

**PEMBUATAN GAME NOVEL VISUAL “HIGHSCHOOL GO! LOVE
ON!” MENGGUNAKAN REN’PY**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Wisnu Pamungkas	12.02.8181
Devi Yuangga	12.02.8190
I Gedhe Laparta Eka	12.02.8231

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**PEMBUATAN GAME NOVEL VISUAL “HIGHSCHOOL GO! LOVE
ON!” MENGGUNAKAN REN’PY**

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada jenjang Diploma III jurusan Manajemen Informatika



disusun oleh

Wisnu Pamungkas 12.02.8181

Devi Yuangga 12.02.8190

I Gedhe Laparta Eka 12.02.8231

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN GAME NOVEL VISUAL "HIGHSCHOOL GO! LOVE
ON!" MENGGUNAKAN REN'PY**

yang disusun oleh

Wisnu Pamungkas	12.02.8181
Devi Yuangga	12.02.8190
I Gedhe Laparta Eka	12.02.8231

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 19 Desember 2014

Dosen Pembimbing


Hanif Al Fatta, M.kom

NIK. 190302096

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN GAME NOVEL VISUAL "HIGHSCHOOL GO! LOVE
ON!" MENGGUNAKAN REN'PY**

yang disusun oleh

Wisnu Pamungkas

12.02.8181

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 03 Juni 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Sudarmawan, MT
NIK. 190302035

Yuli Astuti, M.Kom
NIK. 190302146

Tanda Tangan

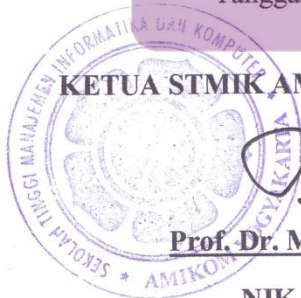


Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 10 Juni 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.

NIK. 190302001



PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN GAME NOVEL VISUAL "HIGHSCHOOL GO! LOVE
ON!" MENGGUNAKAN REN'PY**

yang disusun oleh

Devi Yuangga

12.02.8190

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 28 Mei 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

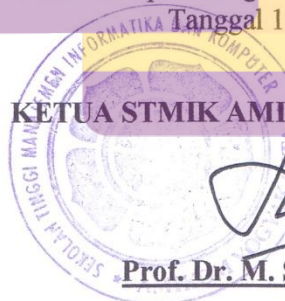
Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 10 Juni 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.

NIK. 190302001

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN GAME NOVEL VISUAL "HIGHSCHOOL GO! LOVE
ON!" MENGGUNAKAN REN'PY**

yang disusun oleh

I Gedhe Laparta Eka

12.02.8231

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 06 Juni 2015

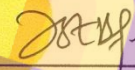
Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Yuli Astuti, M.Kom
NIK. 190302146

Dina Maulina, M.Kom
NIK. 190302250

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 10 Juni 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.

NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, tugas akhir ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam tugas akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 08 Juni 2015

Wisnu Pamungkas

NIM. 12.02.8181

Devi Yuangga

NIM. 12.02.8190

I Gedhe Laparta Eka

NIM. 12.02.8231

MOTTO

- Hustle, Loyalty, Respect. (*John Cena*)
- Take everytime as precious memory. (*Alicia Florence*)
- Enjoy Everything. (*Yotsuba Kohai*)
- Penyesalan pasti datang terlambat, tetapi tidak ada kata terlambat untuk memperbaikinya. (*Pak D*)
- Words aren't the only way to tell someone how you feel (*Tifa Lockheart, Final Fantasy VII*)
- Semua pekerjaan pantas dihormati, karena dunia membutuhkan kita semua untuk melaksanakan pekerjaan kita (*Shimura Shinpachi, Gintama*)
- The true sign of intelligence is not knowledge but imagination (*Albert Einstein*)
- Terkadang apa yang tidak kau bicarakan lebih bernilai daripada yang kau bicarakan (*Eugene Crab, Spongebob Squarepants*)
- Mimpi yang besar perlu waktu untuk mewujudkannya, jadi jangan terburu-buru untuk mewujudkan mimpi itu (*Hino Eiji, Kamen Rider OOO*)

PERSEMBAHAN

Puji syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan hidayahNYA, sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan tepat waktu sesuai harapan.

