

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan game di Indonesia sangat pesat termasuk game visual novel yang menampilkan cerita novel dalam bentuk gambar-gambar statis (yang digambar bergaya anime), dan dilengkapi dengan kontak suara pada setiap karakter (Cavallaro, 2010). Akan tetapi perkembangan game sangat bersaing dengan *genre game* lain dari Jepang. Akibat persaingan ini, membuat game visual novel Indonesia kurang diminati di negeri sendiri, bahkan menurut Soft (2016) perkembangan Visual Novel di Indonesia terkesan ‘tenggelam’. Di sisi lain *genre game* menuai banyak sorotan karena terdapat konten-konten yang ditampilkan tidak sesuai norma.

Pemerintah berupaya mengatasi krisis moral anak bangsa dengan memprioritaskan gerakan Pendidikan Karakter melalui Permendikbud Nomor 20 Tahun 2018 tentang Penguatan Pendidikan Karakter (PPK), dengan harapan mampu menghasilkan generasi penerus yang berkarakter, sebagaimana yang disebutkan pada Pasal 2 bahwa pendidikan karakter meliputi nilai-nilai religius, jujur, toleran, disiplin, bekerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan bertanggung jawab.

Pemilihan game visual novel edukasi konsep pertemanan diangkat dari Anime "Bakuman" sebuah serial Manga Jepang yang ditulis oleh Tsugumi Ohba dan diilustrasikan oleh Takeshi Obata, yang menceritakan pertemanan dua siswa kelas sembilan yang ingin menjadi seniman Manga. Pertemanan yang memberikan

contoh keteladanan perilaku yang memiliki nilai-nilai edukasi, sehingga “Ashirogi Mouto”, berhasil menjadi seniman berbakat bernama Moritaka Mashiro dan penulis aspiratif bernama Akito Takagi dan keduanya menjadi terkenal.

Esensi dari pertemanan secara harfiah dapat diartikan sebagai perilaku kerja sama dan saling mendukung antara dua atau lebih entitas sosial. Dalam pertemanan juga terdapat unsur-unsur seperti kecenderungan untuk menginginkan apa yang terbaik bagi satu sama lain, simpati, empati, kejujuran bersikap dan saling pengertian (Kawi, 2010).

Penggunaan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) sebagai alat bantu untuk proses pembuatan game dengan enam tahapan yaitu: konsep (concept), perancangan (desain), pengumpulan bahan (material collecting), pembuatan (assembly), pengujian (testing), dan distribusi (distribution). Tahapan MDLC berurut secara logis dan mudah diimplementasikan. Menurut Binanto (2010) keunggulan dari metode MDLC pertama sama dengan metode waterwall sehingga mudah dimengerti dan diimplementasikan. Kedua tahapannya jelas dan mudah diikuti. Ketiga terstruktur dan berurut secara logis. Keempat dapat digunakan oleh pengembangan kecil.

Dari permasalahan di atas, perlu dilakukan desain game visual novel (VN) edukasi konsep pertemanan menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana desain game visual novel edukasi konsep pertemanan menggunakan metode MDLC ?.
2. Bagaimana nilai-nilai edukasi yang terdapat pada game Visual Novel konsep pertemanan menggunakan metode MDLC ?.

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada masalah :

1. Game visual novel menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang memiliki nilai-nilai edukasi yang dapat memberikan contoh sikap dan perilaku keteladanan adanya kepedulian, kerjasama, saling memberi dukungan dalam kehidupan pertemanan.
2. Game ini hanya berjalan di PC menggunakan sistem operasi windows.
3. Menggunakan aplikasi RPG Maker MV untuk memudahkan mendesain game visual novel yang memfokuskan pada penguatan nilai-nilai edukasi dalam hubungan pertemanan.
4. Game visual novel yang dikhususkan untuk usia 10 tahun ke atas.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Merancang *game* visual novel edukasi konsep pertemanan dengan metode MDLC.
2. Mengetahui kelayakan *game* visual novel edukasi konsep pertemanan menggunakan metode MDLC.

3. Membantu program gerakan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) melalui *game* visual novel edukasi konsep pertemanan dengan metode MDLC kepada masyarakat.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang diharapkan adalah:

1.5.1. Manfaat Teoritis

Game visual novel edukasi konsep pertemanan memberikan contoh sikap dan perilaku yang menunjukkan adanya kepedulian, kerjasama, saling memberi dukungan dalam hubungan pertemanan.

1.5.2. Manfaat Praktis

- 1) Kepada pengguna game dapat meneladani sikap dan perilaku yang ditampilkan dalam setiap karakter.
- 2) Untuk menambah ide atau informasi bagi pembaca/peneliti mendesain *game* visual novel edukasi konsep pertemanan menggunakan metode MDLC