

Perspektif Islam dalam Game Persona 4 Golden: Analisis Karakter, Pesan Moral, dan Pembelajaran

Muhamad Arjun Dewana*, Jaenuri

Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Dr. Setiabudi No.229, Isola, Kec. Sukasari, Kota
Bandung, Jawa Barat 40154, Indonesia

*Corresponding author, Surel: arjuna.dewana@upi.edu

Paper submitted: 15-April-2024; revised: 10-May-2024; accepted: 30-June-2024

Abstract

Video games have become a popular medium not only for entertainment but also for conveying moral values. Persona 4 Golden, a standout game, offers a unique experience by integrating elements of psychology and philosophy into its narrative. However, research analyzing video games from an Islamic perspective is still limited. Therefore, this study aims to fill this gap by analyzing the characters, moral messages, and lessons that can be drawn from Persona 4 Golden through the lens of Islam. Narrative analysis method and Islamic moral theory are employed to understand the representation of Islamic values in this video game. The research findings demonstrate the complexity of values such as honesty, loyalty, patience, tolerance, and forgiveness portrayed in the game. Additionally, the study illustrates the importance of communal interests, the improvement of relationships between characters, and the strengthening of social bonds. Thus, this research provides academic contributions and practical insights for game developers who aim to create inclusive content that respects the diversity of players and enriches the gaming experience.

Keywords: video games; persona 4 golden; moral analysis; islamic prespective; characters; moral massage.

Abstrak

Video game telah menjadi medium populer yang tidak hanya digunakan untuk hiburan, tetapi juga untuk menyampaikan nilai-nilai moral. Persona 4 Golden, sebuah permainan yang menonjol dan banyak disukai anak-anak, menawarkan pengalaman unik dengan mengintegrasikan unsur-unsur psikologi dan filsafat dalam narasinya. Namun, penelitian yang menganalisis permainan video dari perspektif Islam masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan menganalisis karakter, pesan moral, dan pembelajaran yang dapat diambil dari Persona 4 Golden melalui lensa Islam. Metode analisis naratif dan teori moral Islam digunakan untuk memahami representasi nilai-nilai Islam dalam permainan video ini. Hasil penelitian menunjukkan kompleksitas nilai-nilai seperti kejujuran, kesetiaan, kesabaran, toleransi, dan pengampunan yang tergambar dalam permainan. Selain itu, penelitian ini menggambarkan pentingnya kepentingan bersama, peningkatan hubungan antar karakter, dan penguatan ikatan sosial. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi akademis dan wawasan praktis bagi para pengembang permainan video yang ingin menciptakan konten inklusif yang menghormati keragaman pemain serta memperkaya pengalaman bermain.

Kata kunci: permanan video; persona 4 golden; analisis moral; perspektif islam; karakter; pesan moral.

1. Pendahuluan

Permainan video telah menjadi salah satu bentuk media populer yang tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana untuk menyampaikan pesan dan nilai-nilai tertentu, termasuk nilai-nilai moral. *Persona 4 Golden* sebagai salah satu permainan video yang mendapat banyak perhatian, menawarkan pengalaman yang unik dengan menyelipkan unsur-unsur psikologi dan filosofi dalam narasinya. Permainan ini tidak hanya menantang pemain untuk menyelesaikan misteri dan mengembangkan karakter, tetapi juga memungkinkan pemain untuk menjelajahi berbagai aspek moralitas dan pilihan etis melalui interaksi dengan karakter dan cerita yang disajikan (Hidayat, 2020).

Moral mengacu pada prinsip-prinsip yang mengatur perilaku manusia dan menentukan apa yang benar atau salah, baik atau buruk (Heriyono, 2021). Karakter adalah ciri-ciri pokok yang tertanam dan menyatu dalam pikiran, emosi, keyakinan, dan tindakan individu yang memisahkannya dari yang lain (Arif & Pratama, 2019). Pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan (Masdul, 2021). Dalam konteks permainan video, pembelajaran dapat terjadi melalui pengalaman bermain dan interaksi dengan konten permainan.

