



PROSIDING

Konferensi Nasional Komunikasi

Komunikasi Citra Religi dalam *Game* Sahabat Anak Sholeh

Kakung T. Priyambodo, Aqoma Sholeh, Sri A. Pertiwi, Saeful L. Hakim, Uwes Fatoni

Pasca Sarjana Komunikasi dan Penyiaran Islam, UIN Sunan Gunung Djati

Jl. A.H. Nasution No. 105, Bandung - Indonesia

Korespondensi: kidmaxsed21@gmail.com

Abstrak

Game bukan hanya sekedar permainan yang hanya dipandang sebelah mata, karena dapat menciptakan nilai-nilai citra pembelajaran mengenai pendidikan islam pada berbagai usia. Jenis *game* yang dimainkan adalah *game online* yang bisa di unduh pada ponsel canggih yang pada umumnya sudah dimiliki oleh masyarakat. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode dengan jenis kualitatif melalui pendekatan studi kasus. Teknik pengumpulan data berupa observasi langsung ke lapangan, wawancara mendalam dan studi pustaka. Penelitian ini melibatkan beberapa informan di Agate Studio Kota Bandung. Hasil penelitian membuktikan bahwa dalam *game* sahabat anak sholeh terdapat konten islami, user interface, art *graph game*, dan *game* desain yang akan menunjukkan *game* play dan nilai citra pada *game* sahabat anak sholeh untuk membuktikan citra religi yang ada pada *game* tersebut.

Kata Kunci : *Game* online, Citra religius, Komunikasi

Abstract

The purpose and the goal from made of this research is to inform the public that the game is not just a game that is only underestimated. In this journal will be revealed this game can create educational values of education about Islamic education in many value. The type of this game that basicly is an online game that can be downloaded on a smartphone mobile that is generally already owned by the people. The method in this journal use qualitative method type through case study approach. Techniques of collecting data in the form of direct observation to the field, in-depth interview and literature study. This research involves some people informant at Agate Studio of Bandung City. The result of this journal research shows that in the sahabat anak sholeh gain Islamic content, user interface, art graph game, and game desain that will show game play and educational value in sahabat anak sholeh's game to prove the image of islam religion in the game.

Keywords: Game online, Religious image, Communication

Copyright © 2018 Ikatan Sarjana Komunikasi Indonesia. All rights reserved

Pendahuluan

Game online adalah sebuah permainan yang memerlukan koneksi internet untuk dapat mengaksesnya. Sama dengan hanya *game* lainnya, *game online* adalah permainan yang sering diungkapkan untuk menyebut suatu ajang bermain melalui sebuah alat yang menjadi media permainan

tersebut. Game online memiliki potensi yang luar biasa untuk cuci otak satu generasi, ketika diberikan dalam rangka positif via *game*, akan terjadi perubahan kognitif pada individual seseorang.

Secara psikologi juga *game online* melatih para pemainnya untuk menjadi tidak mudah menyerah karena dalam *game online* ketika seorang pemain kalah maka ia akan terus dapat mengulanginya, *game online* juga bisa melatih kemampuan konsentrasi, kemampuan berpikir, refleks dan tentunya bisa menumbuhkan kepercayaan diri ke tingkat yang paling akut.

Game online dapat diartikan sebagai sebuah *game* atau permainan digital yang dimainkan secara daring melalui akses internet, dengan menggunakan *platform* android sebagai mediator akses permainan. (Andi Taru Nugroho, 2013 : 2).

Game online adalah teknologi daripada *genre*, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama daripada pola tertentu *gameplay*. *Game online* yang dimainkan selama beberapa bentuk jaringan komputer, biasanya pada internet. Salah satu keuntungan dari *game online* adalah kemampuan untuk terhubung ke permainan *multiplayer* atau permainan yang dimainkan lebih dari satu orang pemain, meskipun single-player *game online* yang lebih umum dihadirkan pada masyarakat.

Keuntungan lainnya dari *game online* adalah bahwa persentase besar dari permainan tidak memerlukan pembayaran. Juga yang perlu diperhatikan adalah ketersediaan berbagai jenis permainan untuk semua jenis pemain *game*. *Game online* dapat memberikan wawasan dan komunikasi sosial bagi mereka yang sama-sama menyukai permainan dan dapat bermain bersama-sama dalam satu phase permainan.

Perkembangan *game* yang kian melesat membuat permainan atau *game* menjadi lebih menarik karena terdapat elemen-elemen seperti visual, audio, dan interaksi, sehingga *game* memiliki banyak peminat mulai dari anak-anak hingga orang dewasa (Ramadhyan Wicaksana, 2015:82).

Keseharian anak-anak dan kalangan pemuda membentuk *game* menjadi kebutuhan tersier di kalangan masyarakat. Untuk itulah di dunia khususnya di Indonesia *game online* merupakan kegiatan bermain yang sudah bermasyarakat untuk dimainkan oleh berbagai kalangan dan usia.

Agate Studio adalah perusahaan yang bergerak dibidang pembuatan *game* yang pertama kali memulai debut karir mereka di tahun 2009. Sudah banyak karya yang di munculkan oleh perusahaan Agate Studio ini dan pada tahun 2016 Agate Studio mulai merintis *game* dengan konten Islami, sesuai dengan Hadist Dari Abu Hurairah Radiallahuanhu berkata, Rosulullah SAW bersabda : Apabila anak Adam itu mati, maka terputuslah amalnya, kecuali (amal) dari tiga ini yaitu shodaqah jariyah, ilmu yang bermanfaat dan anak yang sholeh (HR Muslim), oleh karena itu Agate Studio membuat *game* yaitu “Sahabat Anak Sholeh” yang mempertimbangkan banyak keserasian antara nilai-nilai religi dan nuansa permainan pada *game online*.

