

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Multimedia merupakan bidang yang dapat dimanfaatkan untuk berbagai aspek kehidupan salah satunya adalah media pembelajaran. Multimedia memberikan kesan proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan. Sebelumnya, *game* hanya dimanfaatkan sebagai sarana hiburan namun seiring dengan perkembangan zaman *game* telah berfungsi lebih luas, misalnya *game* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, lahan bisnis, dan dijadikan ajang pertandingan cabang olahraga oleh para profesional.

Arti komputer *game* sendiri adalah sebuah permainan interaktif yang membutuhkan komputer untuk bermain. Teknologi *game* komputer secara langsung berhubungan dengan perkembangan komputer itu sendiri. Komputer dengan kecepatan processor tinggi, grafis yang lebih mendekati realita, dan media penyimpanan yang lebih besar merupakan alasan maraknya perkembangan *game* komputer untuk memenuhi kebutuhan dalam bermain *games*.

Komputer *game* mendapatkan minat yang signifikan, secara demografis 69% penduduk Amerika bermain komputer *game*, disisi lain komputer *game* menawarkan berbagai feedback kepada player yaitu visual, audio, dan taktile yang dapat ditunjukkan melalui monitor, speaker dan feedback kontrol *game* secara berurutan [1]. Secara umum komputer *game* dapat diklasifikasikan menjadi beberapa jenis yaitu: *card games*, *board games*, *puzzle*, *maze*, *fighting*, *action*,

*adventure, roleplaying, strategy, sports dan simulation games*. Sebuah *game* yang diintegrasikan untuk pembelajaran dikatakan dapat meningkatkan kinerja belajar dengan mempertahankan aspek hiburan permainan itu sendiri [2]. Salah satu jenis *game* yang dapat dijadikan sebagai media edukasi yaitu *visual novel*.

*Visual Novel* adalah sebuah *game* interaktif dimana seorang player dapat menentukan alur dari sebuah cerita dalam permainan, didukung dengan komponen seperti animasi dan *backsound*. *Visual novel* memiliki keunggulan dalam *storytelling* dibandingkan dengan jenis *game* yang lain, sehingga *visual novel* merupakan sebuah sarana yang dapat diterima dengan mudah dalam menyampaikan pesan/amanat, contohnya dalam memberikan edukasi pada masyarakat terkait persoalan yang muncul di masyarakat. Berdasarkan hasil riset internal *game developer* Agate, konten *visual novel* lokal sangat digemari. Arief Widhiyasa, selaku CEO dari Agate menyampaikan bahwa alasan *visual novel* diciptakan yaitu memberi pilihan yang beragam, untuk pemain dikalangan perempuan diketahui bahwa 66% *gamers* di Indonesia adalah perempuan, selanjutnya yaitu untuk mengembangkan *intellectual property*. Alasan berikutnya yaitu belum adanya platform *game* yang menitikberatkan *storytelling* yang interaktif juga imersif [3].

Dalam industri *game* dikenal *game engine* yang merupakan *software* untuk membantu *developer* dalam merancang *game* dalam waktu singkat. *Game engine* ini sendiri terdapat semua tools yang diperlukan untuk merancang sebuah *game* baik itu *tools* animasi, merancang *game environment*, serta *tools* untuk *coding/scripting*. TyranoBuilder memiliki berbagai *tools* yang dapat membantu

*developer* dalam membuat *game visual novel* yang diinginkan, yaitu fitur *drag and drop* tanpa harus menggunakan bahasa pemrograman yang kompleks. Hal itu memudahkan *developer* merancang *visual novel*, dengan fitur tersebut dapat digunakan *developer* untuk meminimalisir permasalahan *error / crash* pada *game* yang sedang dirancang sehingga *game* dapat berjalan sesuai fungsi dan *control* tanpa adanya *bug* karena kesalahan yang terjadi dalam pengolahan bahasa pemrograman. Setelah perancangan pada *TyranoBuilder* selesai merupakan teknik pengujian perangkat lunak yang berfokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak apakah dapat berjalan sesuai fungsi dan *control* sesuai yang didesain pada *TyranoBuilder* [4]. Pada penelitian ini menggunakan *Blackbox testing* untuk mendeteksi fungsionalitas dari program, pengujian *Black-Box* berusaha untuk menemukan kesalahan dalam beberapa kategori, diantaranya: fungsi-fungsi yang salah atau hilang, kesalahan interface, kesalahan dalam struktur data atau akses database eksternal, kesalahan performa, kesalahan inisialisasi dan terminasi [5].

