis. Anak-anak belajar melalui permainan. Pengalaman bermain yang menyenangkan dengan bahan, benda, anak lain, dan dukungan orang dewasa membantu anak-anak berkembang secara optimal (Mutiah, 2010. Hal:91). Dengan adanya metode pembelajaran Hadis melalui media *mobile game* ini maka anak-anak maupun orang dewasa akan memepelajarinya dengan mudah dan menyenangkan dikarenakan pada metode pembelajaran kali ini memiliki dua unsur didalamnya yaitu belajar dan bermain dan pada unsur

bermain disini memiliki tipe permainan dengan *genre puzzle* yang dimana *puzzle* adalah sebuah permainan yang dapat meningkatkan kreatifitas, ketangkasan dan melatih daya ingat seseorang (Karimah, 2013). Pada dasarnya anak-anak sangat bosan dengan metode pembelajaran Hadis yang hanya mengutamakan pembelajarannya saja. Menurut Blazelly (dalam Hari Suderajat,2003) berpendapat bahwa pembelajaran di Indonesia cenderung sangat teoritik dan tidak terkait dengan lingkungan dimana siswa berada. Akibatnya peserta didik tidak mampu menerapkan apa yang dipelajarinya di sekolah, guna memecahkan masalah yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan telah mencabut peserta didik dari lingkungannya sehingga mereka menjadi asing di dalam masyarakatnya sendiri. Maka dari itu inti pesan dari perancangan ini adalah sebuah inovasi metode pembelajaran Hadis bagi anak-anak dengan menggunakan media *mobile game*.

3.4.2 *Creative Concept*

Creative Concept atau konsep kreatif yaitu pendekatan yang ada pada perancangan saat ini. Adapun media yang digunakannya adalah media *mobile game*. Dipilihnya *mobile game* karena saat ini mulai dari anak-anak sampai orang dewasa hampir semuanya mengerti dan memahami apa itu *handphone* atau *smartphone*. Menurut Afan Galih Salman, S. T., M. Si tentang penyebaran *game* berpendapat bahwa penyebarannya dikalangan masyarakat sangat mudah dan cepat. *Game* juga biasanya dibuat untuk tujuan *refreshing* serta dapat digunakan oleh semua orang tanpa mengenal batasan usia, serta dapat dimainkan dari anak-anak hingga orang dewasa. Menurut Zemliansky dan Wilcox (2010) berpendapat bahwa *Educational games* adalah gabungan dari prinsip *game* dengan teknologi guna menghasilkan sebuah media yang memiliki konten edukasi yang dikemas secara menyenangkan namun tetap focus dalam pembelajaran.

Menurut Mark Blades, Fran C. Blumberg, dan Caroline Oates (2013) berpendapat bahwa melalui *game*, anak dapat termotivasi untuk belajar dengan konsep baru dengan konteks yang menghibur serta menyenangkan. Disisi lain, perkembangan jaman telah mendorong pembentukan aplikasi-aplikasi kreatif yang dapat mendukung anak-anak untuk mau belajar dengan cara yang lebih menyenangkan. Jenis konsep kreatif lainnya yang telah dibuat yaitu dengan memberikan judul pada *mobile game* yang berjudul “Belajar Hadis, Yuk!” dari kata-kata tersebut sudah terlihat jelas bahwa judul tersebut mengajak orang-orang untuk belajar Hadis, ditambah dengan *Font*, objek dan warna pada *logo* pada rancangan ini menjadi menarik dan menyenangkan.



Gambar 1 *Logo game*

Dari *logo game* yang dirancang menggunakan warna-warna yang memiliki arti khusus di perancangannya sesuai dengan penjelasan yang disampaikan oleh Monica Laura Christina Luzar dalam jurnalnya yang berjudul *Efek Warna dalam Dunia Desain dan Periklanan*. Adapun warna yang digunakan antara lain, hijau, orange, coklat dan putih.