Perusahaan yang bertanggung jawab atas *game online* yang di kehendakinya. Selain dalam urusan penyediaan permainan dan pemantauan *game online* perusahaan jelas memiliki tanggung jawab besar atas keinginan masyarakat terhadap *game* yang mereka sediakan. Komunikasi berperan sebagai jembatan yang menjadi *gateway* antara perusahaan dengan masyarakat.

Perusahaan juga bertanggung jawab memberikan ide untuk klasifikasi *game online* yang di hadirkan yang memberikan nilai-nilai yang beragam, nilai-nilai kehadiran inilah yang akan memberikan warna kepada perusahaan untuk menjadikan *game online* karya perusahaan sebagai hal yang satu-satunya di ciptakan untuk masyarakat yang memainkannya.

Perusahaan akan sangat mengedepankan konten tertentu untuk dapat memajukan dan memposisikan *game* yang dibuat agar memiliki ciri tersendiri. Nantinya hal tersebut akan membentuk sebuah *mindset* yang melahirkan idealisme citra dari konten yang dimuat dalam *game* tersebut. Terlebih *game* dapat memberikan sisi-sisi tertentu dengan dasar konten yang telah disiapkan sesuai dengan kebutuhan kondisi masyarakat yang ada.

Kerangka Teoritis

Penelitian ini mengungkap tentang penggunaan *game* sebagai komunikasi citra. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif, dengan model pendekatan studi kasus (*case study*), sebab tujuan studi kasus adalah meningkatkan pengetahuan mengenai peristiwa-peristiwa komunikasi kontemporer yang nyata dalam konteksnya (Yin, 2010). Riset studi kasus memungkinkan peneliti mengumpulkan informasi yang detail yang mencakup dimensi sebuah kasus tertentu atau beberapa kasus kecil dalam rentang yang luas.

Game Online sangatlah populer saat ini, apalagi sekarang ini banyak penyimpangan-penyimpangan mengenai hal-hal yang berbau religius. Dan karakteristik *game online* tentulah sebuah hal unik yang dapat dijadikan penelitian sebagai citra religi *game online*. Tidak dapat dipungkiri bahwa *game online* dapat mempengaruhi secara garis besar pola komunikasi dan sudut pandang mereka terhadap citra atau kepercayaan yang masyarakat kehendaki bersamaan dengan *game online* yang mereka mainkan.

Konten dalam *game* merupakan salah satu nilai yang tertera dalam sistem organ yang ada pada *game online*, dimana ia berperan sebagai sumber cerita pada sebuah permainan yang akan di mainkan. Cerita yang di angkat melalui konten akan memberikan rasa yang membangun sansasi bagi pemain yang memainkan game online.

Penelitian ini mengungkap bagaimana citra dapat menjadi sarana komunikasi yang interaktif. Citra adalah cara yang digunakan oleh seorang komunikator untuk membangun dan mempertahankan eksistensi serta memberikan pelayanan terbaik agar mendapat kepercayaan dari masyarakat. Citra dikategorikan sebagai ujung tombak dalam pencapaian kinerja komunikator dalam menyelesaikan pekerjaannya dan sebagai tajuk respon positif dari masyarakat. Definisi citra dalam konteks komunikator, citra diartikan sebagai kesan, gambaran, atau impresi yang tepat (sesuai dengan kenyataan) atas sosok keberadaan berbagai kebijakan personil-personil atau jasa-jasa dari suatu organisasi atau perusahaan (Frank Jefkins, 2012 : 211).

Citra dilambangkan sebagai jiwa yang mewakili kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh seorang praktisi komunikasi. Maka dari itu citra yang baik adalah hasil pencapaian seorang komunikator yang bekerja dengan baik pula. Idealitas citra oleh seorang komunikator akan memberikan sebuah kepastian yang lebih riil dalam pencapaian visi & misi yang dinaungi oleh komunikator. Citra komunikator yang ideal adalah kesan yang benar, yakni sepenuhnya berdasarkan pengalaman, pengetahuan serta pemahaman atas kenyataan yang sesungguhnya. (Linggar, 2000 : 69).

Citra secara etimologi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah gambaran yang dimiliki orang banyak mengenai pribadi, perusahaan, organisasi atau produk. (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008). Landasan citra menjelaskan bahwa citra adalah sesuatu yang ditonjolkan secara nyata yang timbul berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang ada. Citra yang dimaksud disini adalah kesan yang ingin diberikan oleh perusahaan kepada publik atau khalayaknya agar timbul opini publik yang positif tentang perusahaan tersebut. Opini tersebut bertujuan menjadi kesan ideal untuk menimbulkan kesan citra yang baik. Opini citra yang baik akan memberikan kepercayaan yang kuat untuk komunikasi interaktif.

