

**PERANCANGAN *GAME* DIGITAL EDUKASI UNTUK MENANAMKAN
NILAI PENDIDIKAN KARAKTER SANTRI PONDOK MODERN
GONTOR**



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

Muhammad Hasbi Asshadiqi

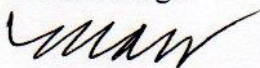
NIM 1712475024

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2022**



Tugas Akhir Karya Desain berjudul **PERANCANGAN GAME DIGITAL EDUKASI UNTUK MENANAMKAN NILAI PENDIDIKAN KARAKTER SANTRI PONDOK MODERN GONTOR** diajukan oleh Muhammad Hasbi Asshadiqi, NIM 11712475024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 10 Januari 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

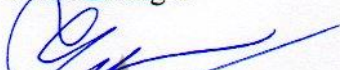
Pembimbing I



Drs. M. Umar Hadi, MS.

NIP 19580824198503 1 001/NIDN 0024085801

Pembimbing II



Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn.

NIP 19850103 201504 1 001/NIDN 0030198507

Cognate



Drs. Arief Agung S., M.Sn.

NIP 19671116199303 1 001/0016116701

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual



Daru Unggul Aji, S.S., M.A.

NIP 19870103 201504 1 002/NIDN 0003018706

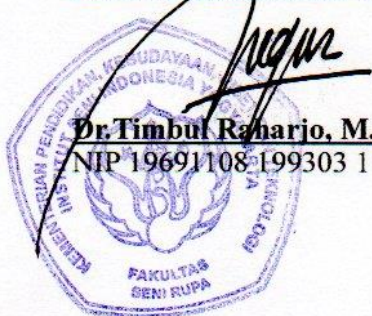

Ketua Jurusan Desain



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.

NIP 19770315 200212 1 005/NIDN 0015037702

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.
NIP 19691108 199303 1 001/NIDN 0008116906



“Malas tertindas, Lambat tertinggal, Berhenti... mati.”
Pesan Kyai

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Hasbi Asshadiqi

NIM : 1712475024

Fakultas : Seni Rupa

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir Karya Desain berjudul: **PERANCANGAN GAME DIGITAL EDUKASI UNTUK MENANAMKAN NILAI PENDIDIKAN KARAKTER SANTRI PONDOK MODERN GONTOR** yang dibuat untuk melengkapi persyaratan memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, merupakan karya asli hasil penelitian, pemikiran, dan pemaparan dari penulis sendiri, baik naskah laporan maupun kegiatan yang tercantum sebagai bagian dari laporan Tugas Akhir ini. Apabila terdapat karya orang lain yang dipaparkan dalam penulisan ini, penulis akan mencantumkan sumber secara jelas.

Apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan atau ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka penulis bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Yogyakarta, 24 Desember 2021

Yang membuat pernyataan,



Muhammad Hasbi Asshadiqi

NIM 1712475024

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Hasbi Asshadiqi

NIM : 1712475024

Fakultas : Seni Rupa

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, karya Tugas Akhir Karya Desain yang berjudul **PERANCANGAN GAME DIGITAL EDUKASI TENTANG MENANAMKAN NILAI PENDIDIKAN KARKATER SANTRI PONDOK PESANTREN MODERN GONTOR**. Dengan demikian penulis memberikan kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta hak untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikan di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selaku penulis. Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 24 Desember 2021

Yang membuat pernyataan,



Muhammad Hasbi Asshadiqi

NIM 1712475024

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur pada hadirat Allah Yang Maha Esa karena atas segala rahmat dan hidayah-Nya yang berlimpah penulis telah diberi kesempatan dan kemudahan untuk dapat menyelesaikan dengan baik perancangan tugas akhir ini pada waktu yang telah ditetapkan. Shalawat beserta salam juga selalu tercurah kepada Rasulullah *Muhammad shallallahu 'alaihi wasallam. Alhamdulillah.*

Penyusunan laporan ini akan membahas tentang proses perancangan game digital edukasi tentang penanaman pendidikan karakter santri pondok pesantren kepada kalangan remaja. Dewasa ini kepribadian serta karakter dari kalangan remaja banyak terpengaruh oleh perkembangan teknologi seperti media sosial, tayangan *online* dan *game*. Perancangan media ini, mencoba memanfaatkan perkembangan teknologi tersebut untuk memberikan pengaruh positif dari pendidikan nilai karakter pada santri pondok pesantren modern kepada kalangan remaja non santri yang dikemas menarik dan informatif.

Karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman, penulis merasa bahwa penulisan laporan dari bentuk usaha untuk membantu memberikan pendidikan karakter kepada remaja ini masih banyak kekurangan disana sini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari pihak lain akan sangat membantu demi menyempurnaan penulisan laporan ini dan dapat menambah pengetahuan serta pengalaman bagi siapapun yang membacanya

