

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penciptaan

Di tengah perkembangan zaman seperti sekarang ini. Tugas mendidik, menjaga dan melindungi anak dari pengaruh buruk arus globalisasi dan modernisasi, bukan perkara yang ringan.

Masa anak-anak adalah masa ketika rasa ingin tahu (*curiosity*) tentang segala sesuatu sangatlah besar. Terutama pengetahuan-pengetahuan yang datang di luar dirinya (Moeslichatoen, 2004:13).

Bekal pendidikan dari sekolah berkualitas, menanamkan rasa tanggung jawab dan disiplin serta moral tidak cukup, jika tidak diimbangi dengan bekal pendidikan agama yang baik. Bekal pendidikan rohani yang harus para ibu tanamkan sejak dini adalah membangun keyakinan yang kuat dalam hati mereka tentang ke-esa-an Allah Swt, mengajarkan rasa cinta yang besar pada Nabi Muhammad Saw dan mengajarkan mereka nilai-nilai serta ketrampilan yang akan bermanfaat bagi kehidupan mereka saat dewasa nanti.

Itulah tantangan bagi para ibu untuk menghasilkan generasi-generasi muslim yang hebat dan bermanfaat bagi umat. Generasi yang tidak hanya cerdas intelektual tapi juga cerdas dari sisi sosial, emosi dan spiritual. Tentu saja untuk melakukan itu semua, para ibu harus memiliki pengetahuan dan ketrampilan untuk mendidik dan berinteraksi dengan anak-anak.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang merupakan salah satu perkembangan media dari seni rupa membawa dampak besar pada berbagai bidang kehidupan, salah satunya yaitu bidang pendidikan atau pembelajaran. Pada proses pembelajaran, komputer telah dilibatkan sebagai sarana pembelajaran. Dewasa ini, telah berkembang media pembelajaran berbantuan komputer hampir dalam setiap mata pelajaran. Komputer memiliki peran sebagai media pembantu atau penunjang dalam proses pembelajaran. CD Interaktif termasuk dalam media pembelajaran berbasis komputer dan multimedia interaktif.

Salah satunya media CD Interaktif yang dikembangkan oleh PT Akal Interaktif (AKAL). Dengan misinya untuk turut memajukan mutu pendidikan bangsa melalui produk-produk multimedia yang menarik, berkualitas dan terjangkau oleh seluruh lapisan masyarakat Indonesia, sejak tahun 1999 secara konsisten selalu memusatkan perhatian pada usaha-usaha pengembangan produk-produk multimedia untuk kepentingan pendidikan. Hingga saat ini, lebih dari 100 judul produk “edutainment” yang menggabungkan unsur pendidikan dan hiburan telah berhasil dikembangkan oleh AKAL. Produk-produk tersebut dioperasikan dengan memanfaatkan teknologi multimedia melalui media CD-ROM dan VCD/DVD. AKAL telah memiliki sebaran distribusi dan penjualan yang hampir mencakup seluruh wilayah Indonesia, bahkan untuk menjangkau pasar global, terakhir AKAL telah berhasil mengembangkan produk dengan menggunakan sarana online Apple Store. (Akal.2013)

Dalam media CD interaktif, konten atau materi dapat dikemas untuk disampaikan dalam bentuk tutorial interaktif, animasi, atau *game* komputer yang berhubungan dengan konten atau materi. Media CD interaktif harus digunakan dengan menggunakan komputer, dimana pengguna akan diajak untuk terlibat secara langsung dalam menerima dan memahami konten/materi yang diberikan.

