

**PEMBUATAN GAME VISUAL NOVEL “NIHONGO NO KURABU”  
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN  
BAHASA JEPANG**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Arbiyan Tezar Kumbara**

**10.12.4406**

**JURUSAN SISTEM INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2016**

**PEMBUATAN GAME VISUAL NOVEL “NIHONGO NO KURABU”  
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN  
BAHASA JEPANG**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

**Arbiyan Tezar Kumbara**

**10.12.4406**

**JURUSAN SISTEM INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2016**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN GAME VISUAL NOVEL “NIHONGO NO KURABU”  
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN  
BAHASA JEPANG**


yang disusun oleh

**Arbiyan Tezar Kumbara**

**10.12.4406**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 09 September 2013

Dosen Pembimbing,

  
**Hanif Al Fatta / M.Kom**  
**NIK. 190302096**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN GAME VISUAL NOVEL “NIHONGO NO KURABU”  
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN  
BAHASA JEPANG**

yang disusun oleh

**Arbiyan Tezar Kumbara**

**10.12.4406**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 22 Oktober 2015

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Drs. Bambang Sudaryatno, M.M.**  
**NIK. 190302029**

**Dhani Ariatmanto, M.Kom**  
**NIK. 190302197**

**Nila Feby Puspitasari, S.Kom, M.Cs**  
**NIK. 190302161**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 15 Maret 2016



**KEJUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

**Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.**  
**NIK. 190302001**

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi 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.

