

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Iqra merupakan suatu langkah awal pembelajaran untuk membantu agar dapat membaca *Al-Qur'an* yang berbentuk buku, terdiri dari 6 jilid, dan disetiap jilidnya terdapat petunjuk untuk cara membacanya. Sebenarnya Iqra ini adalah sebuah metode pembelajaran yang pertama kali disusun oleh H.As'ad Humam di Yogyakarta dengan tujuan untuk memudahkan proses belajar mengajar *Al-Qur'an*. Iqra salah satu metode yang cukup dikenal dikalangan masyarakat dan sudah umum digunakan ditengah-tengah masyarakat Indonesia, karena seperti yang ditulis oleh Roqib (2009:103) Metode belajar membaca *Al-Quran* dengan buku Iqra pernah menjadi percobaan oleh Departemen Agama RI untuk meningkatkan semangat membaca untuk membangun kitab suci *Al-Quran*.

Kata "*IQRA*" merupakan bentuk *fi'il amar* (kalimat perintah) yang artinya: "*bacalah*". Seseorang dikatakan menghimpun, apabila ia mampu merangkaikan huruf demi huruf, kata demi kata serta kalimat demi kalimat dan kemudian mengucapkannya. Iqra adalah wahyu pertama yang diperintah Nabi, yang juga seharusnya sebagai pendorong umat Islam untuk melahirkan semacam budaya kecintaan untuk membaca. Hal ini memberikan pemahaman kepada kita bahwa awal turunnya *Al-Quran* dimulai dengan perintah untuk berpikir, dikarenakan pengertian menghimpun merupakan bagian dari proses berpikir, Iqra yang diterjemahkan dari bahasa arab dan KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) dengan arti membaca, ini pun mempunyai arti menghimpun huruf yang disusun sedemikian rupa sehingga memberikan arti.

Berasarkan definisinya pembelajaran Iqra umumnya diterapkan kepada anak dalam tahap pembelajaran membaca yang sudah banyak diterapkan dalam kurikulum seraca pendidikan formal di sekolah mulai dari pra sekolah dan sekolah dasar atau informal seperti dalam perkumpulan pengajian atau dirmah. menurut Jaudah Muhammad Awwad dalam bukunya Mendidik Anak Secara Islam

(2004:24) para psikologi berpendapat bahwa daya serap anak usia 2 tahun hanya sekitar 272 kosa kata; usia 3 tahun sekitar 866 kosa kata; usia 4 tahun sekitar 1540 kosa kata; dan usia 5 tahun lebih hanya mampu menyerap 2500 kosa kata, maka dari itu anak lebih baik mempelajari huruf yang berharakat dengan metode pengejaan sebelum mempelajari *Al-Quran*.

Namun perlahan dengan seiring berkembangnya waktu dan teknologi berpengaruh terhadap ketertarikan anak dalam metode pembelajaran Iqra yang hanya melalui sebuah buku pembelajaran dan metode belajar yang monoton membuat anak menjadi jenuh hingga mengurangi minat anak belajar Iqra. Hal tersebut dapat kita lihat sendiri di beberapa tempat pengajian, ditempat tersebut murid yang ingin belajar mengaji hanya datang lalu belajar setelah itu langsung pulang. Ada juga anak yang harus diajar berkali-kali agar mengerti apa yang dimaksud oleh guru ngaji, maka anak tersebut membutuhkan pengajaran yang lebih dan hal tersebut tidak begitu cukup dilakukan di tempat pengajian karena begitu banyak anak yang harus diajari oleh guru pengajian. Anak mengenal dan meniru apa yang anak lihat seperti melihat orang tuanya sibuk dengan sebuah perangkat kecil yang memiliki fungsi khusus atau *gadget*-nya pasti akan membuat anak ingin tahu dan mencoba, maka tak jarang banyak anak balita sudah akrab dengan *smartphone* dan hafal dengan permainan seru didalamnya. Seiring berjalannya waktu maka akan terus terkikis minat anak dalam belajar Iqra akibat kejenuhan anak terhadap metode pembelajaran yang monoton maka hal ini menjadi sebuah permasalahan.

Dari permasalahan yang telah ditemukan dari kejenuhan anak hingga mengurangi minat anak dalam belajar dan membaca Iqra', maka perancang akan menyampaikan hasil penelitian ke dalam sebuah media komunikasi yaitu *game* untuk menjadi alat bantu pembelajaran. Dewasa ini banyak media komunikasi dalam penyampaian pesan agar pesan yang diinginkan dapat diterima dan dimengerti, maka dalam perancangan ini penyampaian yang dimaksud akan dikemas kedalam sebuah *game* yang bisa diterima oleh masyarakat Indonesia khususnya masyarakat Jakarta.