Tugas Akhir ini, saya persembahkan dan saya ucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan kesehatan dan kelancaran serta ketegaran dalam mengerjakan tugas akhir ini
2. Orang tua, kakak dan saudara saya, terima kasih atas do'a dan dukungannya
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom, terima kasih atas kesediaannya untuk meluangkan waktu membimbing dan berbagi ilmu serta berdiskusi dengan kami.
4. Rekan satu tim saya, Devi dan Gedhe, karena telah bekerja sama dengan baik dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Rekan-Rekan D3 Manajemen Informatika 01 angkatan tahun 2012 sukses selalu buat kalian.
6. Grup Jemek yang selalu membawa candaan dan saling membantu disaat membutuhkan
7. Serta semua pihak yang telah membantu yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Terima Kasih atas dukungan dan bantuannya.

#Wisnu Pamungkas

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan Alhamdulillah kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat nikmat dan hidayah serta karuniannya sehingga Tugas Akhir ini selesai dengan baik. Tugas Akhir ini penulis persembahkan untuk :

- Terima kasih untuk Allah SWT yang telah memberikan kesehatan dan kelancaran serta ketegaran dalam mengerjakan tugas akhir ini.
- Terima kasih kepada kedua orang tuaku dan kakak-kakakku, terima kasih atas do'a dan dukungannya.
- Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom, terima kasih atas kesediaannya untuk meluangkan waktu membimbing dan berbagi ilmu serta berdiskusi dengan kami.
- Wisnu dan Gedhe yang sudah bekerjasama menyelesaikan tugas akhir ini.
- Anna, Io, dan Puchan yang sudah bersedia jadi talent tugas akhir kami.
- Rekan-rekan Waton Melu yang sudah mendukung dari awal sampe akhir.
- Ruminet Family, ex-NoL Community & Itasha Indonesia atas dukungannya.
- AlBeats, Aiko Maid-Café, dan para Cosplayer Jogja yang telah memberikan kebahagiaan padaku.
- Terima kasih buat grup Jemek yang selalu membawa candaan dan saling membantu disaat membutuhkan.
- Terima kasih buat anak 12D3MI01 canda, tawa, kebersamaan kalian akan selalu kurindukan.

#Devi Yuangga

PERSEMBAHAN

Dengan ijin dari Tuhan Yang Maha Esa sehingga Tugas Akhir ini selesai dengan baik. Tugas Akhir ini penulis persembahkan untuk :

1. Tuhan Yang Maha Esa yang memberikan kesehatan, kelancaran serta ketegaran dalam mengerjakan Tugas Akhir ini.
2. Ayah yang berjuang sampai akhir demi membuat anaknya berhasil menjadi seseorang yang berguna.
3. Ibu yang selalu memberikan dukungan yang tak henti-hentinya selama pengerjaan tugas ini.
4. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom yang telah meluangkan waktu membimbing dan berbagi ilmu serta berdiskusi dengan kami.
5. Wisnu Pamungkas dan Devi Yuangga yang telah berjuang bersama dalam pengerjaan tugas ini.
6. Seseorang wanita penuh rasa sayang yang memberikan dukungan dengan senyuman manisnya.
7. Anna, Io dan Puu-chan yang sudah bersedia menjadi model dalam Tugas Akhir kami.
8. Rekan-rekan yang datang dalam proses pengambilan foto di GreenScreen Room.
9. Grup Jemek Gage yang selalu memberikan hiburan dan canda tawa yang kental dengan aroma kekeluargaan.
10. 12-D3MI-01 yang telah menjadi bagian penting dalam kehidupan kami.

#I Gedhe Laparta Eka

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan tugas akhir ini sesuai yang diharapkan, dengan judul Pembuatan Game Novel Visual Highschool Go! Love On!.