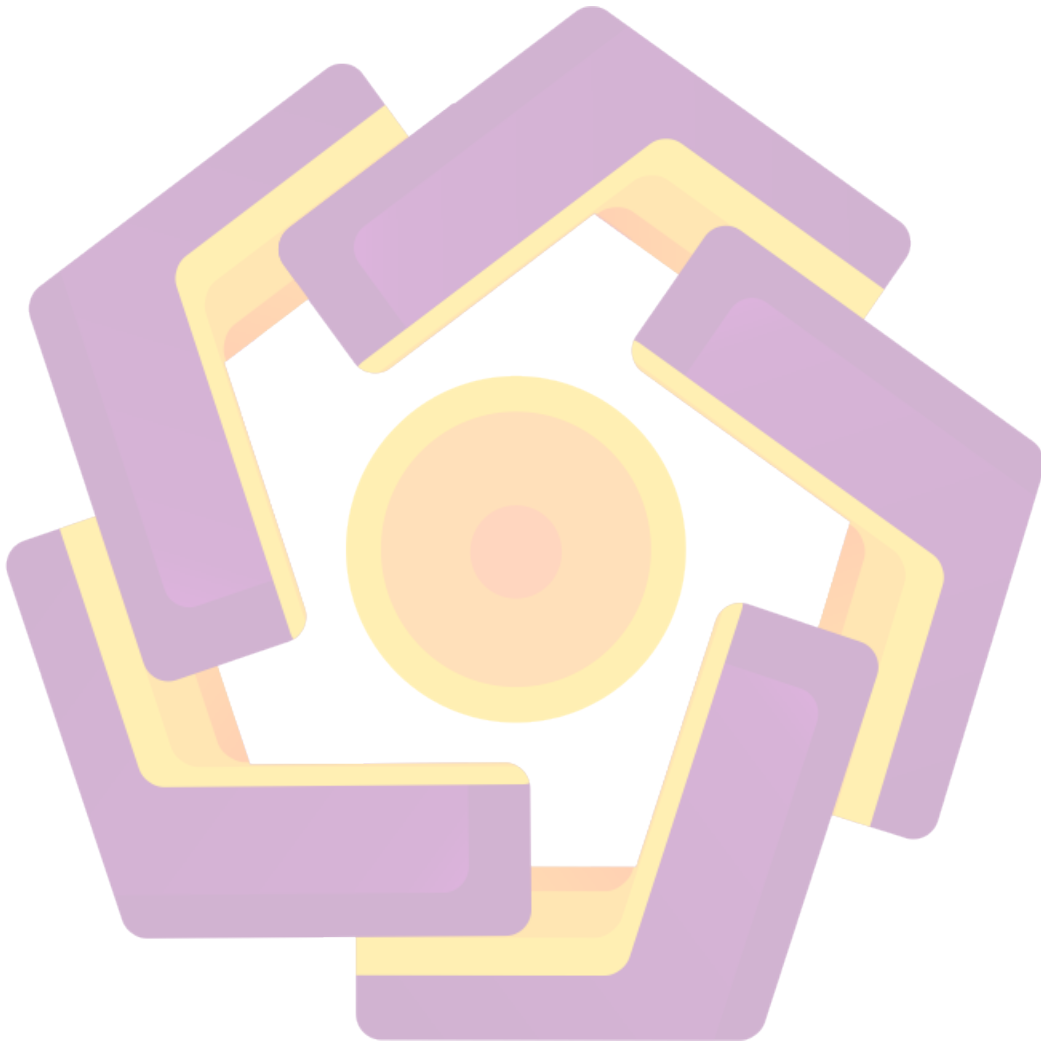
Yogyakarta, 15 Maret 2016

Meterai  
Rp. 6.000

Arbiyan Tezar Kumbara  
NIM. 10.12.4406

## **MOTTO**

Life Teaches Us to Make Good Use of Time  
While Time Teaches Us  
The Value of Life



## PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa cinta, penulis mengucapkan terima kasih dan mempersembahkan skripsi ini kepada orang-orang yang dengan tulus telah memberikan doa dan dukungan yang tidak pernah berhenti :

- Allah SWT yang telah memberikan petunjuk dan membimbing saya dan Rasulullah Muhammad SAW sebagai suri tauladan umat manusia.
- Ibu dan Ayah tercinta yang selalu mendoakan dan memberi nasihat kepada saya..
- Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom, terima kasih atas bimbingannya dan pengarahannya dalam menyusun skripsi.
- Teman-teman 10.S1SI.01 Jajar, Adit, Rangga, Javad, Bagus, Febrian dan teman-teman yang tidak bisa saya sebutkan, terima kasih atas bantuan dan dukungannya
- Teman dan sahabat-sahabat yang selalu menyemangati saya.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas berkah, rahmat dan hidayah-Nya. Shalawat serta salam juga tidak lupa penulis panjatkan untuk junjungan Nabi besar Muhammad SAW yang telah memberikan teladan dan menuntun umatnya. Sehingga penyusunan skripsi yang berjudul **Pembuatan Game Visual Novel “Nihongo no Kurabu” Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jepang** dapat diselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penulisan skripsi ini banyak mengalami kendala, namun berkat dukungan, bimbingan, kerjasama dari berbagai pihak dan berkah dari Allah SWT sehingga kendala-kendala yang dihadapi tersebut dapat diatasi.

Oleh karena itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta..
2. Bapak Bambang Sudaryatno, Drs, MM, selaku Ketua Jurusan Strata1 Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penulisan dan pembuatan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberi bekal ilmu pengetahuan sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dan menyelesaikan penulisan skripsi ini.



5. Orang tua atas doa, dorongan, kasih sayang dan perjuangannya sehingga menjadikan saya seperti sekarang ini.
6. Semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari skripsi ini masih belum sempurna. Oleh karena itu untuk semua pihak agar dapat menyampaikan segala kritik dan saran yang bersifat membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, Oktober 2015

