

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kehidupan kampus adalah masa dimana para mahasiswa menempuh masa perkuliahan. Banyak kegiatan positif yang dapat dilakukan oleh mahasiswa misalnya mengikuti seminar, lomba, UKM dan lain sebagainya. Akan tetapi masih banyak mahasiswa merasa bahwa kehidupan kampus sulit dijalankan dan membosankan. Bahkan sering terjadi mahasiswa merasa salah jurusan termasuk jurusan di bidang Teknologi Informasi yang terkenal sulit dalam melakukan *programming*, sehingga membuat mahasiswa malas dan tidak bisa menjalankan perkuliahan dengan sepenuh hati. Selain itu ada banyak hal yang menyebabkan mahasiswa melakukan hal-hal negatif pada masa perkuliahan, salah satunya merupakan pendapat dari (Sarwono, 2003) yang menyatakan bahwa perilaku seseorang, termasuk perilaku malas belajar pada mahasiswa tidak berdiri sendiri, melainkan merupakan dampak dari interaksi orang yang bersangkutan dengan lingkungan di luarnya. Oleh karena itu mahasiswa harus bisa menjaga perilaku dan pergaulan agar tidak terjerumus terhadap perilaku menyimpang. Sejalan dengan pemikiran (Sarwono, 2006) yang menyatakan bahwa remaja harus dapat menyesuaikan diri berkaitan dengan pengembangan hati nurani, tanggung jawab, moralitas, dan nilai yang sesuai dengan lingkungan dan kebudayaan.

Pada era revolusi industri 4.0 ini perkembangan teknologi berkembang dengan sangat pesat. Hal ini sejalan dengan semakin majunya industri hiburan seperti halnya *game*. Bermain *game* telah menjadi kegiatan sehari-hari para generasi muda termasuk mahasiswa dalam mengisi waktu luangnya. Bahkan tidak jarang sebuah *game* menjadi alasan seseorang untuk lupa waktu karena terlalu sibuk dalam bermain. Tentu hal ini dapat berdampak buruk, terutama bagi para mahasiswa yang memang dituntut untuk bisa memanajemen waktu dengan baik agar tidak terhambat dalam perkuliahannya.

Oleh karena itu diperlukan sebuah media yang dapat digunakan sebagai sarana edukasi kehidupan kampus terutama di bidang Teknologi Informasi baik oleh mahasiswa maupun calon mahasiswa baru. Sehingga dapat membantu

untuk memahami hal-hal apa saja yang boleh maupun tidak boleh dilakukan seorang mahasiswa. Dengan begitu mahasiswa jadi bisa menjauhi kegiatan kegiatan negatif serta memanfaatkan waktu sebaik mungkin demi kebaikan dirinya. Media ini dapat berupa sebuah *game multiplatform* yang mudah dimainkan dimana saja. Dari banyaknya jenis *game* yang ada saat ini, salah satunya yaitu *game visual novel*. *Visual novel* merupakan sebuah *game* berupa cerita bergambar yang disajikan secara interaktif sehingga pengguna bisa memutuskan berbagai macam kondisi tindakan yang dapat menentukan kelanjutan dari cerita pada *game* tersebut. Jenis *game* ini sangat populer bagi kalangan penggemar *game-game* Jepang. Ada banyak contoh *game-game visual novel* yang sukses seperti *Clannad*, *Steins Gate* dan lain sebagainya. Bahkan beberapa dari judul *game visual novel* ini mendapatkan adaptasi ke bentuk media lain seperti serial animasi, komik dan juga drama.

Berdasarkan hal-hal itulah maka akan dibuat sebuah *game visual novel* edukasi “Let’s be a SIP College Student”. Dengan menggunakan *game visual novel*, kisah kehidupan kampus seorang mahasiswa dapat diaplikasikan ke dalam sebuah permainan edukasi. Karena *visual novel* ini merupakan sebuah *game* yang menonjolkan sisi grafis dan alur cerita dengan penyajian berupa cerita bergambar yang disertai dengan opsi pilihan tindakan untuk menentukan cerita kedepannya. Nantinya pada *visual novel* tersebut dapat menceritakan kisah sehari-hari dari seorang mahasiswa dalam menjalani kehidupan kampus, sehingga kita bisa memberikan gambaran kepada pemain tentang hal-hal apa saja yang biasanya terjadi di kehidupan seorang mahasiswa. *Game* edukasi tentang kehidupan kampus mahasiswa berbasis *visual novel* ini akan dibuat dengan menggunakan *tools* Ren’Py yang berbahasa pemrograman *Python* untuk perancangan program *game* dan *tools* Clip Studio Paint untuk pembuatan desain karakter serta *background*.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana mendesain karakter dan *background* untuk *game visual novel* “*Let’s Be A SIP College Student*”.
2. Bagaimana menulis cerita tentang kehidupan kampus untuk diimplementasikan ke dalam *game visual novel* “*Let’s Be A SIP College Student*”.

1.3 Batasan Masalah

1. *Game* ini ditujukan untuk para mahasiswa atau calon mahasiswa baru.
2. *Game* ini dibuat dengan menggunakan *Ren’Py engine* dan *Clip Studio Paint* sebagai perangkat pembuatannya.
3. *Game* ini dimainkan pada *platform android, PC, dan Web*.
4. *Game* ini menceritakan tentang kehidupan mahasiswa Manajemen Informatika dari Politeknik Negeri Jember.

1.4 Tujuan

1. Mendesain karakter dan *background* untuk *game visual novel* “*Let’s Be A SIP College Student*”.
2. Menulis cerita tentang kehidupan kampus untuk diimplementasikan ke dalam *game visual novel* “*Let’s Be A SIP College Student*”.

1.5 Manfaat

1. Mengedukasi mahasiswa atau calon mahasiswa tentang kehidupan kampus.
2. Melatih pengambilan keputusan yang baik dan benar dengan sudut pandang seorang mahasiswa.
3. Sebagai media hiburan dengan cerita dan desain yang menarik.