

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Penelitian

Pada zaman sekarang ini perkembangan teknologi informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat khususnya dalam bidang *game*. Hal ini dapat terlihat dari banyaknya jenis-jenis *game* yang ditawarkan oleh para pembuat atau developer *game*, dari banyaknya *game* modern yang sangat populer dimasyarakat umum ada *game* yang masih mempertahankan keunggulannya dari segi pemahaman dan bisa dibilang sederhana yaitu visual novel.

Game visual novel yang terkenal dengan visualisasi alur cerita dan interaksi terhadap pemain yang cukup mudah dipahami bahkan untuk anak-anak sekalipun ini merupakan pilihan tepat dengan mempertimbangkan dari segi cara bermain, interaksi terhadap pemainnya langsung dan alur cerita. Namun permainan visual novel di Indonesia sendiri masih sangat sedikit pengembangannya lain halnya dengan jepang yang dimana visual novel merupakan *game* yang sangat diminati dan sangat banyak pengembangannya (Indra, 2016).

Permainan visual novel termasuk dalam salah satu *adventure game* yang memiliki fokus pada bagian penceritaan dan biasanya menampilkan gambar statis dan juga teks dialog beserta suara atau musik, pemain harus memilih diantara beberapa pilihan untuk melanjutkan cerita dan disetiap pilihan yang

diambil akan berdampak pada jalannya cerita dari visual novel itu sendiri (Estidianti, dkk, 2014).

Visual storytelling merupakan seni menceritakan baik itu untuk komersial, hiburan atau pendidikan, melalui penggunaan citra sekuensial (Sari, dkk, 2015). *Visual storytelling* ini dinilai cocok untuk digunakan sebagai media pembelajaran, *game* untuk pembelajaran biasa disebut dengan *game* pendidikan atau *game* edukasi. Dalam penggunaan *game* pendidikan yang dimana peranan pentingnya adalah dalam menjaga motivasi pembelajaran dan memberikan evaluasi (Haryanto, dkk, 2017).

Dalam perancangan *game* pendidikan juga harus diperhatikan, pengalaman pembelajaran yang cenderung bersifat kaku dapat membuat peserta didik kesulitan memahami juga merupakan permasalahan yang sering terjadi, dengan menggabungkan *game* yang bersifat menghibur dan pendidikan yang dapat menambah wawasan dirasa dapat menjadi hal menarik bagi pemain, meskipun *game* akan kehilangan beberapa faktor seperti fantasi yang terlalu dibatasi dan bisa juga membuat pemain bosan dengan isian yang menjerumus dalam fakta dan kurang fleksibel (Haryanto, dkk 2018).

Dalam perkembangannya nanti visual novel ini akan berfokus pada mata pelajaran matematika, dimana mata pelajaran matematika dipilih karena kurangnya minat terhadap mata pelajaran tersebut, dengan menggunakan visual novel sebagai media pembelajarannya dinilai akan dapat meningkatkan semangat belajar. *Visual storytelling* juga termasuk metode yang dapat

mengasah imajinasi anak agar mata pelajaran matematika dapat divisualisasikan kedalam bentuk yang lebih disenangi.

Untuk perkembangan aplikasi, *engine* yang digunakan untuk membuat visual novel sudah sangat berkembang juga seperti Ren'p. *Engine* dalam pembuatan *game* tentunya bervariasi seperti *scripting* atau hanya dengan melakukan *drag and drop* dan tentunya ada yang bersifat gratis dan ada juga yang berbayar.

1.2.Perumusan Masalah

Dalam pembuatan *game* edukasi berbasis dapat disimpulkan dari latar belakang diatas yang dengan jelas sebagai berikut :

1. Bagaimana penggunaan metode *visual storytelling* dalam *game* edukasi matematika tingkat sekolah menengah pertama (SMP) berbasis visual novel.
2. Bagaimana membuat *visual storytelling* menjadi sebuah metode yang menarik sebagai media pembelajaran.

