

## BAB 1 PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

PT Cordoba International Indonesia merupakan perusahaan yang bergerak dibidang training dan edukasi. Perusahaan ini ingin merancang atau membuat sebuah aplikasi sirah nabawiyah berbasis multimedia interaktif. Oleh karena itu, mereka membuka tawaran kerjasama kepada tim Dakwah Content Project (DC Pro) untuk membantu dalam pembuatan aplikasi sirah nabawiyah berbasis multimedia interaktif.

Adapun fitur dan fungsi aplikasi diserahkan kepada tim pengembang (*developer*). Dalam hal ini untuk memulai perancangan tersebut, tim pengembang harus membuat prototype Sirah Nabawiyah berbasis multimedia interaktif. Sebagai langkah awal, tim mengadakan survei yang hasilnya akan menjadi dasar awal untuk pembuatan aplikasi Sirah Nabawiyah.

Sirah Nabawiyah adalah sejarah kehidupan Nabi Muhammad SAW, mempelajari perjalanan Nabi akan menghadirkan rasa cinta kepada Nabi Muhammad SAW dan para sahabat. Rasa cinta itu akan melahirkan sikap pengorbanan (al-Mubarakfury, Pustaka Al-Kautsar) [1]. Menurut Al-Ustadz Khairul Fata, L.c., M.Pd.I. salah satu penerjemah dalam kajian Sirah Nabawiyah, bahwa mempelajari Sirah Nabawiyah (perjalanan hidup) orang-orang terdahulu terutama Nabi adalah hal yang sangat penting. Ketika seseorang mempelajarinya, termasuk ibadah yang diamalkan orang-orang terdahulu maka hal ini akan meluruskan niatnya akan memudahkan kita dalam memahami fiqih Nabi, asbabun nuzul ayat dan asbabul wurud hadits [2].

Dilihat dari proses belajar mengajar mengenai Sirah Nabawiyah yang dilaksanakan di dunia Pendidikan sekarang baik di sekolah menengah bawah hingga menengah atas bahkan kalangan umum, biasanya menggunakan media ajar buku sebagai bahan dalam mengajar [3].

Pembelajaran yang mengikuti era perkembangan dunia digital menjadi kebutuhan semua kalangan, termasuk guru dan siswa [4]. Namun untuk mewujudkan dan memenuhi kebutuhan tersebut bukan perkara mudah, perlu fasilitas atau alat penunjang yang memadai untuk mewujudkan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan. Menurut Prensky (2001), teknologi informasi dan

komunikasi didefinisikan secara luas, ada gerakan baru untuk menyempurnakan salah satu teknik pembelajaran yang mendasari dengan digitalisasi dengan muncul keterkaitan antara video *game* dan pembelajaran melalui cerita [5]. Teknik yang dimaksud disebut transmedia storytelling.

Transmedia storytelling merupakan proses dimana berbagai elemen fiksi atau hiburan yang terintegrasi tersebar secara sistematis melalui berbagai channel untuk tujuan menciptakan hiburan yang terkoordinasi. Sederhananya, transmedia adalah penceritaan cerita melalui beberapa platform media yang berbeda, (Jenkins, 2006). Transmedia storytelling biasanya dipakai untuk tujuan menciptakan sesuatu hal yang menarik dan interaktif [6]. Salah satu produk transmedia storytelling yaitu berupa *game* dan serious game.

Sehingga, untuk menyesuaikan perkembangan teknologi dan pendidikan saat ini, dirancanglah sebuah aplikasi berbasis transmedia storytelling yaitu perancangan Chronolizer Sirah Nabawiyah dengan studi kasus fase sebelum kenabian, yang merupakan solusi alternatif dalam mengintegrasikan pemanfaatan teknologi dengan tujuan pembelajaran.

Choronolizer adalah sebuah alat visualisasi yang digunakan untuk menampilkan data-data masa lalu yang telah dirancang secara objektif, terstruktur dan sistematis, kemudian diterapkan pada media digital. Penyajian data dalam sebuah Choronolizer harus netral, dan tidak memihak serta memberikan ruang yang luas bagi audiens untuk melakukan interpretasi mandiri dalam mempelajari sejarah [7]. Fitur utama chronolizer adalah mampu membuat visualisasi dari sebuah buku sejarah secara interaktif, dan menampilkan informasi terintegritas, sistematis dan parsial sesuai dengan ketertarikan user.

Genre yang digunakan dalam perancangan aplikasi ini adalah serious game/game terapan/applied game, yaitu game yang tidak hanya memberikan hiburan saja tetapi banyak manfaat di bidang lain sebagai contoh mendapatkan sebuah informasi atau pesan yang sebenarnya dari game. Sehingga, perancangan Chronolizer Sirah Nabawiyah berbasis transmedia storytelling ini menggunakan konsep serious game. Dengan menggunakan acuan buku Sirah Nabawiyah sebagai dasar pembuatan chronolizer [8].

Oleh karena itu, Penulis membuat aplikasi ini agar lebih terealisasikan seluruh materi yang ingin disampaikan. Pada hakikatnya, perancangan pembelajaran berbasis interaktif pada Chronolizer Sirah Nabawiyah diaplikasikan dalam suatu media edukasi dalam penyajian yang menarik. Sehingga, mampu menampilkan keseluruhan data berdasarkan kronologi sejarah waktu tertentu, dan tidak memuat fakta yang saling bertentangan dalam rentang waktu yang sama.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Adapun perumusan masalah dari proyek akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengubah cara ajar Sirah Nabawiyah dari buku yang tebal menjadi lebih sederhana dan menarik dengan memanfaatkan teknologi digital
2. Bagaimana merancang Chronolizer Sirah Nabawiyah dengan studi kasus Fase Sebelum Kenabian

## **1.3 Tujuan**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, tulisan ini bertujuan untuk:

1. Membangun atau merancang Chronolizer Sirah Nabawiyah Berbasis Transmedia Storytelling
2. Menerapkan konsep storytelling pada Sirah Nabawiyah dengan studi kasus Fase Sebelum Kenabian

## **1.4 Ruang Lingkup Proyek Akhir**

Ruang Adapun batasan-batasan pengerjaan proyek akhir ini sebagai berikut:

1. Aplikasi hanya dapat digunakan di PC windows
2. Materi Sirah Nabawiyah berisi 3 chapter (Fase sebelum kenabian, Fase setelah kenabian dan Fase peperangan)
3. Berasal dari buku Sirah Nabawiyah karya Syaikh Shafiyurrahman Al-Mubarakfuri

## **1.5 Luaran**

Adapun luaran dari kegiatan pengerjaan proyek akhir ini adalah:

1. Buku Sirah Nabawiyah
2. Jurnal