

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan mempengaruhi perkembangan fisik, daya jiwa, akal, rasa, dan kehendak, serta sosial dan moralitas individu tersebut. Perkembangan Pendidikan akan mempengaruhi bagaimana kualitas individu yang terdapat di dalam dunia Pendidikan tersebut. Kualitas Pendidikan yang baik akan menciptakan individu masyarakat yang memiliki *social* dan moral yang baik, sehingga pendidikan merupakan bagian vital bagi setiap manusia. Pendidikan secara terus-menerus harus ditingkatkan kualitasnya melalui pembaharuan agar mampu mempersiapkan generasi penerus bangsa yang memiliki keunggulan kompetitif dalam tatanan kehidupan nasional dan global sesuai peraturan pemerintah nomor 17 (2010, p. 168). Kualitas pendidikan dapat ditingkatkan dengan mengikuti kemajuan perkembangan kehidupan global

Perkembangan global erat kaitannya dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kehidupan masyarakat selalu mengikuti perkembangan tersebut. Masyarakat menggunakan berbagai macam teknologi yang dapat membantu kehidupan sehari – hari. *Gadget* adalah salah satu fenomena yang sedang berkembang. *Gadget* bisa berupa *smartphone*, *tablet*, *laptop*, dan juga kamera. Permendikbud No. 81A (2013, p. 3) menyebutkan bahwa di dalam sebuah pembelajaran, siswa diharapkan untuk menemukan sendiri, mentransformasikan informasi yang kompleks, mengecek informasi baru dengan mengaitkannya dengan informasi yang sudah dimilikinya, dan senantiasa melakukan pembaharuan informasi atau kemampuan sesuai dengan perkembangan jaman. Harapan tersebut bertolak belakang dengan apa yang terjadi pada pembelajaran di sekolah. Kondisi tersebut akhirnya berdampak pada pasifnya dan rendahnya antusiasme siswa dalam proses pembelajaran. Siswa tidak berusaha untuk melakukan *update* pengetahuan yang telah dimilikinya menjadi pengetahuan yang sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman. Pada saat ini guru telah berusaha untuk memberikan siswa kesempatan belajar dengan menggunakan *gadget* untuk

meningkatkan konsentrasi belajar mereka. Siswa lebih cenderung memperhatikan *gadget* mereka saat guru menjelaskan pembelajaran. Guru masih menggunakan media gambar dan *power point* yang digunakan secara repetitif. Belum tersedia media seperti multimedia pembelajaran pada sekolah tersebut. Perlu media pemusat perhatian, agar siswa dapat termotivasi belajarnya. Dampak dari kurangnya motivasi belajar siswa adalah ketidak efektifan pembelajaran. Pembelajaran menjadi kurang efektif dan berdampak pada hasil belajar yang cenderung menurun. Penyebab utamanya adalah kurangnya motivasi belajar siswa yang berakibat pada hasil belajar mereka. Antusias belajar siswa memiliki keterkaitan dengan motivasi belajar. *High level of enthusiasm held a number of benefits for both teachers and students. Students learned more quickly when they were anxious to learn, and their interest reinforced teacher efforts (Sandholtz, Ringstaff, & Dwyer, 2013, p. 77).* Pengaruh antusias siswa terhadap pembelajaran sangat besar. Semakin besar antusias siswa, maka semakin cepat mereka menyerap materi pembelajaran yang disampaikan. Antusias siswa dalam belajar berkurang Ketika motivasinya berkurang, dan akibatnya pesan pembelajaran tidak tersampaikan dengan baik.

Motivasi belajar yang tinggi dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Motivasi belajar adalah seluruh daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar dan menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Sardiman, 2010, p. 75). Guru dapat membantu siswa untuk mendorong daya penggerak yang ada di dalam diri mereka dengan berbagai cara, seperti menggunakan media dan metode pembelajaran. Salah satu cara yang dapat diterapkan untuk membantu siswa belajar adalah belajar menggunakan media pembelajaran. Seiring perkembangan teknologi yang sangat pesat telah mengubah model, pola dan media pembelajaran di dunia Pendidikan. Pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi multimedia seperti penggunaan media *audio*, *audio-visual* maupun *software* komputer merupakan peluang-peluang yang

memungkinkan terjadinya proses peningkatan mutu pembelajaran di dunia Pendidikan baik secara kuantitas maupun kualitas (Jasnanto, 2007).