Fungsi *game* sebagai media edukasi salah satunya untuk melakukan pembelajaran terhadap suatu permasalahan yang muncul dalam masyarakat yaitu, maraknya kekerasan pada hewan diakibatkan ketidaktahuan seperti kurangnya edukasi anti kekerasan pada hewan. Koalisi DMFI juga menyatakan bahwa sekitar 7% masyarakat yang mengkonsumsi hingga menjual belikan daging anjing yang dapat mengancam kesehatan dan keselamatan seluruh masyarakat. Perdagangan daging anjing juga termasuk tindakan ilegal yang melanggar undang-undang dan peraturan terkait dengan kesejahteraan manusia dan hewan [6]. Menurut Arief &

Yohanis Selain penjagalan dan konsumsi daging anjing, kekerasan terhadap hewan yang sering terjadi pada masyarakat adalah mengeksploitasi hewan sebagai objek hiburan [7]. CFAF mensurvei 75% pertunjukan menawarkan interaksi pengunjung dengan hewan [8]. Berdasarkan DKPKP, jumlah kucing liar tidak bertuan di Jakarta sepanjang tahun 2018 mencapai 29,504 [9]. Salah satu edukasi terhadap kesejahteraan hewan yang dapat dengan mudah kita lakukan yaitu dengan melakukan *Street Feeding* yaitu memberi makan hewan kucing, dan anjing liar tersebut sehingga dapat menjaga keseimbangan antar makhluk hidup.

Tujuan dari penelitian ini yaitu merancang *game visual novel* menggunakan TyranoBuilder yang kemudian dapat di tes dengan metode *Blackbox testing* apakah *game visual novel* yang dirancang dapat berjalan sesuai fungsi / control. *Game visual novel* yang akan dirancang terinspirasi dari kasus-kasus kekerasan terhadap hewan sehingga tujuan dari *game* ini juga dapat dijadikan sebagai alat edukasi dan kampanye anti kekerasan terhadap hewan.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, penulis mengusulkan adanya edukasi untuk masyarakat dengan metode yang lebih ringan melalui "Perancangan *Visual Novel "Live with Me"* Sebagai Media Edukasi untuk Melawan Kekerasan terhadap Hewan" sebuah kampanye yang dikemas dalam sebuah *game visual novel* yang dapat dimainkan sebagai simulasi *player* menentukan sebuah pilihan.

## 1.2. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang yang telah disampaikan, permasalahan yang muncul adalah: “Bagaimana caranya merancang *game* berjenis *visual novel* yang dapat berjalan sesuai fungsi dan kontrol untuk media edukasi untuk kampanye anti kekerasan kepada hewan?”

## 1.3. Batasan Masalah

1. *Game Visual Novel “Live with me”* hanya dapat dimainkan offline pada PC dengan sistem operasi Windows.
2. *Game Visual Novel “Live with me”* hanya dapat dimainkan oleh satu orang (*single player*).
3. Target audience media edukasi ini adalah untuk anak-anak hingga remaja yang berusia 10-20 tahun dan generasi selanjutnya.
4. *Game Visual Novel “Live with Me”* memiliki alur fiktif berbahasa Indonesia.
5. *Game Visual Novel “Live with Me”* berfokus pada GUI (*Graphic User Interface*), alur permainan dan penyampaian informasi.
6. Penelitian ini tidak diimplementasikan untuk mengukur kepedulian / empati dan tingkat edukasi masyarakat sebelum dan setelah bermain *game*.

#### 1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini untuk merancang *game* berjenis *visual novel* yang dapat berjalan sesuai fungsi dan kontrol untuk media edukasi untuk kampanye anti kekerasan kepada hewan.

#### 1.5. Manfaat Penelitian

##### 1.5.1 Bagi Penulis

Manfaat dari perancangan tugas akhir ini adalah sebagai sarana menuangkan ide dan kreatifitas untuk mengatasi masalah yang terdapat dalam masyarakat.

##### 1.5.2 Bagi Pengguna

*Game* ini merupakan sebuah sarana hiburan digital yang dapat memperluas wawasan dan meningkatkan *awareness* pengguna untuk menghindari adanya kekerasan terhadap hewan serta membangun empati dan simpati masyarakat terhadap kesejahteraan hewan.

