

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

II.1. Penelitian Terdahulu

Untuk mendukung keberhasilan penelitian ini, penulis menggunakan referensi jurnal-jurnal dan penelitian-penelitian terkait sebagai pendukung penelitian yang penulis lakukan.

1. Menurut Muhammad Pasca Rizcky Reformasi, Roviana H. Dai & Mohammad Syafri Tuloli (2021) Perkembangan game saat ini sangat pesat dengan berbagai genre game termasuk game Visual Novel yang menampilkan narasi dan teks dialog dalam sebuah kotak dengan gambar karakter dan latar belakang. Namun perkembangan game menuai banyak sorotan karena konten-konten yang ditampilkan tidak sesuai norma. Oleh karena itu perlu mendesain game edukasi yang dapat memberikan contoh keteladanan sikap dan perilaku kepada pengguna game dalam kehidupan pertemanan.
2. Menurut Arif Yudha Ananda & Edy Victor Haryanto (2020) Game visual novel merupakan permainan yang masuk kedalam genre role playing game, dimana pemainnya akan berperan sebagai karakter tertentu dalam game tersebut dan menyelesaikan permainan nya sebagai karakter tersebut, karakter dalam permainan pun dibuat berbeda-beda dengan jalan cerita yang beragam pula sehingga memberikan pengalaman yang beragam terhadap pemainnya.
3. Menurut Noprita Elisabeth & Rani Hermita (2021) Video game adalah suatu permainan yang dimainkan melalui manipulasi gambar elektronik yang diproduksi oleh program komputer dalam monitor atau tampilan layar lainnya.

Jenis permainan ini menekankan pada permainan menggunakan tombol yang terhubung pada layar. Video game dapat diakses melalui banyak perangkat, mulai dari yang berbentuk konsol (Playstation, X-box, Sega, Dreamcast), komputer (baik off-line maupun on-line), serta gadget baik itu berupa tablet, smartphone dan lain-lain”.

4. Menurut Andrean Oktavianus Halim Saputra, Mulyono & Ria Arafiah (2020) Game engine yang akan digunakan untuk membuat game visual novel adalah Ren'Py. Ren'Py adalah software engine gratis yang memfasilitasi pembuatan game visual novel dengan bahasa pemrograman Python. Alasan penggunaan Ren'Py dalam pengembangan game ini karena Ren'py mudah digunakan dan software ini memang dikhususkan dalam pengembangan game visual novel.
5. Menurut Monica Christin Santoso (2020) Dalam perkembangan era digital, banyak informasi yang awalnya hanya bisa didapati dengan berkunjung ke tempat-tempat wisata tersebut dapat diakses oleh masyarakat dengan mudah melalui media digital, baik berita, website, video, dan game. Media digital ini dapat dimanfaatkan untuk mengambil perhatian para user dan menyebarkan informasi mengenai wisata hingga dapat menumbuhkan rasa untuk ingin mengunjunginya.
6. Menurut Teguh Dwiputra & Ahmad R. Pratama (2021) Novel visual umumnya juga memiliki percabangan cerita, yang memiliki epilog berbeda di tiap jalurnya. Hal ini membuat novel visual berbeda dengan kategori permainan lainnya karena minimnya interaksi dan fokus yang dipusatkan kepada cerita. Platform yang digunakan adalah smartphone berbasis Android. Aplikasi novel visual dibuat dengan Ren'Py engine dan diubah menjadi APK menggunakan

Ren'Py Android Packaging Tool (RAPT). Penelitian ini dilakukan untuk menemukan fitur apa saja dalam aplikasi novel visual yang dapat meningkatkan minat baca masyarakat, mengetahui bagaimana pengembangan aplikasi novel visual yang dapat meningkatkan minat baca masyarakat, dan mengetahui apakah aplikasi novel visual ini dapat meningkatkan minat baca masyarakat.

II.2. Studi Literatur

Kemudian, penulis juga mengadopsi pendekatan hipotetis melalui beberapa studi literatur pada tulisan yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan untuk mendukung tercapainya penelitian ini.

II.2.1. Game Edukasi

Game adalah bentuk dari karya seni di mana pengguna, yang disebut pemain, menetapkan pilihan untuk mengelola sumber daya mereka melalui objek dalam permainan untuk mencapai tujuan. (Agustina, 2015) mendefinisikan Game atau permainan sebagai suatu cara belajar dengan menganalisa dengan sekelompok pemain maupun individual dengan menggunakan strategi-strategi yang rasional. Selain daripada manfaat dan pengertian game yang telah di uraikan game juga dapat merugikan pemain bila terlalu berlebihan dalam bermain hingga melupakan waktu dan pekerjaan sehingga membuat kepentingan lain menjadi tertunda.

Kata edukasi berasal dari bahasa Inggris yaitu “education” yang berarti pendidikan. Game edukasi yaitu sebuah media pembelajaran yang bersifat mendidik, dimana media dapat mendorong seseorang untuk berpikir kreatif dan

melakukan kegiatan dengan pemain lain yang bertujuan untuk melakukan permainan dalam kegiatan pembelajaran.