Metode Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan adalah metodologi kualitatif. Metode kualitatif adalah pendekatan tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung pada pengamatan manusia dalam kawasan sendiri dan berhubungan dengan orang-orang tersebut dalam bahasa dan dalam peristilahannya. (Mahi Hikmat, 2011 : 38) metode penelitian kualitatif ini, sering juga disebut sebagai metode penelitian *naturalistic* karena penelitiannya diaplikasikan kepada kondisi alamiah (*natural setting*). Penelitian kualitatif dapat mengungkap konseptual yang ada pada kasus yang diteliti, pendekatan metode kualitatif pada *game* “sahabat anak sholeh” memiliki makna sebagai penyampaian pesan yang mengolah tindak kognitif masyarakat dari pola berfikir yang kemudian di implementasikan lewat *game play*, sehingga secara natural *game* “sahabat anak sholeh” telah berhasil

memberikan istilah dan pemahaman pengamatan manusia yang memainkannya. Dalam rangka mengaitkan kondisi kualitatif yang hadir pada *game* “sahabat anak sholeh”, secara substansi pesan komunikasi akan diterima sesuai kondisi alami sebagaimana masyarakat memiliki waktu seberapa lama mereka berinteraksi dengan *game* “sahabat anak sholeh”.

Berdasarkan pesan intisari religious yang disampaikan oleh *game* “sahabat anak sholeh”, secara fundamental pesan pokok yang disampaikan adalah nilai-nilai ajaran islam yang bersifat absolut, ukuran fundamental dari pesan yang disampaikan oleh *game* “sahabat anak sholeh” akan memberikan ruang dan ukuran bagaimana masyarakat dapat menilai sendiri pesan yang mereka terima dari *game* tersebut, pada gejala masyarakat luas, hubungan antara pesan-pesan yang terikat karena suatu indikasi fundamental akan membawa konsep sosial yang lahir dari komunikasi yang hadir di kalangan masyarakat yang bersangkutan. Secara empiris pesan yang diucap secara berulang-ulang akan membawa pola komunikasi yang membangun citra yang berkesinambungan dengan objek bahasannya, maka secara kualitatif bilamana suatu objek dapat menjadi pusat perbincangan, secara naturalistik itulah kemudian menjadi sebuah pendekatan komunikasi empiris.

Seperti yang telah diuraikan dari metode kualitatif, maka pendekatannya yaitu menggunakan studi kasus (*case study*). Studi kasus adalah uraian dan penjelasan komprehensif mengenai berbagai aspek seorang individu, suatu kelompok, suatu organisasi (komunitas), suatu program, atau suatu situasi sosial. (Mulyana, 2010 : 201).

Studi kasus lebih dikehendaki untuk melacak peristiwa-peristiwa kontemporer, bila peristiwa-peristiwa yang bersangkutan tak dapat dimanipulasi. Karena itu studi kasus mendasarkan diri pada teknik-teknik yang sama dengan kelaziman yang ada pada strategi historis, tetapi dengan menambahkan dua sumber bukti yang biasanya tak termasuk dalam pilihan para sejarawan, yaitu observasi dan wawancara sistematis. Sekali lagi, walaupun studi kasus dan historis bisa tumpang tindih, kekuatan yang unik dari studi kasus adalah kemampuannya untuk berhubungan sepenuhnya dengan berbagai jenis bukti, dokumen, peralatan, wawancara, dan observasi. Lebih dari itu, dalam beberapa situasi seperti observasi partisipan, manipulasi informal juga dapat terjadi. (Robert K. Yin, 2013 : 12).

Pendekatan studi kasus pada metodologi kualitatif adalah bagaimana aksi dalam mengeksekusi peran komunikasi sehingga peneliti dapat mengukur informasi yang hadir dari objek kajian seperti *game* “sahabat anak sholeh”.

Studi kasus merupakan strategi yang lebih cocok bila pokok pertanyaan suatu penelitian berkenaan dengan *how* atau *why*, bila penelitian hanya memiliki sedikit peluang untuk mengontrol peristiwa-peristiwa yang akan diselidiki, dan bagaimana fokus penelitiannya terletak pada fenomena kontemporer (masa kini) didalam konteks kehidupan nyata. (Robert K. Yin, 2015 : 1).

Keistimewaan studi kasus meliputi, pertama, studi kasus merupakan sarana utama bagi penelitian emik, yaitu menyajikan pandangan subyek yang diteliti. Kedua, studi kasus menyampaikan uraian menyeluruh yang mirip dengan apa yang dialami pembaca dalam kehidupan sehari-hari. Ketiga, studi kasus merupakan sarana efektif untuk menunjukkan hubungan antara penulis dan responden. Keempat, studi kasus memungkinkan pembaca untuk menemukan konsistensi internal yang tidak hanya merupakan konsistensi gaya dan konsistensi faktual tetapi juga kepercayaan (*trustworthiness*).

Kelima, studi kasus memberikan “uraian tabel” yang diperlukan bagi penilaian atas transferabilitas. Keimanan studi kasus terbuka bagi penilaian atas konteks yang turut berperan bagi pemaknaan atas fenomena dalam konteks tersebut. (Mulyana, 2010 : 201).

Studi kasus *game* sahabat anak sholeh ini melihat kondisi masyarakat terhadap komunikasi informasi atas dokumen media yang dimuat ke dalam bentuk *game*. Kasus yang terkait pada kehadiran *game* “sahabat anak sholeh” ini kemudian akan membawa komunikasi kepada ukuran dari nilai-nilai keutamaan studi kasus.

Studi kasus dapat melihat bahwa gejala atau fenomena yang terjadi dapat diukur secara ilmiah atas objek studi yang di kaji sesuai dengan kebutuhan ruang lingkup studi kasus pada metodologi kualitatif. Pendekatan studi kasus dapat mencapai pemahaman informasi yang dikasih sesuai dengan kebutuhan objeknya. *Game* “sahabat anak sholeh” yang di usung dengan pendekatan studi kasus akan memberikan gambaran umum.

