

JURNAL TUGAS AKHIR
**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**

Jurnal untuk Tugas Akhir Karya Desain berjudul **PERANCANGAN GAME EDUKASI UNTUK MENANAMKAN PENDIDIKAN KARKATER SANTRI PONDOK MODERN GONTOR** diajukan oleh Muhammad Hasbi Asshadiqi, NIM 1712475024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, (Kode Prodi: 90241), telah disahkan oleh Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual pada 10 Januari 2022.

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota,



Daru Tunggul Aji, S.S., M.A.

NIP 19870103 201504 1 002/NIDN 0003018706



ABSTRAK

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

Oleh: Muhammad Hasbi Asshadiqi

NIM: 1712475024

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 mempenetrasi kalangan remaja yang lekat dengan media *game* untuk mendorong dirinya belajar menanamkan nilai karakter yang baik pada dirinya.

Kata Kunci: Pendidikan Karakter, Game Edukasi, Pondok Modern Darussalam Gontor

ABSTRACT

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

By: Muhammad Hasbi Asshadiqi

Student ID: 1712475024

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.

Keyword: Character Education, Edutation Game, Gontor Modern Islamic Boarding School

A. Pendahuluan

1. 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 berakibat 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 terbelah 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.

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 menembus 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

menyebarkan 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.

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.

2. 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.

3. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk meningkatkan kesadaran remaja tentang pentingnya menanamkan nilai karakter positif saat masa mudanya dan memberikan wawasan kepada mereka tentang Pondok Pesantren modern secara lebih luas dan dalam.

4. Teori dan Metode Perancangan

- a. Landasan Teori *Education game / Gamification* (Permainan Edukasi)

lingkungan non *game* untuk membantu menyelesaikan masalah dan melibatkan pengguna. (Butgereit, 2015). Dalam konteks pendidikan gamifikasi dapat diartikan sebagai proses pemecahan masalah dan menggunakan pikiran serta mekanisme *game* untuk melibatkan pengguna dengan cara memotivasi (Pambudi, 2018).

b. Landasan Teori Metode Pendidikan Karakter Pondok Modern Darussalam Gontor.

Dalam lingkungan Pondok Modern Darussalam Gontor, pendidikan karakter timbul dari serangkaian tradisi dan kegiatan-kegiatan yang dilakukan santri didalamnya. Adapun salah satu bentuk tradisi serta nilai pendidikan karakter dapat ditemukan dalam falsafah pondok pesantren adalah Panca Jiwa yang diuraikan sebagai berikut:

1) Jiwa Keikhlasan

Keikhlasan dalam pondok pesantren didasarkan semata-mata sebagai ibadah *lillah* atau untuk ibadah kepada Allah.

2) Jiwa Kesederhanaan

Yakni jiwa untuk dapat menahan diri dari segala sesuatu yang berlebihan dilandaskan dengan kebutuhan-kebutuhan untuk beribadah *lillah* dengan sebaik-baiknya..

3) Jiwa Bedikari

Yaitu kemampuan atau kesanggupan dari diri sendiri untuk dapat menolong dirinya serta mengerjakan hak dan kewajibannya sendiri. Dengan landasan jiwa ini, santri dapat menjadi pribadi yang lebih mandiri di lingkungan sosialnya kelak.

4) Jiwa *Ukhuwah Islamiyyah*

Ukhuwah Islamiyyah yang secara bahasa berarti persaudaan islami, merupakan nuansa persaudaraan yang akrab antara satu sama lain yang selalu meliputi kehidupan dalam pondok pesantren.

5) Jiwa Bebas

Yakni bebas dalam berpikir, berbuat, menentukan masa depan, memilih jalan hidup bahkan bebas dari berbagai pengaruh negatif dari luar masyarakat.

c. Metode Perancangan

Proses perancangan dimulai dengan mengumpulkan data tentang pendidikan karakter yang ada dalam Pondok Pesantren Modern Gontor melalui observasi non partisipan di lingkungan pondok dan mewawancarai alumni serta guru yang masih mengajar di dalam pondok pesantren. Kemudian dilanjutkan dengan mengumpulkan referensi visual dari lingkungan pondok pesantren melalui foto dan video yang didapatkan secara langsung dan dari media *online*. Data serta referensi visual kemudian ditata menjadi satu konsep ide cerita dan latar yang diakhir disusun menjadi konsep ide game dengan gaya visual sederhana menggunakan *pixel art*.

5. Analisis Data

Analisis data dalam memproses data menggunakan model 5W + 1H dengan uraian sebagai berikut:

a. *What* (Apa)

Apa bentuk perancangan yang merespon topik permasalahan?

