

DESAIN VISUAL KARAKTER MENGGUNAKAN MEDIA GAME UNTUK SISWA SMA KELAS XII

Hedi Amelia Bella Cintya¹, Vinza Hedi Satria²

Universitas Surabaya, Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Surabaya

Kata kunci:

Desain Karakter, Kuantitatif, Permainan, Media

Abstrak

Banyak siswa SMA masih bingung menentukan masa depan akademik mereka di perguruan tinggi, terutama karena kurangnya pemahaman tentang bidang-bidang ilmu yang tersedia di perguruan tinggi. Ilmu yang ada di perguruan tinggi yang bersifat khusus sangat berbeda dengan ilmu-ilmu yang mereka terima saat SMA. Untuk mengatasi masalah ini, dilaksanakan sebuah penelitian yang bertujuan untuk mengenalkan siswa terhadap pelajaran mata kuliah berupa desain karakter pada program studi Desain Komunikasi Visual (DKV). Penelitian akan menggunakan media game sebagai media utama pengenalan mata kuliah. Penelitian sebelumnya telah menunjukkan keefektifan game sebagai sebuah media untuk menyampaikan ilmu pengetahuan. Game dinilai dapat meningkatkan atensi dan ketertarikan responden terhadap materi yang diberikan. Beberapa penelitian juga menunjukkan game mampu meningkatkan tingkat partisipasi responden terhadap materi yang diberikan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-test dan post-test untuk mengevaluasi dampak game terhadap minat dan pemahaman siswa. Melalui pengamatan deskriptif dan uji rank of mean ditemukan bahwa nilai mean hasil post-test lebih tinggi daripada pre-test. Selanjutnya untuk mengetahui signifikansi dari perbedaan mean dilakukan analisis lebih lanjut menggunakan uji Wilcoxon. Hasil analisis menunjukkan peningkatan signifikan pada nilai post-test dibandingkan pre-test, dengan nilai $p < 0,05$ yang menunjukkan perbedaan signifikan secara statistik. Temuan ini membuktikan bahwa game yang diimplementasikan tidak hanya memberikan efek positif tetapi juga berkontribusi signifikan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi desain karakter. Dengan hasil ini, game diharapkan dapat menjadi metode kreatif yang efektif untuk membantu siswa SMA memahami berbagai bidang ilmu di perguruan tinggi, sekaligus memotivasi mereka dalam mengeksplorasi minat dan bakat mereka.

Keywords:

Character Design, Quantitative, Game, Platformer

Abstract

Many high school students face confusion when determining their academic future in higher education, primarily due to a lack of understanding of the various fields of study available at universities that usually different than study they used to had in high school. To address this issue, a study was conducted to introduce



©2025 Penulis.
Dipublikasikan oleh
UPT.Pusat Penerbitan
LP2MPP Institut Seni
Indonesia Denpasar. Ini
adalah artikel akses terbuka
di bawah lisensi CC-BY-NC-
SA

DOI:
10.59997/amarasi.v6i1.4596

students to character design lessons within the Visual Communication Design (VCD) program through the use of a game-based medium. Previous research has demonstrated the effectiveness of games as a medium for delivering knowledge, highlighting their ability to increase attention and interest among participants. This study employed a quantitative approach using pre-test and post-test methods to evaluate the impact of the game on students' understanding, with further analysis conducted through the Wilcoxon test. The analysis results revealed a significant improvement in post-test scores compared to pre-test scores, with a p-value of less than 0.05, indicating statistically significant differences. These findings confirm that the implemented game not only had a positive effect but also significantly contributed to enhancing students' understanding of character design concepts. With these results, the game is expected to serve as an effective and creative method to assist high school students in comprehending various academic fields in higher education while also motivating them to explore their interests and talents.

PENDAHULUAN

Masa SMA di Indonesia adalah masa peralihan yang sangat penting bagi masa depan siswa (Yanis et al., 2024). Berbeda dengan peralihan dari SMP ke SMA yang masih memiliki beberapa kemiripan, peralihan dari jenjang SMA menuju perguruan tinggi mengharuskan siswa SMA untuk memiliki pertimbangan yang sangat matang (Fitria et al., 2020). Berdasarkan sebuah survei yang telah dilakukan N. Putri (2023), ditemukan fakta bahwa 92% Siswa masih bingung harus memilih jurusan apa diantaranya, 41% malah merasa telah salah memilih jurusan. Pengenalan mata kuliah di perguruan tinggi kepada siswa SMA menjadi hal yang penting untuk dilakukan untuk memberikan bekal kepada siswa mengenai perkuliahan yang ingin mereka tempuh kelak

Ilmu desain visual pada karakter (Wahyudi et al., 2024) mengajarkan tidak hanya mendesain karakter yang memenuhi unsur estetika namun juga memastikan tersampainya makna dan pesan yang ingin disampaikan (Hananto, 2020; Palazzolo, 2023) atau dalam beberapa kasus, identitas visual dari suatu organisasi yang mereka wakili (Pranawa et al., 2024). Karakter yang didesain dapat bermacam-macam, tergantung dimana karakter itu diimplementasikan. Penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya telah mencoba untuk melakukan desain karakter animasi kartun (Award et al., 2023; Bhosle, 2024), karakter pada komik (Aditia & Aditia, 2024), karakter maskot (Cintya et al., 2023; Tjhie et al., 2023), karakter dalam permainan (S. F. Putri et al., 2024) dan karakter lainnya.