Arbiyan Tezar Kumbara

10.12.4413

## DAFTAR ISI

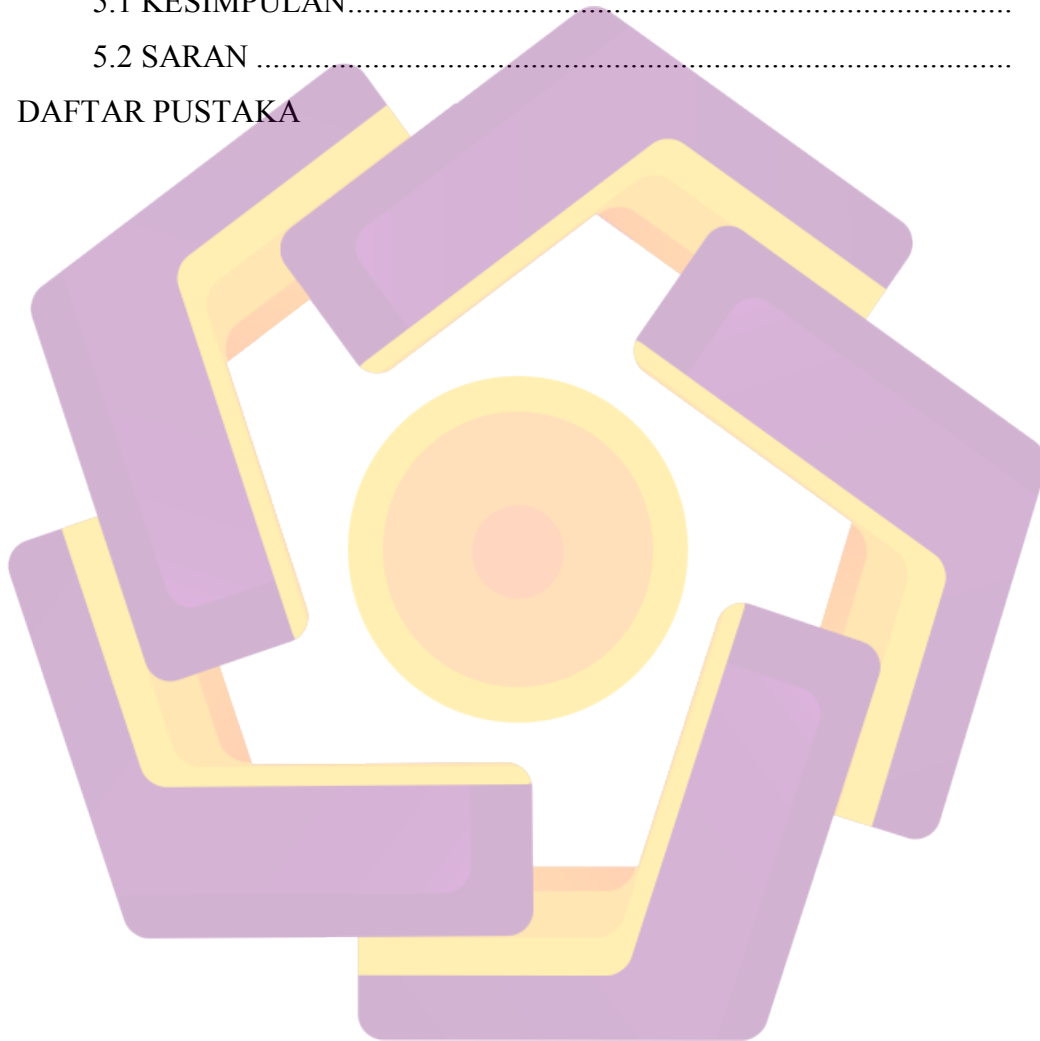
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
INTISARI.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metodologi Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Dasar Teori.....	7
2.1.1 Definisi Perangkat Lunak.....	7
2.1.2 Rekayasa Perangkat Lunak.....	7
2.1.3 Model Model Rekayasa Perangkat Lunak.....	8
2.3 Flowchart.....	10
2.4 Konsep Game.....	12
2.4.1 Definisi Game.....	12

