

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1. Tinjauan Pustaka

Pada penelitian terdahulu terdapat pemaparan singkat serupa dengan penelitian yang telah dilakukan.

**Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka**

No	Penulis & Tahun Terbit	Judul Penelitian	Metode	Latar Belakang Penelitian	Hasil Penelitian
1	(Pasca et al. 2021)	<i>Game Visual Novel Edukasi Konsep Pertemanan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle</i>	<i>Multimedia Development Life Cycle</i>	<i>Game</i> dari berbagai genre termasuk <i>game Visual Novel</i> menuai banyak sorotan di karenakan konten yang terdapat dalam <i>game</i> tersebut tidak sesuai norma.	Mendesain <i>game Visual Novel</i> (VN) edukasi konsep pertemanan dengan menggunakan metode <i>Multimedia Development Life Cycle</i> untuk mengetahui kelayakan dari <i>game</i> untuk membantu Penguatan Pendidikan Karakter.
2	(Kurniawan, Jamaludin & Heryana 2020)	<i>Game Edukasi Pembelajaran IPA Berbasis Visual Novel Studi Kasus: SDN Cibalongsari IV Karawang</i>	<i>Multimedia Development Life Cycle</i>	Membuat pembelajaran IPA untuk SDN Cibalongsari IV Karawang menjadi lebih di minati.	Mengembangkan <i>game visual novel</i> tentang pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam untuk SDN Cibalongsari IV Karawang yaitu tentang ekosistem

Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka Lanjutan

No	Penulis & Tahun Terbit	Judul Penelitian	Metode	Latar Belakang Penelitian	Hasil Penelitian
3	(Anggraini & Fu 2021)	Perancangan <i>Game</i> Visual Novel Untuk Anak SD Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris	<i>Multimedia Development Life Cycle</i>	Proses belajar mengajar yang diterapkan pada materi pembelajaran bahasa inggris yang ada kurang menarik sehingga membuat siswa kurang aktif	Mengembangkan <i>game</i> visual novel pembelajaran bahasa inggris untuk anak SD menggantikan pembelajaran yang bersifat konvensional agar siswa lebih aktif dan cepat menghafal
4	(Pradesbyan Adya Aunur Sutoyo 2017)	Visual Novel Tentang Peristiwa 10 November 1945	<i>Multimedia Development Life Cycle</i>	Rendahnya minat baca masyarakat ditambah buku sejarah identik dengan tulisan yang memenuhi halaman dan kurang diminati. Sehingga membuat kurang efektifnya pembelajaran sejarah.	Membuat sebuah Visual Novel yang mengangkat Tema sejarah mengenai peristiwa 10 november 1945 di Indonesia sehingga cerita sejarah menjadi lebih menarik untuk dipelajari.

Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka Lanjutan

No	Penulis & Tahun Terbit	Judul Penelitian	Metode	Latar Belakang Penelitian	Hasil Penelitian
5	(Oktavianus Halim Saputra et al. 2017)	Rancang Bangun Cerita Rakyat Ande-Ande Lumut berbasis Game Visual Novel Menggunakan Ren'py	<i>Multimedia Development Life Cycle</i>	Ketertarikan anak muda terhadap cerita rakyat yang saat ini semakin pudar. Hal ini salah satunya disebabkan oleh berkembangnya teknologi hiburan yang berdampak pada berkurangnya minat baca masyarakat terhadap cerita rakyat.	Mengembangkan <i>game</i> visual novel cerita rakyat dengan bentuk /audio visual yang menarik dalam menyampaikan kebudayaan Indonesia. Yaitu cerita rakyat dari Jawa Tengah dengan judul Ande-Ande Lumut. Cerita rakyat ini memiliki banyak pesan moral yang dapat di ambil sehingga memberikan pembelajaran untuk pengguna.
6	(Mukhtar 2018)	Perancangan Dan Pembuatan Visual Novel Sejarah KH. Ahmad Dahlan Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android	<i>Multimedia Development Life Cycle</i>	KH. Ahmad Dahlan adalah tokoh penting dalam pendidikan beliau seorang pendiri Muhammadiyah. Akan tetapi banyak yang belum mengetahui mengenai sejarah perjuangan KH. Ahmad Dahlan.	Merancang <i>game</i> Visual Novel mengenai Sejarah KH. Ahmad Dahlan Sebagai pembelajaran yang menarik dan menambah wawasan siswa

Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka Lanjutan

No	Penulis & Tahun Terbit	Judul Penelitian	Metode	Latar Belakang Penelitian	Hasil Penelitian
7	(Kusuma & Santika 2022)	<i>Game Edukasi Pengenalan Cerita Rakyat Timun Mas Dengan Penerapan Multimedia Development Life Cycle (MDLC)</i>	<i>Multimedia Development Life Cycle</i>	Sebagai generasi penerus bangsa anak-anak perlu ditanamkan karakteristik yang kuat. Akan tetapi yang terjadi adalah anak memiliki krisis karakter, penyebab anak mengalami krisis karakteristik, disebabkan kurangnya pendidikan karakter kepada anak.	Merancang Dan membuat <i>game</i> Visual Novel mengenai cerita rakyat timun mas menggunakan metode MDLC karena metode inilah yang paling lengkap dan tepat.
8	(Maulana, Firmansyah & Mawarni 2022)	Implementasi Metode <i>Multimedia Development Life Cycle</i> pada <i>Game Visual Novel “Sebelum Kamu Membenci ku”</i>	<i>Multimedia Development Life Cycle</i>	<i>Game</i> naratif memiliki peluang di Indonesia sayangnya, pasar novel visual yang dikembangkan di Indonesia cenderung tidak mengikuti keinginan pasar lokal. Beberapa pengembangan visual novel akhirnya hanya tersedia dengan Bahasa Inggris, bukan dengan Bahasa Indonesia.	<i>Game</i> visual novel “Sebelum Kamu Membenci ku” dikembangkan agar menarik bukan hanya bagi kalangan penyuka visual novel tetapi juga penggemar fiksi novel yang terdapat di Indonesia.

Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka Lanjutan

No	Penulis & Tahun Terbit	Judul Penelitian	Metode	Latar Belakang Penelitian	Hasil Penelitian
9	(Azis, Darmawan & Hery 2021)	Rancang Bangun <i>Game Visual Novel Edukasi Kebersihan Lingkungan</i>	<i>Multimedia Development Life Cycle</i>	Kerusakan lingkungan dan bencana yang terjadi disebabkan oleh perbuatan manusia itu sendiri. Akan tetapi media edukasi kebersihan lingkungan tidak memadai.	Menambah kesadaran bagi setiap individu betapa pentingnya menjaga kebersihan lingkungan dengan Rancang Bangun <i>Game Visual Novel Kebersihan Lingkungan</i> .
10	(Shafriyani & Wendo 2019)	Penerapan Metode Fonik Untuk Edukasi Penyandang Disleksia Menggunakan Visual Novel	<i>Multimedia Development Life Cycle</i>	Meskipun sudah ada media pembelajaran untuk anak yang menyandang Disleksia, belum ada multimedia pembelajaran interaktif dapat mendukung proses pembelajaran yang ditekankan pada aspek audio khususnya kegiatan belajar membaca untuk anak penyandang Disleksia.	merancang <i>game visual novel Metode Fonik</i> agar dapat digunakan untuk membantu mengajarkan anak dalam belajar membaca permulaan, dengan menekankan pada pengenalan kata melalui proses mendengarkan bunyi yang disintetiskan menjadi suku kata dan kata. Sebagai bentuk <i>teraphy penyandang disleksia</i> .