Hasil dan Pembahasan

Tujuan dari dibuatnya *game* sahabat anak sholeh untuk memberikan hasil berupa citra islami kepada masyarakat. Hasil tersebut didapatkan dengan empat unsur pada *game* yang kemudian menjadi sebuah citra *game* Sahabat Anak Sholeh. Peneliti menetapkan konten islami, user interface, *game* grafik, dan *game* desain sebagai proses penelitian dilakukan.

Pertama, adalah konten islami, Peneliti menyadari bahwa yang menjadi nilai positif pada *game* Sahabat Anak Sholeh adalah konten islami yang terkandung dalam *game* Sahabat Anak Sholeh ini. Dalam wawancara dengan narasumber *game* sahabat anak sholeh, konten islami ditujukan sebagai berikut : *Game* Sahabat Anak Sholeh mengambil konten-konten islami secara dasar sebagaimana anak-anak dan orangtua serta masyarakat pada umumnya memahami konsep dasar dalam berislam, tim *game* Sahabat Anak Sholeh bekerjasama dengan majalah Mizan untuk membicarakan konten-konten islam yang mudah dipahami dan menjadikan interaksi antara anak-anak dan orangtua lebih harmonis dalam ajang mengajar belajar islam. (30 Mei 2017)

Berlandaskan jawaban tersebut kemudian peneliti disuguhi konten-konten islami secara mendasar *game* Sahabat Anak Sholeh yang menjadi acuan penting selama perkembangan *game* Sahabat Anak Sholeh yang terdiri dari: Mengenal Huruf Hijaiyah, *Game* Sahabat Anak Sholeh dihadirkan konten untuk mengenal huruf-huruf hijaiyah yang menjadi huruf dalam membaca Al-Quran. Dengan dihidrarkannya konten ini para pemain yang masih elum mengenal huruf-huruf hijaiyah maka akan kembali dikenalkan oleh *game* Sahabat Anak Sholeh dengan cara yang lebih menyenangkan dan dapat dinikmati dan dipahami oleh berbagai macam kalangan. Tata Cara Beribadah,

Beribadah adalah sarana untuk mendekatkan diri kepada Yang Maha Kuasa. Beribadah bukan hanya sekedar melaksanakan Shalat. *Game* Sahabat Anak Sholeh disini menjadika konten beribadah sebagai sarana tutorial belajar dalam menyempurnakan Ibadah. Tidak semata-mata ibadah kita lancar bila tidak dilaksanakan sesuai syariat, maka *game* Sahabat Anak Sholeh memberikan gambarab sarana secara informatif agar kita dapat beribadah dengan lebih baik. Cerita-cerita Nabi, Cerita penuh makna dan motivasi hidup dari nabi yang wajib diketahui siap di sajikan sebagai konten *game* Sahabat Anak Sholeh.

Tak ada alasan yang lebih baik bila kita mempelajari Islam dan baaimana kita dapat memaknai dan mengamalkannya tetapi kita tidak mengenal orang-orang (Para Nabi) yang menjadi sarana penyampaian Islam tersebut. Menghafal Surah-surah dalam Al-Quran, Metode yang unik dan menarik siap dihadirkan oleh *game* Sahabat Anak Sholeh.

Menggunakan sistem visual yang memadai serta didukung *game play* yang menarik pemaian dipotimalkan dapat menghafal surah-surah dalam Al-Quran dengan lebih baik. Menghafal Doa-doa, Sama halnya dengan menghafal surah-surah dalam Al-Quran, *game* Sahabat Anak Sholeh juga menyajikan konten islami berupa doa-doa umum agar anak-anak dan orangtua serta masyarakat yang memainkan *game* Sahabat Anak Sholeh dapat menghafal dan mendalami lebih lanjut inti dan kandungan dari doa-doa yang biasa kita baca setiap hari. *Game Fun* Lainnya,

Fokus kepada konten islami secara edukatif, *game* Sahabat Anak Sholeh juga memberikan banyak fitur *game* seru yang diluar konten islami secara edukasi, namun tetap pada dasarnya *game* fun ini tetap memberikan nuansa islami agar tetap sesuai dengan konten *game* Sahabat Anak Sholeh lainnya.

Demikian adalah konsep konten islami dasar yang digunakan oleh *game* Sahabat Anak Sholeh, dalam *game* yang dimainkannya tergambar dengan jelas maksud dan tujuan agar manusia dapat

mengenal beribadah dengan lebih terampil dan menggunakan teknologi media *game online* sebagai sarana informasi yang komunikatif.

Kedua adalah user interface, *User interface* berarti tampilan antar muka pengguna. Secara sederhana *User interface* adalah penghubung atau mediator antar komputer (layar) dan manusia atau user komputer itu agar hubungan antara perangkat komputer dengan user bisa terjalin. *User interface* sangat berperan penting dalam dunia *game* karena dengan adanya *user interface* maka kemudahan pemain dalam mengoperasikan suatu *game online* menjadi lebih mudah.

