

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di masa sekarang, perkembangan teknologi memberikan dampak yang sangat signifikan bagi umat manusia. Saat ini telah memasuki era digital, di mana seluruh kegiatan dapat dilakukan dengan cara yang cepat dan mudah. Digitalisasi dalam pembelajaran memungkinkan akses materi yang lebih mudah dan fleksibel. Proses ini tidak hanya mempermudah akses informasi tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik (Hollenstein & Vogt, 2024).

Ketika membahas digitalisasi, bidang edukasi Islami adalah salah satu yang berkembang pesat. Kemajuan teknologi ini mengubah cara hidup umat Islam yang kini dapat membaca Al-Qur'an langsung dari perangkat digital. Al-Qur'an Digital memenuhi kebutuhan Muslim modern dengan menawarkan fitur-fitur yang memudahkan beribadah dan belajar (Nabilah, Fajrussalam, Ilahi, Fauziah, & Amelia, 2023).

Pembelajaran Al-Qur'an perlu ditanamkan kepada setiap individu karena melalui pendidikan Al-Qur'an, nilai-nilai moral dan akhlak dapat diperkuat. Namun, metode pembelajaran Al-Qur'an yang konvensional sering kali kurang menarik, sehingga minat untuk belajar pun berkurang. Untuk meningkatkan ketertarikan dan kesenangan dalam belajar, dikembangkanlah media pembelajaran Al-Qur'an berbasis gim edukasi. Melalui gim edukasi, pembelajaran Al-Qur'an menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga dapat membuat proses belajar menjadi lebih menarik (Nur Cahyo, Azahar, & Noufal, 2024).

Gim adalah aktivitas interaktif yang dirancang untuk hiburan, melibatkan aturan, tantangan, dan tujuan tertentu. Selain menjadi sarana rekreasi, gim juga melatih keterampilan seperti pemecahan masalah, strategi, dan koordinasi. Dalam perkembangannya, gim memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pengalaman yang lebih kompleks dan bermanfaat di berbagai bidang, termasuk dalam bidang pendidikan sebagai gim edukasi. (von Gillern, Olsen, Nash, & Stufft, 2024).

Gim edukasi telah menjadi salah satu alat inovatif dalam pendidikan, menggabungkan elemen permainan dengan tujuan pembelajaran untuk menciptakan pengalaman yang menarik dan bermanfaat (López-Fernández, Gordillo, Lara-Cabrera, & Alegre, 2023). Gim edukasi tidak hanya menawarkan hiburan, tetapi juga dirancang untuk mengajarkan keterampilan, pengetahuan, dan nilai-nilai tertentu melalui mekanisme permainan yang interaktif (Asadzadeh, Shahrokhi, Shalchi, Khamnian, & Rezaei-Hachesu, 2024).

Rendahnya tingkat literasi membaca Al-Qur'an di Indonesia merupakan salah satu masalah serius yang memerlukan perhatian lebih lanjut. Berbagai lembaga telah menyoroti fenomena ini. Dewan Masjid Indonesia (DMI) menyebutkan bahwa sekitar 65% umat Muslim di Indonesia tidak mampu membaca Al-Qur'an. Data dari Badan Pusat Statistik Indonesia juga menunjukkan bahwa hanya 54% yang memiliki kemampuan literasi membaca Al-Qur'an secara memadai. Situasi ini dipertegas oleh riset dari Institut Ilmu Qur'an (IIQ) Jakarta, yang menemukan bahwa dari 3.111 sampel muslim, sebanyak 72,25% terkategori belum mampu membaca Al-Qur'an dengan baik (Toha, Azis, Huda, & Abdurrahman, 2024). Fakta ini juga tecermin di lingkungan akademis, di mana sebuah penelitian di Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) mengungkapkan bahwa hanya 29% dari mahasiswa yang mampu membaca Al-Qur'an, sementara 71% lainnya mengaku belum atau tidak bisa membacanya (Supriadi & Anwar, 2022).

