

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Profil Panti Sosial Asuhan Anak Taman Harapan Muhammadiyah

Panti Asuhan Taman Harapan merupakan panti asuhan pertama dan tertua di Kota Bandung. Didirikan sejak 1935, Para tokoh yang berjasa terhadap pendirian panti ini diantaranya adalah Bapak. H. Anda dan Keluarga Kencana, Bapak H. Ali Ratman, Bapak HR. Satalaksana, Bapak Kapten Syamsunu, Bapak H. Zaenuddin, Bapak HR. Soeyoko, dan Bapak H. Adung Abdul Hadi. Selain itu ada pula tokoh kenamaan Indonesia yang turut serta mendirikan panti asuhan ini yakni Ibu Inggit Garnasih, istri kedua Presiden Pertama Indonesia.

2.1.1 Sejarah dan Profil Instansi

Tahun 1935, awalnya Panti Asuhan Taman Harapan ini berada di Jalan Dewi Sartika. Berikutnya karena ada alasan tertentu, Pada Tahun 1937 panti asuhan ini pindah kerumah Ibu Inggit di Jalan Ciateul.

26 Maret 1946, Bandung sengaja dibakar oleh TRI dan rakyat setempat dengan maksud agar Sekutu tidak dapat menggunakan Bandung sebagai markas strategis militer. Jalan ini ditempuh karena tidak seimbangny kekuatan perang antara Indonesia melawan NICA dan sekutunya. Di mana – mana asap hitam mengepul membubung tinggi di udara dan semua listrik mati. Tentara Inggris mulai menyerang sehingga pertempuran sengit terjadi. Pertempuran yang paling besar terjadi di Desa Dayeuhkolot, sebelah selatan Bandung, di mana terdapat gudang amunisi besar milik Tentara Sekutu. Dalam waktu 7 jam, Kota Bandung benar – benar lumpuh. Pada saat terjadi peristiwa, Panti Asuhan Taman Harapan sudah berlokasi di Jalan Ciparay. Bersama 200.000 warga Bandung, penghuni panti asuhan ini pun meninggalkan Bandung kota menuju kawasan Bandung selatan. Panti Asuhan Taman Harapan menjadi saksi bagaimana kondisi perang terjadi dalam tragedi Bandung Lautan Api.

Tak cukup sampai di situ, Tahun 1949 era perjuangan mempertahankan kemerdekaan, panti kembali pindah ke Jalan Tegalega Barat. Pada Tahun 1959, panti hijrah ke Jalan Banteng. Terakhir, pada Tahun 1968, panti pindah ke Jalan

Nilem sampai hari ini. Panti asuhan ini berkali – kali harus pindah karena keadaan darurat, situasi yang tidak memungkinkan hingga pengurus panti mencari jalan terbaik agar panti ini tetap berdiri.

Setelah melalui berbagai perkembangan, saat ini Panti Asuhan ini dipisah menjadi dua lokasi, di Jalan Nilem untuk Panti Putri dan di Jalan Beruang diperuntukan untuk asrama Panti Putra. Mengenai aktivitas di Panti, anak – anak panti tidak hanya diajarkan untuk mengaji maupun menempuh pendidikan di sekolah formal saja, tapi mereka juga dibekali dengan materi – materi lain seperti Keterampilan, Kewirausahaan, Kepribadian, Kepemimpinan hingga kegiatan – kegiatan Kesenian yang selalu rutin dilakukan. Harapannya, setelah lulus mereka bisa mengembangkan potensinya dan siap menghadapi kehidupan.

Puluhan tahun berdiri, kini sudah ribuan alumni dihasilkan. Banyak diantara mereka yang sudah berhasil, ada yang menjadi Penjabat, Polisi, PNS, Akademisi, Tokoh Agama, dan tak sedikit yang menjadi Pengusaha. Mereka yang sudah lulus memiliki ‘keterikatan’ dengan panti, Sebagian dari para alumni bahkan kini mengabdikan diri di Taman Harapan. Bahkan para alumni pun sempat mengumpulkan donasi untuk merenovasi keberadaan panti hingga bisa jadi seperti saat ini.