Game edukasi dengan jenis platform *mobile* tentang nilai-nilai pendidikan Pondok pesantren modern.

Topik permasalahan yang akan dibahas pada perancangan ini adalah mengenai rendahnya motivasi remaja untuk membangun nilai-nilai baik dalam karakter kepribadiannya serta, bagaimana membangun nilai-nilai baik tersebut dengan menanamkan pendidikan karakter Pondok Modern Darussalam Gontor.

a. *Why?* (Mengapa)

Mengapa topik permasalahan ini penting untuk dibahas?

Kondisi peran serta daya produktivitas kalangan remaja di lingkungan sosialnya pada saat ini cukup meprihatinkan. Meskipun telah muncul beberapa upaya untuk memecahkan masalah ini, seperti gerakan Penguat Pendidikan Karkater (PPK) dari kemendikubud, topik permasalahan ini dapat terus dibantu dengan bentuk upaya pemecahan masalah lain yang lebih baik lagi kepada target audiens nya.

b. *Who?* (Siapa)

Siapa target sasaran dalam perancangan media ini?

Target Audience: Remaja

1) Demografi Remaja

- a) Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
- b) Usia : (12-18 tahun)
- c) Pekerjaan : Pelajar non santri/ santriwati
- d) Kelas sosial : Menengah kebawah dan menengah keatas

2) Psikografis Remaja

Merupakan remaja yang pertumbuhan nilai-nilai karkaternya terhambat akibat terpengaruh oleh dampak negatif dari perkembangan teknologi gadget.

c. *When?* (Kapan)

Kapan media perancangan akan diluncurkan?

Game ini ingin mencoba membantu menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter pada masa pertumbuhan kalangan remaja generasi Z dan generasi Alpha.

d. *Where?* (Dimana)

Dimanakah lokasi yang menjadi rujukan objek perancangan?

Perancangan ini merujuk dari tradisi-tradisi keseharian Pondok Modern Darussalam Gontor beserta cabang-cabanya yang menciptakan nilai-nilai positif untuk peserta didiknya.

e. *How?* (Bagaimana)

Bagaimana mewujudkan media perancangan ini?

Dengan menelaah nilai-nilai pendidikan karakter yang ada dalam tradisi keseharian santri Pondok Modern Darussalam Gontor, kemudian mengkonversi nilai-nilai tersebut kedalam ruang lingkup virtual berupa *game* digital serta memasukkan unsur-unsur yang menciptakan suasana lingkungan pendidikan di Pondok Modern Darussalam kedalam *game* tersebut.

B. Hasil dan Pembahasan

1. Konsep Kreatif

a. Tujuan Kreatif

Untuk mendidik karakter kalangan remaja dengan menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter santri Pondok Modern Darussalam Gontor dan mengenalkan secara lebih luas tentang bagaimana lingkungan pendidikan di dalam pondok pesantren secara menarik kepada kalangan remaja.

b. Strategi Kreatif

1) Isi pesan (*what to say*)

Nilai-nilai pendidikan karakter santri yang direpresentasikan kepada falsafah lima Panca Jiwa Pondok Pesantren, yaitu Keikhlasan, Kesederhanaan, Berdikari, *Ukhuwah Islamiyyah* dan Kebebasan.

2) Bentuk pesan (*How to say*)

Perancangan akan mencoba untuk menyalurkan isi pesan tentang nilai-nilai Panca Jiwa melalui *game* bergenre *role playing* dengan unsur interaksi serta tugas (*quest*) dalam *game*. Seiring dengan interaksi dan tugas-tugas yang telah dilakukan, pemain akan sedikit demi sedikit memahami tentang isi dari Panca Jiwa yang nantinya diharapkan dapat ditanamkan kedalam karakter pribadinya.

2. Konsep Media

a. Tujuan Media

Tujuan dari pemilihan *game* sebagai media dari perancangan ini dengan alasan:

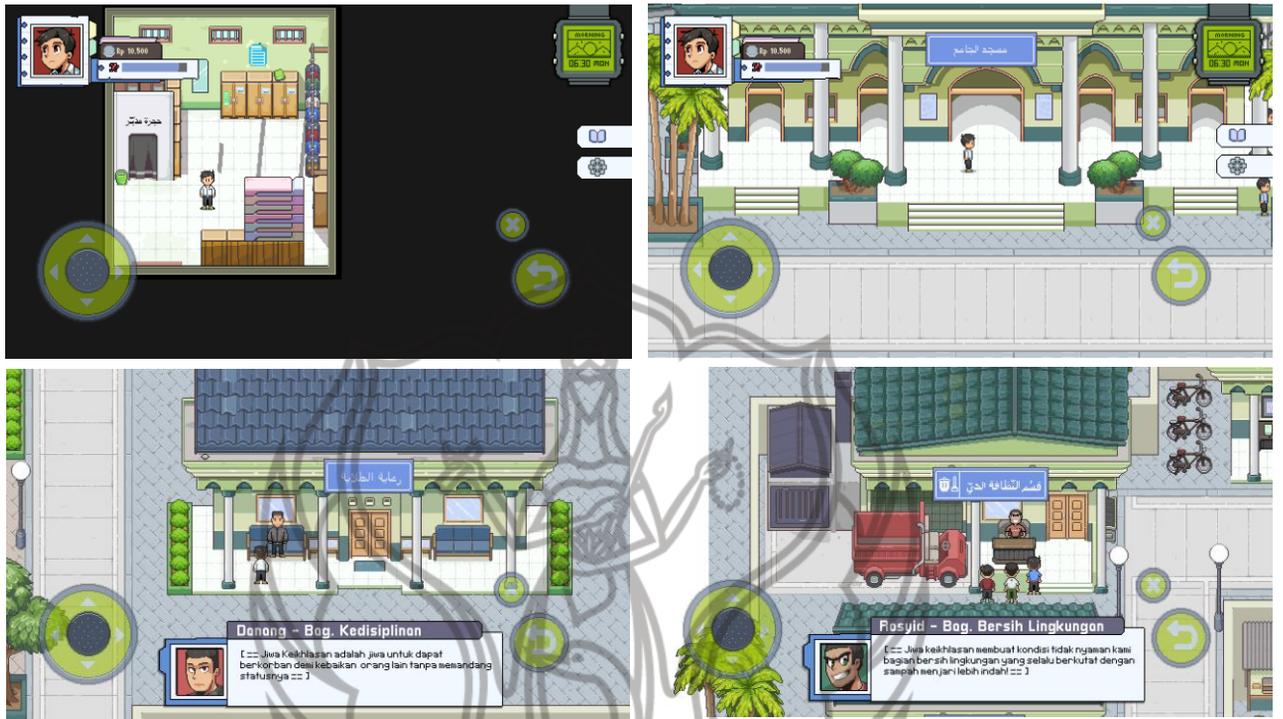
- 1) Menarik, *Game* merupakan media yang dekat dengan kalangan remaja, dan cukup efektif untuk menembus penyampaian pesan kepada kalangan remaja.
- 2) Interaktif, *game* dapat membentuk ruang lingkup rekayasa kepada target pemainnya untuk berinteraksi langsung dengan latar dan objek-objek dalam *game*

3) Membangun persepsi positif tentang *game* kepada pendidik di lingkungan remaja.

b. Paduan Media

1) Media Utama

Game Edukasi simulasi pondok pesantren dengan tugas memahami nilai karakter lima Panca Jiwa pondok modern.



2) Media Pendukung



C. 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.

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 stereotype 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.

D. Daftar Pustaka

- Andini, A. (2021, Juli 18). *25 persen kaum muda Indonesia pada 2020 tidak produktif*. Retrieved from Lokadata: <https://lokadata.id/artikel/25-persen-kaum-muda-indonesia-tidak-produktif>
- 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.
- Butgereit, L. (2015). Gamifying a PhD Taught Module: A Journey to Phobos and Deimos. @INPROCEEDINGS, 1-9.
- Dahono, Y. (2019, April 25). *Saat Remaja Tak Bisa Kendalikan Diri di Media Sosial*. Retrieved from Berita Satu: <https://www.beritasatu.com/nasional/550691/saat-remaja-tak-bisa-kendalikan-diri-di-media-sosial>
- Elfah. (2014, Januari 16). *Tanamkan Jiwa dan Falsafah, Gontor Senantiasa Estafetkan Nilai-Nilai Kepondokmodernan*. Retrieved from Gontor: <https://www.gontor.ac.id/berita/tanamkan-jiwa-dan-falsafah-gontor-senantiasa-estafetkan-nilai-nilai-kepondokmodernan>

- Hägglund, L. &. (2016). 'Towards a Gamification Framework : Limitations and opportunities when gamifying business processes. *Dissertation*.
- 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.
- Mubarok, A. (2010). *Membangun Budaya Masyarakat yang Berkarakter*. Jakarta: Kopertis Wilayah III.
- 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*.
- Waskito, P. (2016). Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Tradisi Pesantren di Pondok Modern Darussalam Gontor. *el Tarbawi*.
- Widiyana, E. (2021, November 2020). *Viral Dua Perempuan Joget TikTok di Masjid Sampang Madura*. Retrieved from Detik News: <https://news.detik.com/berita-jawa-timur/d-5819985/viral-dua-perempuan-joget-tiktok-di-masjid-sampang-madura>