Yogyakarta 24 Desember 2021

Penulis,



Muhammad Hasbi Asshadiqi

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis tidak lupa mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya dalam proses pembuatan laporan ini, dari wujud bantuan, doa, serta dukungan moril yang sangat membantu ini sehingga dapat tercapai dengan tepat waktu. Maka saya selaku Penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.Sa. Selaku Ketua Jurusan Desain.
4. Bapak Daru Tunggal Aji, S.S., M.A. Selaku Ketua Program Studi.
5. Bapak Drs. M. Umar Hadi, MS. selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan selama dua semester ini serta memberikan respon positif kepada penulis tentang pembawaan tema islami dari pondok pesantren untuk diangkat menjadi konsep utama dalam Tugas Akhir ini
6. Bapak Edi Jatmiko, M.Sn. selaku dosen wali dan dosen pembimbing II yang telah memberikan selama dua semester ini serta mendorong penulis untuk dapat keluar dari zona nyaman dan mempelajari hal baru tentang pembuatan media *game* pada Tugas Akhir ini.
7. Bapak Drs. Arief Agung S., M.Sn, selaku *cognate* yang telah memberi saran dan masukan terhadap Tugas Akhir saya saat masa sidang sehingga penulis dapat menyempurnakan penulisan Tugas Akhir ini.
8. Seluruh Dosen dan staf pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta, atas ilmu, pengalaman, perspektif, dan masukan membangun selama masa perkuliahan hingga selesainya Tugas Akhir Karya Desain ini.
9. Seluruh anggota keluarga hebat penulis yang selalu memberikan dukungan baik secara moril dan materil, serta senantiasa memberikan dukungan do'a di setiap harinya.
10. Bapak Kyai H. Hasan Abdullah Sahal, Alm. Bapak Kyai H. Abdullah Syukri Zarkasyi, Alm. Bapak Kyai H. Syamsul Hadi Abdan sebagai Pimpinan

Pondok Modern Darussalam Gontor pada masa penulis mengenyam pendidikan disana. Serta, sebagai figur teladan terbesar yang telah memberikan nilai pendidikan tentang kehidupan yang tak ternilai harganya.

11. Muhammad Ihsan Alkhalili, sebagai teman seperjuangan tugas akhir, serta rival postitif dalam hal berkarya selama berada di kampus yang selalu dapat mendorong penulis untuk selalu melakukan yang terbaik.
12. Reffen Garry Meylano, sebagai teman yang kurang ajar, namun satu-satunya teman yang dapat menerima ocehan dan keluhan *random* dari penulis
13. Ashr Lian Alviani dan Try Utami sebagai teman-teman terunik dari kelompok makan-makan untuk berbagi cerita tentang per-TA-an.
14. Muhammad Ilham Firmanto, Ridwan Fadillah, Muhammad Iqbal, Deny Rahmat Nugroho dan Bagus Aji Pamungkas sebagai kakak tingkat yang telah berbagi pengalaman dan wawasan tentang dunia perkuliahan di DKV ISI Yogyakarta.
15. Teman-teman Alumni Gontor angkatan 2015, “Prestigious Generation” yang telah memberikan penulis kemudahan untuk melaksanakan penelitian di Pondok Gontor.
16. Mayo, sebagai kucing peliharaan penulis yang membantu meningkatkan kesehatan mental penulis saat sedang *down*.
17. Seluruh teman-teman DKV ISI Yogyakarta terkhusus, angkatan 2017 “Sardula” yang telah berbagi pengalaman selama 4 tahun lamanya.
18. Seluruh pihak yang telah membantu dan belum dapat disebutkan satu persatu.

ABSTRAK

PERANCANGAN GAME DIGITAL EDUKASI UNTUK MENANAMKAN NILAI PENDIDIKAN KARAKTER SANTRI PONDOK MODERN GONTOR

Pendidikan karakter merupakan salah satu aspek penting yang perlu diperhatikan dalam mendidik kalangan remaja. Penanaman Nilai-nilai karakter yang baik, dapat membentuk kepribadian remaja yang lebih matang secara mental dan pikiran. Namun demikian, dewasa ini kepribadian remaja banyak terpengaruh oleh dampak negatif dari media sosial, tayangan *online* dan *game*. sehingga membuat rendahnya minat mereka untuk mengembangkan kepribadian kearah yang lebih baik. Perancangan *game* edukasi ini bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai karakter yang baik dari santri pondok pesantren modern Gontor dengan berusaha memanfaatkan media yang lekat dengan kalangan remaja.

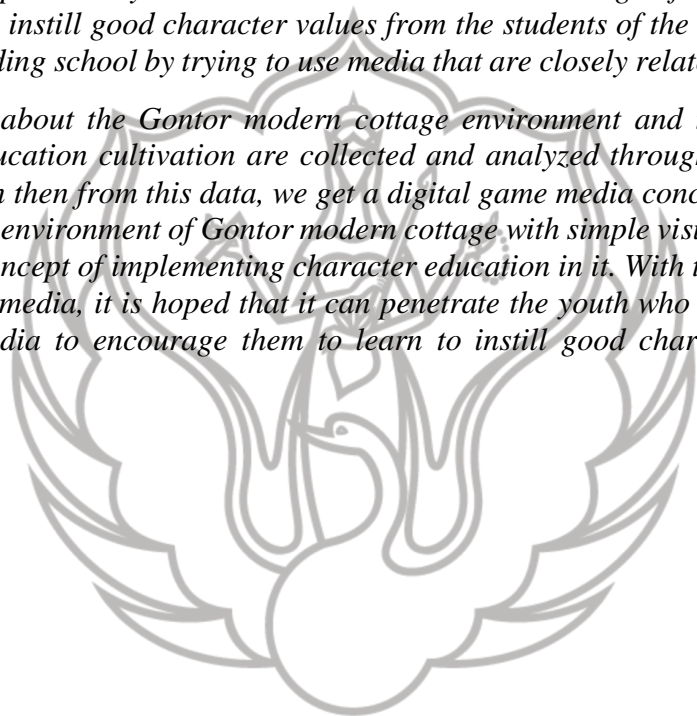
Data tentang lingkungan pondok modern Gontor beserta unsur penanaman pendidikan karakternya dikumpulkan dan dianalisis melalui metode 5W+1H yang kemudian dari data tersebut, di dapatkan sebuah konsep media game digital yang mencoba untuk merepresentasikan lingkungan dari Pondok modern Gontor dengan unsur-unsur visual yang sederhana serta konsep implementasi penanaman pendidikan karakter didalamnya. Dengan media game digital edukasi ini diharapkan dapat menembus kalangan remaja yang lekat dengan media *game* untuk mendorong dirinya belajar menanamkan nilai karakter yang baik pada dirinya.

