

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Kalangan remaja pada dewasa ini sedang berada di era perkembangan teknologi yang dapat berdampak negatif serta positif bagi diri mereka. Beberapa dari mereka memiliki watak, kepribadian dan karakter yang kurang baik dan jauh dari kata ideal yang ada di lingkungan sosialnya. Namun demikian, keadaan tersebut tidak bisa sepenuhnya disalahkan pada mereka. Lingkungan pergaulan yang kurang baik serta lingkungan pendidikan yang terlalu berfokus pada nilai akademi membuat lemahnya kesadaran remaja akan meningkatkan kualitas nilai-nilai baik pada karakter dirinya.

Sebagai manusia dewasa yang nantinya akan melihat kalangan remaja ini tumbuh dan berkembang, penulis ingin membantu untuk memberikan setidaknya sedikit dorongan kepada kalangan remaja bagaimana meningkatkan kualitas karakternya pada masa kini kearah yang lebih baik dengan media yang penulis buat. Juga, sebagai salah satu alumni dari Pondok Pesantren Gontor, penulis ingin mewujudkan kiprahnya untuk memberikan dampak positif kepada masyarakat sekitar dengan berbagi ilmu dan juga pengalaman melalui kemampuan yang penulis punya.

Proses pembuatan *game* ini dimulai dari meneliti tentang keadaan kondisi kalangan remaja di sekitar lingkungan penulis kemudian dilanjutkan dengan meneliti bentuk-bentuk pendidikan karakter pondok pesantren yang dapat secara mudah di pahami dan diamalkan oleh karangan remaja tersebut. Selanjutnya dari tema pendidikan karakter yang telah di tentukan yaitu Falsafah Panca Jiwa Pondok Pesantren Modern, dibuatlah konsep serta *storyline* yang berisi tentang penanaman pendidikan nilai karakter Panca Jiwa. Kemudian dari konsep tersebut, dibuatlah aset-aset yang diperlukan dalam *game* seperti desain karakter, desain latar serta desain UI (*user interface*) dan desain HUD (*heads-up Display*). terakhir

aset-aset ini dikumpulkan dan dipadukan dengan suara musik menjadi satu kesatuan melalui *game engine* sederhana.

Sebagai orang yang terbiasa terjun di media ilustrasi dan komik, proses perancangan media *game* ini tergolong hal yang tidak biasa bagi penulis. Mencoba keluar dari zona nyaman memang terasa berat, walau demikian perancangan ini menjadi pengalaman baru yang berharga dan sangat berarti bagi penulis.

Bentuk *game* yang dapat dimainkan pada tugas akhir ini difokuskan pada satu bagian cerita. Sedangkan untuk pengembangan *game* dari empat bagian konsep cerita lain akan penulis kembangkan dimasa yang akan datang. Dalam bentuk *game* yang dapat dijalankan, penulis mencoba memfokuskan untuk dapat mengkonversi bentuk suasana dan pendidikan karakter kedalam nilai Panca Jiwa “keikhlasan” yang sebisa mungkin menyerupai dengan apa yang ada di pondok pesantren. Sehingga pemain dapat merasakan pengalaman menjadi santri dan belajar untuk menanamkan nilai karakter “keikhlasan” dari pondok pesantren pada kehidupan sehari-harinya.

Kendala pembuatan pada perancangan ini dititik beratkan pada penelitian pondok pesantren saat pandemi dan pada penulisan laporan. Dalam penelitian, keadaan pondok pesantren yang sedang kurang baik akibat pengaruh pandemi tidak mengizinkan penulis untuk meneliti lingkungan pondok secara langsung. Dampak utama pada kendala ini adalah pada aset referensi visual yang terbatas dimana tidak dapat penulis dapatkan secara langsung. Lalu dalam penulisan laporan, karena media *game digital* merupakan media yang cukup jarang ditemukan di perancangan tugas akhir dimasa-masa sebelumnya, penulis merasa cukup kesulitan dalam menyesuaikan susunan-susunan tulisan pada penulisan laporan ini.

