

Pengembangan Sosiodrama Berbasis Visual Novel Game dalam Karakter Integritas Akademik

Sigit Hariyadi⁽¹⁾, Binti Isrofin⁽²⁾, Basuki Sulistiyo⁽³⁾, Zahra Permata Budi Asti⁽⁴⁾, Aprillia Dewi Puspa Lestari⁽⁵⁾, Vrimadieska Ayuaniisa Waluyan⁽⁶⁾

^{1,2,3,4,5}Universitas Negeri Semarang, Indonesia

⁶SMA Negeri 1 Bantul, Indonesia

Email: ¹sigit.hariyadi@mail.unnes.ac.id, ²bintiisrofin@mail.unnes.ac.id,
³basuki.sulistino@mail.unnes.ac.id, ⁴zahra.permata.ba.bk@students.unnes.ac.id,
⁵aprilliadewipuspalestari@students.unnes.ac.id, ⁶vayuanissa@gmail.com

Abstrak: Perkembangan teknologi memberikan manfaat sekaligus tantangan perubahan dalam Pendidikan. Pergeseran pelayanan bimbingan dan konseling secara konvensional ke digital tidak lepas meninggalkan persoalan pada teknik layanan salah satunya sosiodrama yang syarat akan interaksi langsung dalam tahapan aplikasinya. Visual novel game memiliki potensi tinggi dalam menjembatani persoalan sosiodrama dengan memadukan game based learning sebagai prinsip aplikasinya. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) sampai dengan tahap ke 5 (testing) dan metode *Work breakdown Structure* (WBS) untuk memecahkan setiap proses yang dibutuhkan untuk detail pekerjaan. Hasil penelitian terhadap produk adalah bahwa media “layak dengan revisi” untuk digunakan dengan kategori baik. Salah satu rekomendasi utama dari penelitian ini adalah proses validasi masih perlu ditindak lanjuti dengan melakukan uji kelayakan melalui uji pengguna.

Tersedia Online di

http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual

Sejarah Artikel

Diterima pada : 01-04-2024

Disetujui pada : 20-04-2024

Dipublikasikan pada : 30-04-2024

Kata Kunci:

Sosiodrama, Visual Novel Game, integritas akademik, bimbingan dan konseling

DOI:

http://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v8i2.981

PENDAHULUAN

Pada teknologi saat ini kehidupan masyarakat dituntut untuk mengikut perubahan perubahan pola kehidupan baru yang syarat akan efektifitas dan efisiensi. Pendidikan menjadi satu dari sekian banyak bagian yang terjadi pola pergeseran besar dimana salah satunya adalah strategi pembelajaran daring maupun *blende learning* yang menjadi strategi tindakan dalam mensingkapi tuntutan perubahan akan kebutuhan masyarakat. Perubahan dan tuntutan dalam teknologi sebenarnya bukan hal baru. Akan tetapi memang tidak kita pungkiri bahwa sejak wabah pandemi covid-19 tanpa sadar secara masih memaksa setiap pelaku pendidikan pada khususnya untuk melakukan self reform. Perubahan yang dimaksudkan tentu bukan hanya dalam tataran administratif tetapi juga lekat dengan peningkatan kualitas pengajar dan juga strategi pembelajaran atau layanan kepada siswa. Hal ini secara spesifik untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dengan optimal yang sesuai dengan karakteristik yang ada. (Hariyadi, Sri Hartati, et al., 2022; Staker & Horn, 2013).

Berbicara tentang strategi layanan bimbingan dan konseling, sosiodrama merupakan bentuk intervensi yang cukup dikenal. Sosiodrama sebagai salah satu teknik layanan lekat dengan upaya perubahan perilaku konseli yang mengalami problematika perilaku sosial. Lebih jauh sosiodrama dapat dijelaskan sebagai sebuah bentuk permainan peranan yang digunakan untuk memecahkan masalah sosial baik yang timbul dalam hubungan antar manusia maupun pada hubungan masyarakat secara luas (Ramalho, 2022; Winkel & Hastuti, 2005). Melalui sosiodrama dalam permainan perannya konseli atau anggota kelompok diajak melakukan serangkaian cerita dengan memerankan peran spesifik yang mencerminkan kehidupan nyata atau perilaku-perilaku sosial. Perilaku sosial

yang dimaksudkan tentu adalah sesuai dengan permasalahan atau perhatian kelompok (Gani & Zulaikhah, 2022; Kusumaningrum, 2014; Sari, 2013). Dari aktivitas bermain peran siswa atau anggota kelompok akan memperoleh pengalaman secara mendalam serta mampu menganalisis dan mendiskusikan nilai yang ada. Tujuan dasar dari aktivitas ini adalah untuk mendapatkan *insight* pada diri sehingga mampu menjadi pembelajaran psikologis sekaligus refleksi bagi setiap anggota terkait dengan masalah yang dihadapi atau isu yang dibahas.