2.1.2 Visi dan Misi Instansi

Panti Sosial Asuhan Anak Taman Harapan Muhammadiyah sebagai lembaga kesejahteraan sosial anak yang berperan dalam bidang panti asuhan sekaligus berperan dalam bidang pendidikan tentunya memiliki visi dan misi untuk menggapai tujuan, mengembangkan serta memajukan lembaga kedepannya. Seluruh cita – cita dan langkah – langkah untuk menggapai cita – cita Panti Sosial Asuhan Anak Taman Harapan Muhammadiyah tertuang pada Visi dan Misi sebagai berikut:

2.1.2.1 Visi

Membentuk kader Muhammadiyah yang berakhlak mulia, bertindak sesuai Al-Qur’an dan As-Sunnah, sehat jasmani rohani, mandiri, dan berprestasi.

2.1.2.2 Misi

Untuk mewujudkan visi tersebut, maka diperlukan langkah – langkah yang disebut dengan Misi, berikut ini adalah misi dari Panti Sosial Asuhan Anak Taman Harapan Muhammadiyah :

1. Meningkatkan Sumber Daya Manusia.
2. Meningkatkan sistem pengelolaan yang profesional dan berkualitas.
3. Meningkatkan sarana dan prasarana.
4. Meningkatkan kemitraan dengan Pemerintah, Swasta, dan Aghniya.
5. Mengimplementasikan sistem pembinaan berbasis sistem pesantren dan pengembangan keterampilan.
6. Meningkatkan pelayanan kesehatan dan gizi.

2.1.3 Logo Instansi

PSAA Taman Harapan Muhammadiyah sebagai lembaga kesejahteraan sosial anak yang berperan dalam bidang panti asuhan sekaligus berperan dalam bidang pendidikan tentunya memiliki logo yang dijadikan sebagai identitas sama seperti panti asuhan lainnya. PSAA Taman Harapan Muhammadiyah yang berada dibawah Muhammadiyah maka logo untuk sekarang ini mengikuti logo Muhammadiyah, sebagai berikut ini :



Gambar 2.1 Logo PSAA Taman Harapan Muhammadiyah

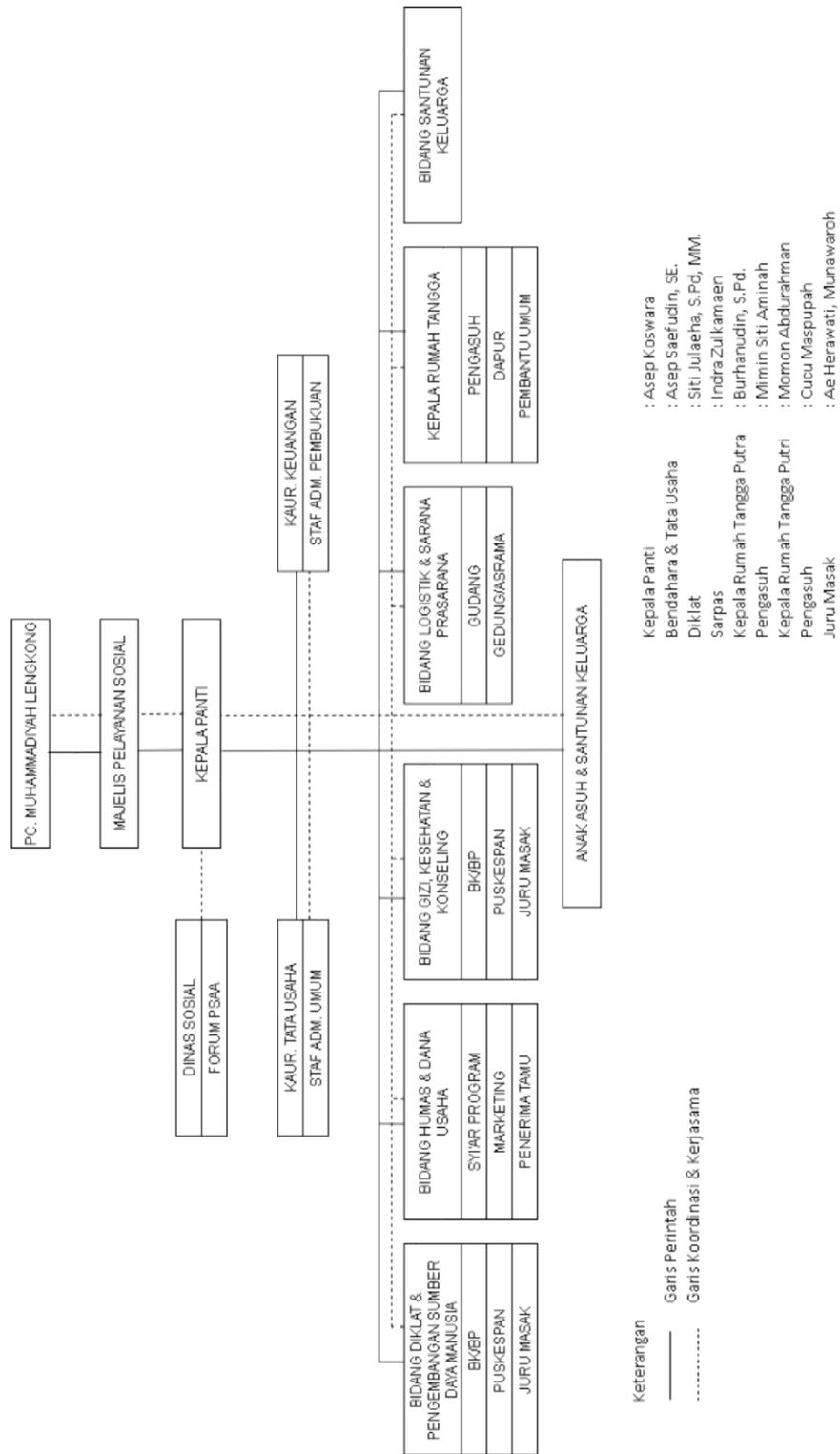
Makna Lambang yang digunakan oleh PSAA Taman Harapan Muhammadiyah adalah sebagai berikut [5] :

