

Perancangan *Game Visual Novel "Freshmen"* sebagai Media Edukasi Etika Bermedia Sosial Sekolah Menengah Atas

Andreas Naratama^{1*}, T. Arie Setiawan Prasida², Jasson Prestiliano³

^{1,2,3} Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi Informasi,
Universitas Kristen Satya Wacana, Jl. Dr. O. Notohamidjodjo, Blotongan, Sidorejo, Salatiga
E-mail: andreasnaratama@gmail.com

*Penulis korespondensi

Abstrak

Media sosial merupakan sarana komunikasi yang digunakan di era modern. Akan tetapi penggunaan media sosial tidak selalu berdampak positif, pelanggaran hukum sering terjadi di media sosial seperti ujaran kebencian dan penyebaran *hoax*. Kalangan SMA menjadi salah satu kalangan yang rawan menjadi korban atau pelaku pelanggaran di media sosial dikarenakan tingkat emosi yang belum stabil walau sudah dapat berpikir secara kritis. Solusi berupa media pembelajaran berbentuk *game* edukasi *Visual novel* berjudul "*Freshmen*" dikembangkan dengan tujuan untuk mengedukasi siswa SMA akan pentingnya etika dalam bermedia sosial. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah statistik deskriptif. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih paham tentang etika dalam bermedia sosial setelah bermain *game "Freshmen"*.

Kata kunci: Media pembelajaran, *Visual novel*, etika dalam bermedia sosial.

Abstract

Title: "*Freshmen*" *Visual Novel Game Design as Social Media Ethics Educational Media for High School Students*

Social media is a means of communication used in the modern era. However, the use of social media does not always have a positive impact. Law violations often occur on social media such as hate speech and the spread of hoaxes. High school students are one of the groups that are prone to becoming victims or perpetrators of violations on social media because their emotional level is not yet stable even though they can think critically. The solution is in the form of educational media through games. A visual novel entitled "Freshmen" was developed to educate high school students about the importance of ethics in social media. The method used in this research is descriptive statistics. The evaluation results show that students become more aware of ethics in social media after playing the game "Freshmen".

Keywords: Educational media, visual novel, ethics, social media.

Pendahuluan

Media sosial memberikan kemudahan berkomunikasi serta menjalin interaksi antar individu di dalam maupun luar negeri dengan kerabat atau sahabat tanpa bertatap muka secara langsung (Tannia, 2022). Sosial media menjadi aktivitas internet yang paling digemari oleh penduduk Indonesia. Terdapat 170 juta orang Indonesia yang menggunakan media sosial dengan rata-rata waktu penggunaan 3 jam 14 menit (Riyanto, 2021).

Akan tetapi media sosial juga memiliki dampak negatif yang bisa menyebabkan keresahan di masyarakat secara luas. Berikut merupakan contoh kasus yang berawal dari hal sepele yang menjadi cukup destruktif. Drama yang terjadi akibat permainan catur online *Chess.com* antara Dadang Subur dengan Levy Rozman. Semua bermula saat akun catur online Pak Dadang dengan nama Dewa_Kipas diblokir oleh pihak *Chess.com*. Akun Pak Dadang diblokir akibat diduga melakukan kecurangan. Menurut Ali Akbar selaku anak dari Pak Dadang, akun Dewa_Kipas diblokir juga bisa diakibatkan oleh laporan pendukung Levy Rozman yang tidak terima atas kemenangan Pak Dadang. Danny Rensch

selaku *Chief Operating Officer* dari *Chess.com* angkat bicara atas pemblokiran akun Pak Dadang. Danny menemukan ketidakwajaran dari pergerakan akun Dewa Kipas yang mirip dengan engine catur yang dalam tanda kutip "tidak mungkin bagi seorang manusia". Levy Rozman selaku lawan dari Pak Dadang mengubah akun *Twitter*-nya menjadi privat setelah diserang netizen tanah air yang tidak terima atas pemblokiran akun Dadang (Idris, 2021).

Kasus Dadang merupakan salah satu contoh sederhana dampak negatif dari media sosial yang berdampak luas. Dampak paling berat penggunaan media sosial secara tidak bertanggung jawab adalah sanksi hukum pidana. Seorang pelajar yang berasal dari Kabupaten Buton Tengah Sulawesi Tenggara diduga menghina Presiden Joko Widodo. Melalui akun *Facebook* pelajar tersebut mengunggah kata-kata tidak pantas yang ditunjukkan kepada Presiden Jokowi. Tim kepolisian Unit Patroli *Cyber* Polres kemudian menangkap pelajar tersebut dengan ancaman penjara maksimal 4 tahun menurut pasal 27 ayat 3 Undang – undang ITE (Informasi dan Transaksi Elektronik) dan pasal 207 KUHP tentang penghinaan kepada pemerintah dengan ancaman penjara 1 tahun 6 bulan (Neke, 2018).