Memperkenalkan ilmu desain visual karakter kepada siswa SMA memberikan sebuah tantangan yang berbeda. Pelajaran ilmu desain visual karakter merupakan pelajaran yang bersifat penjuruan dan mayoritas dilakukan secara praktek (Ali, 2022; Liu & Ko, 2021). Sampai saat ini, penelitian mengenai metode pengenalan desain visual karakter masih belum banyak diteliti. Salah satu penelitian terdahulu telah mencoba menggunakan berbagai metode untuk

mengenalkan Pelajaran desain visual kepada siswa SMA. Seperti penelitian yang dilakukan oleh (Ramdhani et al., 2021) mengadakan *workshop* untuk siswa SMA untuk menarik minat siswa terhadap desain komunikasi visual. Masih sedikitnya metode yang digunakan menunjukkan besarnya kebutuhan akan metode lain yang masih tetap berhubungan dengan rumpun ilmu desain visual karakter namun juga dapat menarik perhatian siswa terhadap pelajaran yang diberikan.

Dalam penelitian desain visual karakter, *game* atau permainan digital menjadi salah satu media yang cukup dekat dengan desain visual karakter. Beberapa penelitian telah mencoba menjelaskan desain dari sebuah karakter game baik dari segi estetika desain karakter didalam *game* (Maharani et al., 2024; Thifaldy & Belasunda, 2024), bagaimana proses pembuatan desain karakter yang diadopsi dalam *game* (Brahmana & Grahita, 2023) maupun persepsi pemain terhadap karakter dalam *game* (Putra & Annissa, 2022). *Game* sendiri sebagai sebuah media, memiliki kemampuan untuk menarik minat dari pemainnya terhadap sebuah pesan yang disampaikan (Satria et al., 2024).

Penggunaan *game* sebagai sebuah media dalam menyampaikan sebuah pesan sebenarnya bukanlah hal baru. Berbagai penelitian yang telah dilakukan sebelumnya telah berusaha menunjukkan bagaimana *game* menjadi sebuah media yang mampu menyampaikan sebuah pesan. Penelitian yang telah dilaksanakan oleh (Murtadlo et al., 2024) mencoba untuk merancang bangun sebuah *game* edukasi doa islam. Melalui penelitian tersebut, ditemukan bahwa pengajaran doa islam melalui *game* dapat meningkatkan minat anak terhadap materi yang diajarkan. Senada dengan penelitian tersebut, penelitian (Satria et al., 2024) melakukan pengujian penyampaian materi kewirausahaan menggunakan media *game* kepada mahasiswa. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan ketertarikan dari responden terhadap materi kewirausahaan yang telah diberikan.

Tanpa perlu diragukan, *Game* mampu menjadi sebuah media yang cukup efektif dalam menyampaikan sebuah pesan. Penelitian yang akan dilaksanakan bertujuan untuk lebih jauh mengeksplorasi penggunaan *game* sebagai sebuah media dalam memperkenalkan salah satu bidang studi kepada siswa dan siswi SMA. Melalui latar belakang dan tujuan yang telah dipaparkan sebelumnya, muncul sebuah pertanyaan:

"Apakah *game* dapat digunakan sebagai media untuk memperkenalkan anak SMA Kelas XII kepada mata kuliah desain visual karakter?"

"Seberapa efektif penggunaan *game* sebagai media untuk memperkenalkan mata kuliah desain visual karakter kepada anak SMA kelas XII?"

Untuk menjawab pertanyaan tersebut, maka sebuah penelitian akan dilaksanakan.

METODE

Penelitian yang akan dilaksanakan memiliki tujuan untuk menciptakan sebuah permainan yang berfungsi untuk menarik minat siswa SMA terhadap mata kuliah desain komunikasi visual,

khususnya desain visual karakter serta menguji tingkat signifikansi dari pengujian tersebut. Untuk menguji tingkat signifikansi maka akan dilaksanakan penelitian kuantitatif dengan sampel responden sampel siswa dan siswi SMA. Karena keterbatasan penelitian, pada penelitian yang dilaksanakan kali ini, sampel responden siswa dan siswi SMA diambil merupakan siswa-siswi dari satu kelas pada satu SMA Swasta yang ada di Surabaya. Maka secara umum, metodologi dari penelitian yang akan dilakukan dapat dibagi menjadi tiga bagian: Pembuatan Hipotesis, Perancangan *Game*, Implementasi dan Evaluasi.