Selanjutnya apa yang menjadi persoalan adalah terkait dengan bagaimana bentuk pengaplikasian dalam situasi perubahan teknologi, digitalisasi dan percepatan informasi. Sosiodrama yang menekankan konsep interaksi langsung menjadi pola konvensional yang perlu disesuaikan (Giacomucci & Giacomucci, 2021). Selain itu dengan perubahan model pembelajaran baik dalam skenario *full online learning* ataupun *blended learning* yang saat ini dilaksanakan tentunya metode sosiodrama akan mengalami hambatan yang tidak sedikit. Hal ini terjadi baik dari sisi pelaksanaan kegiatan hingga pola interaksi tidak sinkron yang di alami oleh peserta akibat gap percepatan data dll. Dari sini menjadi sebuah pertanyaan sekaligus peluang bagi seorang konselor untuk dapat mengembangkan atau mendesain sebuah media layanan yang baik guna menjawab kebutuhan sosiodrama sekaligus kebutuhan pelayanan pada siswa. Tentu saja upaya ini merupakan bentuk pertanggungjawaban konselor dalam menjawab tantangan akan perubahan dan tuntutan teknologi.

Penggunaan permainan dalam layanan atau lebih luas yaitu pendidikan untuk tujuan pembelajaran sama sekali bukan fenomena baru. Seperti halnya beberapa penelitian menunjukkan kebermanfaatan game dalam Pendidikan seperti pembelajaran kewirausahaan, minat dan motivasi dan lain-lain (Aini, 2018; Erhel & Jamet, 2013a; Hidayat, 2018). Namun, meningkatnya penerimaan dan pemahaman masyarakat atau orang tua pada khususnya menjadi hal berbeda. Masyarakat lebih mengenal game digital sebagai hiburan sedangkan pergeseran yang dibawa adalah bagaimana game menjadi kebutuhan dalam masyarakat untuk tujuan pendidikan secara umum atau layanan bimbingan dan konseling pada khususnya dapat dilakukan lebih luas lagi?. Salah satu diskusi yang bisa diangkat adalah bagaimana kita perlu berkaca pada laporan tentang konsumsi game digital remaja yang telah dilakukan. Beberapa studi seperti halnya yang dilakukan *Pew Internet & American Life Project* bagaimana hasil menarik diperoleh bahwa 99% anak laki-laki dan 94% perempuan lekat bahkan menjadikan aktivitas bermain game digital bagian dari aktivitas harian (Lenhart, 2008).

Definisi pembelajaran berbasis permainan atau *game base learning* jika dijelaskan dapat secara sederhana sebagai pengaplikasian permainan sebagai inti atau proses aktivitas belajar dengan capaian luaran hasil belajar atau kompetensi belajar (Plass et al., 2015; Shaffer et al., 2005; Tobias et al., 2014). Dalam hal ini asumsi yang diangkat adalah bagaimana menggunakan game sebagai sarana dalam menyampaikan materi atau konten layanan. *Game Based learning* sebagai sebuah strategi diharapkan dapat menjadi alternatif pelayanan dengan menggabungkan sebuah materi atau konten dan permainan. Dengan memanfaatkan nilai atau kelebihan dari permainan akan membantu peserta didik dalam menemukan hal baru sekaligus potensi pengembangan diri saat berinteraksi bersama. Secara spesifik dalam pelayanan bimbingan dan konseling pengaplikasian *game based learning* dapat diterapkan dalam komponen layanan dasar baik strategi kelas maupun kelompok (Aini, 2018; Hariyadi, Isrofin, et al., 2022). Pemanfaatan ini tentu sejalan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, khususnya pada dunia pendidikan perkembangan game dirasa mampu menjawab tantangan yang ada. Hal tersebut didorong dengan meningkatnya perkembangan *hardware* serta *software* terlebih semakin banyaknya penelitian tentang penggunaan *game* sebagai media hiburan dan pendidikan dalam satu waktu (Erri Wahyu Puspitarini, 2016; Nugroho, 2014). Dipahami saat berbicara tentang *game* maka, banyak sekali *genre* atau jenis *game* yang berkembang atau beredar dilapangan. Beberapa model *game* saat ini yang mulai marak diminati dari *Role Playing Game* (RPG), game balap atau *racing game*, ARP, permainan

penembak atau FPS, dan berbagai macam permainan *Live Simulation* termasuk yaitu permainan visual novel.

Kita pahami lebih jauh bahwa *game visual novel* merupakan sebuah permainan yang memiliki cerita interaktif dan terdiri dari beberapa gambar grafik statik sebagai penguat alur cerita. *Game visual novel* disuguhkan dengan menu atau kotak percakapan untuk menyampaikan narasi atau isi cerita yang ada. Selain itu kotak percakapan juga digunakan untuk memberikan penekanan akan karakteristik dan ucapan setiap karakter yang terlibat dalam cerita (Agusalim, 2015). *Game visual novel* kadang kala dilengkapi dengan *sound effect* atau *backsound* pendamping. Kelengkapan fitur suara ini memberikan efek yang membuat setiap karakter yang ada dalam *novel* seolah hidup. Selain itu dalam visual novel bagian terpenting adalah terkait dengan fitur *choice* yang mampu menghadirkan model alur cerita yang berbeda dalam setiap pilihannya (Uchikoshi, 2013). Hal ini memberikan konflik secara psikologi kepada pemain dalam menentukan sebuah pilihan dan belajar tentang tanggung jawab atau konsekuensi akan setiap pilihan yang ada. Dengan *game visual novel* pemain akan berperan sebagai salah satu tokoh dalam cerita dan berinteraksi dengan NPC (*non-player character*) sebagai tokoh lain dalam cerita. Secara tidak langsung aplikasi sosiodrama dapat dilakukan secara mandiri tanpa perlu adanya banyak pemain.