Dalam Islam, moralitas dianggap sebagai aspek penting dalam kehidupan manusia. Moralitas adalah aspek penting dalam Islam di mana penyedia layanan harus mampu memilih destinasi wisata yang sesuai bagi wisatawan Muslim, yang menjauhkan dari segala hal yang bertentangan dengan nilai-nilai agama Islam (Sudigdo, 2018). Moralitas dalam Islam tidak hanya memandang aspek kebaikan atau keburukan suatu tindakan secara relatif, tetapi juga berlandaskan pada konsep absolut kebenaran yang ditetapkan oleh Allah. Hal ini mencakup nilai-nilai seperti kejujuran, keadilan, kasih sayang, dan belas kasihan terhadap sesama.

Karakter, dalam konteks islam merupakan manifestasi dari moralitas seseorang (Sajadi, 2019). Karakter yang baik dalam Islam didefinisikan oleh sifat-sifat yang sesuai dengan ajaran agama dan perilaku yang mencerminkan

ketakwaan kepada Allah. Seorang muslim diharapkan untuk membangun karakter yang kuat dan bertanggung jawab, dengan mengutamakan nilai-nilai moralitas dan etika dalam setiap aspek kehidupannya. Karakter yang baik dalam Islam juga mencakup sifat-sifat seperti kesabaran, keteguhan hati, dan kemurahan hati (Yasyakur, 2017).

Dalam hal ini, perspektif Islam menawarkan pandangan yang kaya dan beragam mengenai moralitas dan etika, yang belum banyak dieksplorasi dalam studi permainan video. Penelitian yang mengkaji *Persona 4 Golden* dari sudut pandang Islam dapat memberikan wawasan baru mengenai bagaimana nilai-nilai Islam dapat diterapkan dan dipahami dalam konteks permainan video. Hal ini menjadi penting mengingat permainan video tidak hanya dikonsumsi oleh masyarakat global, tetapi juga oleh komunitas Muslim yang besar di seluruh dunia.

Dalam penelitian ini, permainan video menunjukkan bahwa analisis moral dalam permainan video telah menjadi topik yang semakin populer, seperti yang terlihat dalam studi yang mengeksplorasi bagaimana permainan video dapat digunakan untuk pendidikan moral di Indonesia (Wibowo, Pee, & Ahmad, 2022), serta analisis konten moral dalam cerita permainan video yang populer (Klimenko, Kapadia, & Andre, 2023). Namun, masih terdapat kesenjangan penelitian khususnya dalam menganalisis permainan video dari perspektif Islam. Penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan menganalisis karakter, pesan moral, dan pembelajaran yang dapat diambil dari *Persona 4 Golden* melalui lensa Islam. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya relevan secara akademis, tetapi juga memiliki implikasi praktis bagi pengembang permainan video yang ingin membuat konten yang inklusif dan menghormati keragaman pemainnya.

Dengan menggunakan metode analisis naratif dan teori-teori moral dalam Islam, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pemahaman yang lebih dalam tentang representasi dan interpretasi nilai-nilai Islam dalam media permainan video. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menawarkan perspektif baru dalam diskusi tentang pengaruh permainan video terhadap nilai dan moral pemain, khususnya dalam konteks pendidikan moral dan pembelajaran dari permainan video.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode analisis kualitatif dengan pendekatan naratif untuk mengungkap perspektif Islam dalam permainan video *Persona 4 Golden*. Metode kualitatif merupakan suatu cara untuk

menyelidiki situasi tertentu dengan menggambarkan realitas secara akurat (Surur dalam Imron, Eryana, & Suprpto, 2023). Metode ini disusun dengan menggunakan istilah yang berdasarkan pada teknik pengumpulan serta analisis data yang relevan yang diperoleh dari konteks situasi yang sebenarnya. (Meleong dalam Imron dkk., 2023). Sumber data berasal dari pengamatan langsung, keterlibatan langsung, wawancara, pencatatan lapangan, dokumen pribadi, serta dokumen resmi lainnya. Dengan demikian, penelitian kualitatif bertujuan untuk menguraikan realitas yang tersembunyi di balik fenomena yang ada secara mendalam, terperinci, dan menyeluruh (Surur dalam Imron dkk., 2023).

Penelitian naratif adalah suatu bentuk penelitian kualitatif yang secara harfiah menggambarkan urutan peristiwa secara terperinci, yang didukung oleh literatur yang memberikan pendekatan kualitatif dan memungkinkan penulisan dalam bentuk sastra persuasif (Mc Carthey dalam Zamnoor, Afifah, & Rosalina, 2023). Dalam metodologi penelitian naratif, laporan yang dihasilkan mengambil bentuk narasi yang menceritakan rangkaian peristiwa secara mendalam. Pendekatan ini melibatkan deskripsi kehidupan individu, pengumpulan cerita tentang pengalaman hidup orang-orang, dan penulisan cerita pengalaman individu (Claidinin dalam Zamnoor dkk., 2023).