User interface dalam *game* berbeda dari desain user interface lainnya karena melibatkan unsur tambahan fiksi (cerita yang terkandung di dalamnya). Fiksi melibatkan tokoh dari pengguna yang sebenarnya pemain itu sendiri. Sebuah *user interface* pada suatu *game* mempengaruhi kenyamanan dan sejauh mana user atau pemain meminati *game* tersebut. Jika desain *user interface* kurang baik maka akan berdampak pada pemain yang berujung dengan kurangnya peminat dari *game* tersebut. Hal ini tentu saja akan bersinggungan dengan kondisi citra *game* Sahabat Anak Sholeh. *User Interface*, mengacu pada metode (keyboard kontrol, kontrol mouse) dan antarmuka (layar persediaan pada *handhpone* atau monitor } melalui mana pengguna berinteraksi dengan permainan tersebut.

Menurut narasumber *game* sahabat anak sholeh dalam menjelaskan *user interface game* Sahabat Anak Sholeh, pemain akan merasakan *user interface* itu saat membuka *game* Sahabat Anak Sholeh. *Game* Sahabat Anak Sholeh tentu harus memiliki penalaran secara komunikatif mengenai fungsi *user interface* pada *game* Sahabat Anak Sholeh Berikut adalah penjelasan dari beliau melalui pemaparan gambar-gambar pada user interface *game* sahabat anak sholeh :



Gambar 1. User Interface I

Gambar 1 adalah salah satu fungsi dari *user interface game* Sahabat Anak Sholeh. Semua orang yang memainkan *game game* Sahabat Anak Sholeh pasti dapat memahami maksud dari gambar diatas. Tentu saja para pemain akan yakin langsung menekan tombol PLAY untuk memulai bermain *game* Sahabat Anak Sholeh pada saat menu ini muncul. Nilai *user interface* yang terkandung pada fitur ini adalah pemain langsung dapat mengetahui kurang lebihnya seperti apa yang akan dia mainkan. (30 Mei 2017),



Gambar 2. User Interface II

Gambar 2 adalah salah satu fungsi dari *user interface game* Sahabat Anak Sholeh. Pemain dengan cepat tanpa harus berfikir tentang *display* tentu akan bisa dengan cermat memilih tingkat kesulitan pada *game* Sahabat Anak Sholeh ini. Dengan menggunakan *uuser interface* yang baik tentu pemain tidak akan kesulitan dan mempertanyakan untuk apa angka-angka yang tertera di sana.(30 Mei 2017)



Gambar 3. User Interface III

Gambar 3 menjelaskan dalam memainkan game perlu dipahami oleh para peamain bahwasannya untuk menmukan tombol exit pada *game* Sahabat Anak Sholeh Mrupakan *user interface* yang praktis dengan menekan tombol back pada *smartphone* pada setiap *handphone* pemain, maka tampilan untuk perizinan keluar dari game akan muncul. *Game* yang baik akan selalu meminta permissi bila pemain ingin meninggalkan permaian, karena dengan sistem *user interface* tersebut pemain tidak akan bilang bila mana ia salah menkan tommbol disaat bermain game Sahabat Anak Sholeh. (30 Mei 2017).

Manfaat *User Interface* untuk menghubungkan atau penterjemah informasi antara pengguna dengan system operasi, sehingga *game* dapat digunakan. Dengan demikian, *user interface* bisa juga diartikan sebagai mekanisme inter-relasi atau integrasi total dari perangkat keras dan lunak yang membentuk alur penyampaian informasi yang komunikatif. *Use interface* dari sisi *software* bisa berbentuk *Graphical User Interface* atau tampilan yang dapat dipahami secara cermat, sedangkan dari sisi *hardware* bisa berbentuk benda-benda elekrtonik sebagai sarana media *online*.

Ketiga adalah, game grafik, untuk bisa memahami karakteristik *game* Sahabat Anak Sholeh. Maka penting sekali bagi tim *game* Sahabat Anak Sholeh untuk bisa mengklasifikasikan jenis gambar yang sesuai dengan konten yang disajikan pada *game* Sahabat Anak Sholeh.

Jenis gambar yang disajikan pada *game* Sahabat Anak Sholeh umumnya menngunakan animasi 2dimensi dengan perwanaan yang dibuat secerah mungkin agar dapat terlihat bahwasannya *game* Sahabat Anak Sholeh ini adalah game edukasi.Seperti yang dikatakan oleh teh narasumber dalam wawancara yaitu :Pilihan grafik 2dimensi untuk *game* Sahabat Anak Sholeh adalah pilihan yang paling tepat, sebagai *game* yang mendasari pendidikan *game* Sahabat Anak Sholeh ini akan lebih terlihat aktif bila menggunakan gambar 2 dimensi. (30 Mei 2017).

Penggambaran 2dimensi ini kemudian direalisasikan kedalam bentuk visual *game* Sahabat Anak Sholeh yang terbagi kedalam bentuk latar dan tokoh, berikut adalah gambar 2dimensi sahabar anak sholeh berdasarkan animasi 2dimensi :



Gambar 4. Grafik game I

Gambar 4 menunjukkan bahwa grafik 2dimensi yang menjadi grafik utama *game* Sahabat Anak Sholeh, sangat cocok dengan kondisi cerita dan konten Islami yang melatar belakangi seluruh faktor permainan *game* Sahabat Anak Sholeh. Grafik 2dimensi dapat memberikan suasana ceria yang dapat mendorong suasana pemain agar lebih dapat menikmati permainan sesuai dengan kehendak yang diinginkan oleh tim. (30 Mei 2017).