Melalui wawancara dengan Maria Nugraheni Mardi Rahayu, S.Psi., M.Psi. selaku pakar dan dosen Fakultas Psikologi di Universitas Kristen Satya Wacana (UKSW) di Salatiga. Telah diketahui, pembelajaran etika dalam bermedia sosial di tingkat SMA atau remaja itu penting. Lebih baik dilakukan sedini mungkin ketika remaja sudah mulai mengakses media sosial daripada sudah terlanjur terjerat hukum atau masalah lainnya. Penting untuk mengedukasi pelaku maupun korban, jangan merugikan orang lain dan jangan membuka kesempatan bagi diri sendiri untuk berada di posisi yang rentan. Menurut pakar, pembelajaran etika dilakukan ditingkat SMA maupun SMP itu baik karena sekarang anak SD sudah mulai menggunakan media sosial juga. Isi dan cara penyampaian pelajaran etika perlu disesuaikan menurut tingkat masing-masing.

Menurut Bu Maria, siswa SMA termasuk ke dalam kategori remaja dimana remaja memiliki keunggulan dalam memroses informasi secara cepat dan lebih efektif. Akan tetapi pengambilan keputusan serta pengendalian diri remaja masih belum sempurna. Hal tersebut dikarenakan bagian otak yang berfungsi untuk mengatur emosi sedang tidak stabil sehingga informasi diterima dengan cepat, akan tetapi emosi lebih mudah terpicu serta pengambilan keputusan dan pengendalian diri belum sempurna.

Berdasarkan data awal yang telah diperoleh pada tahun 2021 kepada 45 siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) sederajat berusia 15-18 tahun melalui kuesioner, didapatkan data bahwa siswa SMA mengakui jika media sosial dapat mempengaruhi gaya hidup siswa. Kebanyakan dari siswa mengaku belum pernah memberikan *hate comment/cyberbullying*, namun ada juga beberapa yang menyatakan pernah melakukan aksi tersebut dan tentunya pernah ada yang menjadi korban dari *hate comment/cyberbullying*. Tidak hanya itu, siswa juga pernah melihat teman-temannya melakukan pelanggaran etika bermedia sosial seperti yang telah disebutkan sebelumnya.

Media pembelajaran adalah sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dengan tujuan untuk mempermudah dalam belajar. Media yang digunakan beragam mulai dari buku, film, *slide* presentasi dan sebagainya. Media pembelajaran yang direncanakan dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif sehingga pembelajaran dapat disampaikan secara efektif (Sakdah dkk., 2022).

Terdapat banyak media yang dapat digunakan untuk mengedukasi siswa SMA tentang pentingnya menggunakan etika dalam bermedia sosial. Berikut merupakan contoh yang menggunakan komik cetak sebagai media edukasi *cyberbullying* pada remaja. Konsep cerita mengimplementasikan *genre slice of life*, yang bermaksud untuk mengangkat tema kehidupan sehari-hari. Konsep *visual* menggunakan gaya *visual* kartun. Komik cetak dipilih sebagai media karena kelebihan yang dimiliki. Komik cetak dapat membantu konsentrasi dalam membaca tanpa adanya gangguan seperti notifikasi dari pesan atau sosial media jika membaca menggunakan media digital seperti *webcomic* (Leztizia & Aditia, 2018).

Selain komik terdapat pengembangan e-modul etika penggunaan media sosial. Pengembangan media e-modul mendapat penilaian sangat layak dipakai berdasarkan evaluasi dari 8 ahli. Beberapa revisi yang dicatat dalam pengembangan e-modul salah satunya adalah pemberian visual berupa gambar untuk menambah daya tarik e-modul revisi lain berupa penyesuaian ukuran font serta revisi penggunaan bahasa baku serta ejaan asing. E-modul dinilai dapat digunakan di sekolah-sekolah tetapi dapat di targetkan ke area yang lebih luas (Wibowo & Davin, 2021).

Selain media konvensional seperti buku ada juga media non-konvensional salah satunya berbentuk *game*. Metode pembelajaran berbasis *game* bukan merupakan hal baru. Sudah banyak *game* yang tidak dirancang hanya sebagai hiburan tetapi juga digunakan sebagai media untuk melatih logika dan daya pikir. *Game* dapat membuat materi yang diberikan terkesan lebih menarik untuk diterima dan dipahami terutama untuk anak yang berada pada usia dini (Putra dkk., 2016).

Game yang disebut *Visual novel* memiliki komponen yang terdiri dari gambar, teks, musik dan suara untuk menambahkan efek dramatis pada *game*. *Visual novel* adalah *game* yang didorong oleh cerita dengan *gameplay* minimal. *Visual novel* biasanya memiliki banyak alur cerita, hal ini digunakan untuk mendapatkan akhir cerita yang berbeda. Titik pemilihan pada cerita dapat dipilih oleh pemain untuk mengubah alur cerita (Agos Jr et al., 2013). Banyaknya alur cerita dengan akhir cerita yang berbeda beda membuat *Visual novel* memiliki kelebihan dari media lain seperti buku atau komik sebagai media edukasi. Mencoba mendapatkan akhir cerita yang berbeda membuat *game Visual novel* menjadi tidak repetitif.

Sistem percabangan pada *Visual novel* juga bisa diterapkan ke dalam edukasi etika dalam bermedia sosial dengan memberi kebebasan untuk mengunggah postingan, dan berkomentar pada pemain. Dengan memberikan percabangan pada *game Visual novel* dalam bentuk pilihan untuk memposting atau berkomentar baik atau buruk tentunya dengan konsekuensi dari setiap pilihan mengajarkan pemain untuk berhati-hati dalam membuat pilihan di dalam *game*. Sistem percabangan juga memberikan fitur kepada pemain sehingga pemain tidak hanya membaca tetapi juga menentukan keputusan yang dapat mempengaruhi alur cerita sehingga membuat *game Visual novel* menjadi media yang interaktif.