Metode analisis naratif yang digunakan dalam penelitian ini cocok dengan kompleksitas naratif dalam permainan video karena memberikan pendekatan sistematis untuk memahami elemen-elemen cerita yang kompleks. Dalam permainan video seperti *Persona 4 Golden*, naratif sering kali melibatkan banyak lapisan karakter, plot, dan tema yang saling terkait. Metode analisis naratif memungkinkan peneliti untuk menyusun dan menganalisis elemen-elemen ini secara terperinci, memperhatikan bagaimana mereka berinteraksi dan berkontribusi terhadap narasi keseluruhan. Dengan menggunakan metode ini, peneliti dapat menelusuri perkembangan karakter, plot twists, dan hubungan antara berbagai elemen cerita. Ini memungkinkan mereka untuk mengidentifikasi nilai-nilai yang tersirat dalam cerita dan bagaimana nilai-nilai tersebut disampaikan melalui interaksi antara karakter, dialog, dan kejadian dalam permainan. Misalnya, melalui analisis naratif, peneliti dapat memahami bagaimana karakter utama mengalami pertumbuhan moral dan bagaimana nilai-nilai tertentu direfleksikan melalui tindakan dan keputusan mereka.

Tahap pertama adalah analisis mendalam terhadap karakter-karakter utama dalam permainan, seperti protagonis dan karakter pendukung lainnya, dengan memperhatikan nilai-nilai moral yang mereka anut dan bagaimana hal

itu mencerminkan atau bertentangan dengan ajaran Islam. Langkah selanjutnya adalah meneliti pesan moral yang disampaikan melalui alur cerita, dialog, dan interaksi antar karakter dalam permainan, serta membandingkan isi konten dengan nilai-nilai Islam yang relevan. Tahap ketiga melibatkan pembelajaran dari analisis tersebut untuk memahami bagaimana permainan video seperti *Persona 4 Golden* dapat memengaruhi persepsi dan pemahaman pemain tentang moralitas dan nilai-nilai keagamaan, terutama dalam konteks budaya dan media populer saat ini.

3. Hasil dan Pembahasan

Persona 4 Golden adalah versi yang diperbarui dan diperluas dari permainan video *Persona 4*, yang awalnya dirilis untuk konsol *PlayStation 2*. Permainan ini dikembangkan oleh *Atlus* dan merupakan bagian dari seri *Persona* yang terkenal, yang berfokus pada eksplorasi identitas diri, pertemanan, dan pertempuran melawan kekuatan misterius yang mengancam dunia nyata dan dunia metafisik yang disebut *TV World*.

Dalam *Persona 4 Golden*, pemain mengendalikan seorang remaja bernama Yu Narukami, yang pindah ke kota kecil Inaba untuk tinggal bersama sepupunya selama setahun. Di sana, Yu bergabung dengan teman-teman barunya untuk menyelidiki serangkaian pembunuhan misterius yang terjadi di wilayah tersebut. Selama penyelidikan, mereka menemukan bahwa pembunuhan-pembunuhan tersebut terkait dengan dunia TV yang misterius, tempat mereka memasuki dungeon-dungeon yang mewakili bagian terdalam dari diri mereka sendiri untuk melawan bayangan-bayangan mereka.

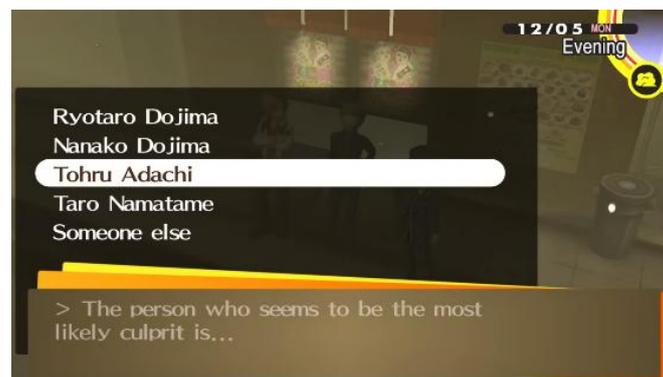
3.1. Analisis Karakter dan Pembelajaran Moral dari Sudut Pandang Islam

3.1.1. Protagonis

Dalam *Persona 4 Golden*, karakter Yu Narukami mengalami perjalanan yang penuh dengan berbagai situasi moral dan etis yang kompleks. Dalam konteks perspektif Islam, pemeran utama ini menjadi subjek penting untuk dianalisis. Yu Narukami adalah representasi dari seorang remaja yang dihadapkan pada berbagai tantangan kehidupan, termasuk pertemanan, pertumbuhan pribadi, dan konflik moral.