1. Matahari merupakan titik pusat dalam tata surya dan merupakan sumber kekuatan semua makhluk hidup yang ada di bumi. Jika matahari menjadi kekuatan cikal bakal biologis, Muhammadiyah diharapkan dapat menjadi sumber kekuatan spiritual dengan nilai-nilai Islam yang berintikan dua kalimat syahadat.
2. Duabelas sinar matahari yang memancar ke seluruh penjuru diibaratkan sebagai tekad dan semangat warga Muhammadiyah dalam memperjuangkan Islam, semangat yang pantang mundur dan pantang menyerah seperti kaum Hawari (sahabat nabi Isa yang berjumlah 12).
3. Warna Putih pada seluruh gambar matahari melambangkan kesucian dan keikhlasan.
4. Warna Hijau yang menjadi warna dasar melambangkan kedamaian dan dan kesejahteraan.

2.1.4 Struktur Organisasi

Setiap instansi tentunya memiliki struktur organisasi untuk mengatur seluruh kegiatan dalam mencapai visi dan misi yang telah ditentukan. Struktur Organisasi yang telah dibuat memiliki beberapa bagian yang setiap bagiannya berisi orang – orang yang berkompeten agar visi dan misi dapat tercapai dengan maksimal. Berikut ini adalah Struktur Organisasi yang terdapat di PSAA Taman Harapan Muhammadiyah :

Gambar 2.2 Struktur Organisasi PSAA Taman Harapan Muhammadiyah



2.2 *Visual Novel*

Visual Novel adalah sebuah genre *game* yang diperkenalkan dan dipopulerkan pertama kali di Jepang[6], *Visual Novel* menampilkan cerita berbasis teks dengan gaya naratif sastra dan interaktivitas yang dibantu oleh visual berbasis statis atau sprite-based visuals, paling sering menggunakan seni bergaya anime atau terkadang live-action[7].

Dalam terminologi Jepang, perbedaan sering dibuat antara *Visual Novel* (disingkat NVL, berasal dari “Novel”), yang sebagian besar terdiri dari narasi dan memiliki sedikit elemen interaktif, dan *game* petualangan (disingkat AVG, atau ADV yang berasal dari “Adventure”), sebuah bentuk *game* petualangan yang dapat menggabungkan pemecahan masalah dan jenis gameplay lainnya. Perbedaan ini biasanya hilang diluar Jepang, dimana NVL dan ADV biasanya disebut sebagai “*Visual Novel*” oleh penggemar internasional. *Visual Novel* dan ADV sangat lazim di Jepang, dimana mereka membentuk hampir 70% dari judul *game* PC yang dirilis pada tahun 2006[8].