Menyadari permasalahan yang terjadi, maka penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah media edukasi berbasis *game Visual novel* dengan target pengguna siswa SMA/ sederajat usia 15-18 tahun dengan genre *slice of life*. *Game* dirancang dengan menerapkan cerita dengan pendekatan berupa kegiatan sehari-hari anak sma dari mulai mengobrol sampai beraktivitas diluar jam pelajaran sekolah, sehingga para siswa dapat merasa familiar saat memainkan *game* sehingga siswa dapat menikmati bermain *game*. Hasil akhir yang ingin didapatkan berupa penyampaian akan pentingnya etika dalam kehidupan bermedia sosial sehingga siswa dapat

meningkatkan rasa peduli dan empati antara satu sama lain tanpa menerima informasi secara mentah dari media sosial.

Etika merupakan standar yang ditetapkan demi mengatur pergaulan sosial manusia. Etika dalam bentuk aturan dikemas secara tertulis yang dibuat secara sistematis berdasarkan prinsip moral yang ada dan dibutuhkan untuk menghakimi berbagai macam tindakan yang menyimpang secara logika maupun akal sehat. Etika bisa juga disebut sebagai bentuk dari pengendalian diri atau *self-control*. Etiket adalah pedoman yang diterapkan dalam berkomunikasi di dalam masyarakat beradab untuk menjaga relasi. Contoh etiket adalah sopan santun atau adab. Etiket dan etika memiliki persamaan yaitu sama – sama menyangkut perilaku manusia dan menyatakan apa yang boleh atau tidak boleh dilakukan (Burhan, 2019).

Netiket adalah aturan yang diterapkan saat berkomunikasi di internet. Aturan netiket berlaku saat seorang pengguna internet berinteraksi dengan pengguna internet lain. Aturan netiket tidak berlaku apabila pengguna internet beraktivitas secara individu tanpa ada interaksi dengan pengguna lain seperti melakukan *browsing* (Amalia, 2015).

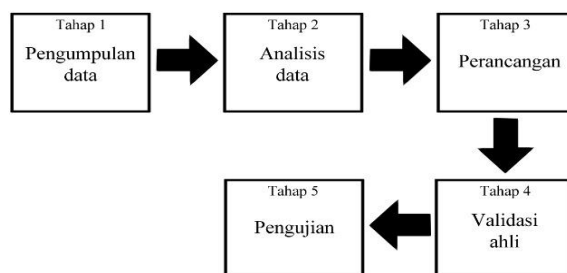
Pelanggaran-pelanggaran pada media sosial dapat dikaitkan dengan UU ITE dari pasal 27-29. Pasal 27 berisi tentang larangan mendistribusikan informasi atau dokumen elektronik yang bersifat melanggar kesusilaan, mengandung muatan perjudian, mengandung muatan penghinaan atau pencemaran nama baik dan muatan yang berisi pemerasan atau pengancaman. Pasal 28 melarang perbuatan yang bertujuan untuk merugikan konsumen dalam transaksi elektronik dengan menyebarkan berita bohong dan menyesatkan. Serta menyebarkan informasi yang bertujuan untuk menyebarkan kebencian pada individu atau kelompok masyarakat tertentu berdasarkan SARA (suku, agama, ras dan antargolongan). Pasal 29 melarang pengiriman informasi atau dokumen elektronik yang berisi ancaman kekerasan atau untuk menakut-nakuti yang ditunjukkan secara pribadi. Pasal 27-29 dipilih karena masih memiliki unsur permasalahan yang dapat dikaitkan dengan ujaran kebencian, *cyberbullying*, *hoax dan revenge porn* yang masuk dalam kategori pelanggaran kesusilaan, pemerasan atau pengancaman dan ancaman kekerasan yang ditunjukkan secara pribadi (Kemkominfo, 2016).

Metode Penelitian

Penelitian menggunakan metode statistik deskriptif untuk menata, meringkas, dan menyajikan data dengan cara yang informatif (Lind, Douglas A. et al., 2012). Metode statistik deskriptif mengumpulkan data angka dalam bentuk catatan kemudian disajikan dalam bentuk grafik untuk analisis dan interpretasi ketika menarik kesimpulan (Silvia, 2020). Tahapan penelitian dapat dilihat pada Gambar 1.

Tahap pertama berupa pengumpulan data yang bertujuan untuk mendapatkan informasi yang akan digunakan untuk merancang *game Visual novel*. Data pertama berbentuk kualitatif yang diperoleh melalui wawancara dengan Maria

Nugraheni Mardi Rahayu, S.Psi., M.Psi. selaku pakar dan dosen Fakultas Psikologi di Universitas Kristen Satya Wacana (UKSW) di Salatiga.