Salah satu contoh situasi yang signifikan adalah ketika Yu Narukami dan teman-temannya menemukan kebenaran di balik serangkaian pembunuhan misterius di kota kecil Inaba. Dalam situasi ini, pemain dihadapkan pada pertanyaan moral tentang pentingnya mengungkapkan kebenaran meskipun hal itu bisa membawa konsekuensi yang tidak diinginkan bagi diri mereka

sendiri maupun orang-orang terdekat. Contohnya, apabila pemain memilih untuk mengungkapkan kebenaran dan memberitahukan siapa dalang sebenarnya, maka keputusan hal ini akan membawa kepada *ending* yang baik, apabila pemain lebih memilih untuk melindungi dalang sebenarnya dan memilih untuk diam, maka keputusan ini akan membawahkan kepada *ending* yang buruk dan akan berdampak buruk juga untuk semuanya. Hal ini selaras dalam Islam yang menekankan pentingnya mengungkapkan kebenaran dan menjadi saksi yang jujur (Suud, 2017). Dalam Islam, konsep kesaksian (syahadat) ditekankan, di mana para mukmin diminta untuk menjadi saksi yang benar-benar penegak keadilan, bahkan jika kesaksian itu menuntut pengorbanan atau menghadapi kesulitan (Harahap, 2017). Oleh karena itu, tindakan Yu Narukami dalam mengungkapkan kebenaran dalam permainan mencerminkan nilai-nilai penting dalam agama Islam tentang kejujuran dan kesaksian.



Gambar 1. Mengungkap Dalang Asli

Keadaan tersebut selaras dalam Perspektif Islam, yang menekankan pentingnya kejujuran dan kebenaran, bahkan jika itu berarti menghadapi kesulitan atau risiko, sebagaimana dinyatakan dalam QS. An-Nisa 135 yang memperingatkan agar manusia bisa mengendalikan hawa nafsu dengan keyakinan bahwa Allah mengetahui apa yang tidak diketahui oleh hambanya.

Selain itu, ada juga momen di mana Yu Narukami harus memilih antara mempertahankan kesetiaan kepada teman-temannya atau mengejar keinginan mereka sendiri. Ini menggambarkan dilema moral yang umum dihadapi oleh banyak individu, di mana harus mempertimbangkan antara kepentingan pribadi atau kepentingan bersama. Dalam Islam, konsep persaudaraan dan solidaritas sosial ditekankan, dan memilih untuk mengorbankan kepentingan pribadi demi kebaikan bersama dianggap sebagai tindakan yang mulia (Takdir, 2017), sebagaimana sabda Rasulullah

SAW kepada umatnya untuk mencintai saudaranya seperti kita mencintai dirinya sendiri

Dalam perjalanan Yu Narukami, dia juga dihadapkan pada ujian kesabaran, toleransi, dan pengampunan. Sebagai contoh, ketika dia berhadapan dengan musuh-musuhnya di dunia TV, dia harus belajar untuk mengendalikan emosi negatifnya dan menemukan kedamaian dalam dirinya sendiri. Salah satu contohnya adalah saat Yu Narukami dihadapkan dengan seseorang yang dijadikan domba hitam dalam suatu kasus. Apabila pemain memilih untuk terbawa hawa nafsu dan mengadili orang tersebut tanpa mencari tahu terlebih dahulu yang sebenarnya terjadi, maka hal tersebut akan mengarah pada *ending* buruk. Namun, jika pemain memilih untuk tetap sabar, berpikir rasional dan tegas dalam mengambil keputusan, maka pilihan tersebut akan mengarah ke *ending* yang lebih baik.



