

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan karakter bukan hal yang baru dalam sistem pendidikan Islam, sebab roh atau inti dari pendidikan Islam adalah pendidikan karakter yang semula dikenal dengan pendidikan akhlak. Pendidikan Islam merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari ajaran Islam. Pendidikan Islam tidak hanya menekankan pada penguasaan kompetensi yang bersifat kognitif (kecerdasan), tetapi yang lebih penting adalah pencapaian pada aspek afektif (sikap) dan psikomotor (perilaku).

Pendidikan karakter dalam perspektif Islam bertujuan untuk mewujudkan dan menghasilkan anak didik yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT, berbudi pekerti yang luhur, serta memiliki pengetahuan yang cukup tentang sumber ajaran Islam. Pada saat yang bersamaan, pendidikan Islam dapat dijadikan bekal untuk mempelajari berbagai bidang ilmu lainnya sehingga akan memperkuat pembentukan karakter dan keilmuan. Oleh karena itu, pendidikan karakter merupakan salah satu usaha yang sangat penting dan perlu dilakukan oleh setiap orangtua, pendidik, pemimpin, peserta didik, atau masyarakat yang berkarakter. Prinsip-prinsip dalam pembinaan pendidikan karakter berlangsung pada pendidikan formal (sekolah), pendidikan informal (keluarga), dan pendidikan nonformal (masyarakat).

Pada era digital seperti sekarang dalam menanamkan nilai pendidikan karakter tentu terdapat berbagai sarana-sarana pendidikan, salah satunya ialah sarana *games*. *Games* biasanya digunakan sebagai sarana hiburan, tetapi kini *games* digunakan sebagai sarana pendidikan terutama pada anak-anak usia dini (4-12

tahun). *Games* sebagai sarana pendidikan disampaikan melalui visualisasi, animasi, narasi, dan musik. Oleh karena itu dalam menanamkan nilai pendidikan melalui *games*, dibutuhkan perancangan atau desain bentuk *games* yang didesain secara khusus untuk mengarah kepada tujuan-tujuan pendidikan. Tujuan-tujuan pendidikan tersebut mampu menumbuhkan aspek-aspek kecerdasan. Seperti aspek kecerdasan spiritual, kecerdasan intelektual, kecerdasan emosional, kecerdasan matematis, kecerdasan kinestetis, kecerdasan linguistik kecerdasan naturalis, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan spasial, dan kecerdasan musikal.

Tetapi pada era digital sekarang ini banyak *games* yang dianggap dapat menimbulkan dampak negatif dan dampak positif. Seperti hal yang dikatakan oleh mantan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud), Anies Baswedan yang dikutip dari situs sahabat keluarga kemendikbud, Kamis (28/04/2016) menyatakan bahwa ada 15 *game* yang dinilai berbahaya bagi anak, antara lain adalah *game Grand Theft Auto (GTA), Bully, World of Warcraft, Point Blank, Call of Duty, Cross Fire, War Rock, Counter Strike, Mortal Kombat, Future Cop, Carmageddon, Shelshock, Raising Force, Atlantica, dan Conflict Vietnam*. *Game-game* tersebut dinilai berbahaya karena mengandung nilai-nilai amoral, seperti kekerasan, pornografi, membully teman dan lain-lain. Tetapi pada dasarnya dalam bermain *game* itu tidak dilarang, hanya saja konten atau *game* yang dimainkan harus sesuai dengan fase perkembangan anak. Menurut Seto Mulyadi, psikolog anak dan Ketua Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) dalam siaran radio di She Radio 99.6 FM pada tahun 2017 mengatakan bahwa fungsi *games* atau video *games* sebetulnya mempunyai kemiripan dengan buku dan permainan lainnya. Ada yang mempunyai

pesan baik dan ada pula yang mempunyai pesan buruk, karena minimnya pemahaman di sisi pengguna. Bermain *games* dapat menimbulkan dampak positif, seperti melatih anak untuk membentuk pembangunan karakter, untuk menambah wawasan, menambah ilmu, belajar manajemen waktu, belajar menyusun strategi, belajar bekerja sama, melatih ketepatan tangan/reaksi dan lain sebagainya. Tetapi pada intinya bahwa *game* itu sesuatu yang bersifat netral, tergantung bagaimana cara menggunakannya dan memahami isi dari *games* tersebut.

Dari beberapa identifikasi yang telah dilakukan oleh penulis mengenai *games* yang bernuansa Islami pada *play store* atau *google play* diantaranya seperti *game* belajar memasak puasa ramadhan, *game* ramadhan lawan setan, *game* kolak express ramadhan 2, dan *game* pippo merayakan ramadhan. Dari beberapa *review-review* di atas, maka ada salah satu *game* yang diasumsikan oleh penulis mempunyai nilai-nilai edukatif yang mampu menciptakan satu tujuan edukatif *games*, serta musik yang terdapat pada *game* tersebut mencerminkan suasana pada bulan ramadhan. *Game* tersebut adalah *game* edukasi pippo merayakan ramadhan yang diproduksi oleh developer *game* bernama Arsa Kids. Arsa Kids adalah sebuah perusahaan developer *game* asal Bandung yang memproduksi *games* dan aplikasi untuk perangkat *mobile (handphone)*. *Game* edukasi pippo merayakan ramadhan adalah aplikasi *game* yang mencoba mengeksplor nilai-nilai keseharian bulan puasa dan diterjemahkan dalam permainan interaktif lucu yang diharapkan bisa mengisi kegiatan anak dalam masa-masa tengah belajar puasa.