ABSTRACT

THE DESIGN OF EDUCATIONAL DIGITAL GAME FOR IMPLEMENTING THE CHARACTER EDUCATION VALUE OF ISLAMIC BOARDING SCHOOL STUDENTS.

Character education is one of the important aspects that need to be considered in educating teenagers. Cultivating good character values can shape the personality of teenagers who are more mature mentally and in mind. However, nowadays the personality of teenagers is much affected by the negative impact of social media, online shows and games so that it makes their low interest in developing a personality towards a better direction. The design of this educational game aims to instill good character values from the students of the modern Gontor Islamic boarding school by trying to use media that are closely related to teenagers.

Data about the Gontor modern cottage environment and the elements of character education cultivation are collected and analyzed through the 5W + 1H method which then from this data, we get a digital game media concept that tries to represent the environment of Gontor modern cottage with simple visual elements, as well as the concept of implementing character education in it. With this educational digital game media, it is hoped that it can penetrate the youth who are attached to the game media to encourage them to learn to instill good character values in themselves.

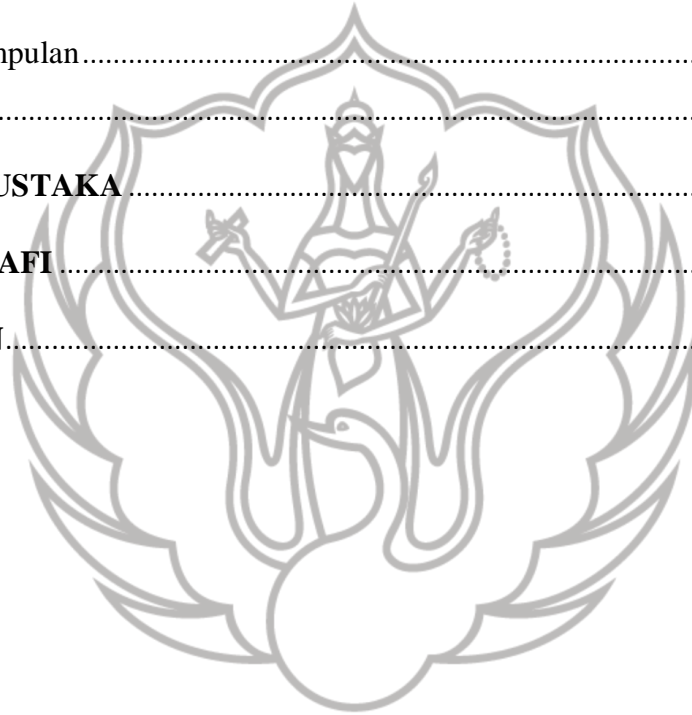


DAFTAR ISI

COVER	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
MOTTO	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iv
LEMBAR PENYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	v
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Perancangan	4
D. Manfaat Perancangan	4
E. Batasan dan Ruang Lingkup Perancangan	5
F. Definisi Operasional	5
G. Metode Perancangan	7
H. Skematik Perancangan	10
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA	10
A. Data Objek Perancangan	10
1. Data Objek Perancangan Remaja	10
2. Data Objek Perancangan Pendidikan Karakter	14

3. Data Objek Perancangan Pondok Pesantren	20
4. Data Objek Pondok Modern Darussalam Gontor	23
5. Pendidikan Karakter Pondok Modern Darussalam Gontor	25
6. Data Objek Perancangan <i>Game</i>	44
B. Studi Pustaka	51
C. Identifikasi Problematika Perancangan.....	59
D. Upaya Pemecahan Masalah Terdahulu	64
E. Analisis Data	66
F. Kesimpulan	68
G. Usulan Pemecahan Masalah	68
BAB III KONSEP PERANCANGAN	70
A. Konsep Media.....	70
B. Konsep Kreatif	72
C. Program Kreatif	73
1. Judul <i>Game</i>	73
2. Sinopsis <i>Game</i>	73
3. Bentuk Jenis <i>Game</i>	74
4. Jenis Platform <i>Game</i>	76
5. Alur <i>Game</i>	76
6. Inti Mekanisme (<i>Core mechanics</i>) <i>game</i>	77
7. Storyline.....	78
8. Deskripsi Karakter	93
9. Gaya Visual	96
10. Gaya Layout	98
11. Tone Warna	102
12. Tipografi	102
BAB IV PROSES PERANCANGAN	104
A. Penjaringan Ide Visual	104
1. Studi Visual Properti Karakter	104
2. Studi Visual Latar	108
3. Studi Visual layout <i>Heads Up Display</i> dan <i>User Interface</i>	113

