

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mempelajari Al Qur'an hukumnya adalah fardu kifayah, namun untuk membacanya harus secara baik dan benar merupakan fardhu'ain, kalau terjadi kesalahan dalam membaca Al Qur'an maka termasuk dosa. Untuk menghindari diri dari dosa tersebut, kita dituntut untuk selalu belajar Al Qur'an pada ahlinya. Di sisi lain, kalau kita membaca Al Qur'an tidak mempunyai dasar riwayat yang jelas, maka bacaan kita itu dianggap kurang utama, bahkan bisa tidak sah yang kita baca itu. Tidak sedikit di antara kita (umat Islam) yang tidak mengetahui periwayatan membaca Al Qur'an ini.

Al-Qur'an adalah perkataan Allah yang diturunkan kepada Nabi Muhammad SAW sebagai mukjizat, disampaikan dengan jalan mutawatir dengan perantara malaikat jibril dan membaca Al-Qur'an dinilai ibadah kepada Allah SWT. Kita sebagai pribadi muslim diwajibkan untuk terus selalu membaca Al- Qur'an. Namun terkadang seseorang lupa akan pentingnya membaca Al-Qur'an dan juga tidak peduli untuk membaca Al-Qur'an dengan memperhatikan ilmu tentang membaca Al-Qur'an. Maka dibutuhkan sebuah disiplin ilmu tersendiri tentang bagaimana cara membaca Al-Qur'an yang baik dan benar, sesuai dengan *makhraj* masing-masing huruf. Sebab di masa Rasulullah SAW *mushaf* yang ada masih terlalu sederhana tulisannya. Kalau bukan orang Arab, mustahil ada yang bisa membacanya. Di masa sekarang pun, baik anak-anak maupun orang dewasa belum bisa membaca Al-Qur'an bahkan ada yang

sama sekali tidak mengerti bacaan Al-Qur'an. Oleh karena itu, sangat dianjurkan untuk membiasakan sejak dini untuk terus belajar membaca Al-Qur'an.

Pemanfaatan teknologi yang berkembang saat ini mengisyaratkan bahwa teknologi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Berbagai media pembelajaran dibuat untuk memudahkan proses pembelajaran tersebut, namun mudah saja dirasa kurang cukup dalam meningkatkan semangat dalam mempelajari *bacaan Al-Qur'an*. Pada zaman sekarang terlihat jelas kurangnya pemahaman dalam hal membaca Al Qur'an. Maka dari itu diperlukan sebuah media pembelajaran yang menarik dan mudah agar mampu menarik dan memacu semangat belajar dalam membaca maupun menghafal Al Qur'an.

Game merupakan kata dalam bahasa Inggris yang memiliki arti permainan. Permainan sesuatu yang dapat dimainkan dengan menggunakan aturan tertentu. Menurut Clark C. Abt, *game* adalah kegiatan yang melibatkan keputusan pemain, berupaya mencapai tujuan dengan dibatasi oleh konteks tertentu. Genre game merupakan penggolongan game berdasarkan interaksi dibidang permainannya. Banyaknya genre game seperti *Adventure*, *RPG*, *FPS*, turut serta meramaikan kepopuleran game dikanca hiburan. Menurut Tom Watson, salah seorang Menteri Sekretaris Kabinet di Inggris, anak-anak akan lebih banyak mendapatkan pelajaran berharga dari video game ketimbang menonton televisi.

Dari hal tersebut, menginspirasi penulis untuk membuat game bergenre petualangan untuk belajar membaca Al Qur'an khususnya dalam mengatur perilaku *NPC (Non Player Character)*. Dimana nantinya akan ada NPC yang akan mengganggu *player* dalam menyelesaikan misi. Perilaku musuh akan ditentukan dari hasil yang sudah

diimplementasikan di dalamnya. Adapun perilaku tersebut adalah diam, menyerang pelan dan menyerang. Posisi diam berarti jalan ditempat, posisi menyerang pelan maka musuh mengejar pemain secara perlahan dan apabila posisi menyerang maka musuh akan mengejar pemain kemanapun pemain itu pergi sampai musuh mengenai pemain tersebut. Inti dari game ini adalah pemain akan mencari item bacaan Al Qur'an, dimana setiap item terdapat bacaan Al Qur'an, dan disetiap bacaan tersebut memiliki sebuah bonus skor dan minus skor. Pemain akan dihadapkan oleh musuh yang ada di dalam permainan. Untuk menyelesaikan permainan, pemain tersebut harus mencapai bonus score yang telah ditentukan, juga sebelum waktu habis. Apabila nyawa pemain sudah habis atau waktu berakhir maka permainan akan berakhir *game over*.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara mengimplementasikan perilaku Playable Character pada game Belajar Membaca Al Qur'an?
2. Bagaimana menarik minat anak-anak dan meningkatkan edukasi terhadap nilai-nilai Al Qur'an?