Pertama, untuk merumuskan hipotesis yang mampu menjawab rumusan masalah yang telah dibuat diperlukan kerangka konseptual untuk menjelaskan alur pemikiran dari pengujian kuantitatif. Kerangka konseptual dapat dilihat pada gambar 1 dibawah.



Gambar 1. Kerangka Konseptual (Sumber: Penelitian Pribadi)

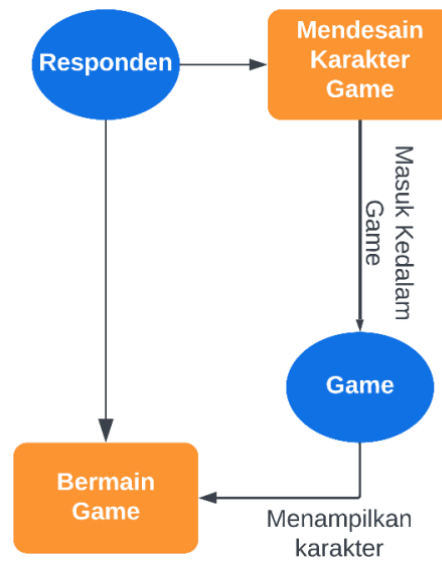
Penelitian yang akan dilaksanakan meneliti mengenai efek implementasi *game* terhadap minat siswa SMA terhadap mata kuliah desain karakter yang merupakan salah satu mata kuliah dari jurusan Desain Komunikasi Visual. Untuk menguji hal tersebut, maka dirumuskan hipotesis:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan signifikan dari penggunaan *game* dalam promosi mata kuliah desain karakter.

H_1 : Terdapat perbedaan signifikan dari penggunaan *game* dalam promosi mata kuliah desain karakter.

Setelah hipotesis dirumuskan, selanjutnya perancangan *game* dipaparkan. Pada tahap perancangan, alur dari pengenalan mata kuliah desain visual karakter dirancang. Alur tersebut menggambarkan bagaimana siswa dan siswi yang menjadi responden berinteraksi dengan *game* yang akan dirancang. Bentuk alur secara keseluruhan dipresentasikan pada gambar 2 dibawah.

Perintah akan diberikan kepada para responden yang merupakan siswa dan siswi SMA untuk mendesain dua karakter *game*: Karakter pemain dan karakter musuh. Selain perintah pembuatan desain, responden juga akan diberikan instruksi dan ilmu pengetahuan mengenai desain karakter *game* secara singkat seperti *tools* apa yang dapat digunakan dan *pixel*, ukuran dari karakter yang akan dibuat. Instruksi berlangsung selama 15 menit. Setelah instruksi selesai diberikan, responden diberikan waktu 1 jam untuk melakukan proses pendesainan.

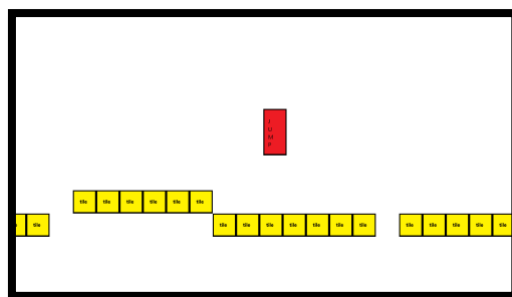


Gambar 2. Peta Ilustrasi Interaksi Antara Pemain dan Permainan (Sumber: Penelitian Pribadi)

Desain karakter yang sudah dibuat kemudian dikumpulkan dan dimasukkan kedalam *game*. Responden akhirnya dapat bermain *game* menggunakan karakter yang mereka buat.

Pada tahap implementasi, *game* yang akan digunakan pada penelitian kali ini merupakan *game* dengan *genre platformer*. Memiliki tipe grafis 2 Dimensi dengan *engine Game Maker*.

Game yang dibuat akan memiliki fitur untuk dapat mengunggah *asset* karakter didalam permainannya. *Asset* yang diunggah merupakan file dengan format gambar, yaitu jpg/png. Penggantian *asset* dilakukan pada *front-end game* sehingga masing-masing responden dapat mengganti asset permainan dengan mudah tanpa perlu merubah file atau *source code* dari permainan. Prototip dari *game* dapat dilihat pada gambar 3 dibawah:



Gambar 3. Prototip Permainan (Sumber: Penelitian Pribadi)

Pada gambar 3, pemain yang merupakan kotak berwarna merah dapat berjalan ke kiri dan kanan dan dapat melompat. Selama berjalan, pemain akan bertemu dengan musuh. Pemain dapat memilih antara menghadapi musuh dengan serangan atau menghindar. Permainan

akan berlangsung selama 1 ronde, masing-masing responden memainkan permainan secara bergantian dengan menggunakan perangkat keras yang telah disediakan

Selanjutnya, untuk menilai keefektifan *game* yang telah dibuat dalam mempromosikan mata kuliah desain karakter akan dirancang metode evaluasi *pre-test* dan *post-test* yang dimodifikasi.