4. Studi Visual bentuk <i>startscreen</i>	115
B. Pengembangan Bentuk Visual.....	116
1. Aset Karakter.....	116
2. Aset Latar	121
3. Aset <i>Heads Up Display</i> dan <i>User Interface</i>	125
4. Alur <i>Event Game</i>	134
5. <i>Storyboard</i>	137
6. Eksekusi Final	144
7. <i>Graphic Standard Manual</i>	150
BAB V PENUTUP	151
A. Kesimpulan.....	151
B. Saran.....	153
DAFTAR PUSTAKA	154
WEBTOGRAFI	157
LAMPIRAN	160



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1,1 Skematik Perancangan	9
Gambar 2.1 Video Musik Nasyid “NILAI GONTORI”	30
Gambar 2.2 Grafik kerangka kerja gamifikasi	55
Gambar 2.3 Diagram Lingkaran Kuisisioner Interaksi Remaja	60
Gambar 2.4 Diagram Lingkaran Kuisisioner Penggunaan Gadget Remaja	60
Gambar 2.5 Diagram Lingkaran Kuisisioner Waktu Penggunaan <i>Gadget</i>	61
Gambar 2.6 Diagram Kuisisioner Penggunaan Aplikasi <i>Gadget</i>	61
Gambar 2.7 Diagram Kuisisioner Persentase Dampak <i>Gadget</i>	62
Gambar 2.8 Saran Hasil Kuisisioner	63
Gambar 2.9 Definisi Gerakan Penguat Pendidikan Karakter	65
Gambar 3.1 Tangkapan Layar <i>game Stardew Valley</i>	75
Gambar 3.2 Tangkapan Layar <i>game Persona 4</i>	75
Gambar 3.3 Tangkapan Layar <i>game Undertale</i>	76
Gambar 3.4 Tangkapan Layar <i>game Stardew Valley</i>	96
Gambar 3.5 Tangkapan Layar <i>game Space for The Unbound</i>	97
Gambar 3.6 Tangkapan Layar <i>game Pathway</i>	97
Gambar 3.7 Rancangan Layout <i>HUD</i>	98
Gambar 3.8 Rancangan Layout <i>UI welcome screen</i>	99
Gambar 3.9 Rancangan Layout <i>UI start screen Judul Chapter</i>	100
Gambar 3.10 Rancangan Layout <i>UI start screen</i> peta <i>game</i>	100
Gambar 3.11 Rancangan Layout <i>UI start screen</i> perlengkapan karakter	101
Gambar 3.12 Rancangan Layout <i>UI</i> penulisan makna Panca Jiwa	101
Gambar 3.13 Rancangan Layout <i>UI</i> kumpulan makna Panca Jiwa.....	102
Gambar 3.14 Palet warna hijau dengan saturasi rendah	102
Gambar 3.15 <i>Typeface</i> Pixellari dan Pixeltype	103
Gambar 4.1 Pakaian resmi pagi dan siang santri	104
Gambar 4.2 Pakaian biasa pagi dan sore santri	104
Gambar 4.3 Pakaian Ibadah santri	105
Gambar 4.4 Pakaian malam santri	105
Gambar 4.5 Studi visual karakter Ahmad.....	106
Gambar 4.6 Studi visual karakter Shiddiq.....	106
Gambar 4.7 Studi visual karakter Rahman.....	106

Gambar 4.8 Studi visual karakter Ustadz Amir	107
Gambar 4.9 Studi visual karakter Ustadz Imam	107
Gambar 4.10 Asrama Darul Hijoh Gontor 1	108
Gambar 4.11 Koridor Asrama santri	108
Gambar 4.12 Kamar Mandi santri	109
Gambar 4.13 Masjid Jami' Gontor 1 Darussalam.....	109
Gambar 4.14 Masjid Jami' Gontor 6, Riyadhatul Mujahidin	110
Gambar 4.15 Balai Pertemuan Pondok Modern Gontor 1	110
Gambar 4.16 Rumah Pimpinan Pondok Modern Darussalam Gontor 1	111
Gambar 4.17 Suasana Bazaar di koperasi pelajar Gontor	111
Gambar 4.18 Kantor Bagian keamanan Gontor 1.....	111
Gambar 4.19 <i>Topview</i> lingkungan Pondok Gontor 1	112
Gambar 4.20 Gedung Saudi Pondok Gontor 1	112
Gambar 4.21 Gedung Robithah Pondok Gontor 1	112
Gambar 4.22 <i>Heads-up Display (HUD)</i> dari <i>game</i> Zenonia.	113
Gambar 4.23 <i>User Interface menu screen</i> dari <i>game</i> Pathway	113
Gambar 4.24 <i>User Interface menu screen</i> dari <i>game</i> Garden Story	114
Gambar 4.25 <i>start screen</i> dan <i>title game</i> Sparklite	115
Gambar 4.26 <i>Title game</i> Ikenfell	115
Gambar 4.27 <i>Title game</i> Hearth Stone, Saviors of Uldum.....	115
Gambar 4.28 Aset karakter Ahmad beserta jenis pakaiannya	116
Gambar 4.29 Aset karakter Shiddiq beserta jenis pakaiannya	117
Gambar 4.30 Aset karakter Shiddiq beserta jenis pakaiannya	118
Gambar 4.31 Aset karakter Ghani beserta jenis pakaiannya	119
Gambar 4.32 Aset karakter Ustaz Amir beserta jenis pakaiannya	120
Gambar 4.33 Aset karakter Ustaz Imam	120
Gambar 4.34 Aset latar Masjid	121
Gambar 4.35 Aset latar Balai Pertemuan Pondok.....	121
Gambar 4.36 Aset latar Rumah Kyai	122
Gambar 4.37 Aset latar Asrama santri.	122
Gambar 4.38 Aset latar kamar mandi santri.....	123
Gambar 4.39 Aset latar kantor bagian keamanan	123
Gambar 4.40 Aset latar koperasi santri	124
Gambar 4.41 Aset <i>HUD</i> status karakter.....	125