Gambar 1. Tahapan strategi penelitian

Dari data tersebut diketahui bahwa media sosial dapat membentuk atau mempengaruhi karakter remaja. Apabila remaja mengakses media sosial dan terpapar oleh informasi yang sama secara terus menerus bisa membuat informasi tersebut melekat pada remaja dan dapat mempengaruhi cara pikir serta perilaku remaja. Dampak yang diberikan bisa positif atau negatif tergantung dari informasi yang akan disampaikan dan bagaimana individu tersebut menyikapi informasi tersebut. Diketahui juga pola pikir remaja sebagai berikut. Remaja ingin diterima oleh teman sebaya. Ketika remaja menganggap perilaku negatif adalah sesuatu yang bisa membuat remaja tersebut diterima oleh lingkungan atau komunitasnya maka perilaku tersebut akan diadopsi lalu diikuti dan bisa menghasilkan perilaku yang negative.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh Ibu Maria, beliau menemukan bahwa orang jika berkata kasar terkadang malah diapresiasi. Dalam menggunakan media sosial, remaja dapat dengan cepat menyimpan dan memproses informasi serta mencari tahu apa yang lagi viral di lingkungan dimana remaja membaur. Remaja cenderung kurang berhati-hati dalam menggunakan media sosial dikarenakan emosi yang kurang stabil. Remaja cenderung melakukan perilaku yang memancing resiko dikarenakan perilaku tersebut dapat memenuhi rasa keingintauan remaja.

Data kedua berupa kuesioner yang dibagikan kepada 54 siswa SMA. Data dibagi ke dalam empat kategori yaitu etika, netiket, media, dan pertanyaan tentang *game* yang dikumpulkan untuk menyesuaikan *game* yang akan dirancang dengan minat *game* yang disukai oleh siswa SMA. Data kuesioner dapat dilihat pada Tabel 1.

Berdasarkan perhitungan pada Tabel 1 diketahui pada kategori etika sebanyak 59% siswa saling suport satu sama lain, 93% jalan dengan membungkuk dan memberi salam, 65% mengucapkan selamat kepada yang berulang tahun dan ikut merayakan, 61% menyapa/memberikan salam terlebih dahulu dan 63% mempercayai bahwa menggunakan bahasa kasar untuk mempererat hubungan itu tidak benar karena bisa merusak etika. Kategori netiket mencatat sebanyak 72% menyetujui bahwa tindakan netijen tidak baik karena menimbulkan kerusuhan antara orang yang bersangkutan dan 98% setuju bahwa informasi sebaiknya dibaca dengan seksama dan diperhatikan baik-baik baru dibagikan.

Tabel 1. Jawaban kuesioner terbanyak berdasarkan kategori

Kategori Etika	
Jawaban	Presentase
Saling suport satu sama lain	59%
Jalan dengan membungkuk dan memberi salam	93%
Mengucapkan selamat kepada yang berulang tahun dan ikut merayakan	65%
Menyapa/memberikan salam terlebih dahulu	61%
Penggunaan bahasa kasar untuk mempererat hubungan itu tidak benar karena bisa merusak etika	63%
Kategori Netiket	
Jawaban	Presentase
Tindakan Netijen tidak baik karena menimbulkan kerusuhan antara orang yang bersangkutan	72%
Informasi sebaiknya dibaca dengan seksama, diperhatikan baik-baik baru dibagikan	98%
Kategori Penggunaan Media	
Jawaban	Presentase
Lebih dari 120 menit (penggunaan <i>HP</i> dalam sehari)	67%
<i>Mobile android</i> (Media yang digunakan untuk mengakses media sosial)	74%
Kategori Refrensi <i>Game</i>	
Jawaban	Presentase
<i>Gameplay</i> menarik/seru	57%
Waktu terbatas	52%
Cerita bikin penasaran	48%
Bahasa campuran	46%

Kategori penggunaan media mencatat sebanyak 67% siswa menggunakan *HP* selama lebih dari 120 menit dalam sehari dan 74% mengakses media sosial menggunakan perangkat *mobile android*. Kategori refrensi *game* mencatat sebanyak 57% siswa menyukai *gameplay*/permainan yang seru, 52% menyukai *game* yang harus diselesaikan dalam waktu terbatas, 48% Tabel 1. Jawaban Kuesioner Terbanyak berdasarkan Kategori Kategori Etika Jawaban Presentase Saling suport satu sama lain 59% Jalan dengan membungkuk dan memberi salam 93% Mengucapkan selamat kepada yang berulang tahun dan ikut merayakan 65% Menyapa/memberikan salam terlebih dahulu 61% Penggunaan bahasa kasar untuk mempererat hubungan itu tidak benar karena bisa merusak etika 63% Kategori Netiket Jawaban Presentase Tindakan Netijen tidak baik karena menimbulkan kerusuhan antara orang yang bersangkutan 72% Informasi sebaiknya dibaca dengan seksama, diperhatikan baik-baik baru dibagikan 98% Kategori Penggunaan Media Jawaban Presentase Lebih dari 120 menit (penggunaan *HP* dalam sehari) 67% *Mobile android* (Media yang digunakan untuk mengakses media sosial) 74% Kategori Refrensi *Game* Jawaban Presentase *Gameplay* menarik/seru 57% Waktu terbatas 52% Cerita bikin penasaran 48% Bahasa campuran 46%

Data yang dikumpulkan dihitung menggunakan rumus *SUM*, *MIN*, *MAX* dan *AVERAGE*. Diketahui sebanyak 73% siswa sudah mengetahui tentang etika dan netiket, 70% siswa menggunakan *hp* untuk mengakses media sosial,

sebanyak 26% siswa menyukai alur permainan yang menarik. Data pada kategori *game* tidak dapat dirata-rata karena bertujuan untuk mengetahui jenis *game* seperti apa yang disukai oleh siswa. Diketahui sebanyak 57% menyukai permainan yang seru, 52% siswa menyukai *game* yang memiliki batas waktu untuk diselesaikan. Dari unsur cerita yang akan dimasukkan ke dalam *game* diketahui sebanyak 48% siswa menyukai cerita yang membuat penasaran atau keingintahuan mereka bertambah dan sebanyak 46% siswa menginginkan cerita dengan bahasa campuran antara bahasa baku dan non baku.