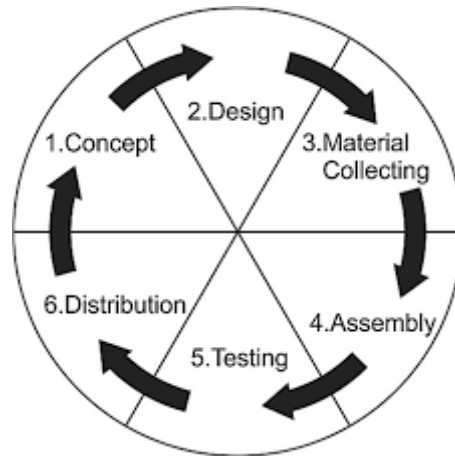
Berbeda dengan model permainan pada umumnya, penggunaan *visual novel game* memiliki kelebihan tersendiri dibandingkan game lain pada umumnya. Hal ini karena *visual game novel* masuk kategori game digital yang memiliki fitur permainan yang tidak dapat diberikan dari jenis game klasik yang lain. Hal ini sebagaimana apa yang disampaikan oleh Prensky (2003) banyak individu yang rela menghabiskan 30 dollar atau lebih dalam sehari untuk menikmati game digital. Hal ini ditengarai karena game klasik cenderung membuat individu saat ini menjadi cepat bosan dan merasa menemukan fitur-fitur baru diluar apa yang mereka sering jumpai. Kita memahami lebih lanjut karena individu game digital lebih lekat dengan perkembangan zaman saat ini dimana individu tumbuh dan berkembang berdampingan dengan teknologi serta memiliki banyak pilihan akan genre game. Hal tersebut juga didukung dari hasil penelitian yang menjelaskan bahwa lingkungan permainan yang diatur sedemikian rupa dapat meningkatkan proses maupun hasil pembelajaran serta motivasi siswa, Kondisi ini dapat terjadi asalkan lingkungan tersebut mampu menyuguhkan fitur atau potensi yang mendorong pelajar untuk secara aktif mempelajari dan menelaah dengan baik isi atau konten pendidikan (Erhel & Jamet, 2013b; Ningrum & Bethvine S., 2013).

Mengkaji dari paparan yang ada maka, gagasan akan metode *game base learning* dengan basis *game visual novel* dirasa mampu menjadi jawaban akan persoalan yang muncul serta menjadi inovasi dalam pelaksanaan sosiodrama akan tuntutan teknologi, pola pembelajaran daring dan pandemic saat ini. Oleh karena peneliti dalam kesempatan ini mencoba untuk mengembangkan sebuah *prototype game visual novel* untuk sosiodrama untuk menjawab persoalan dan juga tantangan dalam menghadapi perubahan era digital yang ada. Sedangkan integritas akademik menjadi satu dari sekian tema yang dipilih untuk pengembangan *prototype*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media. Dimana media yang dimaksudkan adalah sebuah game edukasi. Penelitian ini bermaksud mempelajari dan mengembangkan sebuah aplikasi game baik dalam tujuan *prototype* maupun *basic game*. Dalam pengembangannya penelitian ini menggunakan model *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) Luther-Sutopo (Binanto, 2010). Dalam metode pengembangan ini dilakukan dengan 6 tahapan: konsep (*concept*), melakukan desain awal (*design*), pengumpulan bahan material pendukung pengembangan media (*material collecting*), tahap pengembangan produk (*assembly*), tahap pengujian produk (*testing*), dan tahap pendistribusian (*distribution*). Namun dikarekan keterbatasan yang ada dalam penelitian

ini hanya sampai tahap pengujian atau tahap ke 5 saja. Selain itu melengkapi dan membuat *blueprint* yang jelas peneliti menggunakan metode *Work breakdown Structure* (WBS) guna merinci atau memecahkan setiap proses yang dibutuhkan menjadi lebih detail, dengan tujuan pekerjaan agar lebih terkontrol dengan baik sejalan dengan tujuan pengembangan yang direncanakan (Siami-Irdemoosa et al., 2015).



