

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Novel Visual (*Visual Novel*) adalah sebuah jenis permainan interaksi fiksi [1] [2] yang dapat dimainkan di komputer pribadi dan sebagian dirilis di gawai. Jenis permainan ini adalah berbasis fiksi interaktif yang menampilkan cerita novel dalam bentuk gambar-gambar statis (yang digambar dengan gaya *anime*), dan dilengkapi dengan kotak dialog percakapan untuk menyampaikan narasi dan ucapan setiap karakter, dan terkadang setiap karakter memiliki efek suara sehingga setiap karakter yang ada dalam novel visual seolah hidup dan dapat berbicara. Novel Visual juga memiliki fitur untuk memberikan pilihan kepada pemain sehingga bisa mempengaruhi alur cerita maupun tindakan dari karakter dalam cerita.

Python adalah bahasa pemrograman interpretatif yang dapat digunakan di berbagai platform dengan filosofi perancangan yang berfokus pada tingkat keterbacaan kode dan merupakan salah satu bahasa populer yang berkaitan dengan Data Science, Machine Learning, dan Internet of Things (IoT). Keunggulan Python yang bersifat interpretatif juga banyak digunakan untuk prototyping, scripting dalam pengelolaan infrastruktur, hingga pembuatan website berskala besar [3].

Ren'Py merupakan sebuah *engine* yang dapat digunakan untuk mengembangkan game maupun aplikasi yang berjenis Novel Visual. Dalam *engine* ini pengembangnya dapat menggunakan bahasa pemrograman Python dan menyusun kata-kata, gambar, serta suara menjadi sebuah Novel Visual [4].

Dalam kenyataannya manusia Indonesia (khususnya anak-anak remaja) di saat ini, kurang memperhatikan budi pekerti yang tercermin dari perilaku tidak menghormati nilai-nilai kemanusiaan seperti terjadi tawuran remaja, kurang menghormati orang tua, kurang mentaati norma-norma keluarga, hidup tidak disiplin. Terlebih pada masaglobalisasi manusia Indonesia cenderung berperilaku keras, cepat, akseleratif dalam menyelesaikan sesuatu, dan budaya instan. Manusia dipaksa hidup seperti robot, selalu berada pada persaingan tinggi dengan sesamanya, hidup bagaikan roda berputar cepat, yang membuat manusia mengalami disorientasi meninggalkan norma-norma universal, menggunakan konsep *Machiavelli* (menghalalkan segala cara), mementingkan diri sendiri dan tidak memiliki budi pekerti yang luhur, tidak menghargai, mengasihi dan mencintai sesamanya

(Haedar Nashir, 2007: 1).

Dalam kehidupan bermasyarakat sering sekali terjadi kasus anak yang mengalami salah asuh yang diakibatkan oleh kelalaian orang tua dalam mendidik anak seperti anak yang bandel dan anak yang suka melawan perintah orang tua, ditambah juga dengan pemberian gawai kepada anak di usia yang sangat dini sehingga rawan terjadi anak salah memilih konten yang seharusnya bukan untuk usianya.

Pembelajaran Budi Pekerti selama ini selama ini bisa kita dapatkan melalui berbagai media, salah satunya dari media pengajaran seperti buku pelajaran dan mata pelajaran Budi Pekerti. Ada juga yang melalui pelajaran langsung dari masyarakat seperti melalui bimbingan orang tua atau dari tokoh masyarakat melalui sosialisasi atau penyuluhan.

Namun demikian, terdapat kekurangan melalui media tersebut seperti kurang fleksibelnya media yang digunakan, tidak praktis, dan tidak interaktif.