Dalam memproduksi sebuah *game*, Arsa Kids mempunyai visi misi yang bertujuan untuk memberikan dampak positif bagi anak-anak terutama dari sisi edukasi. Ada tiga hal yang menjadi filosofi utama Arsa Kids dalam mendesain

game. Pertama, menggunakan teknologi yang didesain khusus untuk mereview memacu tumbuh kembang dan daya pikir anak. Tidak hanya menyajikan konten edukasi, tetapi juga membantu dalam perkembangan emosional anak. Kedua, menyajikan konten yang dibuat khusus untuk anak-anak usia dini dengan menghadirkan metode belajar, visual, animasi, dan tanggapan suara yang bisa memotivasi anak untuk belajar. Ketiga, keamanan untuk anak adalah prioritas Arsa Kids dalam mengembangkan *game* edukasi tersebut, serta dalam mengikuti aturan perlindungan anak yang berlaku untuk mencegah munculnya konten yang tidak sesuai dengan anak-anak.

Seperti halnya dalam memproduksi sebuah *game*, ada beberapa faktor yang dibutuhkan dalam mendukung tercapainya tujuan edukatif *game*. Salah satunya ialah unsur musik. Musik merupakan unsur yang penting dalam pembuatan sebuah *game*. Unsur visual dan audio saling mengikat satu sama lain. Unsur musik dalam *game* biasanya bertujuan untuk memberikan suasana dan mengantarkan pesan untuk si pemain dari *game* tersebut. Maka dari itu dalam mencapai tujuan edukatif *game*, Arsa Kids bekerja sama dengan komposer musik *game* bernama Monkey Melody. Monkey Melody adalah sebuah studio musik asal Bandung yang bergerak pada produksi pengembangan musik dan sound untuk produk multimedia. Musik dan sound yang dihasilkan dirancang khusus untuk *game*, aplikasi, video animasi, film, dan *brand* dari sebuah produk atau jingle. Menurut Septian Pamungkas pendiri studio musik *game* Monkey Melody, beliau mengatakan bahwa dalam membuat musik *game* itu semuanya harus relevan. Mulai dari gambar, animasi, *storyboard*, *gameplay*, *device* atau perangkat yang digunakan, dan segmentasi market semuanya harus saling berkaitan.

Menurut asumsi penulis, di Indonesia sendiri profesi sebagai komposer *sound designer* dan *sound engineer* untuk *game*, bisa dibilang masih belum banyak ditemui khususnya untuk di kota Bandung. Padahal profesi ini bisa dibilang salah satu profesi yang sangat penting dan berpotensi besar di dalam industri *game*. Untuk itu, dalam membuat komposisi musik *game* dibutuhkan *skill* atau kompetensi yang khusus. Karena musik merupakan salah satu elemen penting dalam terbentuknya sebuah *game*. Komposisi musik *game* yang dibuat oleh monkey melody, pada *game* edukasi pippo merayakan ramadhan yang diproduksi oleh Arsa Kids ini menurut penulis mempunyai tema lagu yang menarik, memiliki bentuk musik yang sederhana, warna suara yang dibuat sangat beragam sehingga mempunyai kesan harmonisasi yang indah, dan musik yang dibuat sesuai dengan suasana musik Islami. Selain itu, isi narasi lagu bersifat mendidik kearah positif yang mengandung nilai-nilai pendidikan karakter Islami.

Oleh karena itu, penulis tertarik untuk menganalisis nilai-nilai pendidikan karakter dan prinsip-prinsip penyajian yang terdapat pada *game* edukasi pippo merayakan ramadhan yang diproduksi oleh Arsa Kids melalui komposisi musik *game* yang dibuat oleh Monkey Melody, dalam rangka menganalisis bagaimana unsur-unsur musik dan narasi yang merepresentasikan pesan atau nilai yang terkandung pada *game* tersebut.

Berdasarkan asumsi di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai **“Analisis Nilai-Nilai Pendidikan Karakter dan Prinsip-Prinsip Pembelajaran Pada *Game* Edukasi Pippo Merayakan Ramadhan Melalui Komposisi Musik *Game* Karya Monkey Melody”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

- 1) Apa saja nilai pendidikan karakter keislaman yang terkandung pada *game* edukasi “Pippo Merayakan Ramadhan” ditinjau dari makna narasi?
- 2) Bagaimana prinsip-prinsip desain dalam musik *game* edukasi “Pippo Merayakan Ramadhan” sebagai teknik pembelajaran/metode-metode mengajar?
- 3) Bagaimana komposisi musik *game* edukasi “Pippo Merayakan Ramadhan” karya Monkey Melody?