Gambar 1. Prosedur Penelitian/Pengembangan

Tabel 1. *Work breakdown Structure*

Work breakdown Structure (WBS)						
Aktivitas	Rintisan Sosiodrama Berbasis Live Simulation Game Dalam Karakter Integritas Akademik					
tahapan	1 Concept	2 Design	3 Material Collecting	4 Assembly	5 Testing	6 Distribution
fungsi	<ul style="list-style-type: none"> • Tujuan penelitian • Identifikasi pengguna • Konsep Aplikasi • Perangkat atau aplikasi yang digunakan 	<ul style="list-style-type: none"> • Perancangan <i>Storyboard</i> • Perancangan Navigasi 	Pengumpulan bahan <ul style="list-style-type: none"> • Gambar • Suara 	Pembuatan Media	<ul style="list-style-type: none"> • Pengujian Alpha (test aplikasi) • Pengujian Beta • Pengujian Konten (uji ahli) 	Penyimpanan dalam Drive

HASIL dan PEMBAHASAN

Sebagaimana telah dijelaskan bahwa peneliti ini menggunakan metode pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) versi Luther-Sutopo. Dan guna mempermudah kerangka kerja penelitian maka dirumsikan dalam bentuk *work breakdown structure* (WBS) yang telah dijelaskan pada bab metodologi. Metode ini memiliki enam tahapan dalam proses pengembangannya yaitu mengembangkan konsep, melakukan aktivitas desain, mengumpulkan bahan atau materi pendukung, proses pembuatan produk, pengujian produk dan tahap distribusi hasil. Walau demikian pada penelitian ini karena keterbatasan yang ada hanya sampai dengan tahap ke 5 yaitu pengujian saja.

1. *Concept*

a. Tujuan Pembuatan Aplikasi

Tujuan pengembangan game sosiodrama berbasis visual novel ini

bermuara pada 2 hal. Yang pertama adalah untuk mempermudah aplikasi teknik sosiodrama ditengah kondisi pandemi yang mengharuskan siswa maupun guru menerapkan *social distancing* yang menyebabkan tidak mampu bertatap muka secara langsung. Kondisi ini membuat aplikasi teknik sosiodrama yang membutuhkan banyak pemeran menjadi tidak dapat terealisasi. Dengan berbasis visual novel game maka diharapkan siswa mampu melakukan *self-healing* dengan bermain peran secara mandiri dimana tokoh yang lain digantikan dengan *non player character* (NPC). Tujuan kedua adalah mendukung aplikasi teknik sosiodrama dalam perkembangan pembelajaran secara digital atau blended learning yang kadang kala dilakukan dengan konsep asinkron sebagai bagian dari memacu kemandirian dalam belajar (Al Aslamiyah et al., 2019).

b. Identifikasi Kebutuhan Pengguna

Rencana target pengguna game ini adalah siswa pada tingkat SMP dan SMA, proses aktivitas sosiodrama yang didalamnya mengandung prinsip multimedia seperti teks, suara dan visual akan membantu siswa dalam proses belajar dan lebih aman. Selain secara konsep sosiodrama yang mampu menjadi sarana terapi bagi siswa, telebih dengan aplikasi multimedia game diharapkan mampu memberikan nilai novelty, daya tarik, dan motivasi bagi siswa dalam belajar (Virk et al., 2015). Untuk memenuhi kebutuhan pengembangan peneliti telah melakukan identifikasi terhadap kebutuhan pengguna dalam hal ini konselor dilapangan terkait karakteristik pemberian layanan serta kebutuhan yang ada. Selanjutnya peneliti melakukan FGD Bersama dengan segenap tim untuk mengembangan sebuah konsep game berbasis visual novel yang diinginkan sebagaimana beberapa contoh pengembangan game visual novel yang ada dilapangan dan masih mengedepankan kesesuaian dengan pengguna nantinya yaitu siswa.

c. Konsep Aplikasi

Konsep aplikasi didasarkan pada hasil identifikasi kebutuhan yang dilakukan dan breakdown desain pengembangan yang dihasilkan pada sesi FGD bersama tim peneliti. Sehingga terbentuklah tujuan dari pengembangan game sosiodrama berbasis visual novel yang diinginkan. Tujuan yang sudah di konstruksikan akhirnya dikembangkan dalam bentuk diskripsi tentang konsep aplikasi yang dapat dijelaskan pada tabel 2.

Tabel 2. Deskripsi Konsep Aplikasi

Keterangan	Deskripsi
Tema	Pengembangan Integritas Akademik
Judul/Title	Lika liku sekolah online
Sasaran	Siswa Sekolah Menengah Pertama dan Atas
Fitur Game	Gambar, Cerita/Kasus, Materi integritas akademik, Game edukasi
Visual	Gambar tokoh, <i>background</i> , tombol dengan format png dan jpg
Audio	Suara dengan format wav
Interaktivitas	Tombol menu, pilihan jawaban, mulai, kembali, keluar aplikasi, mute, materi

2. Desain

Pada tahap 2 tim peneliti melakukan perancangan skenario dasar yang akan digunakan sebagai *main story* dalam pengembangan game visual novel nantinya. Sesuai dengan tema yang diusung, skenario dikembangkan dengan memperhatikan indikator integritas akademik sejumlah 7 aspek yaitu "*honesty* (kejujuran), *trust* (kepercayaan), *fairness* (keadilan), *respect* (menghargai), *responsibility* (tanggung

jawab), dan *humble* (rendah hati)” (Hafizha, 2021; Integrity, 2021; Macfarlane et al., 2014). Setiap indikator variabel integritas karir dikembangkan dalam sekuen terpisah pada cerita. Hal ini agar nampak dengan jelas perbedaan orientasi atau penekanan konten yang disajikan pada setiap sekuen atau babak dalam cerita. Walaupun demikian antar sekuen atau babak masih merupakan satu kesatuan cerita tunggal sehingga tidak terpisah satu sama lain atau terhindar dari bias konten utama layanan.