2.1.1 Sejarah Singkat *Visual Novel*

Sejarah *Visual Novel* berasal dari Portopia Serial Murder Case yang dirilis pada tahun 1983. *Visual Novel* ini memiliki alur cerita non-linear, diantaranya karakter dapat bepergian ke berbagai lokasi yang tersedia di dalam *game*, sistem percakapan bercabang yang membuat cerita berkembang melalui pilihan dalam dialog dan menerima tanggapan yang sesuai dari karakter lain, dan membuat pilihan yang menentukan dialog dan urutan peristiwa dengan hasil alternatif, meskipun hanya ada satu yang benar sementara yang lainnya adalah diversifikasi. *Game* ini juga memiliki fitur telepon yang dapat digunakan untuk menghubungi beberapa karakter non-pemain untuk dialog atau info tambahan[9].

Permainan itu diterima dengan baik di Jepang karena alur ceritanya yang bagus dan akhir yang mengejutkan, dan karena memungkinkan banyak cara untuk mencapai tujuan[10].

2.1.2 Jenis – Jenis *Visual Novel*

Jenis *Visual Novel* biasa disebut dengan istilah genre *Visual Novel*. Selain berarti jenis, genre juga berarti gaya atau format dari sebuah *Visual Novel*. Jenis – Jenis *Visual Novel* tersebut adalah :

1. Kinetic

Kinetic (KN) adalah *Visual Novel* yang tidak memiliki pemilihan rute atau bisa diartikan hanya memiliki 1 jalan cerita saja.

2. Otome

Otome adalah *Visual Novel* yang memiliki genre Romance dengan tokoh utamanya adalah wanita dan memiliki banyak pilihan pasangan pria, tergantung dengan pilihan pemain.

3. Bishoujo

Bishoujo adalah *Visual Novel* yang memiliki genre yang sama dengan Otome, namun berbeda di tokoh utamanya, Bishoujo memiliki tokoh utama Pria dan memiliki banyak pilihan pasangan wanita.

4. Adventure

Adventure (ADV) adalah *Visual Novel* yang memiliki genre petualangan, biasanya *Visual Novel* ini dipadukan dengan genre RPG, sehingga membuat gameplaynya menjadi lebih seru lagi.

5. Science Fiction

Science Fiction (Sci-Fi) adalah *Visual Novel* yang memiliki genre yang hampir mirip dengan ADV, namun memiliki animasi visual yang lebih modern lagi.

6. Nakige

Nakige adalah *Visual Novel* yang memiliki genre sedih, biasanya *Visual Novel* ini memiliki makna disetiap cerita yang ditampilkannya.

7. Horror

Horror adalah *Visual Novel* yang memiliki genre yang menyeramkan, *Visual Novel* yang memiliki genre ini biasanya memiliki setting cerita seperti hantu, pembunuhan, dan juga konten horror lainnya.

8. Historical

Historical adalah *Visual Novel* yang memiliki genre histori, biasanya genre ini memiliki cerita – cerita dengan unsur histori didalamnya dan menggunakan animasi karakter 2D yang lebih kekinian.

2.1.3 *Game* Edukasi

Game Edukasi atau Permainan Edukatif adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk Permainan tradisional dan “modern” yang diberi muatan pendidikan dan pengajaran. Selain itu, *Game* edukasi atau permainan edukatif merupakan suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berfikir serta bergaul dengan lingkungan. *Game* edukasi ini sangat penting untuk anak – anak, berikut ini hal – hal yang dapat timbul dengan adanya *game* edukasi, antara lain:

1. Dapat membantu anak dalam mengembangkan dirinya.
2. Mampu meningkatkan kemampuan berkomunikasi bagi anak.
3. Mampu meningkatkan cara berfikir pada anak.
4. Mampu merangsang imajinasi anak.
5. Mampu melatih kemampuan bahasa pada anak.

