

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Internet memberikan era baru yang menghasilkan pengembangan besar terhadap kebudayaan manusia. Budaya ini menciptakan suatu lingkungan bersosialisasi baru, yang terlihat dari banyaknya layanan media sosial, blog, forum, bahkan permainan-permainan digital yang memungkinkan penggunanya berinteraksi dengan pemain lain secara *online*. Setiap layanan media sosial memiliki aturan berinteraksinya sendiri, dimana para pengguna akan menyesuaikan diri dengan aturan tersebut sehingga seolah tiap media memiliki “gaya bahasa” tersendiri, contohnya pada penggunaan *internet slang* dan *meme*. Inilah yang disebut dengan *Netiquette*, atau etika berinternet, atau etika bersosial media, yaitu kode sosial di internet berisi pengetahuan dasar dan peraturan dari komunitas *online* [1].

Penelitian yang dilakukan Kemenkominfo pada tahun 2014 yang melibatkan 43,5 juta anak Indonesia dalam rentang usia 10-19 tahun mengemukakan bahwa 80% responden menggunakan internet untuk mencari data dan informasi yang berkaitan dengan tugas sekolah, 70% menggunakan internet untuk bertemu dengan teman *online* melalui media sosial, 65% untuk mencari musik dan 39% menggunakan internet untuk menonton video secara online. *Cyberbullying* (perundungan *online*) masih menjadi masalah yang harus dihadapi oleh para pengguna internet, khususnya pengguna media sosial. Dalam penelitian yang

sama, dari 42% responden yang sadar akan risiko ditindas secara *online*, sudah ada 13% responden yang telah menjadi korban selama tiga bulan sebelumnya, yang jumlahnya ribuan [2]. Perkembangan teknologi yang memudahkan interaksi sosial bukan berarti tanpa risiko.

Peneliti sendiri adalah pengguna aktif media sosial dan blog yang sering membagikan cerita tentang hobi, kegemaran, dan pandangan-pandangan pribadi sehingga kerap menemukan *posting* berbau *cyberbullying* hampir di setiap beranda media sosial yang peneliti gunakan. Tidak hanya topik umum seperti suhu politik Indonesia yang sedang menghangat akhir-akhir ini, ditambah dengan penyebaran-penyebaran *hoax* oleh pihak-pihak tak bertanggungjawab, perilaku semacam ini juga muncul di lingkaran hobi yang ditekuni peneliti. Topik-topik tersebut menjadi pembicaraan yang sering berubah menjadi kesempatan *cyberbullying*.

Pada tahun 2015, telah terjadi kasus perundungan *online* kepada seorang *fanartist* (seniman yang menggambar karakter dari konten kreatif yang sudah ada dengan interpretasi pribadi) berusia 20 tahun pengguna Tumblr dengan *username* zamii070 oleh kelompok fans serial-serial kartun, terutama serial Steven Universe, menuduh zamii070 atas karya-karya gambar karakternya dianggap mempromosikan *race-lifting* (mengkreasikan ras atau etnis suatu karakter menjadi ras atau etnis lain), transfobia, dan *body-shaming* (berkomentar kasar dan melecehkan tentang berat atau tinggi tubuh seseorang). Perundungan ini berlangsung selama kurang-lebih tiga tahun, dengan cara mengkritisi karya-karyanya dengan kasar dan membuat blog khusus untuk menyebarkan kebencian

sehingga menyebabkan *fanartist* tersebut depresi dan ingin bunuh diri [3]. Kasus tersebut adalah salah satu contoh yang menginspirasi peneliti untuk menulis skripsi ini.

Permainan adalah bagian yang tidak terpisahkan pada sejarah kebudayaan manusia. *Digital games* (permainan digital), dengan bermacam-macam format, *platform*, dan genrenya, adalah bentuk ekspresi baru dari cara interaksi sosial yang sudah ada sejak zaman kuno. Menurut laporan Majalah *Time* dan *The LA Times*, 90% rumah tangga di Amerika Serikat yang memiliki anak telah menyewa atau memiliki permainan komputer atau *video game*, dan anak muda di Amerika Serikat menghabiskan rata-rata 20 menit per hari memainkan *video game* [4]. Selain memberi efek hiburan bagi para pemainnya, dewasa ini permainan digital sering dipadukan dalam proses pembelajaran. Chiang, Lin, Cheng, dan Liu (2011) mendapati pengaruh beragam permainan komputer pada alur pengalaman bermain dan emosi positif pada siswa, dan menemukan bahwa permainan yang terlihat kasar maupun tidak keduanya dapat memunculkan pengalaman dan emosi positif; meskipun lingkungan permainan digital tidak dapat memberikan interaksi tatap muka [5].