### 2.1.1. Tinjauan penelitian

Berdasarkan hasil yang telah didapatkan dari penelitian terdahulu maka penulis mendapatkan ide untuk mengembangkan *Game* dengan judul "*Word Kids:Profesi*" yang akan diterapkan dalam metode *Multimedia Development Life Cycle* dengan menggunakan renp'y. Dengan demikian Penelitian ini dimaksudkan untuk :

1. Penulis membuat *game* dengan aplikasi Remp'y dan memiliki pembelajaran mengenai norma-norma dan nilai budi pekerti di masyarakat dalam permainannya berbeda dengan (Muhammad Pasca Rizcky Reformasi a, Roviana H. Daib, Mohammad Syafri Tulolic,2021). Dalam penelitiannya penulis menggunakan *RPG maker MV* dan hanya berfokus kepada norma dan nilai dalam pertemanan.
2. Penulis menggunakan metode permainan secara interaksi fiktif berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh (Hafiz Abdul Fatah, Asep Jamaludin, Nono Heryana,2020) yang hanya berfokus pada pembelajaran tanpa interaksi fiktif antar karakter.
3. Penulis membuat *game* visual novel yang merupakan media pembelajaran Bahasa Inggris untuk sasaran pengguna anak SMA berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh (Diny Anggraini, Marilyn Fu,2021) yang merupakan pembelajaran *profesi* dengan sasaran pengguna anak kelas 4SD,
4. Penulis membuat *game* visual novel yang mengangkat masalah mengenai pembelajaran profesi berbeda dengan penelitian yang

dilakukan oleh (Pradesbyan Adya Aunur Sutoyo,2017) yang mengangkat masalah berkaitan dengan sejarah.

5. Penulis membuat *game* visual novel dengan design karakter yang Digambar secara manual berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh (Andrean Oktavianus Halim Saputra, Mulyono, Ria Arafiyah,2017) yang menggunakan *character maker* untuk *design* karakternya.
6. Penulis membuat *game* visual novel ini dengan alur cerita tentang petualangan berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh (Imam Adli,Harun Mukhtar,Januar Al Amien,2018) yang memiliki alur cerita tentang biografi K.H Ahmad dahlan.
7. Penulis membuat *game* visual novel ini dengan asset-aset yang dibuat secara manual dan memiliki *gameplay* yang berjenis visual novel sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh (Donny Maulana , Andri Firmansyah , Shinta Mawarni,2022 ) asset diambil dari library unity 3D dan *gameplay* yang berjenis RPG.
8. Penulis membuat *game* visual novel ini didasarkan untuk edukasi agar dapat mendidik siswa berbeda pada penelitian yang dilakukan oleh (Donny Maulana , Andri Firmansyah , Shinta Mawarni,2022 ) yang Memiliki fungsi sebagai media hiburan.
9. Penulis membuat *game* visual novel ini dengan memiliki sasaran pengguna untuk mengajarkan siswa kelas 4SD mengenai pengenalan profesi dan membangun karakter anak sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh (Nur Azis , Waldy Iskandar Putra , Moch Fachri,2021)

*game* digunakan untuk mengajarkan masyarakat mengenai *pentingnya kebersihan lingkungan*.

10. Penulis membuat *game* visual novel ini dengan fungsi mengedukasi anak kelas 4SD berbedaa pada penelitian yang dilakukan oleh (Risma Shafriyani , Hasanuddin , Febby Apri Wenando,2019) yang berfungsi sebagai media *therapy* untuk penderita disleksia.

## **2.2. Pengertian Game Edukasi**

*Game* edukasi adalah bentuk media yang digunakan untuk memberikan pembelajaran melalui permainan dengan tujuan merangsang kemampuan berpikir dan meningkatkan konsentrasi melalui penggunaan media yang unik dan menarik (Handriyantini 2009).

*Game* edukasi merupakan jenis permainan yang dirancang dengan tujuan pembelajaran, bukan hanya untuk hiburan semata. Dengan demikian, diharapkan dapat memberikan peningkatan wawasan dan pengetahuan kepada pemainnya. (Hartati, S., Fatmawati, L., & Krismilah 2020)

Berdasarkan dari penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa *game* edukasi adalah suatu permainan yang dirancang dengan aturan tertentu untuk membantu menambah wawasan pembelajaran siswa secara unik dan menarik.