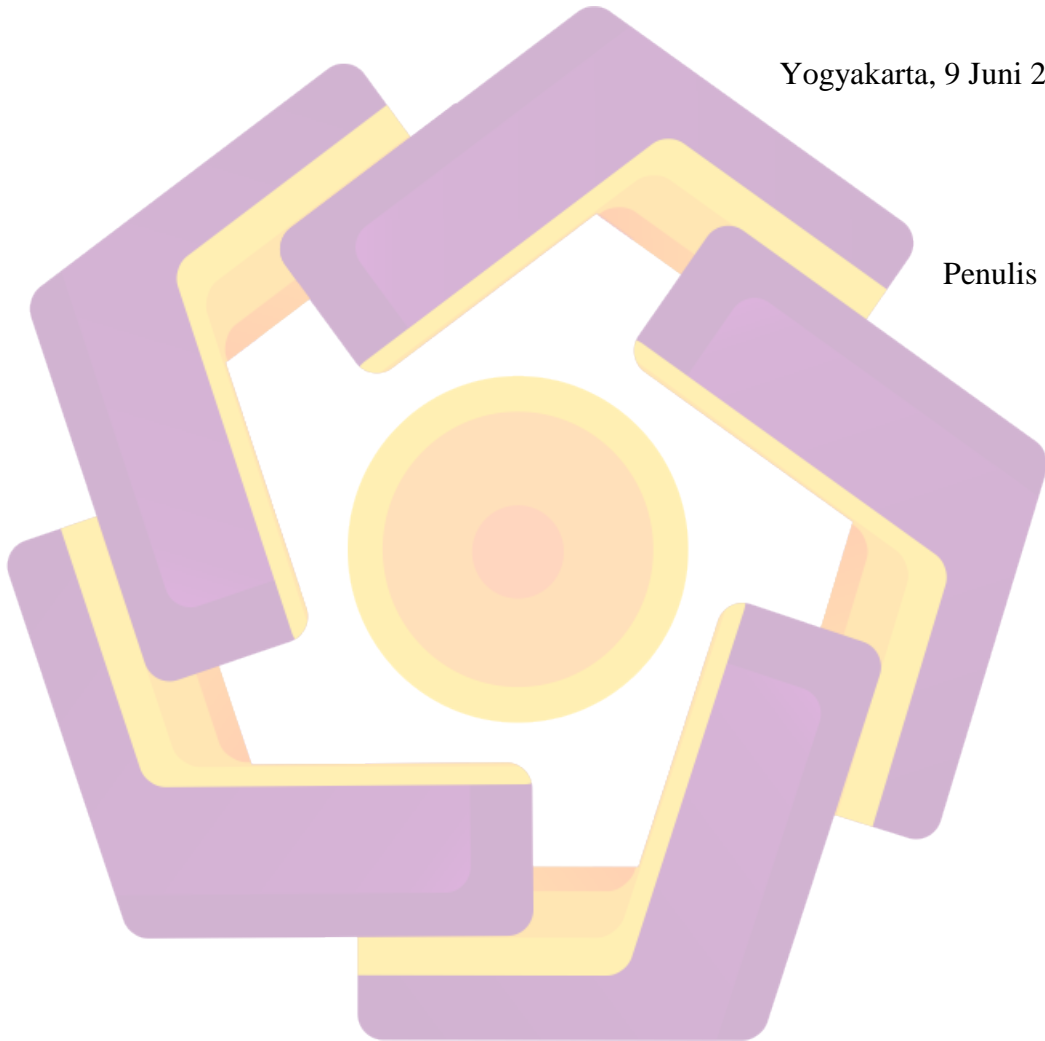
Laporan tugas akhir ini disusun sebagai syarat kelulusan di STMIK AMIKOM Yogyakarta Jurusan Manajemen Informatika. Dalam penulisan tugas akhir ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dari beberapa pihak untuk itu penulis menyampaikan rasa hormat dan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M, selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.SI, M.T, selaku ketua jurusan D-3 Manajemen Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak saran, masukan, dan bimbingan serta bantuan kepada penulis selama proses penyusunan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Bapak dan Ibu dosen serta seluruh staff karyawan yang selama ini telah banyak membantu dan memberikan bekal ilmu pengetahuan dalam proses pendidikan di Manajemen Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
5. Kedua orang tua dan keluarga kami yang telah memberikan semangat, motivasi, dan dukungan moral.

6. Semua pihak yang membantu dalam kelancaran penulis Tugas Akhir ini baik langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.