3.4.3 *Media Concept*

Adapun Media yang digunakan pada perancangan ini yaitu:

- *Media Video Game*

Media *Video Games* sebagai media desain visual utama dari konsep perancangan sebagai penyampai pesan, serta perangkat utama yang akan dijadikan sarana untuk menjalankan *mobile game android* untuk perangkat *smartphone*.

3.4.4 Visual Concept

Perancangan akan memberikan penjelasan konsep visual untuk memperjelas *asset* apa saja yang digunakan dalam perancangan dan bisa dilihat dibawah ini :

Jenis Huruf

- African

Perancang menggunakan *Font African* untuk bagian tulisan “Belajar” yang pada *logo game* agar lebih terlihat tegas dan memiliki ruang seperti gambaran sebuah lorong yang penuh teka-teki. Karena *game* ini bergenre *puzzle* jadi penggunaannya sebagai *Font* pada *logo* sangat cocok.



Gambar 2 *Font African*

- Debussy-Lengyar

Perancang menggunakan *Font Debussy-Lengyar* untuk bagian tulisan “Hadits” yang pada *logo game*. Karena jenis *Font* ini tidak memiliki sirip pada ujung hurufnya dan memiliki ketebalan huruf yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan oleh huruf jenis ini adalah modern, kontemporer dan efisien. Yang dimaksud modern disini adalah cara pembelajaran hadis yang modern menggunakan media *game*. Dari semua jenis *Font* sans serif yang cocok dan seimbang ketebalannya maka di pilih Debussy-Lengyar sebagai *Font* pada tulisan “Hadits”.



Gambar 3 *Font Debussy-Lengyar*

- AdLib

Perancang menggunakan *Font AdLib* karena huruf jenis ini merupakan pengembangan dari bentuk-bentuk yang sudah ada. Ditambah jenis *Font* ini termasuk kedalam jenis huruf hiasan. Kesan yang dimiliki adalah dekoratif dan ornamental. Karena media *game* yang dibuat bertujuan untuk edukasi namun tetap menyenangkan.



Gambar 4 Font AdLib

- Bentuk

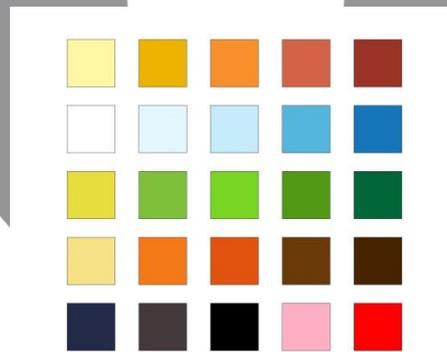
Unsur *shape* yang digunakan pada perancangan ini menggunakan bidang buatan seperti lingkaran, persegi, persegi panjang, bintang, dan jajargenjang. Dari hasil wawancara bersama *audience* primer, anak-anak lebih menyukai bentuk *game* yang simple namun tetap jelas terlihat. Penggunaan unsur *shape* yang simple untuk mempermudah pembuatan *asset* agar anak tidak bingung ketika melihat tampilan pada *game* ini.



Gambar 5 Contoh bentuk atau shape

- Warna

Setelah melakukan wawancara dengan anak-anak sebagai *audience* primer. Maka penulis memilih warna yang *colorful*. Karena keseluruhan anak menginginkan *game* yang penuh warna serta menyenangkan.



Gambar 6 Color palette

- Gaya Visual

Penggunaan visual pada perancangan saat ini menerapkan konsep simple *vector art*. Yang dimaksud adalah style *vector* yang dibuat secara sederhana. Seperti contohnya sangat minim gradasi warna yang ada pada setiap objek maupun background.