Dewasa ini *game* di Indonesia sudah sangat berkembang, banyak karya karya mahasiswa yang sudah di apresiasi dari permainan lokal hingga internasional. *Game* sudah menjangkau berbagai bidang seperti hiburan untuk kalangan bisnis, simulasi, edukasi, pemelajaran virtual. Namun, hingga saat ini belum banyak pembuat *game* yang memanfaatkan permasalahan untuk alat bantu pembelajaran Iqra. Seperti di kota besar Jakarta yang terdapat beberapa permasalahan khususnya pembelajaran ilmu agama yang bisa menjadi peluang pembuat *game* membuat sebuah karya yang mengangkat permasalahan tersebut.

Dalam perancangan ini tentu saja akan menjadi sebuah kebanggan untuk dapat mengangkat permasalahan pembelajaran Iqra melalui *game*, karena dapat membantu mengurangi kejenuhan dan meningkatkan minat belajar Iqra' anak secara tidak langsung dan menyampaikan masyarakat akan pentingnya pembelajaran Iqra' sejak usia dini. Inti dari permasalahan yang perancang bahas mengenai mengurangi kejenuhan dan meningkatkan minat baca melalui *mobile game* sebagai alat bantu pembelajaran. Dalam pembuatan *game* tentunya sangat berkaitan dengan konsep, maka dalam perancangan ini perancang berperan sebagai *game designer*.

Dalam pemaparan ini, berdasarkan permasalahan yang diangkat mengenai kejenuhan anak dalam metode pembelajaran Iqra yang monoton. Maka perancang memberi judul pada rancangan ini “*Mobile Game Untuk Anak Sebagai Alat Bantu Pembelajaran Iqra*”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Iqra merupakan langkah awal pembelajaran membaca *Al-Quran*.
2. Iqra diterapkan kepada anak dalam tahap pembelajaran membaca dengan metode pengejaan huruf.
3. Berubahnya ketertarikan anak terhadap metode pembelajaran Iqra yang monoton.

4. Di Indonesia baanyak karya mahasiswa yang sudah diapresiasi
5. Namun, masih sedikit pembuat *game* yang mengangkat permasalahan sebagai peluang.
6. Inti dari permasalahan yang perancang bahas yaitu mengurangi kejenuhan dan meningkatkan minat baca Iqra
7. *Mobile Game* sebagai alat bantu pembelajaran Iqra.
8. Perancang akan berperan sebagai *game design*

1.3 Batasan Masalah

Pada perancangan ini, perancang memberi batasan masalah yang diangkat yaitu tentang mengurangi dan meningkatkan minat baca Iqra pada anak. Kemudian, dari identifikasi masalah yang telah ada serta agar pembahasan lebih terarah, maka perancang memberi ruang lingkup batasan masalah pada perancangan ini.

1.3.1 Apa

Perancang akan membuat media penyampaian pesan yang berlatar belakang sebuah pembelajaran dalam ilmu agama. Media tersebut merupakan media komunikasi perancang berupa *mobile game* sebagai alat bantu pembelajaran Iqra.

1.3.2 Bagaimana

Dalam pembuatan media *mobile game* ini perancang akan berperan sebagai *game designer* yang bertugas dimulai dari proses pra produksi hingga pasca produksi, merancang dan mengatur seluruh perancangan *game*.

1.3.3 Siapa

Dalam perancangan ini, perancang mempunyai sasaran tareget pemirsa yang menjadi acuan pembuatan *mobile game*. Target pemirsa dari perancangan ini terdiri dari target pemirsa primer dangan rentang usia 6 - 12 tahun di wilayah gerografis Jakarta Utara. Sedangkan untuk target pemirsa sekunder kepada orang tua di wilayah geografis Indonesia khususnya kota-kota besar.

1.3.4 Tempat

Dalam proses produksi sebuah pembuatan film, perancang menetapkan lokasi pembuatan *mobile game*. Produksi *mobile game* ini akan dilakukan di Jakarta Utara.

1.3.5 Waktu

Produksi *mobile game* ini akan dilakukan pada tahun 2017 dengan jangka waktu maksimal 6 bulan dalam proses produksi.

1.4 Rumusan Masalah

Dalam perancangan ini, perancang merumuskan permasalahan yang akan menjadi fokus permasalahan, diantaranya:

1. Bagaimana cara penyampaian pembelajaran Iqra terhadap anak untuk mengurangi kejenuhan dan meningkatkan minat membaca Iqra?
2. Bagaimana perancangan *mobile game* sebagai alat bantu pembelajaran Iqra?