2.4.2 Jenis Jenis Game.....	12
2.4.3 Proses Pembuatan Game .....	13
2.4.3.1 <i>Pre Production</i> (Pra Produksi) .....	14
2.4.3.2 <i>Production</i> (Produksi).....	15
2.4.3.3 <i>Post Production</i> (Paska Produksi) .....	15
2.5 Media Pembelajaran.....	17
2.5.1 Pengertian Media Pembelajaran .....	17
2.5.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	17
2.5.3 Perancangan Media Pembelajaran .....	18
2.6 Visual Novel.....	19
2.6.1 Gameplay.....	20
2.6.2 Konten dan Genre .....	21
2.7 Bahasa Jepang.....	22
2.7.1 Sistem Penulisan .....	22
2.7.1.1 Huruf Kanji.....	22
2.7.1.2 Huruf Hiragana .....	23
2.7.1.3 Huruf Katakana.....	24
2.7.2 Pengucapan Bahasa Jepang .....	24
2.7.3 Tata Bahasa Jepang.....	25
2.8 Perangkat Lunak yang Digunakan.....	26
2.8.1 Ren'Py.....	26
2.8.2 Inkscape.....	26
2.8.3 Gimp.....	27
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME .....</b>	<b>28</b>
3.1 ANALISIS.....	28
3.1.1 IDENTIFIKASI MASALAH .....	30
3.1.2 ANALISIS KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK .....	30
3.1.2.1 Pendahuluan ( <i>Introduction</i> ).....	31
3.1.2.1.1 Tujuan ( <i>Purpose</i> ) .....	31
3.1.2.1.2 Ruang Lingkup ( <i>Scope</i> ).....	31
3.1.2.1.3 Referensi ( <i>References</i> ) .....	31

3.1.2.1.4	Gambaran Umum ( <i>Overview</i> ).....	31
3.1.2.2	Deskripsi Umum ( <i>Overall Description</i> ).....	32
3.1.2.2.1	Perspektif Produk ( <i>Product Perspective</i> ) .....	32
3.1.2.2.2	Fungsi Produk ( <i>Product Function</i> ) .....	32
3.1.2.2.3	Karakteristik Pengguna .....	33
3.1.2.2.4	Batasan ( <i>Constraint</i> ) .....	33
3.1.2.2.5	Asumsi dan Ketergantungan.....	33
3.1.2.3	Kebutuhan Spesifik ( <i>Specific Requirements</i> ) .....	33
3.1.2.3.1	<i>External Interfaces Requirements</i> .....	33
3.1.2.3.1.1	Antarmuka Pengguna .....	33
3.1.2.3.1.2	<i>Hardware Interfaces</i> .....	34
3.1.2.3.1.3	<i>Software Interfaces</i> .....	34
3.1.2.3.1.4	<i>Communication Interfaces</i> .....	34
3.1.2.3.2	Kebutuhan Fungsional.....	35
3.1.2.3.3	<i>Design Constraints</i> .....	37
3.1.2.3.3.1	Ketersediaan ( <i>Availability</i> ).....	37
3.1.2.3.3.2	Keamanan ( <i>Security</i> ).....	37
3.1.2.3.3.3	Pemeliharaan ( <i>Maintainability</i> ) .....	38
3.1.2.3.4	Kebutuhan / Persyaratan Lain.....	38
3.1.2.3.4.1	Kebutuhan Non Fungsional.....	38
3.1.2.3.4.1.1	Perangkat Lunak .....	38
3.1.2.3.4.1.2	Perangkat Keras .....	39
3.1.2.3.4.1.3	Pelaksana .....	40
3.1.3	ANALISA KELAYAKAN SISTEM.....	41
3.1.3.1	Analisa Kelayakan Ekonomi .....	41
3.1.3.2	Analisa Kelayakan Teknis.....	42
3.1.3.3	Analisa Kelayakan Hukum.....	42
3.2	PERANCANGAN .....	43
3.2.1	PERANCANGAN DATA ASET .....	43
3.2.1.1	Karakter Utama.....	43
3.2.1.2	Sound / Musik.....	46