Pada tahun 2022, sebuah penelitian menunjukkan bahwa sekitar 58% generasi muda merasa bahwa bermain gim berdampak positif terhadap minat belajar mereka (Siagian, 2022). Fakta ini membuka peluang bagi pendekatan berbasis gim sebagai media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif (Jiang, Xie, & Shao, 2024). Mengingat tingginya minat generasi muda terhadap gim, penggunaan gim edukasi berpotensi menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan literasi Al-Qur'an di kalangan masyarakat. Potensi ini semakin diperkuat oleh data yang menunjukkan bahwa lebih dari 181 juta orang di Indonesia sudah terhubung dengan dunia digital, dan sebanyak 62,1 juta orang adalah pemain aktif game digital (World Bank Group, 2022).

Dengan adanya tren ini, pemanfaatan media digital dan industri gim di Indonesia menunjukkan potensi besar untuk pertumbuhan dan perkembangan lebih lanjut (Primasari, 2022). Internet yang semakin mudah diakses dan gim yang semakin menarik telah menciptakan pasar yang dinamis dan berkembang, memberikan peluang bagi inovasi dan pengembangan di berbagai bidang, termasuk pendidikan, hiburan, dan teknologi (Rita, Guerreiro, Ramos, & Caetano, 2024).

Game design memiliki peran strategis dalam menawarkan solusi terhadap berbagai permasalahan pembelajaran (Lampropoulos & Kinshuk, 2024). Dengan pendekatan yang tepat, gim dapat dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan motivasi pengguna secara signifikan (Rasti-Behbahani, 2021).

Untuk menjawab tantangan tersebut, penelitian ini secara spesifik memilih *genre* horor sebagai wahana penyampaian. Keputusan ini didasarkan pada potensi *genre* ini untuk memaksimalkan keterlibatan pemain. *Genre* horor terbukti memiliki popularitas dan penerimaan yang luas di kalangan masyarakat Indonesia, seperti yang ditunjukkan oleh studi analisis sentimen terhadap media horor (Br Sinulingga & Sitorus, 2024). Selain itu, horor juga terbukti mampu berfungsi sebagai jembatan yang memperkenalkan budaya lokal kepada generasi muda dengan cara yang lebih relevan dan menarik (Ruwaida, Fitriah, Khadijah, & Annajwa, 2025).

Secara akademis, media horor memiliki kapasitas untuk menjadi medium yang efektif dalam mengeksplorasi tema-tema yang mendalam. Penelitian menunjukkan bahwa *genre* horor dapat menjadi sarana untuk mengartikulasikan pengalaman spiritual dan konflik eksistensial (Novianto & Mukhyar, 2024). Lebih lanjut, karya dalam *genre* ini juga terbukti mampu memuat nilai-nilai pendidikan serta unsur religi yang kuat, sehingga tidak hanya berfungsi sebagai hiburan semata (Arwani & Bakti, 2024). Dengan demikian, dampak psikologis dari media horor dapat dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran. Emosi yang muncul saat bermain seperti peningkatan fokus dan ketegangan dapat membuat pemain lebih mudah menerima materi pembelajaran yang disajikan (Moradi & Noor, 2022).

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pemilihan *genre* horor merupakan sebuah keputusan desain yang strategis. Berdasarkan popularitasnya yang terbukti, kemampuannya untuk membahas tema spiritual secara mendalam, dan dampaknya yang dapat meningkatkan fokus pemain, *genre* ini dinilai sebagai medium yang efektif. Hal ini menjadikan horor sebuah pendekatan untuk membangkitkan motivasi dan minat terhadap konten Al-Qur'an dengan cara yang imersif dan lebih berkesan bagi audiens target.