Pembahasan

Pertama dilakukan wawancara dengan pakar psikologi sosial Maria Nugraheni untuk mengetahui psikologi siswa SMA sederajat untuk membantu dalam merancang cerita yang akan diimplementasikan ke dalam *game*. Ditambahkan juga data yang berasal dari kuesioner tentang *game* yang dibagikan kepada siswa untuk melihat *demografik game* yang disukai oleh siswa SMA sederajat secara umum.

Berdasarkan data awal yang didapat dari wawancara dengan Maria Nugraheni diketahui bahwa siswa SMA termasuk ke dalam kategori dimana remaja memiliki keunggulan dalam memproses informasi secara cepat dan lebih efektif. Akan tetapi pengambilan keputusan serta pengendalian diri remaja masih belum sempurna. Hal tersebut dikarenakan bagian otak yang berfungsi untuk mengatur emosi sedang tidak stabil sehingga informasi diterima dengan cepat, akan tetapi emosi lebih mudah terpicu serta pengambilan keputusan dan pengendalian diri belum sempurna. Pembelajaran etika dalam bermedia sosial di tingkat SMA atau remaja itu penting. Lebih baik dilakukan sedini mungkin ketika remaja sudah mulai mengakses media sosial daripada sudah terlanjur terjerat hukum atau masalah lainnya. Penting untuk mengedukasi pelaku maupun korban, jangan merugikan orang lain dan jangan membuka kesempatan bagi diri sendiri untuk berada di posisi yang rentan. Menurut Maria, pembelajaran etika dilakukan ditingkat SMA maupun SMP itu baik karena sekarang anak SD sudah mulai menggunakan media sosial juga. Isi dan cara penyampaian pelajaran etika perlu disesuaikan menurut tingkat masing-masing.

Data kedua berupa kuesioner yang dibagikan kepada 45 siswa SMA sederajat untuk memperoleh data awal. Dari data tersebut didapatkan hasil bahwa sebagian besar siswa telah memahami pentingnya etika dalam bermedia sosial dan telah menerapkannya di kehidupan sehari – hari. Akan tetapi masih ada siswa yang pernah melihat teman sebayanya melakukan pelanggaran dan ada juga yang menyatakan pernah melakukan pelanggaran dalam bentuk hate comment. Tak lepas dari itu, ada juga yang menyatakan pernah menjadi korban dari penyalahgunaan media sosial. Sebagian besar siswa mengakses media sosial menggunakan handphone atau *HP*. Media sosial yang digunakan sebagian besar siswa adalah Instagram, Facebook, dan Twitter.

Data ketiga adalah data yang digunakan untuk merancang *game visual novel* berupa data yang diambil dari hasil wawancara dengan Maria Nugraheni beserta kuesioner yang

dibagikan kepada 54 siswa SMA. Diketahui bahwa siswa SMA sederajat menyukai jenis cerita yang untuk menggambarkan lingkungan yang mirip atau serupa dengan kehidupan sehari-hari sehingga siswa bisa merasa terhubung dengan karakter maupun cerita itu sendiri. Menggunakan sistem pilihan atau *choice* pada mekanik *Visual novel* mengharuskan pemain untuk memilih jawaban memberikan pemain interaksi dan juga kebebasan untuk mengeksplorasi perubahan pada jalan cerita berdasarkan *choice* yang siswa pilih. Perubahan pada jalan cerita juga memberikan akhir cerita yang berbeda sehingga setiap pemain akan memiliki pengalaman yang berbeda-beda.

a. Perancangan

Pada tahap ini *game visual novel* dirancang. Aspek permainan seperti jalan cerita dan pilihan jalan cerita disesuaikan agar informasi berupa edukasi dapat disampaikan kepada target *audience*. Perancangan dibuat berdasarkan proses pembuatan *game visual* dari Digital Artha selaku *Digital Creative Agency* di Indonesia. Terdapat 6 tahap dalam pembuatan *game visual novel*, yaitu menentukan konsep cerita, proses pembuatan cerita, *graphic design*, *finishing*, proses *testing game*, dan proses *publishing* (Digital Artha, 2018). Dikarenakan *game* ini dirancang untuk penelitian maka hanya akan dibuat hingga tahap *testing*. Proses pembuatan *game* dari Digital Artha dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Proses pembuatan *game visual* Digital Artha

Penentuan konsep cerita merupakan tahapan awal dalam pembuatan *visual novel*. Dari wawancara yang dilakukan dengan Bu Maria diketahui bahwa remaja ingin memiliki atau bergabung dengan komunitas atau grup. Dan Ketika komunitas atau grup tersebut menerapkan perilaku negatif maka remaja akan mengadopsi perilaku negatif tersebut agar bisa diterima oleh komunitas atau grup. Berdasarkan data yang sudah dikumpulkan konsep cerita yang akan dikembangkan berupa cerita tentang kehidupan sehari-hari dengan *genre slice of life*.