Profesor Ryuta Kawashima dan timnya dari Tohoku University dalam penelitiannya di Jepang menyatakan bahwa *game* mampu mempengaruhi pertumbuhan otak. *Game* aritmetika ditemukan telah dapat menstimulasi *frontal lobe* bagian kiri dan kanan. Bagian ini berhubungan dengan proses belajar, memori, dan emosi (Akal. 2013)

Penulis melihat media CD interaktif dengan basis *game* bisa menjadi media pembelajaran alternatif bagi pembelajaran pendidikan yang memanfaatkan media unsur seni rupa. Salah satu kelebihan media CD Interaktif adalah bisa mengajak anak untuk bermain sekaligus belajar karena menggunakan unsur audio dan visual yang menarik. Maka dari itu penulis membuat penciptaan “CD Interaktif Pengenalan Sejarah Sahabat Nabi berbasis *Games* untuk Anak-anak” dengan lebih mengedepankan unsur seni rupa namun tetap tidak melupakan isi materi yang akan dibahas didalamnya.

Adapun fungsi kegunaan CD Interaktif ini yang berlatarkan nuansa Islam, selain berguna untuk mengembangkan imajinasi anak secara interaktif melalui ilustrasi gambar dan musik yang atraktif, dan juga mendorong anak untuk gemar membaca dan bermain dalam menambah wawasannya. Adapun tujuan utamanya kegunaan CD Interaktif ini dapat membuat anak mengenal lebih dekat Sahabat Nabi dan tokoh yang terdapat dalam Al-Quran. Anak dapat mengetahui sejarah Islam dengan cara yang menarik dan tidak membosankan. Menambah kosakata anak baik dalam Bahasa Indonesia ataupun dalam beberapa Bahasa Arab juga dapat belajar secara nyata mengenai *story telling*. Sehingga dapat dimanfaatkan dalam proses kegiatan belajar mengajar, bisa juga dimanfaatkan untuk belajar mengenal warna dan kata. Kisah inspiratif yang terdapat dalam buku dapat menjadikan nilai positif bagi kehidupan anak-anak. Oleh karena itu segmentasi audiens karya CD Interaktif ini antara usia empat sampai enam tahun.

### **B. Fokus Masalah Penciptaan**

Berdasarkan latar belakang masalah penciptaan diatas mengenai “CD Interaktif Pengenalan Sejarah Sahabat Nabi berbasis *Games* untuk Anak-anak” ini, maka dapat dirumuskan perumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan isi materi dalam pembuatan “CD Interaktif Pengenalan Sejarah Sahabat Nabi berbasis *Games* untuk Anak-anak”?
2. Bagaimana bentuk visual dan konsep dalam pembuatan “CD Interaktif Pengenalan Sejarah Sahabat Nabi berbasis *Games* untuk anak-anak”?

### **C. Tujuan Penciptaan**

Tujuan dari pembuatan CD Interaktif Pengenalan Sejarah Sahabat Nabi berbasis *Game* untuk anak-anak ini adalah untuk:

1. Untuk mengetahui pengembangan isi materi dalam pembuatan “CD Interaktif Pengenalan Sejarah Sahabat Nabi berbasis *Games* untuk Anak-anak.”
2. Untuk mengetahui bentuk visual dan konsep dalam pembuatan “CD Interaktif Pengenalan Sejarah Sahabat Nabi berbasis *Games* untuk Anak-anak.”

#### **D. Manfaat Penciptaan**

Adapun harapan pembuatan CD Interaktif Pengenalan Sejarah Sahabat Nabi berbasis *Games* untuk anak-anak ini dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang terkait, yaitu :

##### 1. Penulis (pencipta karya)

Sebagai sarana penerapan teori yang sudah didapat selama perkuliahan, juga sebagai pengalaman langsung dalam mengembangkan pembelajaran menggunakan media seni rupa dengan berupa CD Interaktif dan permainan simulasi audio visual.

##### 2. Dunia Pendidikan

Sebagai referensi dalam pendidikan dengan menggunakan unsur media seni rupa, khususnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dengan mengembangkan media *Compact Disc* (CD) Interaktif dan permainan simulasi audio visual.