II.2.2. Interaktif Story Telling Visual Novel

Interaktif Story Telling Visual Novel atau yang dikenal sebagai Visual novel adalah permainan di mana terdapat komponen media interaktif seperti teks, gambar, suara, dan video, dan menawarkan pemain kesempatan untuk memilih pilihan yang berbeda dalam permainan. Visual novel game merupakan bentuk game dengan format story-telling. Storytelling game mengatur alur sebuah cerita dan dialog yang terjadi di dalam permainan sedemikian rupa, sehingga mampu memberikan motivasi user dalam mendalami kisah dalam game tersebut (Gobel, 2009). Visual novel sendiri cukup populer di Jepang mengingat game ini merupakan inovasi yang dibuat di Jepang.

Berikut penulis sertakan beberapa judul game berjenis visual novel baik dari buatan developer luar negeri maupun developer Indonesia sebagai berikut :

Tabel II.1. Daftar Game Visual Novel

No	Judul Game	Buatan	Rilis
1.	Clannad	Key (Jepang)	28 April 2004
2.	Just Desert	Fifth Floor & Sekai Project (Jepang)	22 Desember 2017
3.	Psycho-Pass: Mandatory Happiness	5pb (Jepang)	28 Mei 2015
4.	Love Story: Highschool Romance	PT. Falcon	02 November 2015

		(Indonesia)	
5.	Dangaronpa : Trigger Happy Havoc	Spike Chunsoft, Spike & Abstraction (Jepang)	25 November 2010

(Sumber : bp-guide.id; 2018)

II.2.3. Wisata Ikonik

Tempat wisata atau objek wisata adalah sebuah tempat rekreasi/tempat berwisata. Destinasi wisata dapat berupa wisata alam seperti gunung, danau, perairan, pantai, laut, atau berupa objek bangunan seperti ruang pameran, benteng, situs peninggalan sejarah, dan sebagainya. Sedangkan ikonik dalam kamus bahasa Inggris – Indonesia berarti: objek yang menjadi penanda (baik waktu maupun tempat) atau yang mempunyai tanda, oleh karenanya pengertian dari wisata ikonik adalah tempat wisata yang dapat dijadikan penanda suatu daerah. jika suatu daerah memiliki tempat wisata ikonik maka dapat dipastikan tempat wisata tersebut merupakan bagian dari daerah tersebut. Beberapa contoh dari wisata ikonik yang ada di indonesia antara lain Danau Toba (Sumatra Utara), Tugu Monas (Jakarta) dan Candi Borobudur (Jawa Tengah), dan banyak lagi wisata ikonik yang terkenal dan tersebar di seluruh indonesia.

Berikut penulis sertakan wisata ikonik yang ada di indonesia beserta daerah tempat wisata tersebut berada sebagai berikut :

Tabel II.2. Daftar Wisata Ikonik Beserta Daerahnya

No	Daerah	Nama Wisata
1	Jawa Barat	Saung Ciburial
2	Sumatera Barat	Tanah Datar Sumbar
3	Sulawesi Selatan	Rumah Tangkonan
4	Papua	Festival Lembah Baliem
5	Bali	Gapura Candi Bentar
6	Jawa Timur	Kota Malang
7	Jawa Barat	Tangkuban Perahu
8	Yogyakarta	Pantai Parangtritis
9	Sumatera Utara	Wisata Lompat Batu
10	Jawa Tengah	Galangan Kapal Kayu
11	Jawa Barat	Kota Lembang

(Sumber: Kementrian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif
& Jurnal Penelitian terdahulu, Retrived 2022)

II.2.4. Android

Android adalah sistem operasi berbasis Linux yang ditujukan untuk perangkat layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer maupun tablet. Android awalnya dikembangkan oleh Android Inc., dengan bantuan keuangan dari Google, yang kemudian membelinya pada tahun 2005. Varian Android diawali dengan dirilisnya Android versi beta pada bulan November 2007. Versi komersial pertama, Android 1.0, dirilis pada September 2008. Android terus menerus dikembangkan oleh Google dan Open Handset Alliance (OHA), yang telah memberikan berbagai pembaruan untuk sistem operasi ini sejak kedatangan versi awalnya. Versi paling baru dari android saat ini adalah android 10 dengan nama “Android Q”. Berikut penulis sertakan versi android mulai dari versi paling awal sampai dengan versi paling baru android 10 “Android Q” :

1. Android 1.1 (Beta)
2. Android 1.5 (Cupcake)
3. Android 1.6 (Donut)
4. Android 2.0 – 2.1 (Éclair)
5. Android 2.2.3 (Froyo)
6. Android 2.3 – 2.3.7 (Gingerbread)
7. Android 3.0 – 3.2.6 (Honeycomb)
8. Android 4.0 – 4.0.4 (Ice Cream Sandwich)
9. Android 4.1 – 4.3.1 (Jelly Bean)
10. Android 4.4 (Kitkat)
11. Android 5.0 (Lollipop)
12. Android 6.0 (Marshmallow)