Yogyakarta, 9 Juni 2015

Penulis



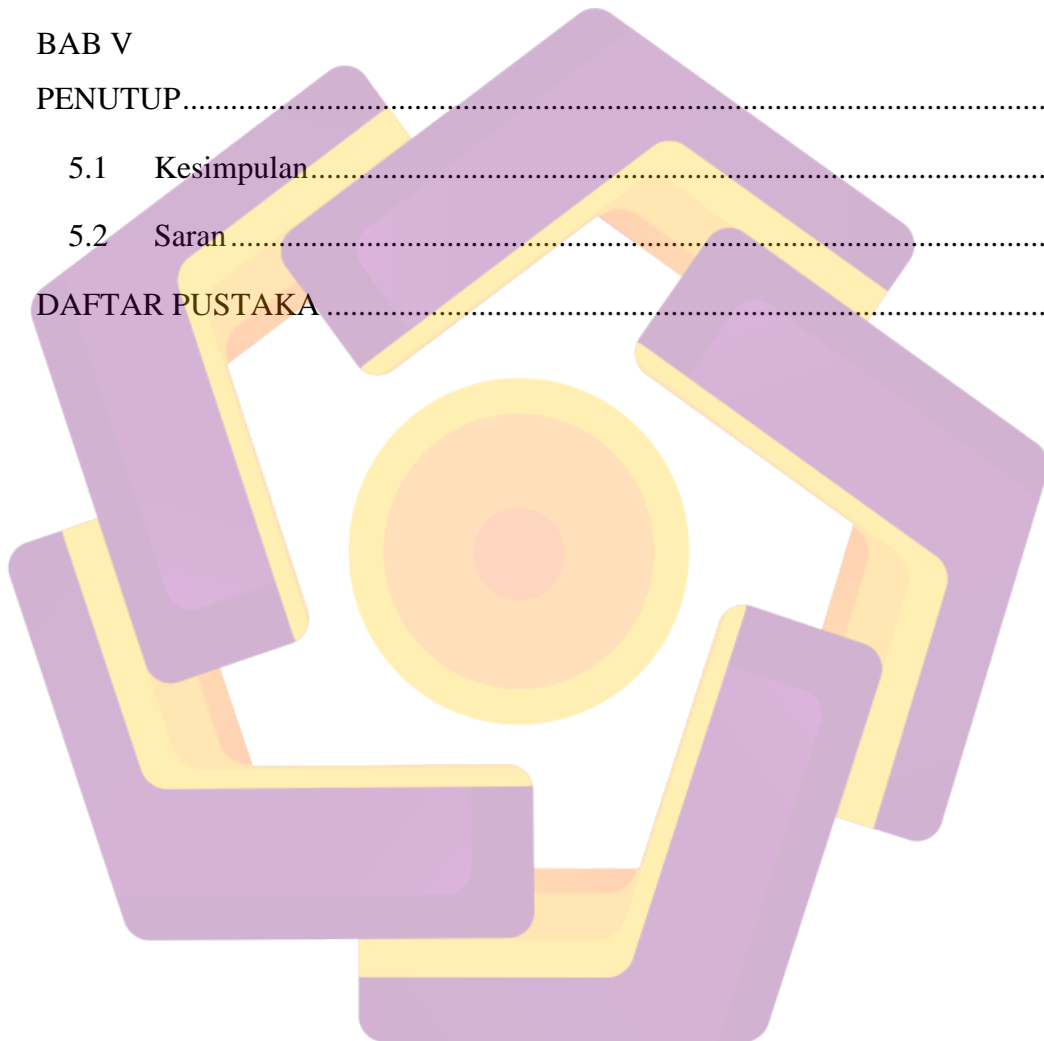
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
INTISARI.....	xix
ABSTRACT.....	xx
BAB I	
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II	
DASAR TEORI	6
2.1 Konsep Dasar Game	6
2.1.1 Pengertian Game	6
2.1.2 Sejarah dan Perkembangan Game.....	7