Penulis berharap media ini nantinya dapat menjadi sarana untuk remaja belajar tentang nilai karakter dan memotivasinya untuk menjadi pribadi yang lebih baik dimasa mendatang, serta dapat mengubah streatipe

tentang pondok pesantren yang membosankan dan tidak menyenangkan bagi mereka. Penulis juga berharap, media *game* yang biasa dipandang dari sisi negatifnya ini dapat di kenal menjadi sarana yang menarik dan mengasyikkan bagi pendidik untuk memberikan kebaikan ilmu pendidikan karakter kepada peserta didiknya.

B. Saran

Media *game* merupakan media yang memadukan banyak unsur ilmu Desain Komunikasi Visual untuk menyampaikan pesan. Jika pada ilustrasi fokus penyampaian pesannya adalah melalui gambar. Pada komik fokus penyampaian pesannya antara lain melalui gambar, cerita dan dialog. Pada Animasi/ Audio visual fokus penyampaian pesannya antara lain melalui gambar, cerita, dialog, dan gerakan. Lalu pada *game*, metode penyampaian pesannya akan memadukan semua unsur dari gambar, cerita, dialog dan gerakan ditambah dengan unsur interaktif *game* yang nantinya dapat di operasikan oleh target audiens.

Bagi mahasiswa yang tertarik membuat media *game* sebagai perancangan tugas akhirnya, pemrograman serta pembuatan musik merupakan aspek penting yang perlu menjadi pertimbangan yang sangat diperhatikan dalam sebelum pembuatan *game*. Pada aspek pemrograman, perlu diingat bahwa waktu perancangan tugas akhir sangat terbatas, dan pengembangan media *game* adalah proses yang memakan waktu tidak sedikit. Pada aspek musik, musik adalah unsur yang akan membangun *mood* kepada pemain sehingga dapat menaikkan kualitas penyampaian pesan dalam *game*. Dua aspek ini adalah hal yang tidak secara khusus dipelajari di jurusan Desain Komunikasi Visual, maka tentukan dengan bijak konsep yang nantinya akan di buat.

Akhir kata penulis berharap agar proyek perancangan tugas akhir ini dapat bermanfaat secara umum untuk segala jenis kalangan yang membacanya, dan secara khusus untuk mahasiswa yang juga ingin mencoba untuk membuat media yang serupa di masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdi, M. (2018). Analisis Pengaruh Storytelling Terhadap *Game* Lorong Waktu – Pangeran Diponegoro Sebagai Media Edukasi Sejarah. *KOMPUTA*, 1-4.
- Agustin, R. D. (2017). Kerangka Analisis Komponen Konsep dan Desain *Game*. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, 1-4.
- Anwar, Q. (2010). *Nilai Agama Sebagai Acuan Membangun Karakter Bangsa*. Jakarta: Kopertis Wilayah III.
- Arifin, Z. (2016). Budaya Pesantren dalam Membangun Karakter Santri. *Alqodiri*, 1-4.
- Bahri, S. (2015). Implementasi Pendidikan Karakter dalam mengatasi moral di sekolah. *Ta'allum*, 1 juni.
- Billahi, S. (2018). Internalisasi Kelas Menengah Santri. Dalam S. I. Billahi, *Bangkitnya Kelas Menengah Santri, Modernisasi Pesantren di Indonesia* (hal. 22). Jakarta: Prenadamedia Group press.
- Butgereit, L. (2015). Gamifying a PhD Taught Module: A Journey to Phobos and Deimos. *@INPROCEEDINGS*, 1-9.
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 3-9.
- Hägglund, L. &. (2016). 'Towards a Gamification Framework : Limitations and opportunities when gamifying business processes. *Dissertation*.
- Hurlock, E. B. (1980). *Child Development*. New York: Mc Graw Hill Book Company.
- Jahja, Y. (2011). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Kemendiknas. (2011). *Panduan Pelaksanaan Pendidikan Karakter*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.