1.5 Tujuan Permasalahan

Berdasarkan rumusan masalah yang ditetapkan perancang, terbentuklah tujuan perancangan, yaitu:

1. Untuk membantu pembelajaran Iqra terhadap anak agar mengurangi kejenuhan dan meningkatkan minat membaca Iqra dalam sebuah *mobile game*
2. Untuk menerapkan *mobile game* sebagai alat bantu pembelajaran Iqra.

1.6 Manfaat Perancangan

Atas terbentuknya rancangan karya visual berupa *mobile game* ini, perancang berharap hasil perancangan ini dapat bermanfaat kedepannya bagi perancang dan masyarakat.

Manfaat bagi perancang:

1. Perancang dapat mengembangkan hasil rancangan menjadi sebuah karya *game* yang berwawasan.
2. Perancang dapat memperdalam keilmuan dalam konteks pembelajaran Iqra dan anak.
3. Perancang menambah pengalaman dan karya dalam bidang multimedia.

Manfaat bagi masyarakat:

1. Meningkatkan daya tarik anak dalam pembelajaran Iqra.
2. Masyarakat mengetahui bahwa *mobile game* dapat menjadi alat bantu pembelajaran Iqra
3. Memudahkan para orang tua untuk membimbing anaknya dalam pembelajaran Iqra

1.7 Metode Perancangan

Agar dapat membuat hasil rancangan yang tepat, maka diperlukan metode pengumpulan data dan analisis yang tepat. Maka dari itu menggunakan metode penelitian kualitatif dan menggunakan pendekatan psikologi anak sebagai analisis data. Pada pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan dengan menggunakan metode, teknik dan instrumen pengumpulan data sebagai berikut:

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian (Gulo,W. 2002:110). Maka pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode, teknik, dan instrumen tertentu.

1. Metode studi kasus penelitian bersifat ilmiah, objektif. Kutha (2010:190-192) penjelasan lebih lanjut bahwa pada dasarnya metode studi kasus juga berkaitan dengan masalah-masalah lain diluarnya seperti nilai moral, agama, dan estetika. Secara definitif studi kasus mengkhhususkan suatu penelitian tertentu dengan unik. Dalam hubungan ini peneliti, peneliti memiliki pandangan bahwa lokasi penelitian memiliki masalah yang berbeda
2. Teknik wawancara, teknik kuisioner
Teknik adalah alat bantu yang sangat berkaitan dengan metode
 - a. Teknik wawancara merupakan salah satu teknik dengan mencari narasumber. Gulo(2002:119) Teknik yang dilakukan komunikasi secara langsung dan tatap muka, sehingga dapat juga melengkapi pola media secara verbal
 - b. Teknik kuisioner adalah pengumpulan data menggunakan pertanyaan secara langsung dengan tertulis. Perancang menyebarkan angket sesuai lokasi yang telah ditentukan, hasil dari responden akan digunakan untuk melengkapi teknik penelitian sebelumnya.
3. Instrumen pengumpulan data
Manusia harus didekati oleh manusia. Oleh karena itu Instrumen utama metode kualitatif adalah manusia, dalam hubungan ini peneliti itu sendiri, sebagai *human instrument* (Kutha, 2010:248) namun dalam perancangan ini perancang melakukan instrumen kembali misalnya, teknik observasi maka instrumen yang digunakan adalah kamera dan alat tulis

1.7.2 Metode Analisis Data

Lindlof dalam Kutha (2010:303) analisis adalah aktivitas mendengarkan pendapat orang lain, dalam hubungan ini dapat meliputi seluruh data dari sumber primer maupun sekunder yang kemudian dibangun dengan pemahaman peneliti sebagai proses interpretasi dan menghasilkan makna baru.

1.7.3 Sistematika Perancangan

Sistematika perancangan berikut merupakan gambaran penggolongan tahap-tahap pembuatan *mobile game* yang akan dilakukan perancang. Dalam perancangan ini perancang berperan sebagai *game designer* yang memiliki tugas tertentu, yaitu:

1. Pra-produksi

Tahapan ini merupakan tahapan awal pembuatan *mobile game*. Merancang *game design document* yang terdiri dari merencanakan judul, *Genre*, konsep, dan membuat sketsa desain hingga teknis pada *game* tersebut.