Gambar 4.42 Aset <i>HUD</i> waktu <i>game</i>	124
Gambar 4.43 Aset <i>HUD</i> dialog.....	126
Gambar 4.44 Aset <i>HUD</i> , kontrol analog dan tombol interaksi.	126
Gambar 4.45 <i>UI menu screen</i> judul <i>chapter</i> (kartu tertutup).	127
Gambar 4.46 <i>UI menu screen</i> judul <i>chapter</i> (kartu terbuka).	127
Gambar 4.47 <i>UI menu screen</i> perubahan judul <i>chapter</i>	128
Gambar 4.48 <i>UI menu screen</i> peta <i>game</i>	128
Gambar 4.49 <i>UI menu screen</i> perlengkapan dan barang-barang karakter	129
Gambar 4.50 Title <i>game</i> Five Spirits.	130
Gambar 4.51 Title start screen <i>game</i>	144
Gambar 4.52 <i>Layout</i> latar <i>game</i> Zona Utama Pondok.....	144
Gambar 4.53 <i>Layout</i> latar <i>game</i> Zona Organisasi Pelajar.....	145
Gambar 4.54 <i>Layout</i> latar <i>game</i> Zona Asrama.....	145
Gambar 4.55 <i>Layout</i> elemen <i>HUD</i> dalam <i>game</i>	146
Gambar 4.56 <i>Layout</i> elemen <i>menu screen</i> dalam <i>game</i>	146
Gambar 4.57 Poster pameran tugas akhir.....	147
Gambar 4.58 Katalog pameran tugas akhir depan.....	147
Gambar 4.59 Katalog pameran tugas akhir belakang.....	147
Gambar 4.60 <i>Merchandise Note book</i>	148
Gambar 4.61 <i>Merchandise Kaos</i>	149
Gambar 4.62 <i>Concept Art</i> desain <i>game</i>	149
Gambar 4.63 Sampul Depan GSM.....	150
Gambar 4.64 Isi dalam GSM.....	150

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kegiatan Disiplin Harian Santri Gontor.....	33
Tabel 3.1 Timeline Rencana Pengerjaan	72

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masa remaja merupakan masa pertumbuhan dimana watak, karakter dan kepribadian lebih mudah untuk dibentuk dan diarahkan. Pada kisaran umur remaja ini daya tangkap ilmu dan wawasan yang diberikan kepada mereka dapat diserap dengan lebih baik. Lingkungan pergaulan dan pendidikan berperan penting dalam membentuk karakter kepribadiannya. Namun, dampak negatif dari arus modernisasi dan perkembangan teknologi mempengaruhi ruang lingkup pergaulan mereka. Akses yang diberikan perkembangan teknologi membuat bentuk unjuk diri remaja dalam lingkup pergaulannya menjadi lebih liar dan tidak terarah. Fenomena-fenomena menyimpang di lingkungan sosial remaja semakin mudah ditemukan, seperti melakukan tarian tidak pantas di lingkungan masjid (Widiyana, 2021) dan melakukan *Cyberbullying* yang berakhir pada kondisi mental korban yang tragis (Dahono, 2019).

Dalam penelitian (Mayeni, 2019) Perkembangan teknologi seperti media sosial, *game*, dan tayangan *online* dalam lingkungan pergaulan remaja dapat memberi dampak negatif bagi karakter kepribadiannya seperti melihat dan meniru hal yang tidak sesuai dengan umurnya, menghabiskan waktu dengan kegiatan yang kurang bermanfaat dan melakukan kegiatan menyimpang demi menunjukkan eksistensi mereka di lingkungan pergaulannya. Hal-hal tersebut memberikan dampak kepada kualitas karakter kepribadian mereka untuk bersikap dan berperilaku di lingkungan sosialnya dan membuat rendahnya tingkat produktivitas yang baik bagi diri mereka di masa remajanya. Dilansir dari laman web Lokadata (Andini, 2021) tentang produktivitas kaum remaja pada tahun 2021, bahwa 1 dari 4 dari kalangan muda berusia 15-24 tahun di Indonesia, tidak berkegiatan sama sekali. Jumlah ini pun terbilang meningkat sebesar 2,51% dari tahun 2020 menjadi 24,28%. memberikan ruang lingkup pendidikan pada masa remaja yang dapat membantu membentuk karakter ke arah yang lebih baik

dimasa kini akan memberikan dampak yang positif bagi dirinya dimasa mendatang.

Pondok Pesantren Modern Gontor sebagai salah satu lembaga pendidikan Islam di Indonesia yang salah satu fungsinya membentuk moral karakter serta kepribadian peserta didiknya (Arifin, 2016), dapat menjadi salah satu solusi untuk mencegah kesenjangan tentang kualitas karakter yang terjadi di masa remaja. Lingkungan pergaulan dan pendidikan yang baik dalam Pondok Pesantren Modern Gontor dapat membantu remaja membentuk karakternya dengan menanamkan nilai-nilai kehidupan baik yang diajarkan dalam pondok pesantren pada santri-santrinya.