## **2.3. Visual Novel**

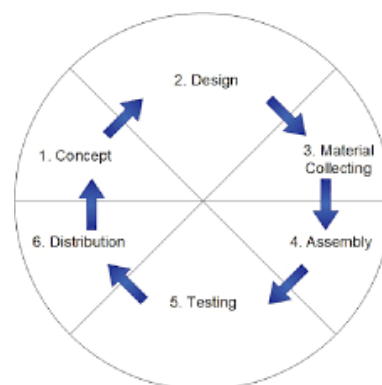
Menurut (Cavallaro 2010) dan (Lebowitz, Josiah; Klug 2011) Visual Novel atau yang bernama lain *Sound Novel* adalah suatu jenis permainan dengan interaksi fiksi yang dapat dimainkan di handphone, gadget maupun komputer pribadi. Jenis permainan ini berbasis interaksi fiksi yang menampilkan isi cerita novel dengan



bentuk gambar dan dilengkapi kotak percakapan untuk menyampaikan sebuah narasi dan dialog setiap karakter. Visual Novel termasuk dalam permainan bergenre petualangan, yang berfokus pada penceritaan, sehingga pemain hanya membaca narasi di dalam *game* yang menampilkan gambar disertai suara dan teks. Dalam visual novel, pemain memiliki tugas untuk memilih di antara opsi yang telah disediakan untuk melanjutkan permainan ke babak berikutnya. Setiap pilihan yang diambil oleh pemain akan memiliki pengaruh pada perkembangan cerita yang ada dalam visual novel tersebut.

#### 2.4. Metode *Multimedia Development Life Cycle*

Metode penelitian *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) merupakan suatu metode untuk mengembangkan sistem berbasis multimedia yang terdiri dari enam tahapan, yaitu *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, dan Distribution*. (Mustika, Sugara & Pratiwi 2018) Tahapan tersebut yaitu sebagai berikut :



**Gambar 2.1 Langkah Pengembangan MDLC**

### 1. *Concept*

Tahap pengonsepan (*Concept*) merupakan tahap menentukan jenis aplikasi dan tujuan dibuatnya aplikasi. Dengan dasar aturan untuk perancangan yang ditentukan seperti ukuran, ataupun target. Pada tahap ini dibuat dokumen yang bersifat *naratif* dengan bertujuan mengungkapkan proyek yang ingin di capai.

### 2. *Design*

Tahap Perancangan (*design*) adalah bagian dari proses pembuatan yang melibatkan penentuan spesifikasi seperti arsitektur proyek, gaya, tampilan, dan kebutuhan material atau bahan yang diperlukan untuk program tertentu. tahapan ini menggunakan *storyboard* agar dapat menggambarkan deskripsi dari berbagai *scene* dari mencantumkan seluruh obyek *multimedia*.

### 3. *Material*

#### *Collecting*

Tahap Pengumpulan materi merupakan tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-bahan yang dibutuhkan diantaranya seperti *clip-art*, *graphic*, animasi, video, *audio*.

### 4. *Assembly*

Tahap *assembly* merupakan tahap pembuatan semua bahan multimedia dibuat. Pembuatan proyek multimedia dibuat berdasarkan pada tahapan *design*. seperti *storyboard*, bagan alir ataupun struktur navigasi.

### 5. *Testing*

Tahap pengujian (*testing*) merupakan fase yang dilakukan setelah selesainya tahap pembuatan (*assembly*) dengan tujuan untuk menguji apakah terdapat kesalahan atau tidak. Tahap ini biasa disebut sebagai uji alfa (*alpha test*) yang dilakukan oleh pembuat. Fungsi dari tahap ini adalah untuk mengevaluasi hasil pembuatan proyek

dan memastikan apakah sesuai dengan harapan. Dalam tahap ini, akan dibuat tabel pengujian untuk menguji kriteria yang telah ditetapkan untuk proyek tersebut.