##### 3. Jurusan Pendidikan Seni Rupa

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membantu mengembangkan teori yang sudah ada, serta dapat dijadikan bahan acuan peneliti-peneliti lain sebagai objek. bahan penelitian atau untuk penelitian lanjutan.

##### 4. Guru atau Orangtua

Sebagai alternatif media pembelajaran yang memanfaatkan media seni rupa dalam mengajarkan nilai-nilai pendidikan aqidah dan wawasan pada anak-anak melalui sejarah sahabat para Nabi melalui metode belajar sambil bermain namun tetap menteladani metode pendidikan yang diterapkan Rasulullah SAW.

##### 5. Anak-anak

Dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan karena dengan metode belajar sambil bermain, sehingga anak disamping bisa menangkap pengetahuannya tentang cara mengoperasikan atau menjalankan komputer, anak

juga dapat merespon pelajaran berdasarkan materi yang diberikan dari dalam CD *Games* Interaktif tersebut dan sehingga dapat lebih mudah mempelajari sejarah dan mengambil manfaat dari kisah-kisah keteladanan sahabat Nabi.

## **E. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dalam pembuatan tugas akhir ini terdiri beberapa bagian, antara lain :

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada pendahuluan diberikan gambaran umum tentang laporan yang berisikan uraian :latar belakang penciptaan CD Interaktif Pengenalan Sejarah Sahabat Nabi Berbasis *Games* untuk Anak-anak, perumusan masalah, tujuan penciptaan, manfaat penciptaan, dan sistematika penulisan.

### **BAB II : LANDASAN PENCIPTAAN**

Bab ini memuat landasan teori penciptaan yang menguraikan tentang prinsip-prinsip seni yang berkaitan dengan proses penciptaan CD Interaktif Pengenalan Sejarah Sahabat Nabi Berbasis *Games*, berdasarkan tinjauan teoritik memaparkan: pengertian media; pengertian pembelajaran; pengertian media pembelajaran; pengertian multimedia pembelajaran menurut definisinya, pembagiannya, karakteristik dan prinsip berbasis komputer; komponen multimedia intraktif ; CD Interaktif menurut definisinya, kelebihanannya sebagai media pembelajaran, dan berdasarkan sistemnya yang interaktif; *game* edukasi menurut kelebihan dan kekurangannya, program Game Maker Pro 8.0 (program utama); tinjauan faktual dan konsep penciptaan berdasarkan tujuan komunikasi, tema perancangan atau pesan utama, segmentasi karya, dan objek ujicoba terbatas pada CD Interaktif.



### BAB III : METODE PENCIPTAAN

Bab ini menguraikan tentang proses dimulai dari tahap persiapan dengan melakukan observasi, mencari alur hingga mempersiapkan kelengkapan alat dalam menciptakan karya metode penciptaan yang digunakan yaitu dengan menggunakan metode prosedural. Memaparkan proses penciptaan diantaranya : Perencanaan Konsep (*Concept Planning*), Perancangan Gambar (*Design*), Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*), Pembuatan (*Assembly*), Percobaan (*Testing*), dan Distribusi (*Distribution*),

### BAB IV : VISUALISASI DAN ANALISIS KARYA

Bab ini memaparkan konsep yang melatarbelakangi karakter dari *background*, *menu* dan *interface* (susunan tata ruang yang dirancang dalam dunia komputer), karakter latar teks hingga materi yang terdapat didalamnya dan masalah yang melatarbelakangi terciptanya karya itu sendiri. Memaparkan visualisasi dan analisis karya diantaranya : materi CD Interaktif, analisis visual dan konseptual, dan tahapan uji coba terbatas pada uji kelayakan CD Interaktif.

### BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada penutup memuat kesimpulan dari hasil penciptaan atau implementasi sistem dan saran atau rekomendasi yang diperoleh dari kesimpulan berdasarkan hasil analisis visualisasi dan karya yang telah dilakukan uji coba terbatas tersebut.