Proses pembuatan cerita, berikut adalah premis yang sudah ditulis untuk "*Freshmen*". Tokoh utama baru saja diterima

menjadi siswa di SMA setelah lulus dari SMP. Akan tetapi dia memiliki kenangan yang tidak berkesan semasa SMP akibat perundungan. Maka sang tokoh berusaha untuk lebih berhati-hati dalam menjalin relasi di masa SMA.

Graphic design : tahap ini merupakan tahap pembuatan aset seperti gambar karakter, latar belakang dan tampilan *game* atau *GUI (Game User Interface)*. Aset karakter yang dibuat berupa model karakter serta ekspresi karakter yang akan menggambarkan perasaan atau emosi yang ada di dalam cerita. Latar belakang berupa latar tempat dimana cerita sedang berlangsung. *GUI* berupa tampilan seperti menu utama, tombol kontrol dan juga kotak dialog serta jenis huruf (*font*) yang akan digunakan.

Finishing : pada tahap ini aset-aset yang sudah dibuat berupa aset *visual* maupun aset suara seperti musik akan disatukan dengan naskah cerita yang sudah dibuat menggunakan *software* berupa *game engine*. *Game engine* yang digunakan untuk menggabungkan semua aset adalah *RPG Maker MV*.

Tahap perancangan, *game* dibuat untuk platform android berdasarkan data pada tabel 2. Dikarenakan batas waktu pengujian *game* yang terbatas maka *game* tidak dapat diujikan secara penuh. Maka dikembangkan *Demo* yang dapat diselesaikan dalam waktu singkat. Premis cerita dari *game* adalah sebagai berikut. Tokoh utama baru saja diterima menjadi siswa di SMA setelah lulus dari SMP. Akan tetapi dia memiliki kenangan yang tidak berkesan semasa SMP akibat perundungan. Maka sang tokoh berusaha untuk lebih berhati-hati dalam menjalin relasi di masa SMA. Pemain akan bermain sebagai tokoh utama dan menjalani masa awal SMA atau *Freshmen* yang merupakan judul untuk *game* yang dirancang. Nuansa eksplorasi juga ditambahkan ke dalam *game* agar membuat *game* tidak terkesan monoton hanya dengan membaca teks cerita. Berikut merupakan *screenshot* dari *demo game* yang sudah dikembangkan. Menu utama *game* dan panduan bermain dapat dilihat pada Gambar 3, contoh salah satu area di dalam *game* dan contoh percakapan yang melibatkan pilihan dilihat pada Gambar 4.



Gambar 3. Tampilan menu utama dan panduan *game Freshmen*

Gambar 3 menunjukkan tampilan menu utama yang dibuat menggunakan latar belakang gambar sekolah tempat pemain akan memainkan *game Freshmen* dan panduan bermain *game Freshmen*. Pada perancangan awal panduan dibuat lebih panjang dengan menjelaskan langkah demi langkah. Panduan bermain kemudian dipotong durasinya dengan hanya menunjukkan gambar petunjuk cara bermain dengan penjelasan singkat dikarenakan siswa SMA rata-rata sudah sering dan paham cara memainkan *game* dan cara bermain *game Freshmen* juga tidak jauh berbeda dengan *game* pada umumnya yang ada di pasar.



Gambar 4. Area permainan dan percakapan di *game Freshmen*

Gambar 4 merupakan salah satu contoh area permainan yang akan dimainkan dan contoh tampilan percakapan yang ada di *game Freshmen*. Area yang ditampilkan merupakan area kantin yang akan dimainkan di awal permainan. Konsep eksplorasi diimplementasikan kepada *game visual novel* untuk membuat *game* menjadi tidak monoton dengan hanya membaca teks secara cerita. Contoh percakapan diambil saat pemain diharuskan membuat pilihan. Pilihan yang dipilih akan memberikan hasil yang berbeda yang bisa berdampak secara langsung maupun secara tidak langsung (mempengaruhi alur cerita di bagian belakang).

Tahap berikutnya adalah uji kelayakan *game* yang sudah dikembangkan dengan menyerahkan *game* untuk divalidasi oleh validator ahli. Tahap ini bertujuan untuk memastikan apakah *game* yang dikembangkan sudah siap untuk diujikan kepada target penelitian siswa SMA atau tidak. Validator ahli di bidang pengembangan *game* dan Pendidikan dipilih untuk memvalidasi *game* yang sudah dikembangkan.