Jika *post-test* dan *pre-test* biasanya merujuk pada sebuah rangkaian soal yang akan diuji dengan sistem skoring (Martins et al., 2022). tes yang akan dilaksanakan akan berisi pertanyaan seputar tingkat minat siswa dalam mengikuti pelajaran desain karakter. Daftar pertanyaan yang diajukan kepada responden dapat dilihat pada tabel 1 dibawah.

Tabel 1. Daftar Kuisisioner *Post-Test* dan *Pre-Test* (Sumber: Pribadi)

Q	Pertanyaan
1	Apakah anda mengetahui soal pelajaran desain karakter dalam desain komunikasi visual?
2	Apakah anda tertarik dengan pelajaran desain karakter dalam desain komunikasi visual?
3	Apakah anda tertarik untuk merancang desain dari karakter dalam desain komunikasi visual?
4	Apakah anda tertarik untuk mengintegrasikan ilmu desain karakter dalam kehidupan sehari-hari?
5	Apakah anda berminat untuk mengetahui lebih banyak mengenai desain karakter dan desain komunikasi visual?

Total terdapat 5 pertanyaan, yang akan diberikan kepada responden. Pertanyaan dijawab dengan menggunakan *skala likert* dimana 1 berarti Sangat Tidak Tertarik dan 5 berarti Sangat Tertarik. Responden diberikan waktu masing-masing 15 menit untuk menjawab sebelum arahan berlangsung dan setelah arahan berlangsung. Kuisisioner diberikan kedalam bentuk *google form* kepada seluruh responden didalam kelas. Kuisisioner yang sudah dikumpulkan kemudian diproses dengan dilakukan penghitungan rata-rata pada masing-masing pertanyaan. Proses perhitungan ini dilakukan agar dapat dilakukan penilaian secara mendalam dan tidak hanya pada *post-test* dan *pre-test* secara umum.

Penelitian yang sedang berlangsung dilakukan di salah satu SMA Swasta di Surabaya. SMA tersebut memiliki total 12 kelas yang dibagi kedalam 3 tingkat (Kelas X, XI dan XII). Populasi dari sampel merupakan siswi dan siswa SMA kelas XII yang akan segera melanjutkan ke perguruan tinggi yang berjumlah 4 kelas. Dari 4 kelas tersebut dilakukan metode *purposive sampling* dengan mengambil kelas yang memiliki minat melanjutkan ke jenjang perkuliahan paling tinggi. Hal ini dilakukan agar penelitian tidak hanya memberikan pengetahuan baru namun juga manfaat bagi responden. Perlu diingat bahwa pengukuran minat siswa untuk melanjutkan dilakukan oleh internal SMA, sehingga tidak termasuk dalam *scope* penelitian yang sedang dilakukan.

Kelas yang menjadi sampel pada penelitian kali ini berjumlah 42 orang dengan pembagian 23 laki-laki dan 19 perempuan. Walau begitu, variabel jenis kelamin dan usia responden tidak diperhitungkan dalam evaluasi yang dilakukan karena dinilai kurang relevan terhadap penelitian yang akan dilaksanakan.

Kegiatan evaluasi akan dilaksanakan dengan total 45 menit, dimana masing-masing dibagi dalam 15 menit untuk pengarahan dan pengerjaan *post-test* dan *pre-test*.

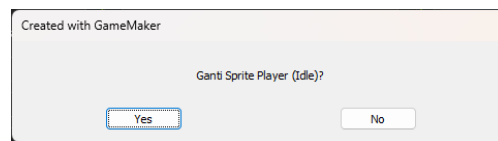
Untuk mengetahui tingkat signifikansi dari masing-masing jawaban akan dilakukan uji beda non-parametrik data berpasangan. Uji beda akan dilaksanakan dengan rumus penghitungan *Wilcoxon*. Uji ini digunakan dengan asumsi bahwa data parametrik tidak dapat dipenuhi (Yusnita, 2023) Pengujian akan dilakukan dengan alat bantuan penghitung statistik seperti *Microsoft Excel* dan *IBM SPSS*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan selama 1 hari kedalam 1 kelas yang berisi siswa-siswi SMA yang berasal dari beberapa SMA yang berjumlah 42. Penelitian diawali dengan pemberian uji *pre-test*. Siswa diberikan waktu selama 15 menit untuk mengisi *pre-test* melalui *googleform*. Setelah menyelesaikan *pre-test*, selanjutnya siswa diberikan instruksi.

Setelah instruksi diberikan selama 15 menit, para responden diberikan waktu 1 jam untuk mendesain karakter *game* dengan menggunakan perangkat ponsel pintarnya masing-masing.