3.2.2 Ide Cerita .....	48
3.2.3 Gameplay.....	48
3.2.4 Flowchart.....	49
3.2.4.1 Flowchart Menu Utama.....	49
3.2.4.2 Flowchart Simpan dan Lanjut Permainan .....	51
3.2.4.3 Flowchart Permainan .....	52
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>56</b>
<b>4.1 PEMBAHASAN .....</b>	<b>56</b>
<b>4.1.1 PEMBAHASAN PEMBUATAN GAME.....</b>	<b>56</b>
4.1.1.1 Memulai Pembuatan Game .....	56
4.1.1.2 Pembuatan Naskah Cerita.....	56
4.1.1.3 Scripting .....	56
4.1.1.3.1 Mendefinisikan Asset Yang Digunakan.....	57
4.1.1.3.2 Listing Program Main Menu dan GUI.....	58
4.1.1.3.3 Listing Program Dialog .....	59
4.1.1.3.3 Listing Program Kuis .....	59
4.1.1.4 Pembuatan Aset .....	60
<b>4.1.2 PEMBAHASAN INTERFACE / ANTAR MUKA .....</b>	<b>61</b>
4.1.2.1 Menu Utama .....	61
4.1.2.2 Menu Load.....	62
4.1.2.3 Menu Save .....	62
4.1.2.4 Interface Dialog .....	63
4.1.2.5 Menu Konfigurasi .....	63
4.1.2.6 Menu Tabel.....	64
4.1.2.7 Kontrol Permainan .....	64
<b>4.2 IMPLEMENTASI.....</b>	<b>67</b>
4.2.1 UJI COBA SISTEM.....	67
4.2.2 MANUAL PROGRAM.....	70
4.2.2.1 Menjalankan Game .....	70
4.2.2.2 Kontroler ( <i>Game Controller</i> ).....	70
4.2.3 MANUAL INSTALASI.....	71

4.2.4 PEMELIHARAAN SISTEM .....	71
4.2.4.1 Pemeliharaan Software .....	71
4.2.4.2 Pemeliharaan Hardware .....	72
4.3 PEMBAHASAN HASIL RESPON PENGGUNA.....	73
BAB V PENUTUP .....	76
5.1 KESIMPULAN.....	76
5.2 SARAN .....	77
DAFTAR PUSTAKA	