Dan untuk membatasi permasalahan yang akan membantu dalam pengembangan *game* edukasi matematika berbasis visual novel ini penulis meringkas bentuk batasan-batasan permasalahan sebagai berikut :

1. Merancang *game* edukasi tingkat sekolah menengah pertama (SMP) menggunakan metode *visual storytelling*.
2. Membangun model pembelajaran dalam *game* edukasi berbasis visual novel menggunakan metode *visual storytelling*

1.3.Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan yang akan diambil dalam penelitian ini yaitu ;

1. Memvisualisasikan pembelajaran matematika dalam *game* visual novel yang mudah untuk dipahami.
2. Penerapan metode *visual storytelling* dalam *game* edukasi matematika tingkat sekolah menengah pertama (SMP) berbasis visual novel.

Untuk manfaat dalam penelitian ini adalah dapat memberi gambaran baru dalam hal pembelajaran matematika yang mungkin terkesan kaku menjadi menyenangkan, karena terkadang sulit memahami sebuah pembelajaran dengan visualisasi yang kurang atau kaku dan terlalu terarah, karena dalam *game* sendiri memiliki sesuatu yang tidak dimiliki di dalam sebuah pembelajaran seperti fleksibilitas, sifat mandiri, dan dapat mengasah logika berpikir, jadi dengan menggabungkan *game* yang menyenangkan dan pembelajaran yang edukatif sehingga diharapkan dapat memaksimalkan tingkat pemahaman terhadap mata pelajaran matematika pada tingkat sekolah menengah pertama (SMP).

1.4. Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini dalam sebagai berikut :

a. Obyek penelitian

Obyek penelitian ini adalah pembahasan tentang pelajaran matematika tingkat sekolah menengah pertama (SMP).

b. Metode pengumpulan data

Metode pengumpulan data antara lain adalah sebagai berikut :

1. Studi Pustaka

Studi kepustakaan dalam metode ini dapat melalui jurnal, buku, artikel, adapun *game* yang sudah ada yang juga memiliki metode berkaitan dengan *visual storytelling*.

2. Observasi

Observasi ini berkaitan langsung dengan pengamatan pada lapangan, yang nantinya akan digunakan dalam penelitian sehingga dapat mengetahui kinerja *game* edukasi ini secara langsung agar sesuai dengan yang diharapkan, dan dengan pengamatan secara langsung penulis dapat memperoleh informasi yang berkaitan dengan membuat metode *visual storytelling* bekerja secara maksimal.

c. Metode *Visual Storytelling*

Metode bercerita baik itu untuk komersial, hiburan atau pendidikan, melalui penggunaan citra sekuensial yang dimaksud dengan *visual storytelling*. Metode *visual storytelling* merupakan sebuah metode yang sangat cocok untuk digunakan dalam sebuah *game*, karena metode ini sendiri merupakan bentuk penyesuaian yang bagus untuk meningkatkan minat pemain dalam memainkan *game* tersebut.

1.5.Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan berisikan pembagian penjabaran yang terdapat lima bab dan akan diuraikan lagi ke dalam bentuk sub bab, Adapun sistematika penulisan sebagai berikut :

- BAB I Pendahuluan yang diuraikan menjadi beberapa bagian yang meliputi latar belakang, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian dan sistematika penulisan.
- BAB II Tinjauan pustaka berisikan hasil uji coba sementara penelitian terkait juga sumber pendukung dalam penyusunan hasil dari penelitian.
- BAB III Metode Penelitian, berisikan pembahasan implementasi metode *visual storytelling* yang nantinya akan digunakan dalam *game visual novel*
- BAB IV Hasil penelitian dan pembahasan, berisikan hasil uji coba, observasi lapangan, dan hasil dan efektifitas kinerja yang terkait dengan penelitian.
- BAB V Kesimpulan dan saran penelitian yang memuat tentang hasil jadi dari penelitian dan saran yang meningkatkan perkembangan akhir dari penelitian.