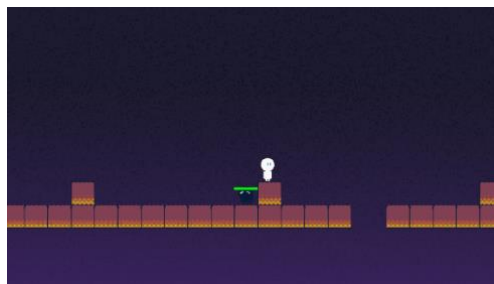
Setelah selesai mendesain karakternya, siswa dipersilahkan untuk mengunggah aset gambar yang telah mereka buat kedalam permainan.



Gambar 4. Pilihan Unggah Aset (Sumber: Penelitian Pribadi)

Diawal permainan, pemain mendapatkan balon percakapan yang menawarkan pemain untuk mengganti asset permainan seperti pada gambar 4 diatas. Jika di klik ya, maka pemain diminta untuk mengunggah asset yang diinginkan

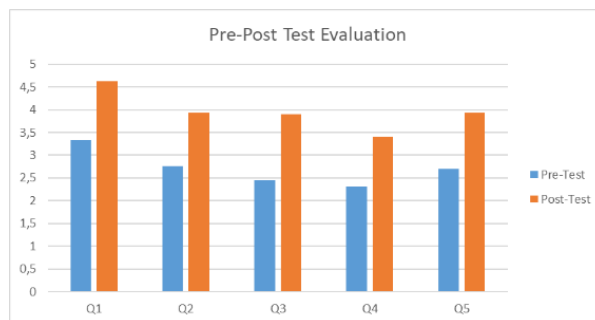
Setelah gambar selesai diunggah, Gambar 5 menunjukkan contoh aset yang telah diunggah kedalam *game*.



Gambar 5. Game dengan Aset yang sudah diunggah (Sumber: Penelitian Pribadi)

Setelah memainkan permainan selama 1 ronde, siswa dipersilahkan untuk mengisi *post-test* selama 15 menit. Setelah pengisian *post-test* telah selesai, maka penelitian berlanjut pada pengolahan data survei SPSS.

Analisa akan dilakukan dengan dua cara, pertama adalah melakukan komparasi terhadap hasil dari *pre-test* dan *post-test*. Hasil rata-rata disajikan pada diagram berdasarkan *rata-rata* jawaban pada masing-masing pertanyaan pada gambar 6 dibawah



Gambar 6. Perbandingan Post Test dan Pre Test (Sumber: Penelitian Pribadi)

Melalui gambar 6 perbedaan antara *pre-test* (berwarna biru) dan *post-test* (merah) dapat dilihat secara deskriptif. Pada pertanyaan pertama (Q1) hasil *pre-test* memiliki rata-rata sebesar 3,33. Sedangkan, saat *post-test* memiliki rata-rata sebesar 4,61 berarti 1,32 poin lebih tinggi dari *pre-test*. Pada pertanyaan kedua (Q2) mengenai "Apakah anda tertarik dengan pelajaran desain karakter dalam desain komunikasi visual?" pada *pre-test* mendapatkan nilai 2,76 pada *post-test* mendapatkan 3,92. Menunjukkan perbedaan 1,16 poin rata-rata. Pada pertanyaan ke 3 (Q3) hasil rata-rata kuisioner skala likert saat *pre-test* sebesar 2,45. Hasil ini meningkat sebanyak 1,45 poin saat *post-test* sehingga menjadi 3,9. Pada pertanyaan 4 (Q4) nilai *pre-test* sebesar 2,3 sedangkan pada nilai *post-test* sebesar 3,4 memberikan jarak 1,1 poin. Pada pertanyaan terakhir (Q5), nilai rata-rata *pre-test* berada pada angka 2,69 sedangkan nilai *post-test* nya meningkat pada 3,92. Memberikan *gap* 1,83 poin.

Dari 5 pertanyaan yang diajukan pada *post-test* dan *pre-test* pertanyaan ke 5 mengenai "Apakah anda berminat untuk mengetahui lebih banyak mengenai desain karakter dan desain komunikasi visual?" memiliki perbedaan nilai yang paling tinggi dengan 1,83 poin perbedaan antara *post-test* dan *pre-test*. Hal ini bermakna positif, bahwa berarti penelitian yang dilakukan membuat siswa untuk tertarik dengan ilmu desain karakter dan desain komunikasi visual secara umum. Bahwa banyak responden yang sebelumnya mungkin kurang memberikan atensi lebih pada ilmu desain karakter dan desain komunikasi visual, kini menjadi jauh lebih tertarik.

Pertanyaan ke-empat yang berbunyi "Apakah anda tertarik untuk mengintegrasikan ilmu desain karakter dalam kehidupan sehari-hari?" menanyakan mengenai tingkat ketertarikan siswa untuk mengimplementasikan ilmu-ilmu dalam desain karakter yang didapatkan seperti teori pemilihan warna dan teori pembuatan desain karakter kedalam basis kehidupan sehari-hari, sebagai contoh pemilihan warna baju untuk dipakai sehari-hari. Pertanyaan tersebut memiliki perbedaan nilai paling sedikit antara *pre-test* dan *post-test* dengan nilai berkisar pada 2,3 sampai 3,4 memberikan jarak 1,1 poin.