2.1.4 Karakteristik *Game* Edukasi

Berikut ini adalah beberapa karakteristik *game* edukasi, yaitu:

1. Ada tantangan dan penyesuaian.
Tersedia tantangan dan penyesuaian adalah tersedianya tantangan yang semakin kompleks, anak - anak dapat menyesuaikan tingkat kesulitan jika diperlukan. Dalam *game* terdapat level - level, semakin tinggi level-nya maka tingkat kesulitannya juga semakin tinggi.
2. Menarik dan mengasyikan.
Game mampu membuat anak - anak asyik dalam sebuah aktifitas yang mereka pahami tujuannya serta berkaitan dengan pencapaian kompetensi mereka.
3. Tidak menggurui dan berdasar pada pengalaman.

Anak - anak tidak harus dilatih terlebih dahulu untuk memainkan *game*, biarkan anak - anak langsung mencoba bermain, mereka mungkin akan kalah atau gagal, lalu mengulang dan memperbarui strategi dalam bermain.

4. Interaktif.

Pemain berinteraksi dengan cara menanggung akibat dari tindakan yang mereka lakukan dengan melihat pengaruhnya terhadap *game* yang dimainkannya.

5. Umpan balik.

Pemain dapat menarik kesimpulan dari umpan balik yang diberikan tentang bagaimana tindakan mereka dapat menimbulkan efek tertentu.

6. Sosial dan kerja sama.

Game harus dapat meningkatkan dialog serta pertukaran pendapat dan pengetahuan diantara pemain.

7. Keahlian

Semua pemain tidak diasumsikan memiliki kemampuan yang sama, ada beberapa pemain yang dijadikan asisten untuk membantu pemain lainnya menjelaskan tentang *game* dan bagaimana cara memainkannya.

2.1.5 Ciri Interaksi *Game* dalam pembelajaran

Dalam proses belajar mengajar menggunakan *game* akan lebih banyak terjadi interaksi. Ciri-ciri interaksi dalam pembelajaran dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Interaksi dalam pembelajaran memiliki tujuan, yaitu untuk membantu anak dalam perkembangan tertentu dimana menempatkan anak sebagai pusat perhatian.
2. Ada suatu prosedur (jalannya interaksi) yang direncanakan, didesain untuk mencapai tujuan yang telah di tetapkan.
3. Interaksi pembelajaran ditandai dengan satu penggarapan materi yang khusus. Dalam hal ini, materi harus didesain sedemikian rupa sehingga cocok untuk mencapai tujuan.
4. Ditandai dengan adanya aktivitas pemain sehingga pemain sebagai sentral dan menjadi syarat mutlak bagi berlangsungnya interaksi belajar mengajar.

5. Dalam interaksi pembelajaran membutuhkan disiplin. Disiplin dalam interaksi pembelajaran diartikan sebagai suatu pola perilaku sedemikian rupa menurut ketentuan yang sudah ditaati oleh semua pihak secara sadar.
6. Ada Batas Waktu.

2.1.6 Manfaat *Game* dalam Pembelajaran

Para ahli mengidentifikasi paling tidak ada delapan manfaat media dalam kegiatan pembelajaran. Adapun kedelapan manfaat adalah sebagai berikut:

1. Penyampaian materi dapat diseragamkan.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik.
3. Proses belajar anak - anak menjadi lebih interaktif.
4. Jumlah waktu belajar mengajar dapat dikurangi.
5. Kualitas gambar dapat ditingkatkan.
6. Proses belajar dapat terjadi dimana saja dan kapan saja.
7. Sikap positif anak - anak terhadap bahan pelajaran maupun terhadap proses belajar itu sendiri dapat ditingkatkan.
8. Peran staf dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif.

2.1.7 Implementasi *Game* Edukasi

Pemanfaatan *game* edukasi sebagai media pembelajaran di Indonesia belum lama dikembangkan, berbeda dengan beberapa Negara maju yang telah memanfaatkan *game* sebagai media pembelajaran. Pemanfaatan *game* dalam Pembelajaran di kelas memberi kesempatan pada pemain untuk menggali informasi secara mandiri. Dalam hal ini berlaku apa yang disebut sebagai Self Motivated Learning.

Banyak sekali *game* edukasi yang telah dijadikan sebagai media pembelajaran seperti Quis (Who Wants To Be Millionaire), Duel Otak, Puzzle, Tebak Gambar, Susun Kata atau Kalimat (Scramble Games) dll.

