

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

*Game* visual novel mengenai pemasaran digital ini merupakan *game* berbasis *Android* yang dikembangkan dengan tujuan memberikan edukasi kepada pemainnya. Permainan ini mencakup bagaimana cara melakukan kegiatan pemasaran digital menggunakan aplikasi. Materi yang disampaikan dibagikan dalam rute yang berbeda. Pemain dapat mengakses ilmu mengenai aplikasi spesifik dengan memilih rute yang sesuai. *Game* ini ditargetkan untuk demografik remaja hingga dewasa yang ingin mengembangkan bisnisnya sendiri, namun belum memahami penggunaan aplikasi pemasaran digital dengan baik. *Game* ini dikembangkan dengan *engine Ren'py* yang dimodifikasi dengan text editor *Visual Studio Code*.

Penelitian oleh Ira Promasanti Rachmadewi, Aulya Firdaus, Qurtumbi, Wahyudi Sutrisno dan Basumer merupakan analisis mengenai strategi pemasaran digital di toko *online*. Penelitian mereka menjabarkan mengenai pengaruh covid 19 terhadap usaha masyarakat kecil hingga menengah. Mereka menjabarkan alasan pentingnya pengetahuan mengenai pemasaran digital. Dalam kasus mereka, pemasaran digital merupakan perubahan terhadap metode konvensional dulu. Potensi pasar digital dinilai memiliki biaya rendah dan potensi yang luas [4].

Penelitian Diana Rapitasari menjelaskan mengenai pentingnya pemasaran digital dalam memuaskan pelanggan. Kepuasan pelanggan dinilai sebagai suatu hal yang penting dalam dunia bisnis yang kompetitif. Oleh karena itu, pemanfaatan teknik pemasaran digital dapat digunakan untuk membantu memuaskan keinginan pelanggan. Pemasaran digital dapat menonjolkan keunggulan dari merk dengan detail kejangkauan pembeli yang luas. Pembeli yang memperoleh kepuasan dari produk yang dibeli akan setia untuk berbelanja lagi [5].

Penelitian Risa Ratna Gumilang memberi pembahasan mengenai pentingnya pemasaran digital dalam industry rumahan. Teknologi informasi yang berkembang

pesat dinyatakan berpengaruh dalam mendukung kegiatan bisnis rumahan. Pemahaman mengenai penggunaan teknologi untuk melakukan pemasaran digital dinilai menguntungkan. Bisnis rumahan memiliki ketergantungan pada pemasaran yang kuat. Oleh karena itu, pemasaran melalui media digital dapat menutupi ketergantungan bisnis tersebut tanpa biaya yang besar [1].

Penelitian oleh Hamida Syarif Harahap, Nita Komala Dewi, dan Endah Prawesti membahas juga mengenai manfaat digital marketing bagi UMKM. Penelitian mereka memberi emphasis lanjutan mengenai pemanfaatan pemasaran digital dibidang UMKM. Perubahan metode pemasaran dari tradisional ke digital menyebabkan perubahan UMKM. Pihak UMKM mulai memanfaatkan media sosial seperti instagram untuk meningkatkan jumlah periklanan. Mereka juga menjabarkan pentingnya pelatihan untuk UMKM dikarenakan masih banyak UMKM yang belum mengerti secara menyeluruh bagaimana menggunakan aplikasi pemasaran tersebut [2].

Contoh lain dari penerapan strategi pemasaran digital dalam UMKM adalah pada penelitian yang dilakukan oleh Mohamad Trio Febriyantoro dan Debby Arisanadi. Mereka membahas bagaimana pemanfaatan digital marketing digunakan pada UMKM oleh masyarakat ekonomi ASEAN. Mereka membahas bagaimana perkembangan mulai terasa oleh pengguna teknologi tersebut. Internet dinilai menjadi suatu ketergantungan yang digunakan sehari-hari. Internet memiliki peran besar dalam kehidupan keseharian, sehingga merupakan peluang baik bagi UMKM untuk melakukan kegiatan pemasaran digital [6].