## DAFTAR TABEL

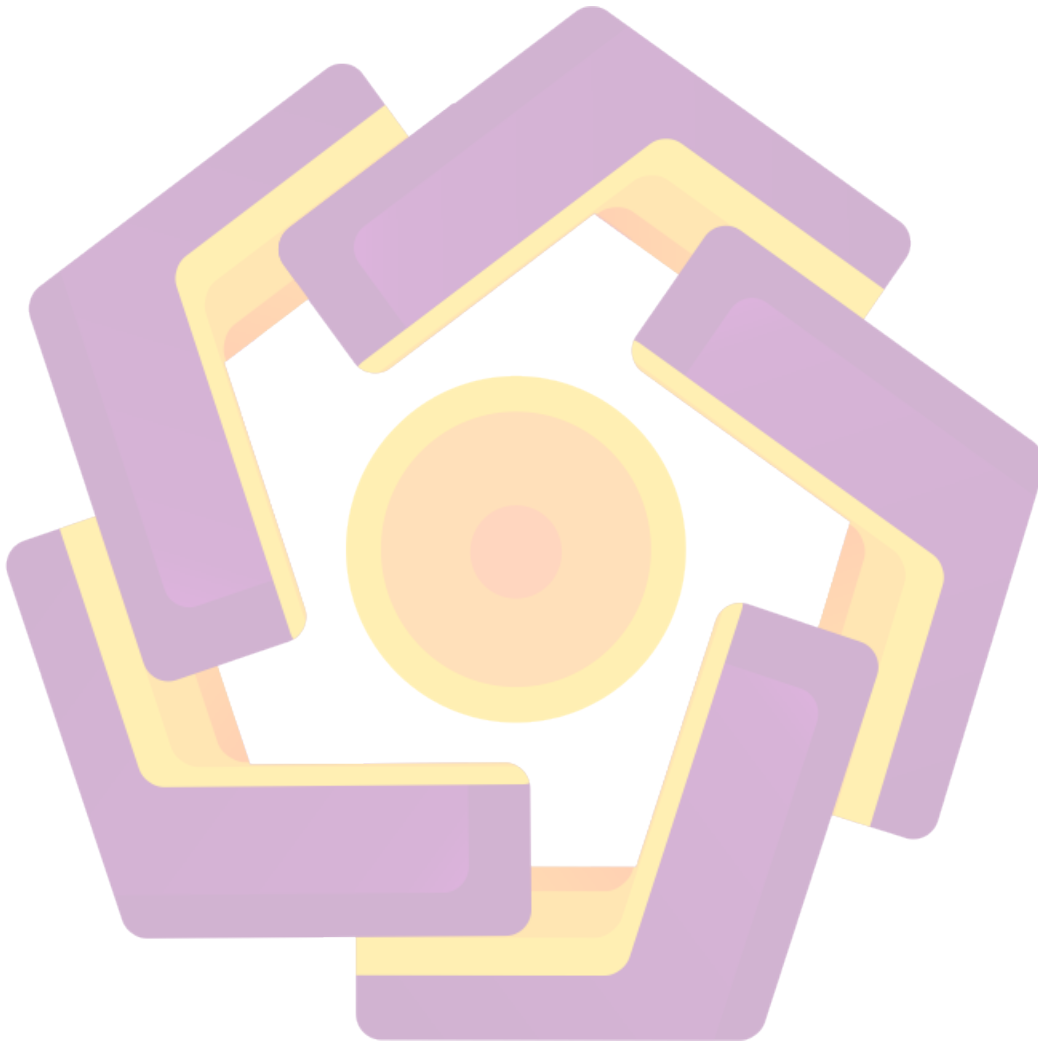
Tabel 2.1 Flowchart .....	10
Tabel 2.2 Templat SRS .....	16
Tabel 2.3 Pola Kalimat Bahasa Indonesia.....	25
Tabel 2.4 Pola Kalimat Bahasa Jepang.....	26
Tabel 3.1. Spesifikasi Minimum PC Untuk Menjalankan Game .....	34
Tabel 3.2 Spesifikasi Software Untuk Menjalankan Game .....	34
Tabel 3.3 Daftar Utama Kebutuhan Fungsional.....	35
Tabel 3.4 <i>Functional Requirements Component View</i> .....	37
Tabel 3.5 Perangkat Lunak Pembuatan Game .....	39
Tabel 3.6 Perangkat Lunak untuk Memainkan Game .....	39
Tabel 3.7 Perangkat Keras yang Dibutuhkan Dalam Pembuatan Game.....	40
Tabel 3.8 Perangkat Keras yang Dibutuhkan Dalam Memainkan Game .....	40
Tabel 3.9 Daftar Karakter Utama Dalam Game .....	43
Tabel 3.10 Aset Musik .....	47
Tabel 3.11 Aset Sound.....	47
Tabel 4.1 Black Box Testing.....	68
Tabel 4.2 <i>Keyboard dan Mouse Binding</i> .....	70
Tabel 4.3 Tabel Kuesioner .....	73
Tabel 4.4 Tabel Hasil Pengujian.....	74