Novel Visual adalah sebuah media yang terkini dalam menciptakan sebuah cerita atau permainan berbasis cerita narasi sehingga cocok digunakan sebagai media pembelajaran sederhana. Melalui fitur-fitur seperti percabangan cerita dalam pemilihan opsi pilihan yang akan menentukan jalan cerita. Selain itu Novel Visual juga memungkinkan pembuat cerita untuk memasukkan gambar dari tokoh, latar cerita dan musik sehingga akan lebih menarik untuk dimainkan. Fitur dalam Novel Visual cocok jika dipadukan dengan pembelajaran Budi Pekerti dimana pemain bisa memilih pilihannya dan alur cerita akan menampilkan sebab dan akibat dari pilihan dari pemain, jika pemain memilih opsi buruk maka akan berdampak buruk dalam kelanjutan cerita, namun sebaliknya jika pemain memilih opsi baik maka akan berdampak baik dalam kelanjutan cerita. Akhir dari cerita akan menentukan akibat dari tindakan dari pemain.

Untuk menyelesaikan permasalahan di atas, maka dibuat sebuah aplikasi permainan yang menggabungkan Novel Visual berbasis Ren'py python dengan cerita yang memiliki nilai budi pekerti sehingga bisa diterapkan di kehidupan nyata. Selain itu, aplikasi tersebut juga dilengkapi oleh karakter yang lucu yang di gambar dengan gaya yang unik dan alur cerita yang menarik bagi anak. Namun ada beberapa kekurangan untuk aplikasi ini, yaitu permainan ini hanya bisa dimainkan oleh seorang diri.

Dari penjelasan diatas kami dapat melihat bahwa setiap aplikasi yang dibangun selalu memiliki kekurangan. Namun dengan menggabungkan cerita budi pekerti dengan Novel

Visual berbasis Ren'py Python yang akan dibuat, harapan kedepannya aplikasi ini dapat membuat pemain merasa nyaman dan mempunyai pengalaman bermain yang berbeda.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara meningkatkan minat anak dalam pembelajaran edukasi budi pekerti ?
2. Bagaimana mengimplementasikan edukasi pembelajaran budi pekerti menjadi sebuah Aplikasi yang menarik ?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah:

1. Permainan dibuat menggunakan Ren'py Python Engine.
2. Permainan "Photon Starlight" memiliki alur cerita yang bercabang dan hanya memiliki satu cerita saja.
3. Aplikasi ini digunakan dengan smartphone android dengan versi sistem operasi minimal Lolipop 5.0 (API level 21) dan PC dengan versi sistem operasi minimal windows 10.

1.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, tujuan yang akan dicapai adalah:

1. Meningkatkan minat anak dalam pembelajaran edukasi budi pekerti.
2. Mengembangkan Aplikasi Permainan dengan tema edukasi pembelajaran budi pekerti.

1.5 Metode Penyelesaian Masalah

Berikut adalah metodologi penyelesaian masalah yang digunakan dalam proyek akhir ini.

1. Studi Literatur
Mencari di internet dan Pustaka yang berhubungan dengan topik proyek akhir, Visual Novel , Ren'py python.
2. Analisis Kebutuhan
Melakukan riset tentang Pembelajaran Edukasi Budi Pekerti pada Anak.
3. Perancangan Aplikasi
Melakukan perancangan aplikasi "Photon Starlight" berdasarkan analisa kebutuhan dan studi literatur yang telah dilakukan. Di tahap ini dilakukan pembuatan *asset 2D* dan Purwarupa Aplikasi.
4. Pembuatan Aplikasi
Pada tahap ini melakukan pembuatan aplikasi dengan cara koding sesuai dengan

perancangan aplikasi yang telah dibuat. Dalam proses pembuatan aplikasi, tools yang digunakan meliputi Ren'py Python dan Visual Studio Code.

5. Pengujian Aplikasi

Pada tahapan ini dilakukan pengujian untuk mengobservasi kesalahan yang mungkin terjadi pada aplikasi, sehingga dapat dipastikan aplikasi berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Pengujian dilakukan dua tahap, pertama oleh developer aplikasi, kemudian dengan pengguna.