2.1.3	Jenis Game	8
2.1.4	Klasifikasi Game	9
2.2	Pengenalan Visual Novel	10
2.2.1	Pengertian Visual Novel	10
2.2.2	Gameplay	11
2.2.3	Style Visual Novel	12
2.3	Konsep Pembuatan Game.....	12
2.3.1	Konsep Dasar	12
2.3.2	Perangkat.....	13
2.3.2.1	Perangkat Keras Komputer	13
2.3.2.2	Perangkat Lunak.....	13
2.3.3	Sumber Daya Manusia	13
2.3.3.1	Produser.....	13
2.3.3.2	Desainer Game	13
2.3.3.3	Sound Editor	14
2.3.3.4	Programer	14
2.3.3.5	Tester	14
2.3.4	Produksi Game	14
2.3.4.1	Pra Produksi	14
2.3.4.2	Produksi.....	15
2.3.4.3	Pengujian.....	15
2.4	Storyline/Storyboard	15
2.5	Ren'py	16
2.6	Bahasa Pemrograman Phyton.....	16
2.7	Adobe Photoshop	16
BAB III		
	TINJAUAN UMUM	18

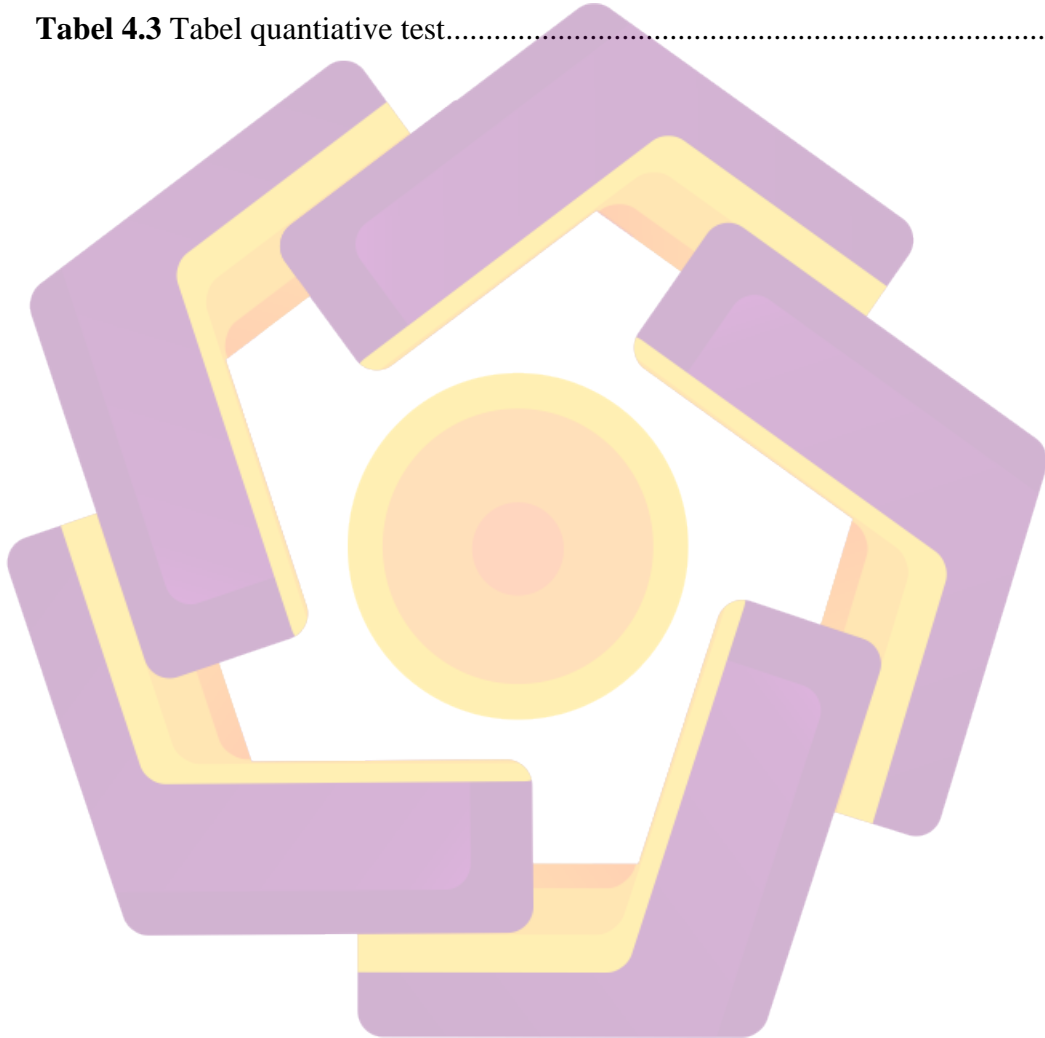
3.1	Analisis Kebutuhan Sistem	18
3.1.1	Kebutuhan Fungsional	18
3.2	Perancangan Game	22
3.2.1	Konsep Dasar	22
3.2.2	Menentukan Tool	24
3.2.3	Aturan Permainan.....	24
3.3	Perancangan Storyline	25
3.4	Media Input	33
3.5	Media Output.....	34
3.6	Perancangan Antar Muka	34
BAB IV		
PEMBAHASAN		40
4.1	Implementasi Game.....	40
4.1.1	Pembuatan Storyline	40
4.1.2	Persiapan Aset.....	42
4.1.3	Pembuatan Background Utama.....	43
4.1.4	Pengumpulan Musik	44
4.2	Pembuatan Game.....	45
4.2.1	Pembuatan Interface.....	45
4.2.2	Pembuatan Interface Menu	47
4.2.3	Pembuatan Interface Option.....	49
4.2.4	Pembuatan Interface Save/Load.....	50
4.2.5	Pembuatan Interface Input Nama dan Jurusan.....	52
4.2.6	Pembuatan Interface Pertanyaan Ujian	53
4.2.7	Pembuatan Interface Pilihan Skenario	55