Gambar 2. Trigger Bad End



Gambar 3. Yu Narukami menenangkan suasana

Kasus tersebut selaras pada Perspektif Islam, yang mengajarkan pentingnya kesabaran dalam menghadapi cobaan dan konflik, serta pentingnya memaafkan kesalahan orang lain sebagai bagian dari perjalanan spiritual menuju kedamaian batin (Urrozi, 2024), sebagaimana firman Allah dalam surat An Nur ayat 22 yang menyatakan bahwa manusia harus tetap saling menyayangi kepada siapapun, walaupun memiliki kondisi yang berbeda, seperti beda suku bangsa, beda kasta dan perbedaan-perbedaan lainnya, karena pada dasarnya derajat manusia sama dihadapan Allah SWT.

Selain menghadapi berbagai situasi moral dan etis yang kompleks, karakter Yu Narukami juga mengembangkan hubungan interpersonal yang erat dengan berbagai karakter lain melalui fitur yang disebut *Social Links*. Fitur ini memungkinkan pemain untuk memperkuat ikatan dengan karakter-karakter lain dalam permainan, yang pada gilirannya memengaruhi perkembangan karakter Yu Narukami dan kemampuannya dalam pertempuran. Konsep *Social Links* ini juga dapat dianalisis dari perspektif Islam, terutama dalam konteks pentingnya hubungan antarindividu dalam agama. Dalam Islam, pentingnya menjalin hubungan yang baik dengan orang lain, termasuk keluarga, teman, dan masyarakat secara umum, sangat ditekankan (Iryani & Tersta, 2019). Hal ini sesuai dengan sabda Rasulullah SAW yang mengibaratkan kesatuan mukmin sebagai sebuah bangunan yang kokoh dimana satu sama lain saling berkaitan.

Fitur *Social Links* dalam permainan ini mencerminkan nilai-nilai sosial dan moral dalam Islam yang menekankan pentingnya menjaga hubungan baik dengan orang lain untuk memperkuat diri sendiri dan masyarakat secara keseluruhan. Melalui fitur *Social Links* ini, pemain dapat melihat bagaimana pengembangan hubungan antar karakter di dalam permainan tidak hanya penting untuk perkembangan cerita, tetapi juga untuk pertumbuhan karakter Yu Narukami dalam konteks moral dan emosional. Pemain harus memilih dengan bijaksana cara mereka berinteraksi dengan karakter lain, mengambil keputusan yang memperkuat ikatan mereka, dan menunjukkan empati dan perhatian terhadap perasaan orang lain. Hal ini sejalan dengan ajaran Islam tentang pentingnya berbuat baik kepada sesama dan memelihara hubungan yang baik dengan orang lain.



Gambar 4. Social Links Menu

Dengan demikian, analisis karakter Yu Narukami dalam "*Persona 4 Golden*" dari perspektif Islam menyoroti kompleksitas perjalanan moral yang dihadapi oleh seorang remaja dalam menemukan jati diri, menghadapi konflik, dan menentukan pilihan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini telah menggarisbawahi akan pentingnya memahami nilai-nilai agama dalam konteks permainan video dan bagaimana nilai-nilai tersebut dapat membentuk sikap dan perilaku pemain.

3.1.2. Antagonis

Tohru Adachi merupakan salah satu karakter utama dalam permainan "*Persona 4 Golden*". Awalnya, Adachi diperkenalkan sebagai seorang detektif yang bekerja dalam kasus-kasus pembunuhan misterius yang terjadi di kota kecil Inaba. Namun, seiring dengan perkembangan cerita, terungkaplah bahwa Adachi memiliki peran yang jauh lebih gelap daripada yang terlihat di permukaan.



Gambar 5. Character Tohru Adachi

Adachi adalah dalang di balik serangkaian pembunuhan yang terjadi di kota tersebut. Meskipun awalnya terlihat sebagai seorang detektif yang bertanggung jawab, dia sebenarnya memiliki motif dan agenda tersembunyi

yang bertentangan dengan keadilan dan moralitas. Karakter Adachi memainkan peran penting dalam membangun konflik dalam cerita, serta menghadirkan ujian moral bagi protagonis dan teman-temannya. Dari sudut pandang Islam, karakter Adachi mencerminkan konsep manusia yang terjerumus dalam dosa dan godaan dunia. Allah SWT berfirman dalam QS. An-Nahl 93 tentang petunjuk yang diberikan Allah SWT kepada hambaNya yang dikehendakiNya. Ini merupakan hak preogratif Allah SWT yang tidak bisa diganggu gugat