1.3 Batasan Masalah

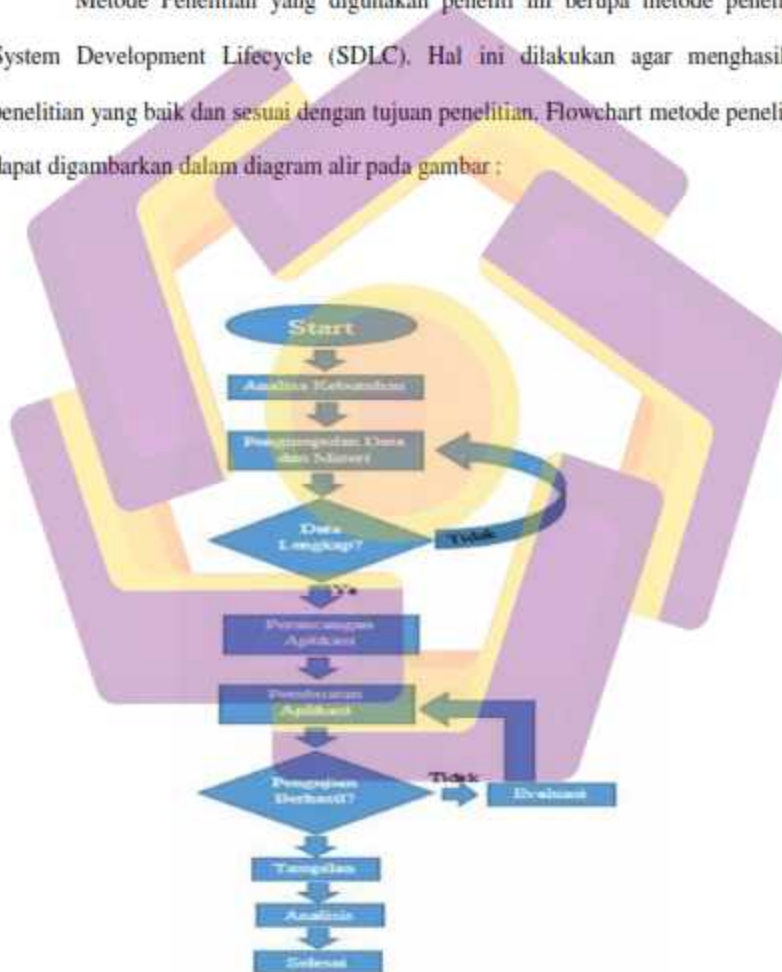
1. Game ini bersifat *Single Player*
2. Bacaan Al Qur'an
3. Game ini berbasis Android
4. Game ini menggunakan aplikasi Construct 2 dan Unity

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah dapat memberikan kemudahan dalam hal membaca Al Qur'an dan juga dapat menarik minat anak-anak yang memainkannya serta meningkatkan edukasi terhadap Al Qur'an.

1.5 Metode Penelitian

Metode Penelitian yang digunakan peneliti ini berupa metode penelitian System Development Lifecycle (SDLC). Hal ini dilakukan agar menghasilkan penelitian yang baik dan sesuai dengan tujuan penelitian. Flowchart metode penelitian dapat digambarkan dalam diagram alir pada gambar :



1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memahami lebih jelas laporan ini, maka materi-materi yang tertera pada Laporan Skripsi ini dikelompokkan menjadi beberapa sub bab dengan sistematika penyampaian sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan teori yang berupa pengertian dan definisi yang diambil dari kutipan jurnal di ojs.amikom.ac.id yang berkaitan dengan penyusunan laporan skripsi serta beberapa literature review yang berhubungan dengan penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisikan gambaran tentang keterangan umum analisis game pengenalan tajwid, memberikan pengenalan sekaligus edukasi tentang bagian ilmu Tajwid, Analisis kebutuhan game, sumber daya manusia, kelayakan game, perancangan game, dan latar belakang cerita.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan analisa sistem yang diusulkan serta pembahasan secara detail final elisitasi yang ada di bab sebelumnya, di jabarkan secara satu persatu dengan menerapkan konsep sesudah adanya sistem yang diusulkan.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan analisa dan optimalisasi sistem berdasarkan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