Peneliti kemudian melihat grafik lain dari *game* Sahabat Anak Sholeh yang bisegmentasi kepada 2dimensi. Selain hanya berorientasi kepada latar, grafik 2dimensi juga berdasarkan fungsi sudut tokoh dan fungsi *icon* permainan *game* Sahabat Anak Sholeh :



Gambar 5. Game grafik II

Gambar 5 menjelaskan Grafik *game* Sahabat Anak Sholehakan lebih stabil dan lebih mencirikan konten islami yang lebih mudah dipahami sebagaimana konten tersebut dikisahkan kedalam *game* Sahabat Anak Sholeh. (30 Mei 2017).

Keputusan untuk mengambil *game* grafik dua dimensi untuk *game* Sahabat Anak Sholeh adalah keputusan yang tepat. Peneliti dapat menelaah bahwa grafik 2dimensi dapat memberikan kesan yang lebih ringan dalam menyampaikan informasi kepada pemain.

Kesan ringan tersebut dapat menghantarkan informasi agar dapat dicerna semudah mungkin. Penggambaran yang sederhana adalah bentuk informasi yang sederhana pula karena itulah bila dicocokkan dengan konten islami bawah kesederhanaan adalah bagian dari teladan seorang yang sholeh.

Keempat adalah, game desain Berawal dari kata *design* artinya adalah desain untuk *game*, yang bertujuan kepada seperti apa alur cerita dan seperti apa tujuan dan garis akhir dari suatu *game* dibuat. Game Desain alur cerita atau *blueprint* dari sebuah *game* yang akan dibuat. Hal ini bertujuan untuk memperkuat daya analisis dan logika berpikir para pemainnya untuk pengambilan keputusan sebaik mungkin. Sehingga pekerjaan *artist* dan *programmer* akan lebih terarah dalam mengembangkan sebuah *game*.

Untuk merancang *game desain*, kita harus memperoleh keterampilan dalam memainkan banyak *game* meskipun bukan *game* yang kita sukai. Langkah berikutnya yaitu mempelajari lebih lanjut dengan membaca setiap buku, tidak hanya buku yang berisi tentang rancangan sebuah *game* namun buku yang

lainnya seperti buku pengetahuan umum, buku cerita dan yang lainnya juga dapat diterapkan hingga menjadi sebuah rancangan game.

Sebagai perantara komunikasi citra *game* Sahabat Anak Sholeh, kepentingan desain *game* adalah sebuah nilai jual yang sangat tinggi untuk menggarap seberapa besar realitas citra *game* Sahabat Anak Sholeh dapat dimunculkan.

Cerita yang menarik adalah nyawa daro semua permianan dimanapun, keunggulan desain cerita *game* Sahabat Anak Sholeh adalah bahwa *game* Sahabat Anak Sholeh ini memiliki alur cerita yang ber episode dan memiliki permainan-permainan yang menari di setiap episodnya.

Desain cerita tersebut telah dipikirkan matang-matang oleh tim dalam memanipulasi cerita secara komunikatif pesan-pesan moral dan pemahaman keislaman yang tersimpan dalam *game* Sahabat Anak Sholeh agar pemain yang memainkan dapat menikmati konten islami yang sedang ia mainkan secara informatif dan dapat dipahami secara menyeluruh.

Seorang desainer *game* pada umumnya hanya melihat nilai aksi dan fantasi pada *game* yang ia buat, namun berbeda dengan *game* Sahabat Anak Sholeh, yang harus mengedepankan nilai ibadah dalam mendesain cerita *game* Sahabat Anak Sholeh agar tidak kalah dengan *game* lainnya. Kendatinya apa-apa saja yang berniali ibadah harus disampaikan, begitu juga dengan alur cerita *game* Sahabat Anak Sholeh.

Pada *game* Sahabat Anak Sholeh peneliti melihat bahwa *game desain game* Sahabat Anak Sholeh mampu menceritakan secara bertahap kegiatan Anak Sholeh dalam menyelesaikan permainan yang ada pada *game* Sahabat Anak Sholeh. Selanjutnya beberapa gambar yang mewakili *game* desain sahabat anak sholeh:

Game Sahabat Anak Sholeh memiliki cerita yang menarik dalam setiap permainannya, tim tidak bisa membuat permainan *game* yang tiba-tiba pemain langsung bermain tanpa ada pengenalan cerita terlebih dahulu. Arinya tim melihat peluang *game design game* Sahabat Anak Sholeh ini bisa di terapkan. Seperti bangun tidur sebelum memulai *game* wudhu dan shalat. (16 Mei 2017)

Peneliti memahami bahwasannya informasi dalam *game* Sahabat Anak Sholeh akan dapat lebih komunikatif dengan adanya *game desain* yang kreatif. Bisa kita sistematiskan alur cerita *game* sahabat anak sholeh ini agar lebih terarah tujuan dan maksud konsep desain sebagai berikut. Desain akan melahirkan terkaan atau sanggan dalam membangun pola pikir pemain dalam menentukan bagaimana pemain akan memainkan *game* tersebut.



Gambar 6. Game Desain I

Gambar 6 menjelaskan bagaimana tokoh mengawali kegiatan kesehariannya dalam permulaan *game* sahabat anak sholeh yang dimana pemain akan merasa penasaran dan ingin menegetahui bagaimana kelanjutan dari cerita yang diwakilkan gambar. (28 Mei 2017).



Gambar 7. Game desain II

Gambar 7 menjelaskan desain game ketika tokoh karakter melaksanakan wudhu kali ini dilakukan setelah ia bangun tidur dan digrakan ke kamar mandi untuk pergi bewudhu. Pemain yang memainkan *game* Sahabat Anak Sholeh dengan alur cerita yang tepat akan merasa lebih sistematis dalam menamatkan *game* Sahabat Anak Sholeh. (30 Mei 2017).