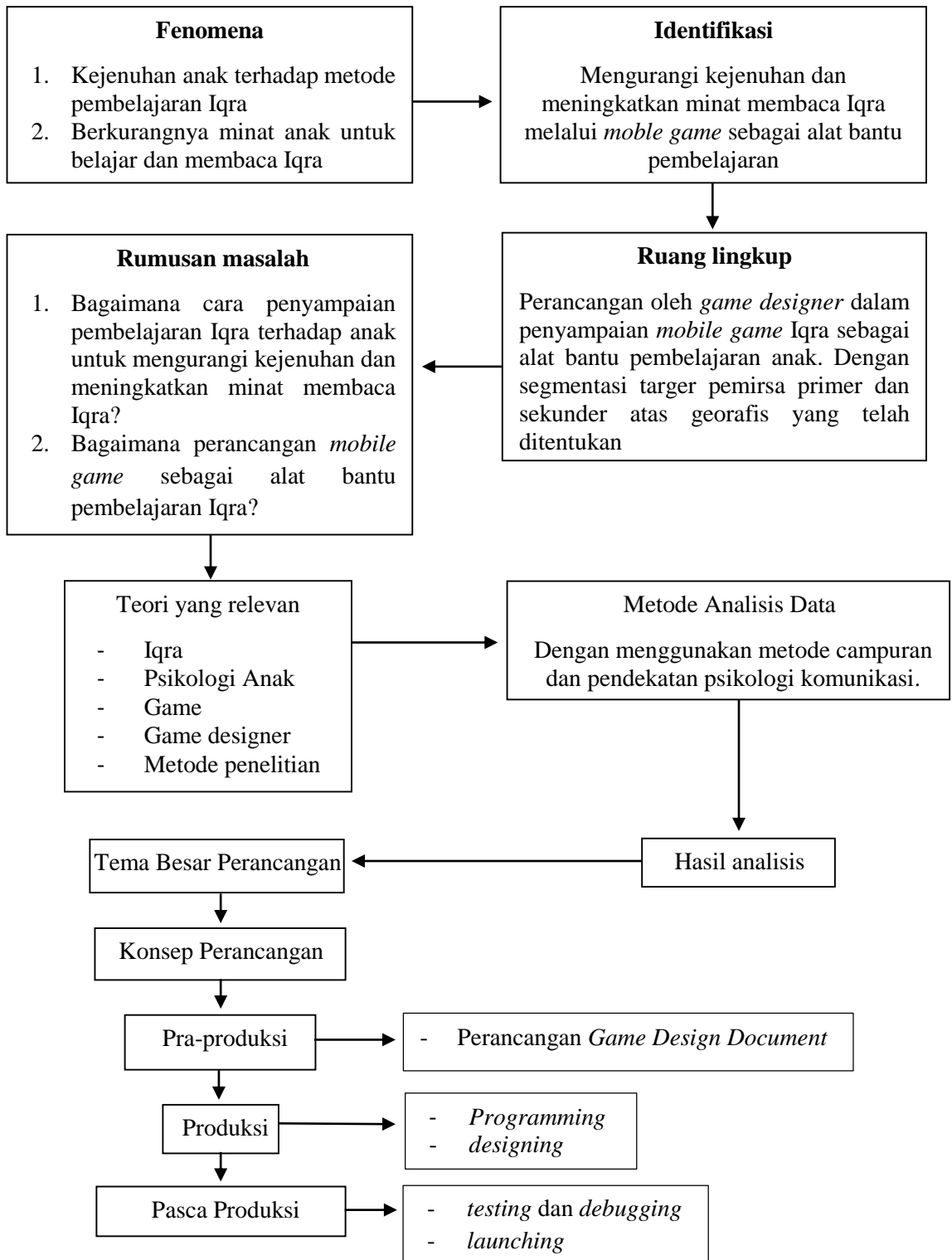
2. Produksi

Pada tahapan ini perancang mulai menggarap perancangan hingga menjadi sebuah *game* yang utuh.

3. Pasca produksi

Dalam tahapan ini akan dilakukannya *Testing* dan *debugging* (perbaikan) hingga *launching*

1.8 Kerangka Perancangan



Bagan 1.1 Kerangka Perancangan

Sumber : Arsip pribadi

1.9 Pembabakan

Perancangan tugas akhir ini dibagi ke dalam lima bab, dan setiap bab terdiri dari beberapa pembagian yang lebih rinci. Pembabakan disini berisi gambaran singkat mengenai pembahasan di setiap bab pada perancangan laporan :

BAB I Pendahuluan berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metode perancangan, kerangka perancangan, hingga pembabakan.

BAB II Landasan pemikiran yang menjelaskan berdasarkan teori-teori yang relevan untuk digunakan sebagai pedoman untuk merancang. Teori tersebut berkaitan dengan teori mengenai objek, teori mengenai media, teori mengenai metode, dan teori pendukung.

BAB III Data dan analisis data berisi data dan analisis yang berkaitan dengan perancangan.

BAB VI Konsep perancangan yang telah disusun oleh perancang.

BAB V Kesimpulan dari hasil konsep perancangan.