Gambar 7 Contoh Gaya Visual *character*

4. Kesimpulan

Adapun kesimpulan dari proses perancangan hingga terbentuknya *mobile game* “Belajar Hadits, Yuk!” dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- Anak menyukai media pembelajaran dari buku dan *smartphone*.
- Anak adalah fase emas untuk ditanamkan ilmu agama sejak dini.
- Hadis merupakan pedoman hidup yang penting setelah Al-Quran serta sangat penting untuk dipelajari.
- *Mobile game* bisa menjadi media pembelajaran.
- Belajar Hadis dengan media *Mobile Game* ini dapat dilakukan dimana saja.
- Orangtua, guru serta ustadz sangat merekomendasikan pembelajaran Hadis melalui media *mobile game*.
- Mengangkat tema atau konsep Hadis termasuk hal yang tidak mudah, karena perancang sendiri harus paham tentang Hadis terlebih dahulu, apa saja Hadis yang sekiranya cocok untuk dipahami oleh anak, dan bagaimana cara membuat audience bisa memahami Hadis pada *mobile game*. Begitu pula perancang harus membuat visual dan animasi yang ada dengan semenarik mungkin dan dibutuhkan studi visual yang cukup, hingga pengambilan data kuisioner untuk visualnya. Karena terbatasnya waktu saat pengerjaan maka perancangan ini masih banyak fitur yang belum dibuat dan masih ada beberapa visual yang harus dibuat kembali karena tidak sesuai.

DAFTAR PUSTAKA

- 1) Pulsipher, Lewis. 2012. *Game Design: How to Create Video and Tebletop Games, Start to Finish*.
- 2) Rouse III, Richard. 2005. *Game Design Theory & Practice*. Texas: Wordware Publishing
- 3) Mulya Pratiwi, Wulan. 2017. *101 Pesan Rasulullah untuk Anak Saleh*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
- 4) Ezokanzo, Tethy. Dkk. 2017. *Apa Kata Rasulullah saw: Komik Adab Sehari-hari*. Jakarta: PT Gramedia
- 5) Asra, Sumiati. 2013. *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima
- 6) Ainur Rasyid, M. 2017. *Hadits-Hadits Tarbawi*. Yogyakarta: DIVA Press
- 7) Rahman, Fatchur. 1974. *Ikhtisar Mushthalahul Hadits*. Bandung: PT. Alma'arif
- 8) Teguh Martono, Kurniawan. (2015). Pengembangan Game dengan menggunakan Game Engine Game Maker. *Jurnal Sistem Komputer*, 5, 24.
- 9) Aditya, Dodiet. (2013). Data dan Metode Pengumpulan Data Penelitian. *Jurnal Akupunktur Poltekkes Kemenkes*, 1, 16.

- 10) Rofiq Dzaelani, Aenu. (2013). Teknik Pengumpulan Data dalam Penelitian Kualitatif. *Majalah Ilmiah Pawiyatan*, XX/1, 87.
- 11) Mudjia, Rahardjo. (2017). Studi Kasus dalam Penelitian Kualitatif: Konsep dan Prosedurnya. *Jurnal Ilmiah Pascasarjana*, 1, 2.
- 12) Fabricatore. (2017). Gameplay and Game Mechanics Design: A Key to Quality in Videogames. *Jurnal Ilmiah Desain Game*, 1, 5-6.
- 13) David. (2017). Perancangan Game Mobile Android Bergenre Horror. *Cogito Smart Journal*, 2/2, 168.
- 14) Wagiran. (2017). Inovasi Pembelajaran dalam penyiapan Tenaga Kerja Masa Depan. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 16/1, 43-55.
- 15) Galih Salman, Afan. 2017. Game pada Gadget sebagai Alat Bantu Belajar. diakses 13 Agustus 2018, dari <http://socs.binus.ac.id/2017/02/06/game-pada-gadget-sebagai-alat-bantu-belajar/>
- 16) Cipta Harianto, Hendra. 2017. Pentingnya Desain Dalam Penggunaan Warna sebagai arti dari Logo Perusahaan. diakses 14 Agustus 2018, dari <https://www.isi-dps.ac.id/artikel/pentingnya-desain-dalam-penggunaan-warna-sebagai-arti-dari-logo-perusahaan/>