Gambar 8. Game desain III

Gambar 8 menjelaskan desain game ketika tokoh karakter melaksanakan Shalat, kali ini dilakukan setelah ia bangun tidur dan digrakan ke kamar mandi untuk pergi bewudhu. Pemain yang memainkan *game* Sahabat Anak Sholeh dengan alur cerita yang tepat akan merasa lebih sistematis dalam menamatkan *game* Sahabat Anak Sholeh. (30 Mei 2017).



Gambar 9. Game desain IV

Gambar 9 menjelaskan desain game ketika tokoh karakter sudah selsai shalat dan diloncat saat tokoh karakter brsekolah. Disinilah pemain memulai memilih banyak bermain *game* untuk dimainkan, dan menyelesaikan aktifitas selama disekolah dengan menyelesaikan banyak *game* sampai jam pulang sekolah. Pemain yang memainkan *game* Sahabat Anak Sholeh dengan alur cerita yang tepat akan merasa lebih sistematis dalam menamatkan *game* Sahabat Anak Sholeh. (30 Mei 2017).

Game desain memna sudah pasti hati dari *game*. Tanpanya alur cerita yang menarik tidakmungkin game dapat dinikmati oleh para pemain. Tidak semata-mata cerita *game* Sahabat Anak Sholeh adalah fiktif karangan tim *game* Sahabat Anak Sholeh semata. Seorang *game desain game* Sahabat Anak Sholeh harus memperhitungkan kondisi dan sutusi cerita konten islami yang kan diproyeksikan kedalam *game*. Sekali lagi bahwa *game design* seperti gambar-gambar diatas tercipta kerena konten islami sudah memilki ide cerita untuk di kembangkan dalam bentuk *game*.

Setelah mendapatkan keempat hal tersebut maka *game* sahabat anak sholeh akan dapat melahirkan nilai edukasi islam. Nilai edukasi islam inilah yang kemudian menjadi citra baik dimata masyarakat untuk proses pembelajaran.

Menunjang citra islam yang di buat oleh *game* sahabat anak sholeh, anak-anak akan terbekali secara berka lamam menerima pesan yang di sampaikan melaui konten *game* sahabat anak sholeh. Anak-anak dipastikan akan merima respon secara sensorik untuk mengingat hal-hal apa saja yang mereka mainkan dalam *game* sahabat anak sholeh kedalam kehidupan sehari-hari.

Sebagai upaya nyata anak-anak yang bermain *game* sahabat anak sholeh, akan cenderung mudah menghafal surat-surat pendek yang disajikan dalam menu *game* sahabat anak sholeh. Aplikasi nyata tersebut berawal dari kegiatan anak yang berpola pada rangsangan yang didukung oleh bantuan media.

Keunggulan *game* sahabat anak sholeh dalam segi edukasi anak adalah pembawaan secara menyenangkan. Anak-anak secara psikologis akan dibawa kedalam dunia dimana mereka bisa membawa dunia kognitif mereka secara interaktif untuk membangun pemikiran keagamaan yang kompleks. Anak yang memiliki tingkat kecerdasan yang baik tentu akan menerima apa yang ia pelajari dengan lebih cepat. Perkembangan anak inilah yang kemudian menjadikan anak-anak bisa merangkum pengetahuan islam secara lebih baik.

Anak-anak sekarang cenderung lebih memilih media digital sebagai sarana untuk mereka meluangkan dan menuangkan kegiatan mereka sebagai anak-anak. Begitulah kehadiran media interaktif yang membawa komunikasi menjadi lebih baik harus berlandaskan ketentuan-ketentuan sebagaimana anak-anak menerima, dan merangsang suatu kegiatan yang mereka lihat dan membentuk kognitif anak-anak.

Kesimpulan

Komunikasi citra religi yang lahir dari *game* Sahabat Anak Sholeh adalah citra untuk belajar memahami agama islam lebih baik. Citra *game* Sahabat Anak Sholeh dibuat berdasarkan level atau tingkat kesulitan yang dipilih oleh pemain, sehingga pemain dapat memperkirakan pilihan permainan yang memungkinkannya untuk menambah wawasan dirinya.

Komunikasi citra religi *game* Sahabat Anak Sholeh bertujuan untuk memberikan pemahaman keislaman secara umum, tim *game* Sahabat Anak Sholeh belum memikirkan untuk memberikan pemahaman yang lebih. Bisa kita rasakan citra *game* Sahabat Anak Sholeh bisa kita peroleh dari permainan yang bisa kita mainkan didalamnya.

Masyarakat sekarang sering membiarkan anaknya bergelut dengan smartphone, untuk itulah *game* Sahabat Anak Sholeh hadir dengan citra *game* yang bisa menemani anak-anak dalam pengawasan orangtua. Memberikan permainan yang mendidik dapat membuat polapikir anak menjadi lebih edukatif dan termpil. Keterampilan anak dalam memahami huruf hijaiyah dan mengenal para nabi yang membawa risalah islam akan menjadi pembicaraan hangat antara anak-anak bersama orangtuanya. Orangtua pun memiliki peluang yang sama dengan anaknya untuk sama-sama kembali belajar Islam secara konsep dasar agar dapat berkomunikasi dengan sang anak lebih edukatif dan komunikatif.