Penelitian oleh Mutiara Romana Kusuma, Suryadi, Hasanuddin Djamil, Irwan Bastian, dan Aqwam Rosadi membahas pembuatan visual novel edukatif berbasis *Android*. Mereka menggunakan *engine Ren'py* dalam mengembangkan visual novel. Mereka menggunakan sistem ujian dalam permainannya di mana pemain akan diberi pertanyaan. Pertanyaan tersebut akan dijawab pemain melalui fitur pilihan yang terdapat pada *engine Ren'py*. Mereka membuat agar kondisi keluaran permainan berubah tergantung pilihan yang mereka ambil [3].

Penelitian oleh Irwan Adhi Prasetya, Turisma, dan Novi Safriadi membahas penerapan visual novel dalam menceritakan asal usul kota Pontianak. Mereka menggunakan visual novel sebagai media penyampaian cerita asal usul daerah. Mereka juga menggunakan *engine Ren'py*. Mereka melakukan desain terhadap tampilan menu utama visual novel mereka. Mereka juga Menyusun percabangan yang menentukan perubahan jalan cerita yang disesuaikan dengan pilihan pemain [7].

Penelitian oleh Rizky Nur Faijah dan Suhana Minah Jaya juga membahas mengenai pengembangan visual novel cerita rakyat Tangkuban Perahu dengan *engine Ren'py*. Penelitian ini membahas mengenai bagaimana visual novel dapat diimplementasikan untuk menyampaikan cerita rakyat juga. Mereka mengimplementasikan format visual novel dalam membuat permainan petualangan yang mengikuti cerita tangkuban perahu. Namun, mereka membuat agar cerita yang dijalankan lebih interaktif oleh pemain. Mereka menggunakan sistem logika untuk memproses pilihan pemain dan mengubah jalan ceritanya [8].

Penelitian oleh Lukas Tommy membahas mengenai pengembangan *game* “Si Budi” dengan *Ren'py*. Penelitian ini membahas mengenai pengembangan permainan yang edukatif namun dapat menghibur juga. Lukas membagi komponen permainan ke empat bagian yaitu objektif dari permainan, *gameplay* yang mencakup membaca dialog, *scene* yang mencakup peristiwa dalam *game*, dan karakter yang merupakan tokoh yang diikuti ceritanya dalam permainan [9]. Tabel perbandingan penelitian dapat dilihat pada tabel 2.1 sebagai berikut.

**Tabel 2.1 Tabel Perbandingan Penelitian**

Peneliti	Mutiara Romana Kusuma dkk[3]	Irwan Adhi Prasetya dkk[7]	Rizky Nur Faiah dkk[8]	Lukas Tommy dkk[9]	Made Devendracana Andarawata Mpuhaji
Judul	Pembuatan Visual Novel dengan Tujuan Edukasi Berbasis Android	Penerapan Visual Novel Cerita Rakyat Asal Usul Kota Pontianak	Penerapan Cerita Rakyat Tangkuban Perahu Menggunakan Visual Novel (VN) dengan menggunakan <i>Ren'py</i>	Jurnal Rancang Bangun <i>Game</i> Visual Novel “Cerita Si Budi” Dengan <i>Ren'py</i>	Pengembangan Visual Novel Mengenai Pasar Digital Menggunakan <i>Engine Ren'Py</i>
Platform	Android	Desktop	Desktop	Desktop	Desktop dan Android
Bahasa Pemrograman	Python	Python	Python	Python	Python
Framework	<i>Ren'py</i>	<i>Ren'py</i>	<i>Ren'py</i>	<i>Ren'py</i>	<i>Ren'py</i>
Keunggulan	Materi yang dibahas bersifat luas, target demografik terpusat bagi siswa	Memiliki desain menu utama yang artistik. Memiliki detail yang dalam pada desainnya	Memiliki desain karakter yang menarik, dan interface yang simpel tapi praktis	Memiliki skema warna yang cerah dan menarik perhatian	Membahas topik spesifik, memiliki target demografik luas. Memiliki skema warna cerah.