Tabel 3. Ringkasan *Story board*

Menu Utama	Halaman muka atau biasa kita sebut menu utama yang berisi beberapa pilihan pengaturan dan tombol memulai permainan
Scene 1	Prolog cerita tentang dilemma kebingungan dan kebosanan tokoh utama dalam melaksanakan sekolah secara online
Scene 2	Nilai yang diangkat “Menjadikan jujur sebagai dasar dalam proses pembelajaran”
Scene 3	Nilai yang diangkat “Rasa optimis dalam mengerjakan tugas-tugas sekolah”
Scene 4	Nilai yang diangkat “Mampu membangun situasi akademik yang kuat”
Scene 5	Nilai yang diangkat “Munculnya kesetaraan dalam lingkungan akademik”
Scene 6	Nilai yang diangkat “Munculnya perasaan positif terhadap opini orang”
Scene 7	Nilai yang diangkat “Turut dan taat pada aturan akademik”
Scene 8	Nilai yang diangkat “Bertanggungjawab atas berbagai kegiatan akademik yang dilakukan”
Scene 9	Nilai yang diangkat “Siap berkontribusi dalam menciptakan standar akademik yang baik”
Scene 10	Epilog gambaran singkat akan akhir cerita tokoh utama dan pesan moral yang dapat diperoleh dari cerita dalam permainan

3. Pengumpulan bahan

Pada tahap 3, tim peneliti melakukan pengumpulan bahan gambar atau grafis serta audio pendukung termasuk suara karakter yang akan digunakan dalam pengisi suara dan audio pada game nantinya. Penggunaan aspek teks, visual/gambar dan audio baik *sound background* dan *sound effect* disini diharapkan mampu memberikan efek psikologis pada pemain dalam situasi yang dibangun pada setiap babak atau scene cerita (Pratama et al., 2018). Dengan keterpenuhi unsur multisensory multimedia tersebut diharapkan mampu memberikan pemahaman yang kompleks akan konten yang disampaikan (Ponticorvo et al., 2019; Yurniwati, 2015). Pemenuhan gambar dilakukan dengan 2 cara yaitu pengembangan desain karakter dan pengembangan gambar latar. Pengembangan desain karakter dilakukan secara mandiri oleh tim peneliti sesuai dengan jumlah karakter yang telah dikembangkan dalam scenario. Sedangkan pembuatan gambar latar dikembangkan dari gambar asli yang dilakukan dengan foto asli yang diambil oleh tim dan dilakukan pengeditan agar terjadi kesesuaian tema cerita dan konsep 2D visual yang menjadi kerangka permainan. Pemilihan dan seleksi pengisi suara disesuaikan dengan karakter dari tokoh yang dikembangkan dalam cerita atau skenario sebagaimana tahap 2. Hal ini dilakukan agar pengahayatan atau nilai psikologis dan emosional dari pemain nantinya dapat tergerak dan masuk dalam setiap plot yang dimainkan (Ramadhani & Kurniawan, 2024).

4. Pembuatan (*Assembly*)

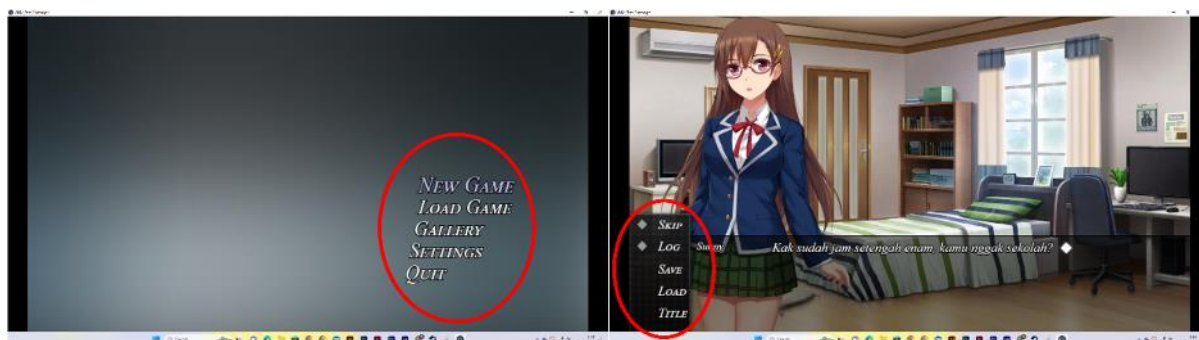
Pembuatan adalah tahap dimana scenario yang telah disusun beserta dengan bahan-bahan yang telah dikumpulkan dan dikembangkan disusun menjadi bagian utuh. Pengembangan game sosiodrama berbasis visual novel ini dikembangkan dengan aplikasi *visual novel maker* yang dikembangkan oleh “Degica games”. Pada awal permainan pemain dihantarkan dengan prolog cerita. Hal ini digunakan sebagai bagian dalam menarik perhatian pemain atau siswa agar dapat membuat mereka merasa penasaran dengan keseluruhan dari isi cerita atau persolan yang diangkat. Sebagai kata pembuka atau pengantar prolog akan memberikan daya tarik sekaligus pengikat bagi

suatu karya sastra (Hidayah et al., 2017). Selain itu prolog digunakan untuk memperkenalkan tokoh, pelaku, konflik dan sinopsis sebuah cerita yang didukung dengan latar atau background visual serta audio yang mendukung teman cerita (gambar no 2).