Salah satu jenis permainannya adalah Visual Novel. Visual Novel adalah sebuah genre *video game* yang dirancang memiliki sedikit elemen permainan dan lebih fokus pada jalan cerita. Permainan ini memacu pemakai untuk menentukan alur ceritanya sendiri pada satu tema yang sama sehingga dapat menghasilkan akhir cerita berbeda tergantung dari pilihan pemain.

Novelty adalah *game making engine* yang didesain untuk membuat Visual Novel bagi pengguna yang belum berpengalaman dalam *scripting* atau pemrograman. Pengguna dapat melakukan sistem *visual pseudo-programming* yang memungkinkan pengguna mengatur *event* permainan dan cerita dinamis dengan antarmuka *point-and-click* tanpa menuliskan kode. Meski demikian, pengguna tingkat lanjut dapat menggunakan pemrograman C++ atau Java untuk mengkustomisasi permainan. Versi yang akan digunakan dalam pembuatan visual novel ini adalah Novelty 0.8.9.

Berdasarkan permasalahan pada paragraf sebelumnya, maka akan dilakukan penelitian dengan merancang *game visual novel* "Netwatchers" sebagai media pembelajaran etika bersosial media.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana cara merancang *game visual novel* "Netwatchers" sebagai media pembelajaran etika bersosial media menggunakan Novelty 0.8.9?

1.3 Batasan Penelitian

1. *Game Visual Novel* "Netwatchers" hanya dapat dimainkan *offline* pada desktop dengan sistem operasi Windows XP ke atas.
2. *Game Visual Novel* "Netwatchers" bersifat *single player*.
3. *Game Visual Novel* "Netwatchers" ditujukan untuk pemain usia 15 tahun ke atas.
4. *Game Visual Novel* "Netwatchers" memiliki alur cerita fiktif berbahasa Indonesia.

5. Perancangan *game* Visual Novel “Netwatchers” menggunakan *software* sebagai berikut:
- Novelty 0.8.9
 - Adobe Photoshop CS6
 - Paint Tool SAI

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah merancang visual novel “Netwatchers” untuk sebagai media pembelajaran etika bersosial media menggunakan Novelty 0.8.9.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:

a. Peman sasaran

Visual novel ini diharapkan tidak hanya memberi hiburan bagi pemain, namun juga membantu mengenalkan etika bersosial media.

b. Peneliti dan *game developer*

Perancangan visual novel ini dapat dijadikan referensi pengembangan visual novel edukatif berikutnya.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi pengembangan *game visual novel* “Netwatchers” diuraikan sebagai berikut.

a. Metode Pengambilan Data

Peneliti menggunakan studi literatur, yaitu membaca, mencari sumber-sumber informasi yang berkaitan dari buku, internet, jurnal, atau memainkan *game* yang mirip dengan produk penelitian.

b. Metode Perancangan

Metode perancangan Visual Novel “Netwatchers menggunakan GDD (*Game Design Document*) yang ditulis oleh Chris Taylor (1999) yang telah dimodifikasi.

GDD meliputi:

1. Ringkasan Permainan
2. Fitur
3. Pembangunan Dunia Permainan
4. Karakter Permainan
5. Desain Antarmuka
6. Detail Permainan

c. Metode Pengujian

Sistem diuji dengan *Black-box Testing*, yaitu pengujian dengan memberikan produk jadi kepada *beta-tester* untuk menguji kesesuaian fungsionalitas permainan seperti pada aspek interaksi antarmuka, desain visual, pengalaman bermain, dan alur permainan dengan tujuan penelitian.

d. Metode Implementasi

Di tahap ini, rancangan aplikasi akan diimplementasikan secara umum dan gratis dengan cara menyebarkan aplikasi ini lewat sosial media.

e. Penyusunan Laporan

Peneliti melakukan laporan penjelasan proses pengerjaan mulai dari tahap perancangan, pelaksanaan, hingga pengujian untuk mendapatkan hasil penelitian.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari 5 (lima) bab, yaitu:

Bab I Pendahuluan

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penelitian skripsi.

Bab II Landasan Teori

Bab ini menguraikan tentang teori-teori yang mendasari pembuatan *game visual novel* "Netwatchers", mulai dari tinjauan pustaka, definisi *video game*, jenis *video game*, definisi *visual novel*, definisi *netiquette* (etika berinternet atau etika bermedia sosial), dan definisi *cyberbullying* (perundungan online).

Bab III –Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini akan menguraikan latar belakang cerita, aturan main, *flowboard*, dan desain *game* mulai dari perancangan karakter, gambar *background*, dan *interface*.

Bab IV –Implementasi dan Pembahasan

Bab ini membahas hasil uji coba *game* ke dalam laporan dari pengujian *game* dan pembahasan desain.

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.

Lampiran

Bagian ini berisi naskah visual novel dan beberapa laporan *bug*.