Dalam menyikapi karakter antagonis seperti Tohru Adachi dalam "Persona 4 Golden" dari sudut pandang Islam, ada beberapa aspek yang perlu dipertimbangkan. Pertama-tama, dalam Islam diajarkan untuk membedakan antara perilaku individu dan nilai-nilai yang mereka wakili. Meskipun Adachi sebagai karakter dalam permainan mungkin melakukan tindakan yang tidak bermoral. Pendekatan Islam terhadap karakter seperti Adachi adalah dengan memahami latar belakangnya, mencari pemahaman tentang faktor-faktor yang mendorong perilaku negatifnya, dan berusaha untuk membimbing individu tersebut menuju perubahan dan pembenaran (Hanafi, 2018). Hal ini ditegaskan dalam QS. al-Isro' 70 yang menyatakan bahwa Allah SWT menjanjikan hambaNya akan rizki apapun dan bagaimanapun bentuknya, selama hambaNya tersebut berusaha.

Dengan memahami bahwa setiap individu memiliki potensi untuk berubah dan diberi kehormatan oleh Allah SWT, sebagai umat Islam harus berusaha untuk mengajak individu yang tersesat kembali kepada jalan yang benar, dengan penuh kasih sayang dan kebijaksanaan. Dari karakter Adachi, pesan moral yang bisa diambil adalah tentang bahaya kesombongan, ambisi yang tidak terkendali, dan konsekuensi dari tindakan kecurangan dan kejahatan. Hal ini sejalan dengan ajaran Islam yang menekankan pentingnya merendahkan diri di hadapan Allah SWT, menjauhi sifat sombong, dan mengendalikan nafsu hawa (Solehuddin & Baidowi, 2020). Allah SWT berfirman dalam QS. Al-Isro' 37 tentang larangan manusia untuk berbuat sombong, karena manusia bagaikan hamparan debu yang mudah tertiuap angin dan dibawa kemanapun angin pergi

Dari karakter Adachi juga bisa dipelajari tentang pentingnya introspeksi diri, penyesuaian diri dengan nilai-nilai moral yang benar, dan tanggung jawab atas tindakan-tindakan yang sudah dilakukan. Sebagai individu, setiap orang yang beriman harus selalu berusaha untuk bertanggung jawab atas setiap tindakan yang sudah dilakukan, dan bersedia untuk memperbaiki diri jika melakukan suatu kesalahan. Seperti sabda Rasulullah SAW yang

diriwayatkan oleh Muslim bahwa Allah akan memberikan balasan surga bagi mukmin yang mencintai saudaranya.

Contoh lain dalam karakter Adachi adalah pola pikir yang didasarkan pada ketidakpercayaan diri dan pandangan yang salah tentang bakat. Adachi menganggap dirinya tidak memiliki bakat yang istimewa dan bahwa keberhasilan hanya bisa diraih oleh orang-orang yang secara alami memiliki bakat yang luar biasa. Pandangan ini tercermin dalam tindakannya yang pasif dan kurangnya inisiatif untuk mengembangkan diri.



Gambar 6. Pandangan Adachi mengenai bakat

Dalam perspektif Islam, sikap Adachi tersebut dapat dilihat sebagai salah satu bentuk kelemahan iman dan ketidakpahaman terhadap konsep takdir, usaha, dan keberkahan. Islam mengajarkan bahwa setiap individu diberi potensi dan bakat yang unik oleh Allah, dan bahwa keberhasilan bukan hanya tentang memiliki bakat alami, tetapi juga tentang usaha, kesabaran, dan keberkahan dari Allah (Fatih, Khotimah, & Mujiono, 2024). Firman Allah SWT dalam QS. Al-Baqarah 128 tentang pentingnya berusaha sebaik mungkin untuk mencapai keberhasilan dalam kehidupan dunia dan akhirat. Ini menunjukkan bahwa keberhasilan tidak hanya bergantung pada bakat alami, tetapi juga pada usaha yang diletakkan dalam mencapainya.

Dengan demikian, sambil menyikapi karakter antagonis seperti Adachi dalam permainan, bisa diambil pelajaran moral dan pembelajaran yang dalam Islam, yaitu memahami nilai-nilai yang benar, berusaha untuk membimbing individu yang tersesat, bertanggung jawab atas tindakan diri sendiri, dan bekerja keras untuk mendapatkan hasil yang baik.