13. Android 7.0 (Nougat)
14. Andorid 8.0 (Oreo)
15. Android 9.0 (Pie)
16. Android 10 (Android Q)

II.2.5. Renpy

Ren'Py adalah sebuah visual novel engine yang digunakan untuk membuat novel visual secara lebih mudah. Python merupakan bahasa yang digunakan untuk pengembangan visual novel pada engine ini. Ren'Py juga memiliki fitur-fitur seperti percabangan cerita, penyimpanan progres permainan, transisi antara segmen cerita, dan lain sebagainya. Unsur-unsur tersebut diharapkan dapat mengembangkan visual novel dan game simulasi yang memiliki alur cerita di dalamnya. Renpy juga merupakan game engine yang bersifat open source sehingga pengguna tidak perlu membayar lisensi resmi ke perusahaan pengembang untuk keperluan komersial.

Ren'py dapat membangun game pada tiga jenis platform dan dapat dijalankan hampir di semua komputer. Tiga sistem operasi yang didukung oleh Ren'Py yaitu Windows, Mac OS X, dan Linux, game yang dibuat dengan menggunakan Ren'Py tidak tergantung software lain pada ketiga sistem operasi tersebut. Maka dari itu pengguna tidak perlu mengunduh runtimes, drivers, codecs, atau sejenisnya. Jika pemain mempunyai salah satu sistem operasi yang didukung, maka game yang dibuat oleh Ren'Py dapat berjalan. (Ren'Py, 2015). Ren'Py pada dasarnya hanyalah software pembantu dalam pengembangan game visual novel yang bertujuan untuk memudahkan penulisan program. Namun Ren'Py memerlukan teks editor untuk dapat menulis program di dalamnya.

II.2.6. Ren'Py Android Packaging Tool

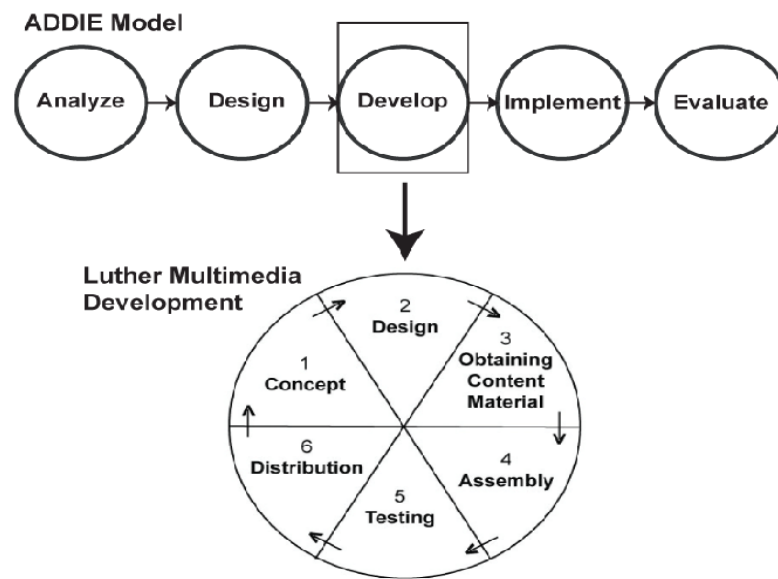
Ren'Py Android Packaging Tool (RAPT) adalah program terpisah yang bertujuan untuk membuat dan membangun package Android dari Ren'Py game engine agar dapat berjalan pada platform Android. Saat ini, versi RAPT yang terbaru adalah RAPT versi 7.4.10 yang dirilis pada 23 Oktober 2021.

II.2.7. Atom Text Editor

Atom adalah text editor yang bersifat free source dan open source bagi macOS, Linux, dan Microsoft Windows. Atom dilengkapi dengan plug-in yang ditulis dalam Node.js yang dikembangkan oleh GitHub . Atom merupakan aplikasi desktop yang dibuat memakai teknologi web. Pada pengembangan game ini penulis menggunakan Atom text editor bawaan dari Ren'Py yang telah disediakan. Versi terbaru dari Atom text editor ini adalah versi 7.4.10 yang dirilis pada petengahan oktober 2021.

II.2.8. Pengembangan Multimedia

Pengembangan multimedia oleh luther sutopo adalah model pengembangan dasar dan berurutan dengan tujuan agar tidak sulit diaplikasikan untuk diterapkan dalam proses pengembangan multimedia. Metode ini sangat cocok dengan penelitian yang sedang penulis lakukan dimana penulis membutuhkan metode yang tepat dan mudah untuk dapat menyelesaikan masalah pada perancangan aplikasi dengan efektif dan berurutan untuk diterapkan dalam proses pengembangannya. Terdapat beberapa tahap metode Pengembangan Multimedia Luther Sutopo yang diilustrasikan pada gambar sebagai berikut ini :



Gambar II.1. Tahapan Multimedia Luther Sutopo
(Sumber: Hadi Sutopo, Ridha Sefina; 2019)