##### 1.5.3 Bagi Pemerintah

Penelitian ini dapat dijadikan edukasi alternatif untuk kampanye seiringan dengan program Anti kekerasan terhadap hewan dan dijalkannya UU yang mengatur tentang kesejahteraan hewan, sehingga tercapainya tujuan dalam mewujudkan masyarakat Indonesia yang sehat dan sejahtera.

## 1.6. Metode Penelitian

Metode penelitian perancangan *game visual novel "Live with Me"* diuraikan sebagai berikut.

### 1.6.1 Studi Literatur

Penulis menggunakan studi literatur untuk mencari sumber informasi dan memperoleh data melalui jurnal, buku dan internet yang berkaitan dengan kekerasan hewan, serta proses perancangan *game* sebagai langkah awal untuk menyusun penelitian ini. Penulis juga melakukan konsultasi mengenai penelitian perancangan tugas akhir dan kasus dengan dosen pembimbing.

### 1.6.2 Metode Perancangan

Metode perancangan *visual novel "Live with Me"* menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*). *Multimedia Development Life Cycle* memiliki 5 tahap yaitu :

1. Konsep

Merumuskan konsep merupakan tahapan awal dari merancang sebuah proyek multimedia, seperti bagaimana jalan cerita dalam *game*, bagaimana cara bermain, dan apa saja yang harus diperlukan.

2. Desain

Menggambarkan proses-proses yang dikerjakan untuk merancang sebuah *game* dan menjelaskan kebutuhan yang digunakan untuk memudahkan perancangan.

### 3. Pengumpulan Materi

Merupakan proses mengumpulkan segala materi yang dibutuhkan untuk membuat proyek multimedia, kemudian materi-materi tersebut dikomposisikan menjadi satu persatuan seperti karakter, latar belakang (*background*), audio dll.

### 4. Penyusunan dan Pembuatan

Materi dan *file* yang sudah dikerjakan disusun dan dirangkai menjadi satu sesuai *design* yang telah dirancang.

### 5. Uji Coba

Sistem diuji menggunakan teknik *Black-Box Testing*, yaitu pengujian sebuah perangkat lunak untuk menguji kesesuaian fungsionalitas dari sebuah perangkat lunak. Pengujian perangkat lunak memberikan pandangan secara objektif dan independen yang bermanfaat untuk memahami tingkat risiko pada perangkat lunak tersebut.

### 6. Penyebarluasan

*Visual Novel "Live with Me"* disebarikan pada sebuah portal *website* *itch.io*, *itch.io* adalah pasar terbuka untuk *creator digital* independen untuk memasarkan *game* ataupun memperkenalkan *game* yang dapat diunduh dan diakses oleh publik.



### 1.7. Sistematika Penulisan

Berdasarkan metode yang digunakan dalam penyusunan laporan ini maka penulis merumuskan sistematika penulisan, agar mempermudah pemahaman terhadap karya ilmiah ini. Adapun sistematika penyusunan sebagai berikut:

#### **BAB I      PENDAHULUAN**

Menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

#### **BAB II     LANDASAN TEORI**

Landasan teori memuat teori-teori yang dijadikan landasan dalam penelitian ini. Bab ini menguraikan teori-teori yang dijadikan dasar/fondasi pembuatan *game visual novel* "Live with Me", mulai dari tinjauan pustaka, penulis akan menjelaskan apa saja yang mendasari pemikiran penulis seperti teori-teori dan sumber jurnal terkait dengan *animal abuse* (kekerasan terhadap hewan), media, multimedia, definisi *game*, *visual novel*, *desain karakter* dll yang terkait dan relevan digunakan sebagai acuan untuk perancangan *visual novel*.

#### **BAB III    ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini menjelaskan latar belakang cerita secara menyeluruh yang terdiri dari aturan main, *flowboard*, desain *game* mulai dari studi karakter, *background*, *sound*, *interface* dan analisis untuk menentukan proses perancangan *visual novel*.

#### **BAB IV      IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas perancangan *game* dan uji coba *game*.

#### **BAB V      KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari peneliti.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Bagian ini berisi referensi-referensi yang digunakan sebagai landasan pembuatan skripsi ini.