Untuk dapat merancang sebuah pengalaman kompleks yang menyeimbangkan antara aspek horor dan tujuan pembelajaran secara efektif, diperlukan sebuah kerangka kerja desain yang sistematis (Sousa, Pais Antunes, Pinto, & Zagalo, 2022). Dalam konteks ini, DDE (*Design, Dynamics, Experience*) Framework dipilih sebagai pendekatan yang digunakan. DDE adalah sebuah model yang membedah game menjadi tiga lapisan fundamental yaitu desain, dinamika, dan pengalaman. Kerangka kerja ini sangat relevan untuk penelitian ini karena memungkinkan perancang untuk secara sadar menghubungkan setiap pilihan desain dengan dinamika *gameplay* yang ingin diciptakan dan pada pengalaman spesifik yang ingin dibangkitkan pada pemain (Maxim & Arnedo-Moreno, 2025).

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah *game design* yang tidak hanya menawarkan pengalaman bermain yang menegangkan tetapi juga berfungsi sebagai media untuk meningkatkan motivasi pembelajaran Al-Qur'an. Oleh karena itu, perancangan akan menggunakan DDE (*Design, Dynamics, Experience*) Framework untuk memastikan bahwa setiap elemen desain, mekanika *gameplay* dan evaluasi pengalaman pengguna dapat berfungsi secara selaras untuk menciptakan pengalaman bermain yang bermanfaat dan juga menghibur (Junior & Silva, 2021).

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang *game design* untuk gim horor sebagai media pembelajaran Al-Qur'an?
2. Bagaimana kualitas pengalaman bermain pengguna dari *game design* yang sudah dirancang untuk gim horor sebagai media pembelajaran Al-Qur'an?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Merancang *game design* menggunakan DDE Framework untuk gim horor sebagai media pembelajaran Al-Qur'an.
2. Mengevaluasi kualitas pengalaman bermain pengguna pada gim horor sebagai media pembelajaran Al-Quran menggunakan *Game Experience Questionnaire* (GEQ).

1.4 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi penulis
 - a. Memperdalam pemahaman dalam perancangan *game design* yang menggunakan pendekatan DDE Framework.
 - b. Meningkatkan keterampilan dalam menganalisis pengaruh elemen *game* horor terhadap pengalaman bermain pengguna.
2. Bagi Penelitian
 - a. Menjadi referensi bagi pengembangan lebih lanjut terkait gim horor.
 - b. Memberikan kontribusi bagi penelitian di bidang *game design* yang inovatif dan relevan dengan teknologi terbaru.
 - c. Memberikan kajian yang mendalam mengenai implementasi DDE Framework dalam *game design* yang dapat dijadikan acuan untuk penelitian-penelitian berikutnya dalam pengembangan *game*.

1.5 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Pembelajaran dalam gim ini fokus pada pelafalan surat-surat yang terdapat dalam model permainan.
2. Surat dan ayat yang digunakan berasal dari Juz 30.
3. Elemen horor yang diimplementasikan berfokus pada aspek psikologis dan atmosfer visual untuk menciptakan ketegangan.
4. Tidak melibatkan unsur-unsur yang bertentangan dengan nilai-nilai agama Islam.

5. Fokus utama penelitian ini berada dalam ranah *game design* dan pengalaman bermain pengguna.
6. Gim ini bersifat *single-player* dan berjalan pada sistem operasi Windows.

1.6 Lingkup Pembahasan

Lingkup pembahasan penelitian di susun sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memberikan gambaran awal yang meliputi latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

2. BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini menyajikan kajian literatur yang menjadi landasan teori dalam penelitian. Selain itu, bab ini juga menghadirkan rangkuman teori, konsep, serta penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan dengan topik penelitian.

3. BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan metode penelitian yang digunakan untuk menjawab permasalahan yang telah diuraikan dalam rumusan masalah.

4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas tentang hasil penelitian yang telah diperoleh dari perancangan desain game. Bagian ini berisi tentang deskripsi game, alur pembuatan desain game, pengumpulan data, pengujian pengalaman bermain game, dan pembahasan.

5. BAB V PENUTUP

Bab ini menyajikan kesimpulan yang diperoleh dari penelitian, implikasi dari hasil penelitian tersebut, serta saran dan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya atau penerapan hasil ke dalam konteks yang lebih luas.