4.3	Pasca Produksi.....	56
4.3.1	Uji Kelayakan.....	57
4.3.1.1	General Test	57
4.3.1.2	Gameplay Test.....	58
4.3.1.3	Quantitative Test	58
BAB V		
	PENUTUP.....	60
5.1	Kesimpulan.....	60
5.2	Saran.....	60
	DAFTAR PUSTAKA	lxii



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Contoh karakter Diana dan Chasa ekspresi senang.....	35
Tabel 3.2 Contoh karakter guru Rio saat mengajar.....	36
Tabel 4.1 Tabel general test.....	57
Tabel 4.2 Tabel gameplay test.....	58
Tabel 4.3 Tabel quantiative test.....	58



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Kerangka antarmuka menu utama	36
Gambar 3.2	Kerangka antarmuka <i>dialog page</i>	37
Gambar 3.3	Kerangka antarmuka <i>choice page</i>	37
Gambar 3.4	Kerangka antarmuka <i>menu save</i>	38
Gambar 3.5	Kerangka antarmuka <i>menu load</i>	38
Gambar 3.6	Kerangka antarmuka <i>menu quit game</i>	39
Gambar 4.1	Foto Karakter Sebelum Proses Pembersihan Background	43
Gambar 4.2	Foto Karakter Setelah Proses Pembersihan Background	43
Gambar 4.3	Background Menu Utama	44
Gambar 4.4	Pemilihan Menu Theme	46
Gambar 4.5	Source Code Theme	47
Gambar 4.6	Tampilan Interface Menu	48
Gambar 4.7	Source Code Menu	48
Gambar 4.8	Tampilan Menu Option	49
Gambar 4.9	Source Code Option	49
Gambar 4.10	Tampilan Save/Load	50
Gambar 4.11	Source Code Save/Load	51
Gambar 4.12	Tampilan Input Nama	52
Gambar 4.13	Tampilan Jurusan	52
Gambar 4.14	Source Code Input Nama dan Jurusan	53
Gambar 4.15	Tampilan Pertanyaan	54
Gambar 4.16	Tampilan Jawaban	54
Gambar 4.17	Source Code Pertanyaan Matematika	55
Gambar 4.18	Tampilan Pilihan Skenario	55