3.2. Interpretasi dan Implikasi

Dalam *Persona 4 Golden*, interpretasi karakter protagonis, Yu Narukami, dan antagonisnya, Adachi Tohru, dapat dilihat dari sudut pandang Islam untuk mengeksplorasi nilai-nilai moral yang terkandung dalam perjuangan antara kebaikan dan kegelapan. Yu Narukami mewakili kebaikan, keadilan, dan keberanian, sementara Adachi Tohru melambangkan sisi gelap manusia yang dipicu oleh ketidakpuasan dan kebingungan terhadap dunia.

Dalam Islam, kebaikan dan keadilan adalah prinsip-prinsip yang sangat ditekankan. Seorang Muslim diajarkan untuk berperilaku dengan adil dan berempati terhadap orang lain, serta menggunakan kekuatan dan kemampuannya untuk melakukan kebaikan di dunia. Yu Narukami mencerminkan nilai-nilai ini dengan sikapnya yang peduli dan tekadnya untuk membantu orang lain. Dia menggunakan kekuatan *Persona*-nya untuk memerangi kejahatan dan membawa keadilan kepada mereka yang membutuhkannya.

Di sisi lain, Adachi Tohru menunjukkan konsekuensi dari ketidakpuasan dan kegelapan dalam diri manusia. Dalam Islam, seseorang diajarkan untuk mengelola emosi negatifnya dengan cara yang baik dan memperjuangkan kebaikan bahkan dalam menghadapi rasa frustrasi. Namun, Adachi justru memilih jalur kegelapan, menggunakan kekuatan yang dimilikinya untuk melakukan kejahatan dan menyebarkan kekacauan di sekitarnya.

Interpretasi karakter-karakter ini memberikan pelajaran moral yang dalam dalam konteks Islam. Yu Narukami mengajarkan pentingnya integritas moral, keberanian, dan perjuangan untuk kebaikan, sementara Adachi Tohru menjadi peringatan tentang bahaya ketidakpuasan dan kegelapan dalam diri manusia. Dalam Islam, seseorang diajarkan untuk senantiasa berusaha menjadi pribadi yang baik dan berusaha untuk melawan godaan yang mengarah pada tindakan jahat.

Dengan demikian, melalui sudut pandang Islam, interpretasi karakter protagonis dan antagonis dalam *Persona 4 Golden* memberikan pemahaman yang mendalam tentang pertempuran antara kebaikan dan kegelapan dalam diri manusia. Pesan moralnya mengingatkan umat Islam untuk senantiasa berpegang teguh pada nilai-nilai kebaikan, keadilan, dan keteguhan hati dalam menghadapi berbagai cobaan dan godaan dalam hidup.

4. Simpulan

Dalam *Persona 4 Golden*, analisis karakter dan pesan moral dari sudut pandang Islam mengungkap kompleksitas nilai-nilai yang tercermin dalam perjalanan moral protagonis, Yu Narukami, dan antagonisnya, Tohru Adachi. Dari karakter Yu Narukami, kita melihat pentingnya kejujuran, kesetiaan, kesabaran, toleransi, dan pengampunan dalam menghadapi konflik dan mengambil keputusan dalam kehidupan sehari-hari, sejalan dengan ajaran Islam tentang nilai-nilai moral. Dia juga memperkuat ikatan sosial dengan karakter lain melalui fitur *Social Links*, yang mencerminkan pentingnya hubungan interpersonal dalam agama. Di sisi lain, karakter Adachi mewakili bahaya kesombongan, ambisi yang tidak terkendali, dan konsekuensi dari tindakan kecurangan dan kejahatan. Namun, dari sudut pandang Islam, kita diingatkan untuk memahami bahwa setiap individu memiliki potensi untuk berubah dan harus dituntun menuju perubahan yang positif dengan penuh kasih sayang dan kebijaksanaan.

Analisis ini memberikan wawasan tentang bagaimana permainan video, seperti *Persona 4 Golden*, dapat menjadi wadah untuk menyampaikan pesan moral yang relevan dengan nilai-nilai Islam. Hal ini memberikan kontribusi baik secara akademis maupun praktis, dengan menyoroti pentingnya pemahaman nilai-nilai agama dalam mengembangkan konten permainan yang inklusif dan menghormati keragaman pemainnya. Langkah selanjutnya adalah untuk mendorong pengembang permainan video untuk lebih mempertimbangkan perspektif agama dalam menciptakan pengalaman bermain yang memperkaya secara moral dan spiritual.

