

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Saat ini, dunia sedang mengalami fase perkembangan teknologi secara pesat. Perkembangan ini mendorong terciptanya sebuah dunia digital. Masyarakat mulai menggunakan teknologi yang mempermudah akses ke dunia digital ini. Memanfaatkan teknologi ini mempermudah mereka untuk melakukan berbagai kegiatan sehari-hari seperti berbelanja. Faktor lain seperti pandemi juga berperan dalam meningkatkan popularitas penggunaan teknologi untuk melakukan perbelanjaan dan menjalankan usaha *online*. Pesatnya peningkatan popularitas perbelanjaan secara *online*, semakin banyak bisnis yang masih belum terlalu familiar tentang teknik pemasaran apa yang perlu dilakukan dalam menjalankan bisnis *online* ini. Hal ini disebabkan kurangnya pemahaman terhadap layanan apa saja yang tersedia untuk bentuk pemasaran digital ini dan bagaimana menggunakannya [1].

Kekurangan pemahaman beberapa pemilik bisnis terhadap apa saja layanan pemasaran digital yang tersedia disebabkan oleh beragam faktor. Salah satu faktor penyebab kurangnya pemahaman layanan adalah kurangnya pengetahuan pengoperasian aplikasi untuk melakukan pemasaran digital. Aplikasi untuk melakukan kegiatan pemasaran digital banyak dan beragam seperti media sosial *Facebook*, *Instagram*, *Whatsapp*, dan *Twitter*[2]. Selain media sosial, terdapat banyak juga aplikasi yang dikembangkan seperti *online shop* dan aplikasi *freelance*. Aplikasi – aplikasi ini memiliki cara tersendiri untuk melakukan pemasaran digital di dalamnya. Beragamnya cara penggunaan aplikasi pemasaran digital menuntut masyarakat untuk memahaminya terlebih dahulu untuk dapat mengaksesnya. Kompleksitas dari aksi yang diperlukan untuk melakukan pemasaran melalui aplikasi dapat menyebabkan kebingungan bagi beberapa masyarakat. Metode pembelajaran yang simpel dan menarik dibutuhkan untuk menghadapi kesulitan ini.

Visual novel merupakan suatu genre permainan yang memberi tidak hanya konten visual tetapi konten interaktif juga. Visual novel memiliki rute utama yang linier dan berubah berdasarkan pilihan yang diambil pemain. Rute yang bercabang dari rute utama memungkinkan penyampaian informasi berbeda melalui permainan visual novel ini. Interaksi pemain terhadap pilihan yang diberikan memberi pengaruh terhadap bagaimana dan kemana alur ceritanya berjalan. Pesan yang disampaikan melalui visual novel juga terpotong dalam beberapa kalimat percakapan yang mudah diikuti. Gambar yang ditampilkan juga dapat membantu pemain dalam memahami topik dan latar cerita yang unik [3]. Ukuran dari permainan visual novel bersifat ringan dan cepat diunduh. Visual novel dapat diakses pada perangkat yang dimiliki kebanyakan orang seperti *smartphone* dan laptop.

Penelitian ini ditujukan untuk melakukan observasi efektifitas visual novel sebagai metode pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami. Mengintegrasikan proses belajar dengan permainan secara teori dapat meningkatkan ketertarikan [3]. Namun, terdapat banyak faktor lain yang mempengaruhi keberhasilan penelitian ini. Ketertarikan terhadap genre visual novel mungkin tidak berlaku untuk semua orang. Penggunaan visual novel untuk penyampaian materi juga bergantung erat pada minat membaca tiap-tiap individu. Tampilan gambar pada visual novel juga dapat mendapatkan resepsi yang berbeda oleh pemain. Resepsi pemain berpengaruh terhadap betahnya dan seberapa lama mereka bersedia memainkan permainan tersebut.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian dimulai untuk membuat *game* visual novel yang mencakup topik pemasaran digital. Permainan ini dibuat dengan *engine Ren'py* yang merupakan ekstensi bahasa pemrograman *python*. Permainan ini direncanakan untuk memiliki rute permainan yang mengikuti beragam bentuk pemasaran digital. Bentuk pemasaran digital yang dicakup antara lain mengenai media sosial, *online shop*, dan aplikasi *freelance*. Materi ini akan disampaikan melalui rute berbeda yang akan bercabang lagi mengikuti ketertarikan pemain.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah ada, rumusan masalah yang didapat adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun *game* visual novel yang efektif dalam menyampaikan materi pemasaran digital?
2. Bagaimana membangun *game* visual novel yang menarik sebagai media edukasi?

C. Batasan Masalah

Batasan yang ditetapkan untuk membatasi kompleksitas berlebih dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Subjek penelitian secara umum ditujukan kepada orang berumur 15-35 tahun yang memiliki akses rutin ke internet dan media sosial.
2. *Engine* yang digunakan adalah *Ren'py*.
3. Topik yang dibahas hanya sebatas pengetahuan umum dan ditujukan untuk menarik pemain untuk mempelajari materi dengan lebih lanjut sendiri
4. *Game* ini bersifat *offline*.
5. *Game* ini dikembangkan untuk *desktop* dan *mobile* (sistem operasi *Android*).

