

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan game di dunia semakin pesat, tidak terkecuali di Indonesia. Game saat ini tidak hanya menjadi alternatif hiburan bagi kalangan tua, muda, pria maupun wanita tapi juga dapat berguna sebagai sarana pembelajaran, pengenalan kebudayaan ataupun sebagai sarana untuk interaksi bagi para pemakainya. Selain itu game juga dapat mengandung unsur budaya yang dapat memperlihatkan budaya-budaya yang dimiliki suatu daerah. Contohnya saja setiap daerah di Indonesia pasti memiliki kisah cerita rakyat masing-masing yang berbeda, seperti mengenai candi, asal muasal terjadinya suatu daerah, berdirinya kerajaan-kerajaan Islam, kisah Walisongo, kutukan dan lain-lain.

Dari berbagai game yang ditawarkan di pasaran ada salah satu game yang setia dengan kesederhanaan, dan belum berubah sampai sekarang yaitu novel visual. Game ini berbasis komputer dan penyampaian ceritanya melalui kata-kata, gambar suara dan music. Pemain diberikan banyak pilihan menu yang memungkinkan untuk mengontrol bagaimana kisah diceritakan (<http://renpy.org/why.html>).

Di samping itu SD Negeri Kepek 01 adalah suatu lembaga pendidikan yang sedang berkembang dan selalu ingin mengikuti perkembangan teknologi. Dalam bidang pendidikan dan penggalian potensi, namun selama ini masih terasa sulit untuk dikerjakan karena masih menggunakan cara-cara manual, sehingga menimbulkan kebosanan murid dalam pembelajaran. Khususnya dalam mata

pelajaran agama terkadang siswa bingung dengan ilustrasi mengenai materi yang diberikan oleh guru.

Hal ini menarik penulis untuk mengembangkan media pembelajaran dan permainan berkonsep game novel visual dengan mengambil contoh tema yaitu “ Dongeng Sunan Kalijaga “. Memilih cerita ini karena berasal dari daerah Demak yaitu kota asal penulis. Didalam cerita tersebut terdapat nilai pendidikan bidang agama tentang larangan mencuri dan merampok. Selain itu juga merubah pandangan siswa bahwa pembelajaran juga bisa menyenangkan dengan bermain.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka dirumuskan permasalahannya, yaitu “Bagaimana membuat media pembelajaran dengan konsep game novel visual untuk memudahkan penyampaian materi pelajaran dan memberi *inovasi* proses belajar-mengajar tanpa melupakan kisah tentang Sunan Kalijaga sebagai salah satu wali dalam Walisongo”.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka penulis akan memfokuskan arah dan tujuan untuk mencapai tujuan penelitian dengan beberapa batasannya adalah sebagai berikut :

1. Game novel visual ini hanya mengambil satu tokoh dalam kisah Walisongo yaitu Sunan Kalijaga.
2. Di dalamnya hanya terdapat gambar, teks, suara dan music.
3. Dalam galeri hanya terdapat informasi 2 orang sunan.
4. Dirancang untuk desktop.

5. *Software* yang akan digunakan untuk pembuatan aplikasi ini adalah *Ren'py, Corel Draw, Adobe Photoshop, Adobe Audition* dan *software* pendukung lainnya.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan diadakannya penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membangun dan menghasilkan aplikasi media pembelajaran untuk membantu proses belajar-mengajar pada SD Negeri Kepek 01.
2. Mengetahui bagaimana penerapan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan untuk diaplikasikan dalam dunia kerja yang nyata.
3. Memberikan *inovasi* dalam proses belajar-mengajar untuk mencegah kebosanan.
4. Memperkenalkan lebih dalam aplikasi komputer kepada anak-anak.
5. Mengembangkan kebudayaan dan cerita rakyat, yang mulai terlupakan oleh masyarakat pada zaman *modern* saat ini.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini, dapat dibagi menjadi sebagai berikut :

- a. Manfaat Bagi Penulis
 1. Menambah wawasan serta nyata dari apa yang telah diteliti di lapangan, khususnya tentang media pembelajaran.
 2. Lebih mengetahui sejarah agama dan mengambil contoh baik dalam kisah Sunan Kalijaga.

3. Memperoleh gelar Sarjana Komputer pada STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.

b. Manfaat Bagi Akademis

1. Dapat dijadikan pembandingan atau literatur penyusunan skripsi dimasa yang akan datang.
2. Menambah referensi perpustakaan untuk meningkatkan kualitas pendidikan serta menambah ilmu pengetahuan.

c. Manfaat Bagi Obyek Penelitian

1. Sebagai alat penyampaian informasi materi pelajaran.
2. Memberikan inovasi dan kelancaran dalam proses belajar-mengajar.
3. Sebagai pengembangan media pembelajaran dan permainan berbasis multimedia.

1.6 Metode Penelitian

Penulis menggunakan berbagai tahapan pengumpulan data yang akurat (jelas mencerminkan maksudnya), relevan (mempunyai manfaat untuk para pemakai), maka penulis mengumpulkan sumber data dengan cara :

a. Sumber Data Primer

Sumber data primer penulis dapatkan dari pengamatan maupun pencatatan terhadap obyek penelitian yaitu pada SD Negeri Kepek 01.

Antara lain:

1. Observasi

Observasi yang penulis lakukan meliputi pengamatan dan pencatatan proses pembelajaran pada SD Negeri Kepek 01 yang masih dengan metode manual.

2. Pengumpulan data melalui tahap tatap muka dan tanya jawab serta langsung dengan pihak-pihak yang berkepentingan dengan tujuan untuk mendapatkan data yang lebih terinci yang berhubungan dengan penelitian, antara lain Kepala pengelola SD Negeri Kepek 01 dan beberapa murid serta guru.

b. Sumber Data Sekunder

Adalah data yang diambil dari buku-buku, dokumentasi, dan literature, meliputi :

1. Studi kepustakaan

Penulis melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari buku-buku pustaka yang digunakan sebagai acuan referensi serta sebagai bahan pembandingan.

2. Studi dokumentasi

Pengumpulan data dari literature dan dokumentasi dari internet, dan sumber informasi lain yang berhubungan dengan permasalahan penulis, misalnya data siswa, guru dan karyawan SD Negeri Kepek 01.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah pembaca dalam mengerti dan memahami skripsi ini, maka penulis memberikan penjelasan mengenai hal-hal yang akan diuraikan pada tiap bab yang dapat di gambarkan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang uraian latar belakang masalah, perumusan masalah ,batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini memberikan uraian mengenai teori-teori yang berhubungan dengan permasalahan yang diambil penulis. Teori-teori tersebut diambil dari literatur-literatur, dokumentasi serta informasi-informasi dari berbagai pihak.

BAB III : PERANCANGAN

Bab ini berisi tahapan-tahapan perancangan game desktop dengan menggunakan software multimedia, Ren`py.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang proses pembuatan game novel visual, dan pembahasan hingga tampilan hasil akhir secara umum.

BAB V PENUTUP

Bab ini akan membahas tentang kesimpulan dan saran dari penelitian.