Daftar Rujukan

- Arif, D., & Pratama, N. (2019). *Al-Tanzim : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam Tantangan Karakter di Era Revolusi Industri 4.0 dalam Membentuk Kepribadian Muslim*. 03(01), 198-226. Diambil dari <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/al-tanzim>
- Fatih, T. A., Khotimah, H., & Mujiono, M. (2024). Diagnosis Kesulitan Belajar dalam Perspektif Al-Qur'an. *Journal on Education*, 6(2), 10885-10898.
- Hanafi, H. (2018). *Ilmu Pendidikan Islam*. Deepublish.
- Harahap, S. (2017). *Islam & Modernitas*. Prenada Media.
- Heriyono. (2021). Urgensi Etika Profesi Hukum sebagai Upaya Penegakan Hukum yang Berkeadilan di Indonesia. *Jurnal Kepastian Hukum dan Keadilan*, 3(2).
- Hidayat, T. N. (2020). *Nilai Pendidikan Moral dalam Wayang Kulit dan Relevansinya dengan Pendidikan Agama Islam (Telaah Video Lakon Semar Mbangun Kahyangan Sanggit Ki Warseno Slenk)*. Diambil dari <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:229159448>
- Imron, A., Eryana, A., & Suprpto, R. (2023). Kejawen dalam Pandangan Islam. *Edudeena : Journal of Islamic Religious Education*, 7(1), 71-81. <https://doi.org/10.30762/10.30762/ed.v7i1.1237>

- Iryani, E., & Tersta, F. W. (2019). Ukhuwah Islamiyah dan Perananan Masyarakat Islam dalam Mewujudkan Perdamaian: Studi Literatur. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 19(2), 401–405.
- Klimenko, M., Kapadia, K., & Andre, G. J. (2023). What Are the Morals of Video Game Stories? A Content Analysis of the Most Popular Video Games. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 67, 553–573. Diambil dari <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:259438905>
- Masdul, M. R. (2021). Komunikasi Pembelajaran Learning Communication. *Jurnal Ilmu Kependidikan dan Keislaman*, 13(2), 1–9.
- Sajadi, D. (2019). Pendidikan karakter dalam perspektif Islam. *Tahdzib Al-Akhlaq: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(2), 16–34.
- Solehuddin, M., & Baidowi, A. (2020). Urgensi Tasawuf terhadap Kehidupan Masyarakat Modern. *Risda: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam*, 4(1), 23–32.
- Sudigdo, A. (2018). Dampak Fasilitas Ibadah, Makanan Halal, dan Moralitas Islam terhadap Keputusan Berkunjung yang dimediasi Citra Destinasi Wisata. *Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi IPWI Jakarta*.
- Suud, F. (2017). Kejujuran dalam Perspektif Psikologi Islam: Kajian Konsep dan Empiris. *Jurnal Psikologi Islam*, 4(2), 121–134.
- Takdir, M. (2017). Kekuatan Terapi Syukur dalam Membentuk Pribadi yang Altruis: Perspektif Psikologi Qur’ani dan Psikologi Positif. *Jurnal studia insania*, 5(2), 175–198.
- Urrozi, K. N. (2024). Resolusi Konflik Keluarga dengan Pendekatan NVC dan Tasawuf. *El-Furqania: Jurnal Ushuluddin dan Ilmu-Ilmu Keislaman*, 10(01).
- Wibowo, T. S., Pee, A. N. C., & Ahmad, I. (2022). An Analysis of Video Games Genre as Moral Educational Game. *2022 IEEE International Conference of Computer Science and Information Technology (ICOSNIKOM)*, 1–7. Diambil dari <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:256876067>
- Yasyakur, M. (2017). Model Pembelajaran Berkarakter dalam Perspektif al-Quran (pada Sekolah Islam Terpadu Full Day School). *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(11), 20.
- Zamnoor, P. S. A., Afifah, S. Z., & Rosalina, S. (2023). Pengembangan Media Ajar Bahasa Indonesia Berbentuk Audio Visual Berupa Wayang. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(4), 2408–2410. Diambil dari <http://jiip.stkipyapisdompnu.ac.id>