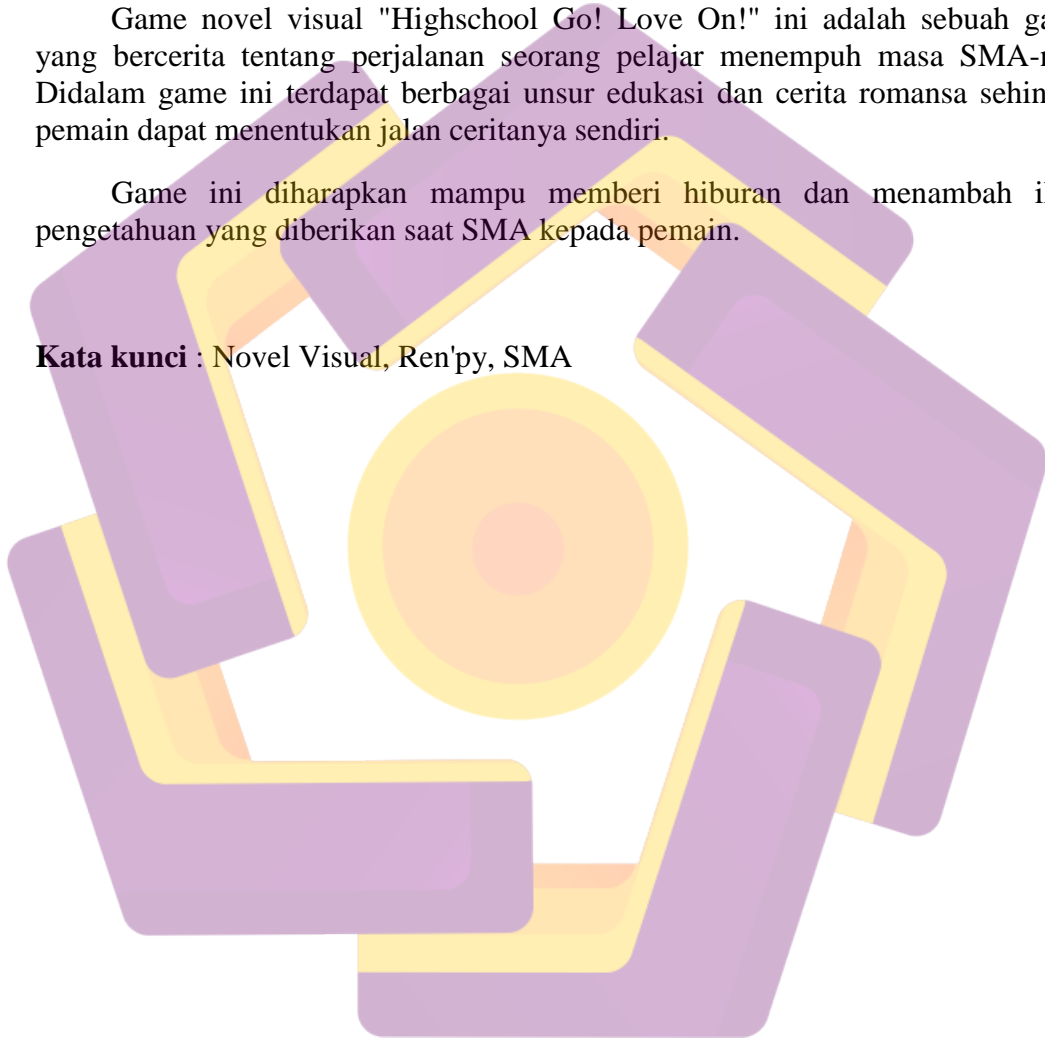
INTISARI

Ada banyak jenis permainan di zaman sekarang ini, salah satunya adalah novel visual. Novel visual adalah sebuah permainan yang menggunakan media visualisasi karakter, gambar dan musik untuk menggambarkan suasana yang terjadi. Novel visual juga dapat diartikan sebagai cerita bergambar digital yang menggunakan unsur multimedia lebih dari satu.

Game novel visual "Highschool Go! Love On!" ini adalah sebuah game yang bercerita tentang perjalanan seorang pelajar menempuh masa SMA-nya. Didalam game ini terdapat berbagai unsur edukasi dan cerita romansa sehingga pemain dapat menentukan jalan ceritanya sendiri.

Game ini diharapkan mampu memberi hiburan dan menambah ilmu pengetahuan yang diberikan saat SMA kepada pemain.

Kata kunci : Novel Visual, Ren'py, SMA



ABSTRACT

There are many kind of games these days, one of them is a visual novel. Visual novel is a game using visualitation media such as character, images and music to describe the atmosphere are happens. Visual novel also means as visual story using more then one elements of multimedia.

This visual novel game "Highschool Go! Love On!" is a game about the adventure of a student through his highschool live. In this game there are a lot of education elements and romance, so the player can choose their own path.

*This game is **expected** to provide entertainment and knowledge that are given when highschool to player.*

Keywords : *Visual Novel, Ren'py, Highschool*