- Marisa, F. (2020). Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan. *Jointecs*, 220-221.
- Marissa, F. (2020). Gamifikasi (Gamification) Konsep dan penerapan. *Jointecs*.
- Mayeni, R. (2019). Dampak Perkembangan Teknologi Dikalangan Remaja Dilihat Dari Nilai-Nilai Karakter . *Turast*, 244-244.
- Monks, F. J. (2002). *Psikologi Perkembangan, pengantar dalam berbagai bagiannya*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Mubarok, A. (2010). *Membangun Budaya Masyarakat yang Berkarakter*. Jakarta: Kopertis Wilayah III.
- Mujahidin, E. (2005). *Pesantren Kilat: Alternatif Pendidikan Agama Di Luar Sekolah*. Jakarta: Pustaka Al-Kautsar.
- Mukhlis, M. (2011). *Pendidikan Karakter: Menjawab Tantangan Krisis Multi Dimensional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Narwati, S. (2011). *Pendidikan Karakter "Pengintegrasian 18 nilai karakter dalam mata pelajaran"*. Yogyakarta: Familila.
- Nashori, F. (2011). Kekuatan Karakter Santri. *Millah*, 2-3.
- Pambudi. (2018). The Development of Mobile Gamification Learning Application for Web Programming Learning. *Journal of Physics: Conference Series*.
- Raftopoulos, M. (2014). Towards gamification transparency: A conceptual framework for the development of responsible gamified enterprise systems. *Journal of Gaming and Virtual Worlds*.
- Rahim, H. (2005). *Madrasah dalam politik pendidikan di Indonesia*. Jakarta: Logos Wacana Ilmu.
- Rousse, R. (2005). *Game design, Theory & Practice*. Texas: Wordware Publishing.
- Sarwono, S. W. (2013). *Psikologi Remaja*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Subkhi. (2013, November). Integrasi Sistem Pendidikan Madrasah dan Pesantren Tradisional. *Walisongo Institutional Repository*, 1-4. Diambil kembali dari Walisongo Institutional Repository.

Syarif, N. (2020). *Santriducation 4.0*. Jakarta: Quanta Press.

Waskito, P. (2016). Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Tradisi Pesantren di Pondok Modern Darussalam Gontor. *el Tarbawi*.



WEBTOGRAFI

- <https://www.gontor.ac.id/berita/tanamkan-jiwa-dan-falsafah-gontor-senantiasa-estafetkan-nilai-nilai-kepondokmodernan> . Diakses pada 20 Mei 2021 pukul 20.35.
- <https://www.quipper.com/id/blog/tips-trick/school-life/pendidikan-karakter-pengertian-fungsi-dan-penerapan/>. Diakses pada 3 Maret 2021, pukul 14.25.
- <https://www.gontor.ac.id/selayang-pandang>. Diakses Pada 19 Mei 2021 pukul 21.15.
- <https://jabar.kemenag.go.id/portal/read/walikota-bandung-launching-program-maghrib-mengaji>. Diakses pada 20 Mei 2021 pukul 09.25.
- <https://www.kompasiana.com/larasiin/56fb38982323bd89048b457c/krisis-moral-melanda-generasi-muda-tanpa-adanya-pendidikan-karakter>. Diakses pada 3 Maret 2021 pukul 19.35.
- <https://primagoschool.com/bagaimana-konsep-pendidikan-karakter-di-gontor/#:~:text=Pilar%20utama%20nilai%20pendidikan%20karakter,Luas%3B%20dan%20Berpikiran%20Bebas.%E2%80%9D> Diakses pada 17 Mei 2021 pukul 21.45
- <https://www.kajianpustaka.com/2017/12/nilai-tujuan-fungsi-dan-prinsip.html>. Diakses pada 19 Mei 2021 pukul 23.20
- <https://uin-malang.ac.id/r/150501/mengenal-konsep-pesantren-rakyat.html>. Diakses pada 3 Maret 2021 pukul 22.05
- <http://www.suarasikap.com/2020/07/penyelenggaraan-lembaga-pendidikan.html>. Diakses pada 20 Mei 2021 pukul 08.55.
- <http://walsantornews.com/2019/01/03/mengenal-oppm-gontor/>. Diakses pada 20 Mei 2021 pukul 23.30.
- <https://gamefaqs.gamespot.com/pc/701094-stardew-valley/images/27>. Diakses pada 21 Mei pukul 10.20

<https://rpgamer.com/2020/06/persona-4-golden-pc-impression/>). Diakses pada 21 Mei pukul 10.22.

<https://rpgamer.com/2020/06/persona-4-golden-pc-impression/>). Diakses pada 21 Mei pukul 10.30.