Hal lain yang menjadi nilai yang ditawarkan dalam pengembangan permainan ini adalah penggunaan menu navigasi yang sama baik dari awal permainan dan selama sesi permainan (gambar 3). Hal ini digunakan untuk membantu pemain dalam proses permainan. Beberapa fitur menu navigasi yang digunakan adalah menu "save dan load" agar pemain bisa menyimpan dan memulai kembali permainan yang dilakukan apabila tidak seketika selesai atau ada kendala teknik yang membuat pemain harus berhenti terlebih dahulu hal ini bisa disebabkan karena pilihan moral yang membutuhkan perenungan atau persoalan teknis dalam aplikasi perangkat sehingga pemain bisa melakukan penyimpanan terlebih dahulu (Bosman, 2019).



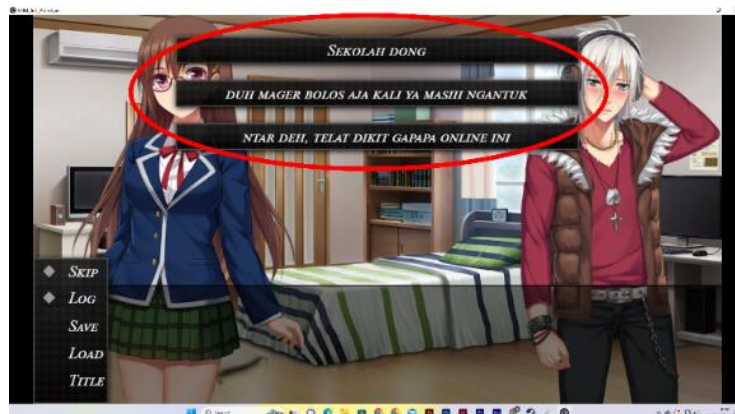
Gambar 2. Penggunaan Prolog diawal permainan



Gambar 3. Penggunaan menu navigasi pada awal dan sesi permainan

Poin penting dilakukan pada sesi cerita atau permainan terkait dengan fitur *option choice* sebagai nilai utama dalam visual novel (gambar 4). Dipahami bahwa dalam game visual novel, pemain memiliki peran aktif dalam menggerakkan cerita melalui pilihan-pilihan yang mereka buat. *Option choice* memungkinkan pemain memilih jalur cerita yang ingin diikuti (Andrew et al., 2019; Faizal, 2016). Misalnya, pemain dapat memilih untuk berinteraksi dengan karakter A atau B, yang akan mempengaruhi perkembangan cerita selanjutnya. Hanya saja pada prototype yang dikembangkan hanya terdapat satu alur cerita dimana saat pemain salah dalam memilih opsi yang disediakan akan disampaikan respon balikan yang tidak tepat di dikembalikan pada alur utama cerita. Selain itu *Option choice* juga digunakan untuk memperdalam hubungan antara karakter dan pemain. Misalnya, pemain dapat memilih untuk membantu karakter

tertentu atau mengabaikannya. Hal ini mewakili bagaimana dalam sosiodrama kita menghadirkan situasi baik itu konflik atau nilai yang dibelajarkan (Moser, 2023). Dengan demikian, memberikan *option choice* menjadi elemen kunci dalam visual novel yang memberikan kebebasan kepada pemain untuk menggali cerita dan memengaruhi jalannya peristiwa.



Gambar 4. Optimalisasi fitur “Option Choice” pada sesi permainan

5. Pengujian (*Testing*)

a. Pengujian *Alpha*

Pengujian *alpha* merupakan pengujian tentang apakah aplikasi atau media yang dikembangkan dapat berjalan dengan baik/lancar atau tidak. Pengujian ini meliputi dari hasil tampilan setiap halaman, keberfungsian tombol pada setiap menu, kejelasan suara yang dihasilkan, apakah ada eror atau malfungsi dari aplikasi, kesesuaian desain scenario yang dikembangkan. Setelah pengecekan dilakukan jika ditemukan adanya kesalahan atau ketidaksesuaian maka akan dilakukan perbaikan sebagaimana catatan yang ada. Setelah pengujian *alpha* selesai maka dilanjutkan kepada pengujian *beta*

b. Pengujian *Beta*

Pengujian *beta* merupakan proses verifikasi atau penilaian yang dilakukan dengan ahli dalam rangka *expert judgement*. Proses kegiatan ini untuk menilai apakah desain game yang dikembangkan dapat digunakan dan menghasilkan hal yang lebih efektif, efisien, dan, rasional. Dalam tahap validasi desain peneliti melakukan uji ahli atau judgment expert yang dilakukan bersama dua dosen sebagai pakar atau ahli dalam layanan bimbingan dan konseling. Hasil penilaian validator terhadap model adalah bahwa model “layak dengan revisi” untuk digunakan dengan kategori baik. Salah satu rekomendasi utama dari validator adalah proses validasi masih perlu ditindak lanjuti dengan melakukan uji kelayakan melalui uji pengguna dengan guru dan siswa agar lebih dapat dilihat kelebihan dan kekurangan lebih lanjut guna melihat keefektifitasan game yang disusun.