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Waterfall Model.....	8
Gambar 2.2 Spiral Model.....	10
Gambar 2.3 Proses Pembuatan Game.....	14
Gambar 2.4 Tampilan Visual Novel.....	20
Gambar 2.5 Unsur RPG dalam Visual Novel.....	21
Gambar 2.6 Kanji dan Artinya.....	23
Gambar 2.7 Huruf Hiragana.....	23
Gambar 2.8 Huruf Katakana.....	24
Gambar 3.1 Proses Pembuatan Game.....	29
Gambar 3.2 Main Menu Flow Chart.....	50
Gambar 3.3 Flow Chart Simpan.....	51
Gambar 3.4 Flow Chart Lanjut.....	51
Gambar 3.5 Flow Chart Chapter 1 dan 5.....	52
Gambar 3.6 Flow Chart Chapter 2.....	53
Gambar 3.7 Flow Chart Chapter 3.....	54
Gambar 3.8 Flow Chart chapter 4.....	55
Gambar 4.1 Ren'py Launcher.....	56
Gambar 4.2 Scripting Aset.....	57
Gambar 4.3 Listing Program Main Menu.....	58
Gambar 4.4 Listing Program Dialog.....	59
Gambar 4.5 Listing Program Kuis.....	60
Gambar 4.6 Menu Utama.....	61
Gambar 4.7 Menu Load.....	62
Gambar 4.8 Menu Save.....	62
Gambar 4.9 Menu Dialog.....	63
Gambar 4.10 Menu Konfigurasi.....	63
Gambar 4.11 Menu Tabel Hiragana.....	64
Gambar 4.12 Menu Tabel Kanji.....	64
Gambar 4.13 Main Menu Kontrol.....	65



Gambar 4.14 In-Game Kontrol..... 66  
Gambar 4.15 Winrar ..... 71



## INTISARI

Indonesia merupakan negara dengan jumlah pembelajar bahasa Jepang terbanyak kedua di dunia, yakni mencapai 3.984.538 orang, demikian hasil perhitungan cepat The Japan Foundation (JF). Pertumbuhan ekonomi serta merebaknya kultur budaya Jepang yang sedemikian pesat juga ikut memicu semakin banyaknya orang untuk mempelajari bahasa ini agar bisa turut ambil bagian dalam setiap perkembangannya. Namun begitu, bagi mereka yang baru pertama kali mempelajari bahasa Jepang, bahasa Jepang sangatlah sulit untuk dipelajari dan dihafalkan walaupun saat ini sudah banyak buku pembelajaran bahasa Jepang di Indonesia. Selain itu juga media pembelajaran konvensional cenderung membosankan dan monoton dalam penyampaian. Berdasarkan fakta di atas itulah mengapa banyak orang yang pada akhirnya berhenti ditengah jalan untuk mempelajari bahasa ini.

Oleh sebab itu, penulis merasa perlu adanya suatu media pembelajaran interaktif berbasis game visual novel yang mampu membantu pengguna bahasa asing, khususnya orang Indonesia, untuk mempelajari bahasa Jepang dengan mudah.

Dengan menggunakan media game sebagai bahan pembelajaran, diharapkan game ini dapat menarik minat orang awam yang ingin mempelajari bahasa Jepang. Dengan penyajian gambar, dan suara yang baik diharapkan pemain dapat menyimpan informasi yang di berikan dengan lebih baik.

**Kata Kunci:** Renpy, Visual Novel, Game, Edukasi.

## **ABSTRACT**

*Indonesia is the country with the second largest number of Japanese language learners in the world, reaching 3,984,538 people, according to a quick calculation The Japan Foundation (JF). Economic growth and the spread of Japanese culture, which is so rapidly also spurred more people to learn the language in order to take part in any development. However, for those who first learn the Japanese language, Japanese language is difficult to learn and memorize, although it's been a lot of Japanese language learning books in Indonesia. Besides conventional instructional media also tend to be boring and monotonous in its delivery. Based on the above facts that is why a lot of people in the end stopped half way to learn this language.*

*Therefore, the author felt the need for an interactive learning media based on visual novel game that can help users of foreign languages, especially people of Indonesia, to learn the Japanese language with ease. Therefore, the author felt the need for an interactive learning media based on visual novel game that can help users of foreign languages, especially people of Indonesia, to learn the Japanese language with ease.*

*By using games as a medium of learning materials, games are expected to attract people who want to learn the Japanese language. By presenting images and good sounds, players are expected to hold information that is given much better*

**Keyword:** *Renpy, Visual Novel, Game, Education*