Kiprah dari Pondok Pesantren Modern Gontor telah dikenal oleh masyarakat untuk mencetak tokoh-tokoh berkarakter di Indonesia seperti wakil ketua MPR RI Dr. Hidayat Nur Wahid M.A, mantan ketua umum Pimpinan Pusat Muhammadiyah, Prof. Dr. KH. Muhammad Sirajuddin Syamsudin, M.A. atau akrab disapa dengan nama Din Syamsudin, dan mantan Menteri Agama RI, Lukman Hakim Syaifuddin. Dalam kunjungan Presiden Jokowi pada tahun 2016, beliau mengatakan bahwa Pondok Modern Gontor telah mendunia, melihat santri-santri yang ada didalamnya berasal dari berbagai daerah dari Sabang sampai Merauke, dan juga dari negara-negara asing lain seperti Thailand dan Amerika.

Dikutip dari penelitian Fuad Nashori (Nashori, 2011) tentang psikologi santri, santri memiliki keunikan karakter yang membedakannya dengan peserta didik dari lembaga pendidikan lain. Karakter dalam diri santri menunjukkan kelapangdadaan terhadap suatu permasalahan dan kesederhanaan dalam berkebutuhan. Memiliki konsep diri tentang fisik, pribadi, sosial, keluarga, dan akademik yang lebih tinggi daripada peserta didik dari lembaga pendidikan lain pada umumnya. Dalam hal ini, dapat dikatakan bahwa pondok pesantren dapat menjadi lingkungan yang efektif dan baik untuk pendidikan karakter kalangan remaja yang terjebak dari pengaruh negatif ruang lingkup perkembangan teknologi.

Meskipun begitu pondok pesantren dengan kompetensinya yang memadai untuk pendidikan karakter positif belum memiliki keluasan media

berkampanye untuk mempenetrasi berbagai kalangan remaja dan lingkungan sosialnya. Beberapa kalangan remaja yang tertarik untuk mengembangkan karakter positifnya di Pondok pesantren, memiliki keraguan terhadap keputusannya karena kurang luasnya wawasan tentang bagaimana pendidikan karakter yang dialaminya nanti.

Usaha untuk menginterpretasi nilai dari pendidikan karakter santri ke dalam bentuk yang mudah diterima kalangan remaja akan sangat membantu untuk lebih memperluas wawasan kalangan remaja tentang pendidikan karakter di pondok pesantren. Juga, membantu memberikan pengalaman tentang pendidikan karakter santri di pondok pesantren bagi kalangan remaja yang belum memiliki kesempatan untuk mengenyam pendidikan disana. *Video game* edukasi dapat menjadi media yang menarik untuk menyebarluaskan usaha penanaman pendidikan karakter pondok pesantren modern kepada kalangan remaja tersebut. Selain karena *video game* merupakan media yang dekat dengan karakteristik kalangan remaja pada ruang lingkup perkembangan teknologi, *Video Game* juga merupakan media yang unik dan sangat baru untuk mempublikasikan pondok pesantren ke calon peserta didiknya.

Dalam *video game* edukasi tentang pendidikan karakter di Pondok pesantren, konsep storyline dan plot dapat dirancang untuk menarik empati pemain. Unsur-unsur pendidikan karakter Pondok pesantren akan direpresentasikan oleh aset-aset visual yang ada pada *game* seperti ilustrasi latar, *setting*, objek-objek, desain-desain karakter dan gaya ilustrasi yang digunakan. Dalam mengkomunikasikan sebuah konsep kedalam bentuk visual, materi-materi dari bidang DKV akan sangat membantu untuk merepresentasikan unsur pendidikan karakter pondok pesantren dengan baik kepada target audiens yang dituju.

Dengan merepresentasikan nilai pendidikan karakter pondok pesantren kedalam media *video game* edukasi. Diharapkan perkembangan teknologi pada media *game* dapat membantu memperluas bentuk cara pendidikan untuk menanamkan nilai positif kepada pemainnya. Juga, tidak hanya ditanggapi oleh kalangan remaja ataupun pendidiknya sebagai media

hiburan saja, atau sebagai sisi negatifnya, tetapi juga dapat ditanggapi sebagai media yang berpotensi untuk memberikan pengalaman positif kepada pemainnya.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *video game* edukasi yang dapat menanamkan nilai pendidikan karakter Santri pondok modern kepada kalangan remaja non santri, secara menarik dan efektif.

C. Tujuan Perancangan

1. Meningkatkan Kesadaran remaja tentang pentingnya menanamkan nilai karakter yang positif saat masamudanya.
2. Memberikan wawasan tentang pondok modern kepada kalangan remaja secara lebih luas dan dalam.

D. Manfaat Perancangan

1. Bagi Masyarakat

Dapat membantu menanamkan karakter positif kepada remaja dalam bersikap dan berperilaku di lingkungan masyarakat.

2. Bagi Mahasiswa Desain

Dapat menjadi bahan referensi sebagai studi visual sebagai bahan komparasi kebaruan media dengan tema atau *mood* yang serupa.