<https://www.gamingonlinux.com/articles/stardew-valley-is-getting-a-nifty-whole-farm-screenshot-feature-in-an-upcoming-update.15416>. Diakses pada 21 Mei 2021 pukul 20.30

https://store.steampowered.com/app/1201280/A_Space_For_The_Unbound__Prologue/). Diakses pada 21 Mei pukul 20.33.

<https://store.steampowered.com/app/546430/Pathway/>). Diakses pada 21 Mei pukul 20.35.

<https://www.youtube.com/watch?v=irhYa4bQqw0&list=PLSylGSeVm2r5DYfl8vNioTJsa7JctCpiC&index=1>). Diakses pada 20 Desember 2021 pukul 22.00

https://youtu.be/cl_t9TU7bKk?list=PLSylGSeVm2r5DYfl8vNioTJsa7JctCpiC). Diakses pada 20 Desember 2021. Pukul 22. 21

https://youtu.be/edb1_EaNac). Diakses pada 21 Desember 2021 pukul 07.50.

https://youtu.be/SwF_8ugXEMs?list=PLSylGSeVm2r7wTVH-ee4IOAMY6TCYRt18. Diakses pada 21 Desember 2021 pukul 08.05

<https://www.youtube.com/watch?v=Cas4RLQVBw8>. Diakses pada 20 Desember pukul 22.03

<https://www.gontor.ac.id/berita/bimbingan-capel-dialihkan-ke-pmdg-pusat>). Diakses pada 21 Desember 2021 pukul 09.20.

<https://youtu.be/ev2L-CdGFGA?list=PLSylGSeVm2r5DYfl8vNioTJsa7JctCpiC>. Diakses pada 5 Desember 2021 pukul 22.15.

<http://walsantornews.com/2019/01/07/jadwal-kegiatan-di-gontor/>). Diakses pada 21 Desember 2021 pukul 09.30

- <https://gontornews.com/pondok-modern-darussalam-gontor-perbaharUI-nama-pondok-cabang/>). Diakses pada 21 Desember 2021 pukul 09.32
- <https://www.gontor.ac.id/berita/bersama-gubernur-sultra-k-h-hasan-abdullah-sahal-resmikan-masjid-gontor-7-kendari>). Diakses pada 21 Desember 2021 pukul 09.34
- <https://kataindonesia.com/inilah-alumni-gontor-yang-berpengaruh-di-indonesia/>). Diakses pada 21 Desember 2021 pukul 09.37
- <https://kataindonesia.com/inilah-alumni-gontor-yang-berpengaruh-di-indonesia/>. Diakses pada 21 Desember 2021 pukul 10.20
- <https://youtu.be/irhYa4bQqw0?list=PLSylGSeVm2r5DYfl8vNioTJsa7JctCpiC>. Diakses pada 5 Desember pukul 20. 25.
- <https://youtu.be/irhYa4bQqw0?list=PLSylGSeVm2r5DYfl8vNioTJsa7JctCpiC>. Diakses pada 5 Desember pukul 22. 05.
- <https://youtu.be/nUIPV7Md6FM>. Diakses pada 5 Desember pukul 20. 28.
- <https://www.pocketgamer.com/zenonia/zenonia-android-iphone-13447/>. Diakses pada 20 Desember pukul 22.25
- <https://store.steampowered.com/app/854940/Ikenfell/>. Diakses pada 21 Desember pukul 08.30
- <https://pemmzchannel.com/2019/07/02/saviors-of-uldum-lanjutkan-petualangan-dari-ekspansi-sebelumnya/>). Diakses pada 21 Desember pukul 08.35
- <https://lokadata.id/artikel/25-persen-kaum-muda-indonesia-tidak-produktif>. Diakses pada 24 Januari 2022 pukul 23.30
- <https://www.beritasatu.com/nasional/550691/saat-remaja-tak-bisa-kendalikan-diri-di-media-sosial>. Diakses pada 25 Januari 2022 pukul 10.30
- <https://news.detik.com/berita-jawa-timur/d-5819985/viral-dua-perempuan-joget-tiktok-di-masjid-sampang-madura>. Diakses pada pada 25 Januari 2022 pukul 11.00