b. Pengujian

Validasi Ahli di Bidang Pengembangan *Game*

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan Allez Martin Tangidy selaku *game* designer dari perusahaan software di Bandung (*Rolling Glory*), diketahui bahwa *game* yang dikembangkan sudah memenuhi standar untuk digunakan dalam penelitian. Dari segi cara bermain tidak ada yang

dipermasalahan, untuk panduan bermain disarankan untuk disingkat lagi agar pemain dapat langsung memainkan *game* tanpa basa basi mengingat waktu fokus yang dimiliki siswa dalam bermain *game* juga terbatas. Ukuran tombol pada *game* disarankan untuk dikecilkan dan dibuat transparan karena dapat menutupi karakter yang dikendalikan oleh pemain. Cerita yang dikembangkan untuk *game Freshmen* terbilang sudah bagus jika ingin digunakan sebagai media hiburan akan tetapi untuk kebutuhan penelitian sebaiknya cerita diubah menjadi cerita singkat dan lebih fokus kepada materi pembelajaran yang akan disuguhkan ke dalam *game*. Dokumentasi evaluasi pada siswa dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Validasi *game Freshmen* bersama pakar *game*

Validasi Ahli di Bidang Pendidikan

Validasi ahli di bidang pendidikan dilakukan bersama 2 validator. Pertama Yustinus Windrawanto, S.Pd., M.Pd. selaku dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dan Yemima Octaviani Haryono, S.Pd. selaku guru bimbingan konseling di SMA Karangturi Semarang. Berdasarkan uji coba yang dilakukan, didapatkan masukan yang sama dari kedua validator. *Game* yang dikembangkan sudah bisa mengedukasi siswa SMA tentang pentingnya etika dalam bermedia sosial. *Game* dapat diimplementasikan sebagai media pembelajaran di sekolah. Akan tetapi berdasarkan pendapat Yemima cerita yang diimplementasikan ke dalam *game* bisa ditambah dengan contoh kasus yang berbeda dengan tingkat kesulitan analisis yang ditingkatkan untuk memicu siswa berpikir kritis. Jika bisa contoh kasus yang diberikan dapat diatur oleh guru sehingga guru dapat memilih contoh kasus yang ingin diajarkan kepada siswa. Pemberian nilai akhir bisa diberi kutipan tambahan berupa arahan/ajakan untuk mencari bantuan kepada orang dewasa atau guru. Dokumentasi evaluasi pada siswa dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Validasi *game fresmen* bersama pakar pendidikan

Respon Siswa

Evaluasi *game* dilakukan bersama 30 siswa SMA/ sederajat dari berbagai sekolah dan komunitas di Salatiga sesuai dengan kriteria target pengguna yang sudah ditentukan. Pengumpulan data menggunakan skala likert untuk mengetahui persentase pendapat siswa dari hasil evaluasi *game* yang bertujuan untuk mengetahui data kuantitatif mengenai efektifitas dari perancangan *game visual novel Freshmen* sebagai media pembelajaran SMA/ sederajat. Hasil evaluasi siswa dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Evaluasi *Game* dari Siswa

Kategori Game				
Pertanyaan	STS	TS	S	SS
Bagaimana menurut kamu tutorial atau panduan cara bermain? Apakah membantu saat permainan berlangsung?		3%	20%	77%
Menurutmu bagaimana kontrol yang digunakan dalam game? Apakah sudah nyaman digunakan?		7%	43%	50%
Menurut kamu, bagaimana alur cerita yang diimplementasikan ke dalam game? Apakah mudah dipahami?		3%	27%	70%
Apakah bahasa yang digunakan dalam permainan sudah sesuai dengan anak SMA/ sederajat?	3%	3%	34%	60%
Jika game ini sudah full release, apakah kamu ingin memainkan game ini lagi?		3%	37%	60%
Kategori Netiket				
Pertanyaan	STS	TS	S	SS
Setelah bermain game <i>Freshmen</i> apakah kamu menjadi lebih paham tentang dasar etika dan etika dalam bermedia sosial?			20%	80%
Apakah pesan tentang etika bermedia sosial dalam game sudah tersampaikan dengan baik?			27%	73%
Seberapa efektif media game visual novel ini ketimbang media pembelajaran yang lainnya seperti buku atau video?			37%	63%

Ket: Sangat setuju (SS), Setuju (S), Tidak setuju (TS), Sangat tidak setuju (STS)

Evaluasi *game* pada siswa menunjukkan sebanyak 77% siswa sangat setuju jika panduan bermain membantu saat permainan berlangsung, 20% setuju dan 3% tidak setuju. 50% siswa sangat setuju jika kontrol yang digunakan di dalam game sudah nyaman untuk dipakai, sebanyak 43% setuju dan 7% tidak setuju. Alur cerita yang dibuat sangat disetujui oleh 70% siswa dan mudah untuk dipahami, 27% siswa setuju dan 3% siswa tidak setuju. 60% siswa sangat setuju jika penggunaan bahasa pada game sudah sesuai untuk siswa

SMA/ sederajat, 34% setuju, 3% tidak setuju dan sebanyak 3% sangat tidak setuju. Sebanyak 60% siswa sangat setuju untuk memainkan *game Freshmen* lagi apabila sudah dirilis secara full, 37% siswa setuju dan 3% siswa tidak setuju. 80% siswa sangat setuju dan 20% setuju jika menjadi lebih paham tentang dasar etika dan etika dalam bermedia sosial setelah bermain *game Freshmen*. Terdapat 73% siswa sangat setuju dan 27% setuju jika pesan tentang etika bermedia sosial sudah tersampaikan dengan baik di dalam game. Sebanyak 63% siswa sangat setuju dan 37% siswa setuju jika *game visual novel* lebih efektif sebagai media pembelajaran daripada media pembelajaran lainnya seperti video dan buku.