3. Bagi Pondok Pesantren

Membantu menyebarluaskan pengenalan pondok pesantren ke target audiens yang lebih spesifik dan lingkungan masyarakatnya serta menyebarluaskan pengaruh positif yang dimiliki pondok pesantren ke luar pesantren.

4. Bagi Target Audiens (Kalangan Remaja)

Meningkatkan kesadaran diri tentang pentingnya membangun karakter dirinya ke arah yang lebih baik dengan nilai pendidikan karakter Pondok pesantren modern.

E. Batasan dan Ruang Lingkup Perancangan

1. Keluaran media dari perancangan ini adalah sebuah konsep desain *Video game* edukasi dan *prototype* dari salah satu bagian konsep game.
2. Rujukan nilai pendidikan karakter santri diambil dari pondok pesantren modern Gontor dan bukan pondok pesantren lain.
3. Perancangan ini memusat pada target audiens berupa kalangan remaja produktif non santri di Indonesia dengan rentang usia 12-18 tahun.

F. Definisi Operasional

1. *Game*.

Secara bahasa diambil dari bahasa Inggris yang berarti permainan. *Game* yang dikenal sekarang merupakan sebuah sistem permainan yang dirancang sedemikian rupa untuk memberikan pengalaman tertentu terhadap pemainnya dimana ia terlibat dalam konflik dan aturan rekayasa. *Game* biasanya dilakukan untuk hiburan atau kesenangan, namun dalam perkembangannya, *game* mulai dipakai untuk tujuan yang beragam seperti edukasi dan kompetisi.

2. *Game* digital

Semua bentuk *game* yang dimainkan dengan bantuan komputer atau alat-alat elektronik secara *online* ataupun *offline* dimana pemain dapat bermain sendiri ataupun dengan orang lain yang menggunakan penampil gambar sebagai bentuk interaksi visualnya.

3. *Game* edukasi

Merupakan salah satu jenis *game* yang menerapkan elemen dan prinsip-prinsip dalam *game* dalam konteks non-*game* untuk memberikan edukasi kepada pemainnya serta meningkatkan motivasi dan keterlibatan pemain dalam mendalami konten edukasi yang dibawakannya tersebut. *Game* yang bertujuan untuk mengedukasi juga sering disebut sebagai *gamification* atau gamifikasi (Marisa, 2020).

4. Karakter

Menurut KBBI, karakter adalah sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain. Karakter merupakan penggambaran dari perilaku seseorang dalam lingkungan masyarakat yang dilakukan dengan menonjolkan nilai, entah itu nilai yang baik maupun nilai yang buruk secara implisit ataupun eksplisit.

5. Pendidikan karakter

Menurut Ratna Megawangi yang dikutip oleh Saiful Bahri (Bahri, 2015) Pendidikan karakter adalah suatu usaha mendidik anak untuk menumbuhkan rasa bertanggung jawab dan untuk mengembangkan karakter yang baik secara objektif, bagi diri anak dan masyarakat dengan berlandaskan kebajikan-kebajikan inti (*core virtues*)

6. Pondok pesantren

Pesantren adalah lembaga pendidikan Islam tradisional yang mempelajari ilmu agama Islam dengan penekanan pada pembentukan moral santri dengan bimbingan Kiai agar bisa mengamalkannya kelak setelah berkiprah di masyarakat. Menjadikan kitab Al-Quran dan kitab kuning sebagai sumber primer ilmu pengetahuannya serta masjid sebagai tempat berpusat kegiatannya. (Subkhi, 2013)

7. Pondok Modern Darussalam Gontor.

Adalah salah satu pesantren modern di Kabupaten Ponorogo, Jawa Timur yang terkenal dengan penerapan disiplin santri, penguasaan bahasa asing, dan kiprah alumni-alumni besarnya yang tersebar di dalam dan luar negeri. Gontor merupakan lembaga pendidikan mandiri dengan model pengajaran yang dinamakan *Kulliyatu-l-Mu'allimina-l-Islamiyyah* (KMI) yang sederajat dengan SMP dengan SMA.

8. Santri

Menurut KBBI merupakan orang yang mendalami agama islam atau orang yang beribadah dengan sungguh-sungguh. Santri menurut istilah jawa diambil dari kata *cantrik* yang berarti orang yang berguru pada orang lain yang pada konteks santri adalah berguru pada Kiai. Istilah santri juga akrab didengar sebagai pelajar yang menetap di sebuah lembaga pendidikan pondok pesantren. Dalam hal ini dapat dikatakan

bahwa, santri merupakan penuntut ilmu yang bersungguh-sungguh dalam agama islam dengan Kiai sebagai figur pendidiknya dan pondok pesantren sebagai tempat belajarnya.

G. Metode Perancangan

1. Data yang dibutuhkan

a. Primer:

1) Data Verbal

- a) Bentuk nilai Pendidikan karakter santri pondok pesantren modern.

2) Data Visual

- a) Lingkungan pondok pesantren modern, bangunan-bangunan, serta individu-individu didalamnya (potret)
- b) Metode/ contoh kegiatan yang berkaitan dengan pendidikan karakter di pondok pesantren modern (potret/rekam).
- c) Desain aset-aset konsep *game* dengan tema serupa, (memainkan langsung)

b. Skunder:

1) Data Verbal

- a) kultur & lingkungan pendidikan karakter santri pondok modern.

2) Data Visual

- a) Unsur-unsur visual yang merepresentasikan pondok pesantren modern (Potret)
- b) Unsur-unsur *visual effect* dalam *video game*, seperti *lighting, icon*.