#### *6. Distribution*

Tahap ini proyek disimpan dalam media penyimpanan. Tahap ini juga digunakan sebagai tahap evaluasi untuk mengembangkan produk yang sudah jadi agar dapat menjadi lebih baik. Hasil evaluasi ini akan dapat digunakan sebagai masukan untuk tahapan *concept* pada produk yang akan dibuat selanjutnya.

### **2.5. Pembangunan karakter**

Pembangunan Karakter merupakan suatu proses atau usaha yang dilakukan untuk memperbaiki, membina atau membentuk watak, kebiasaan, psikologis, dan akhlak setiap manusia sehingga memiliki tingkah laku yang baik.

### **2.6. Profesi dalam pekerjaan**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), profesi adalah bidang pekerjaan yang ditempuh melalui pendidikan keahlian, seperti kejuruan atau keterampilan tertentu. terdapat 3 pilar pokok yang dimiliki suatu profesi yaitu Keahlian, Pengetahuan dan Persiapan akademik. Dalam menjalankan tugasnya, profesi memiliki kode etik yang dikontrol oleh organisasi profesi melalui majelis etik profesi. hanya orang yang memiliki keahlian tertentu yang dapat memiliki profesi contohnya guru,arsitek,insinyur,dll

### **2.7. Tools**

*Tools* merupakan sistem pendukung dari pembuatan sebuah *game*. *Tools* yang digunakan adalah sebagai berikut :

### 2.7.1. Ren'Py

Ren'Py Visual Novel Engine merupakan mesin perangkat lunak pembuat permainan yang disediakan secara gratis untuk memfasilitasi pembuatan visual novel. Ren'Py diambil dari kata ren'ai, sebuah kosakata dalam bahasa Jepang yang berarti 'cinta romantis', bahasa pemrograman yang digunakan didalam Ren'Py adalah Python.



**Gambar 2.2 Ren'Py**

### 2.7.2. Adobe Photoshop

Adobe Photoshop adalah sebuah perangkat lunak yang digunakan sebagai editor citra buatan Adobe Systems. Adobe Photoshop dikhususkan untuk melakukan pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek. Dalam penggunaannya terkadang adobe photoshop bukan hanya berfungsi sebagai aplikasi edit foto tapi juga sebagai aplikasi membuat gambar dikarenakan tools yang tersedia lebih mudah digunakan.



**Gambar 2.3 Adobe Photoshop**

### 2.7.3. Corel Draw

CorelDraw adalah suatu aplikasi editor grafik vektor yang telah dikembangkan oleh perusahaan Corel, sebuah perusahaan berbasis perangkat lunak di Ottawa, Kanada. CorelDRAW awalnya dikembangkan pada sistem operasi Windows 2000 dan selanjutnya. Meski dalam pembuatannya coreldraw adalah perangkat lunak untuk mengolah objek berbasis vektor, akan tetapi CorelDRAW juga dapat digunakan untuk membuat berbagai macam desain grafis contohnya adalah *cover*, *layout*, brosur, kalender, stiker, *leaflet*, iklan, kartu nama, spanduk, poster, undangan dll.



**Gambar 2.4 Corel Draw**

### 2.7.4. Figma

Figma merupakan aplikasi web yang dapat diakses melalui website untuk membuat sebuah desain UI/UX. Figma memiliki sebuah aplikasi yang tersedia secara offline yang dapat di install melalui MacOS dan windows. Dengan menggunakan figma



**Gambar 2.5 Figma**

### 2.7.5. FL Studio

FL Studio merupakan suatu aplikasi penyunting audio yang sederhana untuk digunakan. FL Studio adalah sebuah aplikasi penyunting audio yang berfungsi untuk membuat dan mengubah audio.



**Gambar 2.6 FL Studio**