Dalam dunia Pendidikan sudah banyak aplikasi multimedia pembelajaran baik untuk pelajar dalam bentuk aplikasi ataupun *game* edukasi. Media pembelajaran merupakan salah satu perkembangan dari kemajuan teknologi yang digunakan untuk membantu sebuah proses pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan guru Biologi SMA masih terbatas dan digunakan secara repetitif. Padahal penggunaan media pembelajaran yang beragam pada mata pelajaran Biologi di kelas akan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan cukup tinggi. Penggunaan media pembelajaran juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga mereka dapat memiliki rata-rata hasil belajar di atas standar minimal kelulusan. Media pembelajaran memiliki banyak jenis seperti media audio, visual, audio visual dan lainnya. Penggunaan media ini diharapkan mampu membantu proses penyampaian pesan pembelajaran kepada siswa pada pelajaran Biologi.

Salah satu bentuk multimedia dapat diwujudkan dalam *game*. *Game* merupakan sebuah permainan yang dimainkan oleh pemain dengan berbagai macam peraturan yang ada. *Game* yang dimaksud adalah permainan dalam bentuk digital dimana terdapat unsur multimedia seperti gambar, suara, dan video. *Game* ini ditunjukkan untuk pembelajaran yang di dalamnya terdapat konten-konten pembelajaran. *Game* pembelajaran berpusat pada siswa dan dapat menjadi media pembelajaran dengan basis strategi *problem solving*. Banyak jenis *game* yang ada salah satunya adalah visual novel. Visual novel merupakan *game* yang didalamnya terdapat unsur multimedia seperti teks, gambar, suara, dan video serta memberikan kesempatan pemain untuk memilih berbagai macam pilihan dalam permainan Jr. et al. (2013, p. 265) merekomendasikan agar visual novel *game* digunakan sebagai konsep dari sebuah pembelajaran yang terdapat didalamnya. Visual Novel sebenarnya berupa novel bercampur media, dari yang dulunya media cetak berupa buku cerita novel menjadi permainan video cerita interaktif. Di visualisasi dengan gambar berupa tokoh dari

novel tersebut, gambar kejadian-kejadian yang patut divisualkan, dan gambar pemandangan dengan *background* dimana karakter-karakter itu sedang berada. Tak lupa, suara dari tiap tokoh yang ada didalam *game* tersebut, suara-suara efek latar, film, kalau diperlukan, dan tentu saja cerita dari novel itu sendiri, kedalam media berupa PC.

Game ini cocok diterapkan pada mata pelajaran IPA lebih tepatnya Biologi kelas X SMA . Dengan menjadikan materi Biologi sebagai bagian dalam *game* ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap pelajaran Biologi, sehingga hasil belajar mereka meningkat.

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan di atas, maka dalam rangka merancang media pembelajaran berupa aplikasi Game Dekstop serta mengetahui seberapa besar tingkat pengetahuan siswa tentang Ilmu Pengetahuan Alam, maka penulis melakukan penelitian tentang “Pembentukan Character Design dan Background Image pada game Visual Novel untuk membantu pembelajaran Biologi terhadap Siswa Kelas X SMA ”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

- a. Bagaimana merancang tokoh dalam visual novel game “school dayz”?
- b. Bagaimana menerapkan tokoh dalam visual novel game “school dayz”?
- c. Bagaimana menerapkan dan mendesain *background* sesuai dengan cerita?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

- a. Perancangan delapan karakter 2D dengan rincian tiga buah karakter utama dan lima buah karakter pendukung.
- b. Menggunakan *Software Photoshop*.
- c. Pembuatan *gameplay* dan *storyboard* tidak menjadi pokok bahasan tugas akhir ini.

- d. *Style* yang digunakan bernuansa anime karena sesuai dengan target market yang berumur 16-17 Tahun.
- e. Membatasi masalah pada bagaimana mendesain karakter yang mencakup sketsa awal, pembuatan desain visual dan pewarnaan.

1.4 Tujuan

Tujuan yang diharapkan antara lain:

- a. Merancang karakter dalam *game* visual novel berjudul “School Dayz” dan membuat *background*.
- b. Menerapkan desain karakter dan *background* ke dalam *game* visual novel.

1.5 Manfaat

Melalui “Pembentukan Character Design dan Background Image pada game Visual Novel untuk membantu pembelajaran Biologi terhadap siswa kelas X SMA” penulis berharap game ini dapat memberi manfaat sebagai berikut:.

- a. Meningkatkan minat belajar dan baca bagi para siswa.
- b. Dapat memberikan masukan atau wacana kepada guru dalam upaya pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran. Sebagai referensi untuk mengembangkan media pembelajaran.
- c. Menunjukkan Visualisasi karakter yang sedang berdialog agar tidak terjadi kebingungan
- d. Membantu pemahaman visualisasi latar tempat yang telah disediakan