Dalam hal nilai *post-test* dan *pre-test*. Pertanyaan pertama memiliki nilai *pre-test* paling tinggi yaitu sebesar 3,33. Menunjukkan bahwa sebagian besar sampel telah memahami mengenai desain komunikasi visual secara umum bahkan sebelum dilaksanakannya penelitian. Namun

dengan nilai pertanyaan 5 yang relatif rendah yaitu pada 2,69 menunjukkan walau responden telah mengetahui soal desain komunikasi visual, tidak semua responden ingin mengetahui lebih lanjut mengenai jurusan tersebut.

Pada *post-test*, nilai rata-rata tertinggi dipegang oleh pertanyaan pertama, dengan perbedaan 1,32 poin, menunjukkan bahwa walaupun responden telah mengetahui mengenai desain komunikasi visual, ternyata penelitian yang dilakukan tetap bisa memberikan responden beberapa pengetahuan baru mengenai desain komunikasi visual tersebut.

Selanjutnya, dilaksanakan pengujian signifikansi dengan menggunakan uji beda non-parametrik dengan metode *Wilcoxon matched-paired signed test* untuk mengetahui apakah perbedaan antara *pre-test* dan *post-test* bersifat signifikan.

Sebelum memulai uji beda, ditetapkan beberapa standar. Pertama adalah standar signifikansi adalah 95% atau 0.05. Selanjutnya hipotesis yang dapat menjawab tujuan dari penelitian pun juga dirumuskan:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan signifikan dari penggunaan *game* dalam promosi mata kuliah desain karakter.

H_1 : Terdapat perbedaan signifikan dari penggunaan *game* dalam promosi mata kuliah desain karakter.

Hasil uji Wilcoxon dilakukan kepada rata-rata dari masing-masing siswa saat melaksanakan *pre-test* dan *post-test*. Hasil dapat dilihat pada tabel 2 dan 3 dibawah

Tabel 2: Hasil *rank of mean* (Sumber: SPSS)

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
posttest - pretest	Negative Ranks	2 ^a	25.50	51.00
	Positive Ranks	40 ^b	21.30	852.00
	Ties	0 ^c		
	Total	42		

a. posttest < pretest

b. posttest > pretest

c. posttest = pretest

Melaui tabel *Rank of Mean* diatas dapat diketahui bahwa *positive ranks* pada data *post-test* jauh lebih banyak dari *pre-test*. Hal tersebut menunjukkan bahwa secara umum, nilai dari *post-test* jauh lebih tinggi daripada *pre-test* dengan nilai *positive ranks* sebesar 40 dan *negative ranks* sebesar 2.

Hasil yang ditunjukkan pada *Rank of Mean* menunjukkan keselarasan dengan hasil pada pengujian *mean* secara deskriptif pada gambar 4. Dimana sebagian besar data pada *post-test* jauh lebih tinggi daripada data pada *pre-test*. Keselarasan dari dua pengujian tersebut dapat meningkatkan keakuratan dari hasil perbandingan *mean*.

Selain itu, nilai pada *ties rank* adalah 0, menunjukkan bahwa tidak ada satupun data pada *post-test* dan *pre-test* yang bernilai sama. Setelah mengetahui perubahan positif yang terjadi, selanjutnya, untuk mengetahui seberapa signifikan perubahan yang terjadi akan dilaksanakan uji beda.

Tabel 3: Wilcoxon Matched-Paired Signed Test (Sumber: SPSS)

Test Statistics ^a	
	posttest - pretest
Z	-5.014 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Pada hasil uji beda non-parametrik *Wilcoxon Matched-Paired Signed Test* nilai dari *Z score* sebesar -5.014 dengan nilai *p* sebesar 0,0001 maka dengan asumsi nilai standar signifikansi adalah 0,05 dapat dikatakan $p < 0,05$. Melalui hasil tersebut maka H_0 : "Tidak terdapat perbedaan signifikan dari penggunaan *game* dalam promosi mata kuliah desain karakter." Ditolak, dengan ditolaknya H_0 maka secara otomatis, H_1 menjadi hasil dari pengujian yang dilaksanakan. Berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *post-test* dan *pre-test*

Jika seluruh pengujian pada evaluasi digabungkan maka dapat dikatakan bahwa melalui pengujian beda non-parametrik data berpasangan, terdapat perbedaan signifikan dari hasil pengujian sebelum (*pre*) dan setelah (*post*) dilaksanakannya penelitian berupa pengenalan mata kuliah desain karakter dengan menggunakan media *game*. Melalui uji komparasi *mean*, ditemukan bahwa perbedaan yang terjadi diantara kedua pengujian bersifat *positif* berarti nilai *post-test* jauh lebih tinggi dari *pre-test*. Menunjukkan efek positif dari penelitian yang telah dilakukan. Efek positif dan signifikan yang telah ditemukan pada evaluasi secara deskriptif dan uji beda tersebut dapat dimanfaatkan untuk menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan sebelumnya