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini berfokus pada nilai pendidikan karakter melalui makna kata narasi dan makna prinsip-prinsip desain sebagai teknik pembelajaran, serta komposisi musik yang dianalisis secara ilmu bentuk musik, melodi, dan ritme yang terkandung dalam komposisi musik *game* edukasi Pippo Merayakan Ramadhan karya Monkey Melody.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini, antara lain:

- 1) Mengetahui apa saja nilai-nilai pendidikan karakter keislaman yang terkandung pada *game* edukasi “Pippo Merayakan Ramadhan” ditinjau dari makna narasi.

- 2) Mengetahui bagaimana prinsip-prinsip desain dalam musik *game* edukasi “Pippo Merayakan Ramadhan” sebagai teknik pembelajaran/metode-metode mengajar.
- 3) Mengetahui bagaimana komposisi musik *game* edukasi “Pippo Merayakan Ramadhan” karya Monkey Melody.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

1) Penulis

Hasil penelitian ini tentu akan menambah wawasan penulis dari segi analisis karya, karena penulis tidak hanya mengharapkan *skill* dalam memainkan karya, tetapi juga wawasan teori terhadap karya apa saja yang sudah dimainkan, dan tentu sebagai dokumentasi analitik secara musikal pada komposisi musik *game* edukasi “Pippo Merayakan Ramadhan” karya Monkey Melody.

2) Jurusan Seni Musik Unpas

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk menambah wawasan serta dapat dijadikan sumber untuk perpustakaan di Jurusan Seni Musik Unpas terkait dengan analisis nilai-nilai pendidikan karakter pada *game* edukasi “Pippo Merayakan Ramadhan” melalui komposisi musik *game* karya Monkey Melody.

3) Mahasiswa

Untuk menambah pengetahuan tentang kajian analitik serta memberi inspirasi dalam proses keilmuan mahasiswa untuk peningkatan kualitas

pembelajaran mahasiswa dalam menganalisis dan mengkaji musik secara spesifik.

4) Praktisi Seni

Sebagai informasi dan bahan referensi untuk menambah wawasan mengenai analisis nilai-nilai pendidikan karakter pada *game* edukasi “Pippo Merayakan Ramadhan” melalui komposisi musik *game* karya Monkey Melody.

1.6 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode deskriptif analisis dengan mengumpulkan data-data kualitatif untuk menggambarkan realitas dan memperoleh pemahaman terhadap objek yang akan diteliti.

a) Observasi

Observasi dilakukan dengan mengamati subjek penelitian, dalam hal ini penulis mengamati nilai-nilai pendidikan karakter dan prinsip-prinsip pembelajaran pada *game* edukasi “Pippo Merayakan Ramadhan” melalui komposisi musik *game* karya Monkey Melody. Oleh karena itu, penulis melakukan observasi pada Arsa Kids (*developer game*) dan observasi pada Monkey Melody (*composer*).

b) Wawancara

Wawancara dilakukan secara terstruktur, yaitu dengan cara menyusun pertanyaan berdasarkan pedoman wawancara.

c) Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan membaca, mengutip, mempelajari semua literatur-literatur dalam buku serta media lain untuk membantu

dalam mencari informasi mengenai hal-hal yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.

d) Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan mencatat dan mendokumentasikan bukti-bukti yang ada dilapangan.

1.7 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di beberapa tempat yaitu di Universitas Pasundan yang beralamat di Jalan Setiabudhi No.193 Bandung, Arsa Kids yang beralamat di Jalan Komodor Udara Supadio No.17 Bandung 40174, dan Monkey Melody yang beralamat di Jalan Sidomukti No. T1, Sukaluyu, Kecamatan Cibeunying Kaler, Kota Bandung 40123.

1.8 Sistematika Penelitian

Untuk memperoleh gambaran ringkas mengenai apa yang ditulis penulis dalam skripsi ini, penulis menyusun sistematika penelitian untuk laporan tugas akhir skripsi sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini mencakup latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, lokasi dan sistematika penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisikan informasi dan teori-teori para ahli yang menjadi dasar dan perbandingan dalam proses penelitian.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini mencakup semua pengetahuan metodologi penelitian yang terdiri dari tahapan penelitian yaitu cara pengumpulan data penelitian, cara mengolah data penelitian, cara menganalisis data penelitian, penunjang sarana penelitian, serta sarana dalam menganalisis data penelitian.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi pertama, deskripsi data hasil wawancara dan pengamatan dalam penelitian. Kedua, berisi pembahasan data lapangan yang dilakukan dengan cara komparasi bersama landasan teori.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir yang menyajikan rangkuman atas hasil analisa dan pembahasan yang terbagi dalam dua bagian, yaitu kesimpulan dan saran.