3) Data lainnya

- a) Unsur-unsur sound effect dalam *game*.

2. Metode Pengumpulan Data

- a. Mengumpulkan sub permasalahan kurangnya pendidikan karakter positif pada kalangan remaja.
- b. Observasi non partisipan, mengamati dinamika kegiatan santri dalam pondok pesantren modern tanpa perlu menjadi bagian didalamnya, kemudian mencatat bentuk-bentuk yang menjadi momen pendidikan karakter.

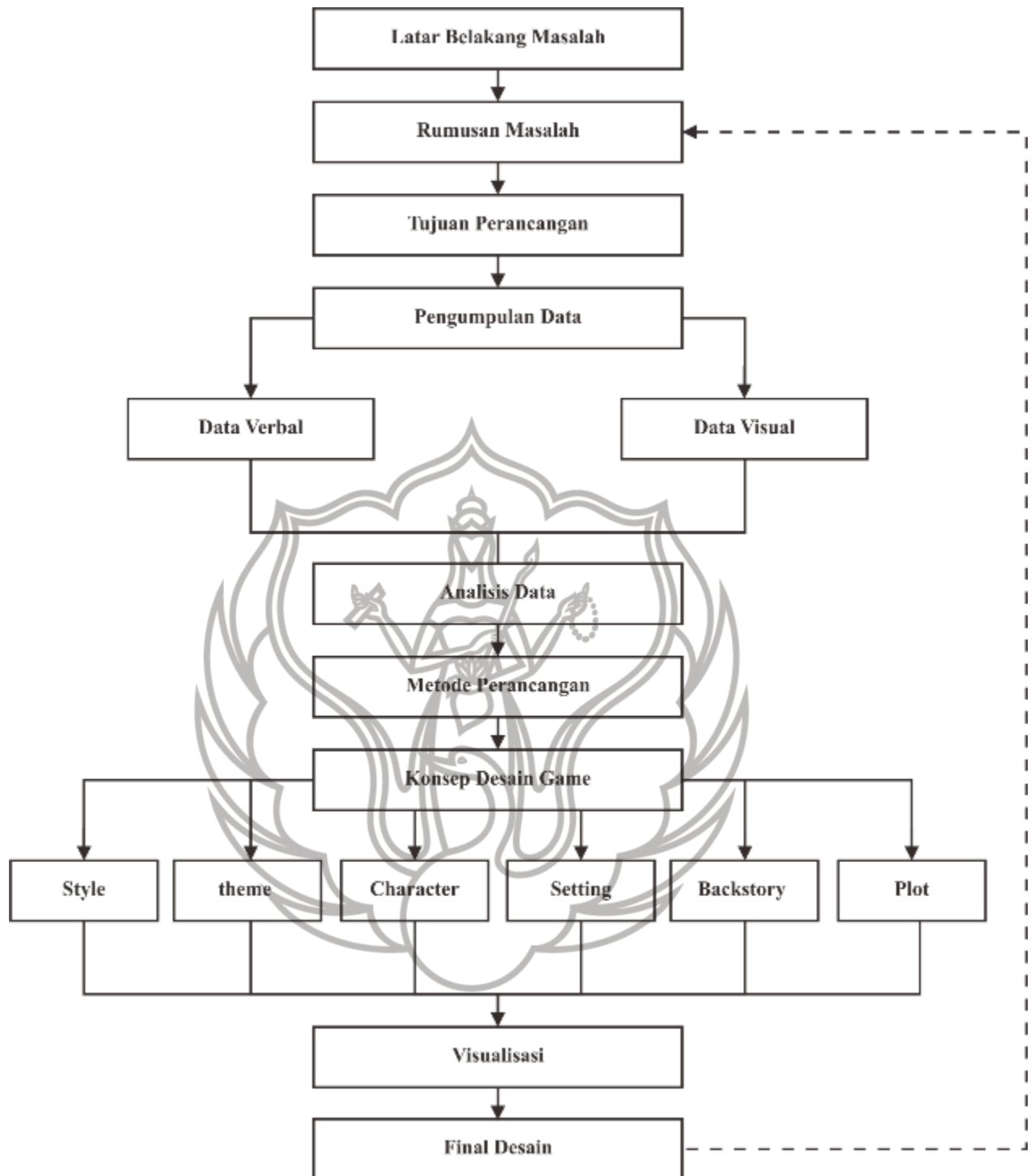
3. Instrumen Pengumpulan Data.

- a. Kajian Pustaka menggunakan media cetak dan *online*.
- b. Wawancara, wawancara dalam instrumen pengumpulan data ini dibagi menjadi dua:
 - 1) Wawancara dari objek yaitu kalangan remaja.
 - 2) Wawancara dari subjek yaitu santri beserta instrumen pendidik karakternya.

4. Metode Analisis yang digunakan untuk merancang media ini adalah 5W+1H.

- a. *What*: Apa bentuk perancangan yang merespon topik permasalahan?
- b. *Who*: Siapa target sasaran dalam perancangan media ini?
- c. *When*: Kapan media perancangan akan diluncurkan?
- d. *Where*: Dimanakah lokasi yang menjadi rujukan objek perancangan?
- e. *Why*: Mengapa topik permasalahan ini penting untuk dibahas?
- f. *How*: Bagaimana mewujudkan media perancangan ini?

H. Skematik Perancangan



Gambar 1.1 skematik perancangan