SIMPULAN

Penelitian yang telah dilakukan telah berakhir, melalui penelitian dapat dikatakan bahwa pertanyaan yang diajukan diawal penelitian, yaitu: "Apakah *game* dapat digunakan sebagai media untuk menarik minat anak SMA Kelas XII dalam mata kuliah desain visual karakter?" Dapat dijawab melalui data yang dipaparkan. Pertama, sebuah *game* telah diciptakan, *game* dengan *genre 2D Platformer* tersebut memiliki fitur penggantian *asset* diawal permainan. *Game* tersebut telah diimplementasikan dan diuji kepada sampel. Dengan nilai *post-test* yang lebih tinggi secara umum dari *post-test* Maka dapat dikatakan bahwa pada pertanyaan pertama, dapat dikatakan bahwa *game* dapat digunakan sebagai media untuk menarik minat siswa SMA Kelas XII

Pada pertanyaan kedua, mengenai: "Seberapa efektif penggunaan *game* sebagai media untuk memperkenalkan mata kuliah desain visual karakter kepada anak SMA Kelas XII?" dapat dijawab melalui uji *pre-post test* dan serangkaian pengujian. Melalui pengujian yang telah dilakukan dapat dikatakan bahwa *game* dapat digunakan sebagai media untuk menarik minat anak SMA kelas XII dalam mata kuliah desain visual karakter dari desain komunikasi visual. Hal ini ditunjukkan melalui pengujian komparasi *mean* yang menunjukkan nilai positif antara *pre-test* dan *post-test*. Uji beda juga menunjukkan bahwa tidak hanya memiliki nilai positif, namun perbedaan diantara keduanya bersifat *signifikan*, menunjukkan bahwa *game* tidak hanya bisa digunakan untuk menarik minat namun juga sangat efektif untuk digunakan.

REFERENSI

- Aditia, R., & Aditia, B. (2024). Arts Education and Visual Communication in Character Design of the Nusa Five Serial Comic Character by Sweta Kartika. *EDUCASIA: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, Dan Pembelajaran*, 9(1), 17–30. <https://doi.org/10.21462/EDUCASIA.V9I1.241>
- Ali, A. (2022). Critically reflective practice in visual communication design teaching for higher education undergraduate program. *International Journal of Technology and Design Education*, 32(2), 1063–1078. <https://doi.org/10.1007/S10798-020-09626-6/METRICS>
- Award, D., Laksana, W., Slamet Widodo, A., & Ardianto, D. T. (2023). Gambar Imajinasi Anak-Anak sebagai Aset dalam Pengembangan Animasi Edukasi. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 9(04), 488–502. <https://doi.org/10.33633/ANDHARUPA.V9I4.9452>
- Bhosle, M. (2024). Influence of anime on character design: A study of Indian animation students. *Art, Design & Communication in Higher Education*. https://doi.org/10.1386/ADCH_00090_1
- Brahmana, A. M. L., & Grahita, B. (2023). Analyzing the Adaptation of Ramayana Wayang Characters in Code Atma Video Game. *Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual*, 16(1), 114–124. <https://doi.org/10.31937/ULTIMART.V16I1.3230>
- Cintya, H. A. B., Hairunnas, H., Kurniawan, T., & Afandi, M. Z. (2023). RANGKA KERJA PERANCANGAN MODEL MASKOT UNTUK SEKOLAH ALAM DEPOK. *Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, Dan Periklanan*, 8(2), 169–190. <https://doi.org/10.25124/DEMANDIA.V8I2.5736>
- Dirin, A., & Laine, T. H. (2023). The Influence of Virtual Character Design on Emotional Engagement in Immersive Virtual Reality: The Case of Feelings of Being. *Electronics 2023, Vol. 12, Page 2321*, 12(10), 2321. <https://doi.org/10.3390/ELECTRONICS12102321>
- Fitria, N., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2020). ANALISIS FAKTOR-FAKTOR TERHADAP PENGAMBILAN KEPUTUSAN CALON MAHASISWA UNTUK MEMILIH JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 1(2), 120–127. <http://ojs-steialamar.org/index.php/JAA/article/view/96>
- Gantari, Q. M., & Mansoor, A. Z. (2024). Relasi Karakter Tokoh Tangkwa pada Webtoon Lazy Cooking dengan Tema Food Webtoon dalam Kajian Manga Matrix. *Jurnal Visual Ideas*, 4(2), 96–103. <https://doi.org/10.33197/VISUALIDEAS.VOL4.ISS2.2024.2081>