KESIMPULAN

Berdasarkan pada pelaksanaan kegiatan penelitian dan pengembangan dapat dirumuskan sejumlah simpulan yaitu: (1) Game sosiodrama berbasis visual novel menjadi satu dari sekian media layanan yang efektif untuk membantu siswa dalam memfasilitasi digitalisasi layanan, juga menudukung model pemberian layanan dengan strategi *blended learning*. (2) Dengan tersedian fitur teks, gambar, dan suara artinya mengedepankan prinsip multimedia. Penedapan prinsip multimedia, nilai novelty dan daya tarik diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa akan tema layanan

yang disampaikan. (3) Adanya menu interaktif, skenario yang kuat menjadikan game sosiodrama berbasis visual novel menjadi lebih menarik, dan diharapkan mampu mengembangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik dari siswa secara bersamaan. (4) Berdasarkan hasil pengujian alpha maupun beta didapatkan hasil bahwa *prototype game* sosiodrama berbasis visual novel dapat diterima atau layak dengan revisi.

SARAN

Dalam penelitian ini tentunya terdapat keterbatasan atau kekurangan yang perlu diperbaiki. *Pertama*, Peneliti merekomendasikan kepada peneliti selanjutnya agar melakukan ujicoba *game* atau produk secara terbatas yang dikembangkan bersama dengan pengguna untuk disempurnakan lebih lanjut. *Kedua*, penggunaan option choice pada game yang dikembangkan lebih menekankan pada satu alur, permainan akan lebih menarik jika dimungkinkan alur yang berbeda pada setiap pilihan yang diambil oleh pemain. *Ketiga*, Selain pada model visual game peneliti selanjutnya juga dapat mengembangkan pada model game lain yang lebih interaktif dan kompleksitas alur seperti RPG dalam mendukung pengembangan game based dalam layanan bimbingan dan konseling.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusalim, I. D. (2015). Developing Visual Novel Game of English Conversation for DEP EEPIS. *Journal of Education and Practice*, 6(33), 113–124. <http://search.proquest.com/docview/1773214717?accountid=14548>
- Aini, F. N. (2018). Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6(3).
- Al Aslamiyah, T., Setyosari, P., & Praherdhiono, H. (2019). Blended Learning dan Kemandirian Belajar Mahasiswa Teknologi Pendidikan. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(2), 109–114.
- Andrew, J., Henry, S., Yudhisthira, A. N., Arifin, Y., & Permai, S. D. (2019). Analyzing the factors that influence learning experience through game based learning using visual novel game for learning pancasila. *Procedia Computer Science*, 157, 353–359. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877050919310956>
- Binanto, I. (2010). *Multimedia digital-dasar teori dan pengembangannya*. Penerbit Andi.
- Bosman, F. G. (2019). There Is No Solution!: “Wicked Problems” in Digital Games. *Games and Culture*, 14(5), 543–559. <https://doi.org/10.1177/1555412017716603>
- Erhel, S., & Jamet, E. (2013a). Digital game-based learning: Impact of instructions and feedback on motivation and learning effectiveness. *Computers & Education*, 67, 156–167.
- Erhel, S., & Jamet, E. (2013b). Digital game-based learning: Impact of instructions and feedback on motivation and learning effectiveness. *Computers & Education*, 67, 156–167.
- Erri Wahyu Puspitarini, D. W. P. A. P. N. (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>
- Faizal, M. A. (2016). The effects of conversation-gambits visual-novel game on students' English achievement and motivation. *2016 International Electronics Symposium (IES)*, 481–486. <https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/7861054/>
- Gani, A., & Zulaikhah, S. (2022). The Effectiveness of Team Assisted Individualization Learning Model Using the Sociodrama Method in Increasing the Concept of Mastery Ability in Islamic Education Learning. *International Journal of Society, Culture & Language*, 10(2 (Themed Issue on the Socio-Psychology of Language)), 125–136.
- Giacomucci, S., & Giacomucci, S. (2021). Psychodrama and Social Work Theory. *Social Work, Sociometry, and Psychodrama: Experiential Approaches for Group Therapists, Community Leaders, and Social Workers*, 101–124.
- Hafizha, R. (2021). Pentingnya Integritas Akademik. *Journal of Education and Counseling (JECO)*, 1(2), 115–124.

