

# BAB 1 PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

PT Cordoba International Indonesia merupakan perusahaan yang bergerak dibidang training dan edukasi. PT Cordoba International Indonesia ingin membuat aplikasi sirah nabawiyah berbasis multimedia interaktif, dengan membuka tawaran kerjasama kepada tim untuk membuat sirah nabawiyah berbasis multimedia interaktif. Adapun fitur dan fungsi aplikasi diserahkan kepada developer. Dalam hal ini developer harus membuat prototype Sirah Nabawiyah berbasis multimedia interaktif. Sebagai langkah awal developer mengadakan survei yang hasilnya akan menjadi dasar awal aplikasi Sirah Nabawiyah.

Sirah Nabawiyah adalah catatan yang membahas perjalanan hidup Nabi Muhammad SAW mulai dari asal-muasal, suku, nasab, keadaan masyarakatnya, dan Fase sebelum Kenabian hingga Fase setelah Kenabian dalam memperjuangkan Islam, serta pembahasan yang menekankan akhlak, sifat-sifat, kepribadian dan keseharian Rasulullah yang dapat menjadi teladan bagi seluruh umat manusia. [1]

Umunya saat ini pembelajaran mengenai Sirah Nabawiyah yang biasa diterapkan di dunia Pendidikan seperti SMP hingga SMA atau bahkan di kalangan umum, hanya berupa buku sebagai media dalam mengajar.

Integrasi antara teknologi dengan pola belajar sangat dibutuhkan untuk mengikuti arus perkembangan zaman yang cepat [2] Akan tetapi untuk mewujudkan itu diperlukan alat penunjang yang memfasilitasi proses pembelajaran sesuai kebutuhan. Salah satu media dan Teknik yang dapat menjadi fasilitas pembelajaran yang baik adalah transmedia storytelling.

Transmedia storytelling adalah proses dimana berbagai elemen fiksi yang dikemas untuk tujuan mengimplementasikan gaya mengajar yang efektif dan menghibur secara sistematis yang terintegrasi melalui berbagai channel. Transmedia juga bisa diartikan secara sederhana merupakan penceritaan cerita dengan platform media yang berbeda [3]. Salah satu produk transmedia storytelling yaitu game dan serious game.

Supaya dapat menyesuaikan teknologi dan Pendidikan saat ini, dirancanglah sebuah aplikasi berbasis transmedia storytelling yaitu perancangan Chronolizer Sirah Nabawiyah dengan studi kasus fase peperangan, yang merupakan solusi alternatif dalam mengintegrasikan pemanfaatan teknologi dengan tujuan pembelajaran.

Chronolizer merupakan suatu alat yang digunakan untuk mencatat data-data masa lalu yang telah dirancang secara objektif, terstruktur dan sistematis bisa berbentuk aplikasi atau bahkan permainan digital yang mengandung unsur visualisasi artistic, serta unsur interaktifitas untuk meningkatkan minat pengguna untuk mengetahui dan mempelajari sejarah.

Genre yang digunakan pada perancangan aplikasi ini adalah serius game, yaitu game yang tidak hanya memberikan hiburan saja tetapi juga memberikan informasi dan edukasi di dalamnya [4]. Sehingga, perancangan Chronolizer Sirah Nabawiyah berbasis transmedia storytelling ini menggunakan konsep serius game. Dengan menggunakan acuan buku Sirah Nabawiyah sebagai dasar pembuatan chronolizer

## **1.2 Rumusan Masalah**

Adapun perumusan masalah pada proyek akhir ini adalah:

1. Bagaimana cara mengubah cara ajar Sirah Nabawiyah dari buku yang tebal menjadi lebih sederhana dengan teknologi digital?
2. Bagaimana merancang Chronolizer Sirah Nabawiyah pada Fase Peperangan?

## **1.3 Tujuan**

Adapun tujuan pada proyek akhir ini adalah:

1. Menerapkan konsep Storytelling pada Sirah Nabawiyah berbasis Transmedia
2. Membangun atau merancang Chronolizer Sirah Nabawiyah pada Fase Peperangan

## **1.4 Ruang Lingkup Proyek Akhir**

Adapun hal-hal yang menjadi ruang lingkup proyek akhir adalah:

1. Aplikasi yang dibuat hanya dapat digunakan melalui PC

2. Materi Sirah Nabawiyah berisi 3 Chapter
3. Berasal dari buku Sirah Nabawiyah Syaikh Shafiyurrahman Al-Mubarakfuri.

### **1.5 Luaran**

Adapun luaran dari kegiatan pengerjaan proyek akhir yang akan dicapai adalah:

1. Buku Sirah Nabawiyah
2. Jurnal