- Hananto, B. A. (2020). IMPLEMENTASI BUDAYA KOREA PADA PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL "MIREOKKI." *Jurnal Dimensi DKV: Seni Rupa Dan Desain*, 5(1), 1–18. <https://doi.org/10.25105/JDD.V5I1.6855>
- Liu, G.-C., & Ko, C.-H. (2021). Education Photoshop and Illustrator Use in Instructional Design A Case Study of College Visual Communication Course Design. *The International Journal of Design*, 15(1), 119–130.
- Maharani, M., Suryati, S., & Manalullaili, M. (2024). Analisis Desain Komunikasi Visual Karakter Jing Yuan dalam Game Honkai Star Rail. *Jurnal Bisnis Dan Komunikasi Digital*, 1(2), 13–13. <https://doi.org/10.47134/JBKD.V1I2.2281>
- Martins, I., Perez, J. P., & Novoa, S. (2022). Developing orientation to achieve entrepreneurial intention: A pretest-post-test analysis of entrepreneurship education programs. *The International Journal of Management Education*, 20(2), 100593. <https://doi.org/10.1016/J.IJME.2021.100593>
- Murtadlo, A. D., Atmaja, P. W., & Sihananto, A. N. (2024). Pengembangan Game Edukasi Doa Islam: Desain Arsitektur dan Implementasi. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 0(9), 4043–4053–4043–4053. <https://doi.org/10.47467/RESLAJ.V6I9.2516>
- Palazzolo, H. (2023). *Choose your character! The power of character design in the development of Interactive Digital Narrative learning projects*. <https://www.politesi.polimi.it/handle/10589/190337>
- Pranawa, I. G. A. N. B. R., Nuriarta, I. W., & Swandi, I. W. (2024). PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL PADA EVENT KEEP ON STAGE DI PREGINA SHOWBIZ BALI. *AMARASI: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*, 5(02), 171–179. <https://doi.org/10.59997/AMARASI.V5I02.3894>
- Putra, R. W., & Annissa, J. (2022). Analysis of Player's Reception in the Video Game "Among Us." *PROPAGANDA*, 2(1), 32–38. <https://doi.org/10.37010/PROP.V2I1.455>
- Putri, N. (2023). *Youthmanual: Angka Siswa yang Salah Pilih Jurusan Masih Tinggi*. <https://Skystarventures.Com/Blog/Business/Youthmanual-Angka-Siswa-Yang-Salah-Pilih-Jurusan-Masih-Tinggi/>.
- Putri, S. F., Daniar, A., & Rahman, A. (2024). Perancangan Desain Karakter Untuk Board Game Tentang Cerita Rakyat "Legenda Putri Komodo Dan Darman & Darmin" Untuk Anak Usia 10-12 Tahun. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 1271–1278. <https://doi.org/10.31004/INNOVATIVE.V4I3.10245>
- Ramdhani, A., Hardian, R., & Maulana Fajar, A. (2021). *PEMBUATAN MOTION GRAPHIC PENGENALAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL UNTUK SISWA SMA-SMK*.
- Satria, V. H., Zuhroh, N. F., & Sari, J. (2024). Enhancing Student Engagement in Entrepreneurship Education for Undergraduate Student through Gamification Methods. *Asian Journal of Education and Social Studies*, 50(8), 206–214. <https://doi.org/10.9734/ajess/2024/v50i81521>
- Thifaldy, K., & Belasunda, R. (2024). Analisis Desain Visual Karakter Neuvillette dalam Game Genshin Impact menggunakan Manga Matriks. *Judikatif: Jurnal Desain Komunikasi Kreatif*, 0(1), 80–85. <https://doi.org/10.35134/JUDIKATIF.V6I1.194>
- Tjhie, B. W., Sekarasri, A. L., & Gunawan, A. M. P. (2023). Visualising an Academic Institution's Image Through Brand Mascots: Pradita University. *Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual*, 10(2), 125–137. <https://doi.org/10.31937/ULTIMART.V16I2.3327>
- Wahyudi, I. K. W. P., Artha, I. G. A. I. B., & Kharismawan, P. G. S. (2024). PERANCANGAN KARAKTER ANIMASI CALON ARANG UNTUK YOUTUBE HNS STUDIO. *AMARASI: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*, 5(02), 150–157. <https://jurnal2.isi-dps.ac.id/index.php/amarasi/article/view/4116>
- Yanis, M. N., Purnamasari, T., & Zebua, D. (2024). Pengenalan Dunia Kampus di Sma Negeri 1 Kuala Pembuang Kabupaten Seruyan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Multi Disiplin*, 1(1), 15–19. <https://doi.org/10.70134/JUPENGGEN.V1I1.11>
- Yusnita, I. (2023). Analisis Perbedaan Tingkat Manajemen Laba Dan Profitabilitas Sebelum Dan Sesudah Akuisisi. *Jurnal Ekonomi Manajemen Dan Bisnis (JEMB)*, 1(2), 210–222. <https://doi.org/10.47233/JEMB.V1I2.637>