- Hariyadi, S., Isrofin, B., Kurniawati, S., Semarang, U. N., Sekaran, K., Kota, G., & Tengah, J. (2022). Game Based learning dalam Aplikasi Layanan Dasar Bimbingan dan Konseling di Sekolah. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 7(1), 22–34.
- Hariyadi, S., Sri Hartati, Mt., Isrofin, B., Purbo Utomo, D., Ahmad Darul, D., Shafa Nurifda, T., & Bimbingan dan Konseling, J. (2022). Peningkatan Kompetensi Konselor dalam Pengaplikasian Game Based Learning pada Pelayanan Bimbingan dan Konseling. *Jpmi.Journals.IdS Hariyadi, MTS Hartati, S Sunawan, B Isrofin, DP Utomo, DA Darul, TS Nurifda Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia, 2022•jpmi.Journals.Id*, 2(3), 291–297. <https://doi.org/10.52436/1.jpmi.627>
- Hidayah, Y., ... S. S.-J. P., & 2017, undefined. (2017). Pengembangan media komik digital akuntansi pada materi menyusun laporan rekonsiliasi bank untuk siswa smk. *Jurnal dikbud.Kemdikbud.Go.Id*, 2(2). <https://doi.org/10.24832/jpnk.v2i2.588>
- Hidayat, R. (2018). Game-Based Learning: Academic Games sebagai Metode Penunjang Pembelajaran Kewirausahaan. *Buletin Psikologi*, 26(2), 71. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.30988>
- Integrity, I. C. for A. (2021). *The Fundamental Values of Academic Integrity. (3rd ed.)*.
- Kusumaningrum, I. (2014). Meningkatkan Perilaku Prosocial Rendah Melalui Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Sosiodrama. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*, 3(3).
- Lenhart, A. J. E. A. R. C. J. (2008). Teens, Video Games, and Civics Teens' gaming experiences are diverse and include significant social interaction and civic engagement. In *Pew Internet & American Life Project*. Pew Internet & American Life Project. 1615 L Street NW Suite 700, Washington, DC 20036. Tel: 202-419-4500; Fax: 202-419-4505; Web site: <http://pewinternet.org>. <http://www.pewinternet.org>
- Macfarlane, B., Zhang, J., & Pun, A. (2014). Academic integrity: a review of the literature. *Studies in Higher Education*, 39(2), 339–358. <https://doi.org/10.1080/03075079.2012.709495>
- Moser, K. L. (2023). Sociodrama: The Art and Science of Social Change. In *Journal of the Psychodrama, Sociometry, and Group Psychotherapy* (Vol. 69, Issue 1, pp. 65–67). American Society of Group Psychotherapy and Psychodrama.
- Ningrum, S. A., & Bethvine S., Y. (2013). *PENGEMBANGAN MEDIA GAME VISUAL NOVEL UNTUK MENGENALKAN DONGENG JEPANG MOMOTAROU 「桃太郎」 Sekar Ayu Ningrum*.
- Nugroho, A. (2014). *Pembuatan dan analisis game visual novel "quest of angel."*
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of Game-Based Learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283. <https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>
- Ponticorvo, M., Di Fuccio, R., Ferrara, F., Rega, A., & Miglino, O. (2019). Multisensory educational materials: five senses to learn. *Methodologies and Intelligent Systems for Technology Enhanced Learning, 8th International Conference 8*, 45–52.
- Pratama, D., Wardani, W., & Taufik, A. (2018). The visual elements strength in visual novel game development as the main appeal. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 33(3), 326–333. <http://jurnal.isi-dps.ac.id/index.php/mudra/article/view/455>
- Prensky, M. (2003). Digital game-based learning. *Computers in Entertainment (CIE)*, 1(1), 21.
- Ramadhani, R., & Kurniawan, R. (2024). Pengembangan Video Game Edukasi Interaktif Dalam Meningkatkan Pengetahuan Tentang Kesehatan Jantung. *Jurnal Penerapan Sistem Informasi (Komputer Dan Manajemen)*, 5(1), 162–172. <http://www.pkm.tunasbangsa.ac.id/index.php/kesatria/article/view/325>
- Ramalho, C. M. R. (2022). Sociodrama and role-play: Theories and interventions. *Revista Brasileira de Psicodrama*, 29, 26–35.
- Sari, E. P. (2013). Pengembangan model layanan bimbingan kelompok dengan teknik sosiodrama untuk meningkatkan sikap prososial. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 2(2).
- Shaffer, D. W., Squire, K. R., Halverson, R., & Gee, J. P. (2005). Video Games and the Future of Learning. *Phi Delta Kappan*, 87(2), 105–111.

- <https://doi.org/10.1177/003172170508700205>
- Siami-Irdemoosa, E., Dindarloo, S. R., & Sharifzadeh, M. (2015). Work breakdown structure (WBS) development for underground construction. *Automation in Construction*, 58, 85–94.
- Staker, H., & Horn, M. B. (2013). Blended Learning in the K–12 Education Sector. In *Blended Learning* (pp. 309–325). Routledge.
- Tobias, S., Fletcher, J. D., & Wind, A. P. (2014). Game-based learning. *Handbook of Research on Educational Communications and Technology*, 485–503.
- Uchikoshi, K. (2013). Visual Novels: Narrative Design in Virtue's Last Reward. *Game Developers Conference*.
- Virk, S., Clark, D., & Sengupta, P. (2015). Digital Games as Multirepresentational Environments for Science Learning: Implications for Theory, Research, and Design. *Educational Psychologist*, 50(4), 284–312.
<https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1128331>
- Winkel, W. S., & Hastuti, M. M. S. (2005). *Bimbingan dan konseling di institusi pendidikan*. Media Abadi.
- Yurniwati, A. N. (2015). Penerapan Model Multisensori untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Makalah Disajikan Dalam Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika UNY*.