Citra religi *game* Sahabat Anak Sholeh dari pembahasan ini, melangkapi kebutuhan citra. Citra religi adalah kesan kearifan dan bentuk kepecaaraan rasa spritualitas kepada seseorang ataupun lembaga instansi yang berkecimpung dalam dunia religi.

Citra religi akan muncul saat seseorang dapat menunjukkan kearifan dalam bentuk perilaku dan kepribada yang santun. Rasulullah SAW adalah sosok yang dalam dirinya memiliki segudang ilmu dan informasi agar siapa saja yang berinteraksi atau berkomunikasi dengannya maka ia akan merasakan citra religi yang sangat besar darinya.

Bentuk *game* Sahabat Anak Sholeh adalah sosok dari suatu permainan yang memiliki banyak ilmu dan pengetahuan saat memainkannya maka sudah pasti siapa saja yang memainkan *game* Sahabat Anak

Sholeh, akan mendapati pengetahuan dan pesan-pesan yang sudah dimuat dalam konten islami. Selayaknya Rasulullah menyampaikan pesan-pesan tersebut kepada kaum dan ummatnya.

Secara pembahasan yang lebih luas, peneliti melihat dan menyadari bahwasannya negara Indonesia memang nyata memiliki penduduk dengan mayoritas umat beragama Islam. Namun Indonesia adalah negara dengan beragam kebudayaan yang berbeda di setiap daerahnya.

Artinya sebagai penyokong citra, *game Sahabat Anak Sholeh* dapat menjadi fasilitator keberagaman tersebut agar tetap dapat berinteraksi secara berdampingan dengan hadiran Islam yang secara lahiriah menerima semua golongan yang ada di muka bumi, lalu *game Sahabat Anak Sholeh* adalah salah satu media yang mewadahi tujuan mulia ini.

Game Sahabat Anak Sholeh juga memiliki tampilan yang kompleks dan komunikatif, artinya sebagai kemampuan menyajikan *user interface game Sahabat Anak Sholeh* pemamin dapat menangkap pesan komunikasi tanpa ada pemberitahuan yang panjang ataupun tutorial yang sekiranya tidak efektif.

Daftar Pustaka

- Andi Taru Nugroho NW 2012 *Pemrograman Game Berbasis Web Menggunakan JavaScript + HTML*
5. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama
- Ardana, 2008. *Perilaku Keorganisasian*. Yogyakarta : Graha Ilmu
- Ardianto, Elvinaro. 2010. *Metodologi Penelitian untuk Public Relations Kualitatif dan Kuantitatif*.
Bandung: Simbiosis Rekatama Media
- Azwar, Syaifuddin. 2004. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Cangara, Hafied. 2006. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Effendy, Onong Uchyana. 2003. *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi*. Bandung : Citra Aditya Bakti.
- Fajar, Marhaeni, Ilmu Komunikasi Teori & Praktek Edisi Pertama, Graha Ilmu, Yogyakarta,
2009.
- Hikmat, M Mahi. 2011. *Metode Penelitian Dalam Perspektif Ilmu Komunikasi Dan Sastra*.
Yogyakarta: Graha Ilmu
- Imam Al-Munziri 2004 *Ringkasan Sahih Muslim*
- Kuswarno, Engkus. 2009. *Fenomenologi: Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung: Widya Padjadjaran
- Mulyana, Deddy. 2002. *Metode Penelitian Kualitatif; Paradigma Baru Ilmu Komunikasi Dan Ilmu Sosial Lainnya*. Bandung: PT. Remaja
Rosdakarya
- Mulyana, Deddy. 2008. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja
Rosdakarya
- Mulyana, Deddy. 2015. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: PT. Remaja
Rosdakarya
- Nasution, S. 2006. *Metode Research*. Jakarta: Bumi Aksara
- Prastowo, Andi. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Perspektif Rencana Penelitian*. Yogyakarta:
Al- Ruzz Media
- Purba. Amir, dkk. 2006. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Medan: Pustaka Bangsa Press
- Rakhmat, Jalaluddin. 2005. *Metode penelitian Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja
Rosda Karya
- Rakhmat, Jalaluddin. 2012. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosda
Karya
- Raph Koste 2012 *The Theory of Fun*
- Ruslan, Rosady. 2010. *Metode Penelitian Public Relation dan Komunikasi*. Jakarta PT JajaGrafindo
Persada

- Sugiyono. 2009. *Memahami Penelitian Kualitatif: Dilengkapi Contoh Proposal dan Laporan Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Yin, Robert K. 2015. *Studi Kasus: Desain Dan Metode*. Depok: Rajagrafindo Persada
- Girindra Adyapradana Identitas dan Pembentukan Stereotip Pemain Indonesia Dalam *Online Game* 3 1-9 (2012)
- Johnson-Glenberg and Megowan-Romanowicz *Cognitive Research: Principles and Implications* (2017) 2:24
- Lutfi Permatasari, Rosihan Ari Yuana, Dwi Maryono- *Implementation of Scratch Application to Improve Learning Outcomes and Student Motivation on Basic Programming Subjects* (2018) 2;2
- Ramadhan Wicaksana, Atwar Bajari.-.KAMPANYE PRODUK MINUMAN KESEHATAN MELALUI GAMES INTERAKTIF(Studi Kasus *Go Sweet ion Game* Sebagai Media Kampanya Pemasaran Produk Pocari Sweet), 3(2015),81-92.
- Rr Putri Intan Permata Sari, Astri Hapsari, Burhanudin Rais- Gamers' Experience in Using Defense of the Ancient 2 to Learn Language (2018) 2:2