Berdasarkan data pada Tabel 2 dapat disimpulkan bahwa evaluasi yang diberikan siswa sangat baik dan dapat membantu siswa memahami etika dalam bermedia sosial. Dokumentasi evaluasi *game* pada saat pengujian bersama siswa dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Evaluasi *game Freshmen* bersama siswa SMA

Simpulan

Netiket merupakan sarana penting yang dibutuhkan saat menggunakan media sosial untuk menghindarkan pengguna media sosial dari hal-hal yang tidak diinginkan saat menggunakan media sosial. Maka dari itu sangat penting bagi siswa SMA/ sederajat untuk memahami netiket di usia dimana siswa dapat berpikir kritis dengan emosi yang masih kurang stabil agar siswa tidak menyalahgunakan media sosial secara sadar maupun tidak sadar. *Game visual novel Freshmen* adalah media edukasi interaktif yang dapat menarik perhatian siswa agar memiliki ketertarikan dalam pemahan akan pentingnya netiket dalam bermedia sosial. *Freshmen* dapat diakses oleh siswa sebagai media edukasi di sekolah maupun secara umum dan dapat diaplikasikan untuk kepentingan pendidikan.

Media pembelajaran etika dalam bermedia sosial memiliki potensi untuk dikembangkan menggunakan jenis game yang berbeda seperti game simulasi. *Game* yang mensimulasikan penggunaan media sosial dengan mengimplementasikan contoh kasus pelanggaran etika dalam bermedia sosial sebagai isi kontennya. Alur game dapat dirancang sebagai interaksi sederhana dengan menggunakan visual seperti media sosial pada layar HP. Interaksi game dari awal hingga akhir hanya berupa simulasi media sosial dan tidak ada interaksi secara nyata atau *face to face* sehingga menunjukkan bahwa *game* seolah hanya terjadi di dunia digital dan berfokus pada interaksi di media sosial.

Daftar Pustaka

- Agos Jr, C. T., Bal-Ut, M. L. C., Calam, L. G., Cantuba, R. N., & Aspay, M. M. H. V. E. M. R. (2013). Game development of ibong adarna visual novel. *International Journal of Scientific & Technology Research*, 2(9), 259. www.ijstr.org
- Amalia, R. R. (2015). Literasi digital pelajar SMA: Kemampuan berkomunikasi dan berpartisipasi pelajar SMA Negeri di Daerah Istimewa Yogyakarta melalui internet. *Jurnal Studi Pemuda*, 4(1), 224–240. <https://journal.ugm.ac.id/jurnalpemuda/article/view/36733>
- Burhan, A. (2019). *Konsep dasar etika*. In *Buku Ajar Etika Umum* (pp. 4–6). Deepublish.
- Digital Artha. (2018). Proses dan tahapan pembuatan Game Visual Novel oleh Digital Artha. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=wBN4IeQliQY>
- Idris, F. A. (2021). Alasan Chess.com yakin Dewa Kipas melakukan kecurangan. <https://www.kompas.com/sports/read/2021/03/17/18000098/alasan-chess-com-yakin-dewa-kipas-melakukan-kecurangan?page=all>
- Kemkominfo. (2016). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. *UU No. 19 Tahun 2016*, 1, 1–31. Diunduh dari [https://web.kominfo.go.id/sites/default/files/users/4761/UU 19 Tahun 2016.pdf](https://web.kominfo.go.id/sites/default/files/users/4761/UU%2019%20Tahun%202016.pdf)
- Leztizia, A., & Aditia, P. (2018). Perancangan buku komik edukasi pencegahan perilaku cyberbullying pada remaja. *EProceedings of Art & ...*, 5(3), 1548. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/7498>
- Neke, D. (2018). *Iseng hina presiden di medsos, seorang pelajar ditangkap polisi*. Regional.Kompas.Com. <https://regional.kompas.com/read/2018/09/16/19233051/iseng-hina-presiden-di-medsos-seorang-pelajar-ditangkap-polisi>
- Putra, D. W., Nugroho, A. P., Puspitarini, E. W. (2016). Game edukasi berbasis android sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini. *J I M P - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 1(1), 46–58. <https://doi.org/10.37438/jimp.v1i1.7>
- Riyanto, G. P. (2021). Jumlah pengguna internet indonesia 2021 tembus 202 juta. Tekno.Kompas.Com. <https://tekno.kompas.com/read/2021/02/23/16100057/jumlah-pengguna-internet-indonesia-2021-tembus-202-juta>
- Sakdah, M. S., Prastowo, A., & Anas, N. (2022). EDU–KATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN Implementasi Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis game based learning terhadap hasil belajar dalam menghadapi era revolusi industri 4.0. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 488. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1845>
- Silvia, V. (2020). *Pendahuluan*. in M. Kika (Ed.), *Statistika Deskriptif* (p. 1). ANDI.
- Tannia, L. N. M. (2022). EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN Intensitas penggunaan media sosial dan prokrastinasi akademik pada mahasiswa saat sistem pembelajaran jarak jauh. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5205.
- Wibowo, S. B., Davin, F. (2021). Pengembangan E-modul etika penggunaan media sosial. *Counseling Milenial*, 3(Cm), 464–479.