2.3 UML

Unified Modelling Language (UML) yaitu diagram dan metode standar untuk memodelkan dan merepresentasikan *object oriented software* dan sistem bisnis (Pender, 2002). Pendapat lain mengatakan, UML adalah sebuah standar Bahasa pemodelan grafis untuk memodelkan sistem baik secara fisik maupun konseptual

(Booch 'et al, 2005). Berdasarkan kedua pengertian tersebut maka UML adalah sebuah Bahasa pemodelan grafis yang digunakan sebagai standar untuk memodelkan sistem dengan metodologi pemodelan berorientasi objek.



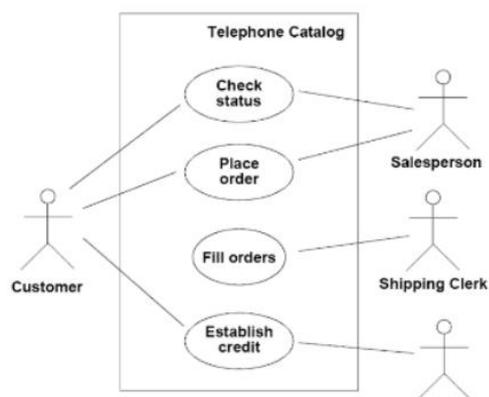
Gambar 2.3 Logo UML

UML memiliki beberapa diagram dalam pengembangan sistem, diagram – diagram tersebut yaitu sebagai berikut:

1. *Use Case Diagram*
2. *Activity Diagram*
3. *Class Diagram*
4. *Sequence Diagram*

2.1.1 Use Case Diagram

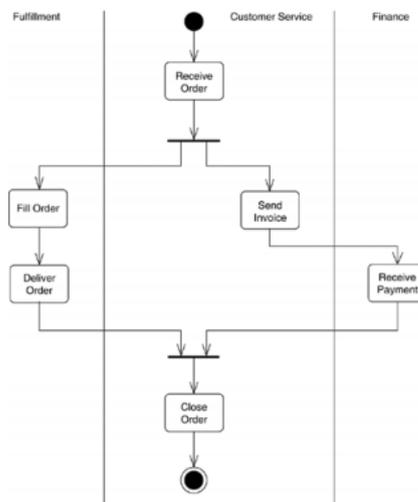
Use Case Diagram merupakan diagram yang menggambarkan dan merepresentasikan actor, use cases, dan dependencies suatu proyek dimana tujuan dari diagram ini adalah untuk menjelaskan konsep hubungan antara sistem dengan dunia luar. Adapun contoh *Use Case Diagram* dapat dilihat pada gambar 2.2.



Gambar 2.4 Contoh Use Case Diagram

2.1.2 Activity Diagram

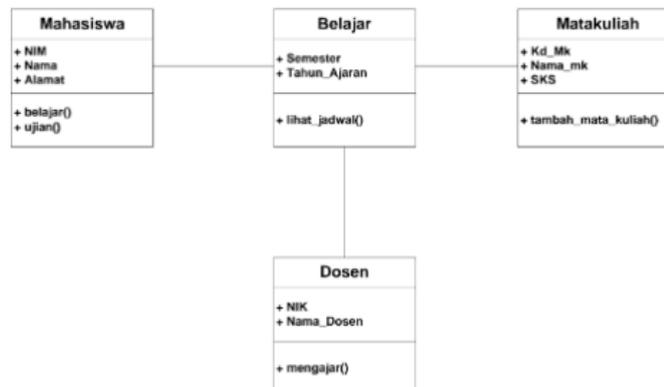
Activity Diagram adalah diagram uml yang digunakan untuk menggambarkan alur aktivitas dari satu proses. Activity Diagram memungkinkan siapapun yang melakukan proses untuk memilih urutan dalam melakukannya, dengan kata lain diagram hanya menyebutkan aturan – aturan rangkaian dasar yang harus diikuti. Adapun contoh *Activity Diagram* dapat dilihat pada gambar 2.3.