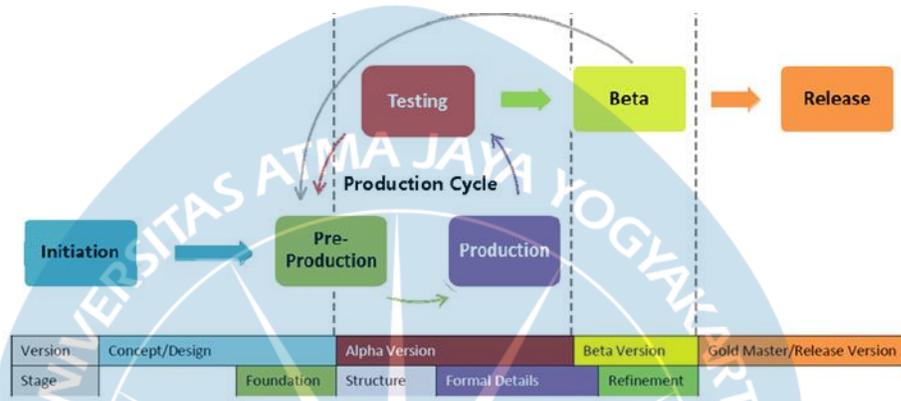
D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang dijabarkan, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Membangun *game* visual novel yang efektif dalam menyampaikan materi pemasaran digital.
2. Membangun *game* visual novel yang menarik sebagai media edukasi.

E. Metode Penelitian

Pada penelitian ini, digunakan metode *Game Development Life Cycle* (GDLC) dengan 6 fase utama, yaitu *Initiation*, *Pre-Production*, *Production*, *Testing*, *Beta*, dan *Release*. Diagram GDLC pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar sebagai berikut.



Gambar 1.1 Gambar GDLC

Penjelasan lebih mendalam mengenai Langkah-langkah dari GDLC adalah sebagai berikut :

1. *Initiation*

Langkah pertama yang dilakukan dalam GDLC adalah *initiation* atau membuat konsep kasar. Konsep kasar yang dibuat mencakup seperti apa *game* yang akan dibuat, dan akan menghasilkan konsep permainan yang kemudian akan digunakan sebagai dasar ide dalam tahap pengembangan *Game* lainnya.

2. *Pre-production*

Langkah pre-production adalah langkah di mana desain untuk *game* dibuat serta terdapat pengembangan prototipe dari *Game* yang akan dibuat. Prototipe adalah *Game* yang dikembangkan dengan fitur terbatas untuk mensimulasikan bagaimana permainan ini mengeluarkan fitur tertentu saat dijalankan.

3. *Production*

Langkah *production* adalah langkah di mana detail lebih ditambahkan lagi kepada prototipe yang dibuat di fase *pre-production*. Fungsionalitas yang kurang atau masih salah juga diperbaiki atau ditambahkan di Langkah *production* hingga dapat menghasilkan program jadi. Proses ini berlangsung hingga *build* terakhir dari program yang siap dirilis pada tahap pengembangan *Game* berikutnya.

4. *Testing*

Langkah *testing* adalah langkah di mana dilakukan pengetesan terhadap semua fitur *game* untuk mencari *bug* dan *error* yang mungkin tertinggal sebagai residu dari produksi *game*. *Testing* digunakan untuk menghilangkan mayoritas dari permasalahan fitur permainan dengan cara memainkan *game* dengan beragam pilihan berbeda untuk memastikan tiap rute berjalan lancar.

5. *Beta*

Langkah *beta* adalah lanjutan dari tahapan *testing* di mana dilakukan pengiriman versi beta dari permainan ke beberapa orang sekaligus untuk mendapatkan masukan dan laporan *bug* dari pemain. Target untuk *beta testing* dapat bersifat tertutup untuk beberapa orang saja atau terbuka ke semua orang yang ingin mencoba.

6. *Release*

Langkah *release* adalah langkah di mana *game* yang sudah melalui proses beta testing dan dikembangkan berdasarkan masukan user diberikan untuk rilis secara publik melalui penyebaran link *download* untuk *Game* tersebut.

F. Sistematika Penelitian

Sistematika penelitian dari laporan ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan mencakup mengenai pengenalan latar belakang, penjabaran rumusan masalah, penulisan Batasan-batasan dari masalah dalam penelitian, menjabarkan metode penelitian yang diambil, dan sistematika dari penulisan

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka berisikan referensi dari penelitian yang pernah dilakukan orang lain sebelumnya yang digunakan untuk membantu memecahkan permasalahan dalam penelitian ini.

BAB III LANDASAN TEORI

Landasan teori mencakup dasar dari teori yang digunakan sebagai acuan untuk melakukan penelitian ini, serta sebagai bantuan sumber pemecahan masalah.

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME

Analisis dan perancangan *game* berisi penjelasan mengenai rancangan dari *game* yang dikembangkan dalam penelitian ini dan mencakup beragam hal seperti karakter, jalan cerita, latar cerita dan sebagainya.

Bab V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN GAME

Implementasi dan pengujian *game* membahas implementasi pembuatan *game* yang telah dianalisis dan dirancang sebelumnya. Pada bab ini juga dilakukan penjelasan kembali mengenai hasil dari pengujian *game* yang dikembangkan.

BAB VI PENUTUP

Penutup berisi kesimpulan mengenai penelitian yang dilakukan dengan menggunakan *game* yang dikembangkan tersebut. Hasil dari kesimpulan ini kemudian dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas dari *gamenya* untuk pengembangan versi selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka menampilkan daftar referensi berupa jurnal yang digunakan sebagai sumber ilmu dalam pelaksanaan penelitian ini.