Gambar 2.5 Contoh Activity Diagram

2.1.3 Class Diagram

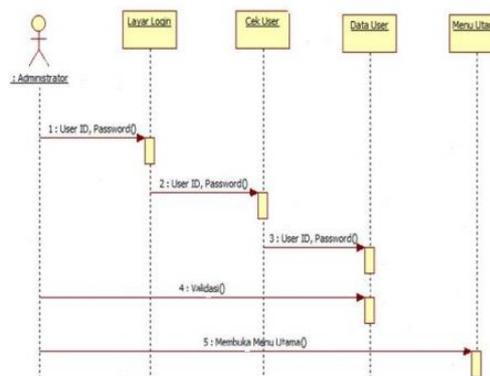
Class Diagram adalah diagram yang digunakan untuk merepresentasikan kelas, komponen – komponen kelas dan hubungan antara masing – masing kelas. Selain itu, Class Diagram mendeskripsikan jenis – jenis objek dalam sistem dan berbagai macam hubungan statis yang terdapat diantara mereka. Class Diagram juga menunjukkan property dan operasi sebuah kelas serta batasan – batasan yang terdapat dalam hubungan – hubungan objek tersebut. Adapun contoh *Class Diagram* dapat dilihat pada gambar 2.4.



Gambar 2.6 Contoh Class Diagram

2.1.4 Sequence Diagram

Sequence Diagram adalah diagram yang menggambarkan interaksi antar objek. Sequence Diagram secara khusus menjabarkan behavior sebuah scenario tunggal. Diagram tersebut menunjukkan sejumlah objek contoh dan pesan – pesan yang melewati objek ini dalam sebuah use case. Adapun contoh *Sequence Diagram* dapat dilihat pada gambar 2.5.



Gambar 2.7 Contoh Sequence Diagram

2.4 Game Engine

Game Engine adalah perangkat lunak (software) yang digunakan untuk membuat dan mengembangkan *game*. Sebuah *game engine* biasanya dibangun dengan mengenkapsulasi beberapa fungsi standar yang umum digunakan dalam pembuatan sebuah *game*. Misalnya fungsi rendering, pemanggilan suara, network, atau pembuatan partikel untuk spesial efek. Sebagian besar *game engine* umumnya

berupa library atau sekumpulan fungsi – fungsi yang penggunaanya dipadukan dengan bahasa pemrograman.

Pada beberapa kasus *game engine* kadang pula disebut sebagai *middleware*. Hal ini dikarenakan *game engine* digunakan sebagai perantara antara Bahasa pemrograman dengan format data dari berbagai perangkat lunak penghasil asset. Hal ini tentu saja memudahkan developer karena tidak perlu lagi pusing untuk mengolah data yang dihasilkan dari berbagai perangkat lunak yang berbeda.

Sebuah *Game Engine* biasanya dilengkapi dengan fungsi – fungsi grafis atau komputasi dasar yang jarang diketahui oleh developer. *Game Engine* membungkus itu semua untuk menjadikan proses pembuatan menjadi lebih cepat dan mudah.

Beberapa *game engine* saat ini telah membuat *Integrated Development Environment (IDE)* tersendiri untuk proses pengembangannya, sehingga tidak lagi bergantung pada software development lain seperti Delphi, Ms. Visual C++. Diantara *game engine* tersebut adalah UDK, Crysis dan tentunya UNITY.

2.1.1 Tools Yang Digunakan

Tools atau perangkat yang digunakan dalam pembangunan *game* edukasi *Visual Novel* Wali Songo di Panti Sosial Asuhan Anak Taman Harapan Muhammadiyah adalah *Tyranobuilder Visual Novel Studio* dan Adobe Photoshop.

2.4.1.1 Tyranobuilder

Tyranobuilder adalah program desktop *game development*. *Tyranobuilder* merupakan salah satu software yang populer dikalangan *Visual Novel* developer. Karena aplikasi ini memiliki banyak fitur – fitur yang memudahkan user untuk membuat *game Visual Novel* seperti drag and drop tools, tampilan UI yang mudah dipelajari, dan juga menggunakan bahasa pemrograman Java.



Gambar 2.8 Logo Tyranobuilder

2.4.1.2 Adobe Photoshop

Adobe Photoshop adalah program desktop publishing dan grafis. Adobe photoshop juga merupakan salah satu software yang sangat populer dikalangan photography dan art designer grafis komputer. Fitur – fitur adobe photoshop sampai sekarang masih terus dikembangkan. Adobe Photoshop sangat berguna untuk mengolah dan memanipulasi objek maupun gambar foto dengan cepat.



Gambar 2.9 Logo Photo Shop

