

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN KONSEP
GAME NOVEL VISUAL “DONGENG SUNAN KALIJAGA”
DI SD NEGERI KEPEK 01**

SKRIPSI



disusun oleh

Puspa Mutiara Saputri

10.11.3983

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN KONSEP
GAME NOVEL VISUAL “DONGENG SUNAN KALIJAGA”
DI SD NEGERI KEPEK 01**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

**Puspa Mutiara Saputri
10.11.3983**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN KONSEP
GAME NOVEL VISUAL “DONGENG SUNAN KALIJAGA”
DI SD NEGERI KEPEK 01**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Puspa Mutiara Saputri

10.11.3983

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 Januari 2014

Dosen Pembimbing,



Tonny Hidayat, M.Kom

NIK. 190302182

PENGESAHAN

SKRIPSI

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN KONSEP
GAME NOVEL VISUAL “DONGENG SUNAN KALIJAGA”
DI SD NEGERI KEPEK 01**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Puspa Mutiara Saputri
10.11.3983**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 18 Agustus 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

**Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK. 190302047**

**Mei P. Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187**

**Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 26 Agustus 2014



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah 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, 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.

Yogyakarta, Agustus 2014

Puspa Mutiara Saputri
NIM. 10.11.3983

MOTTO

MAN JADDA WAJADA

Siapa bersungguh-sungguh pasti berhasil

MAN SHABARA ZHAFIRA

Siapa yang bersabar pasti beruntung

MAN SARA ALA DARBI WASHALA

Siapa menapaki jalan-Nya akan sampai ke tujuan



HALAMAN PERSEMBAHAN

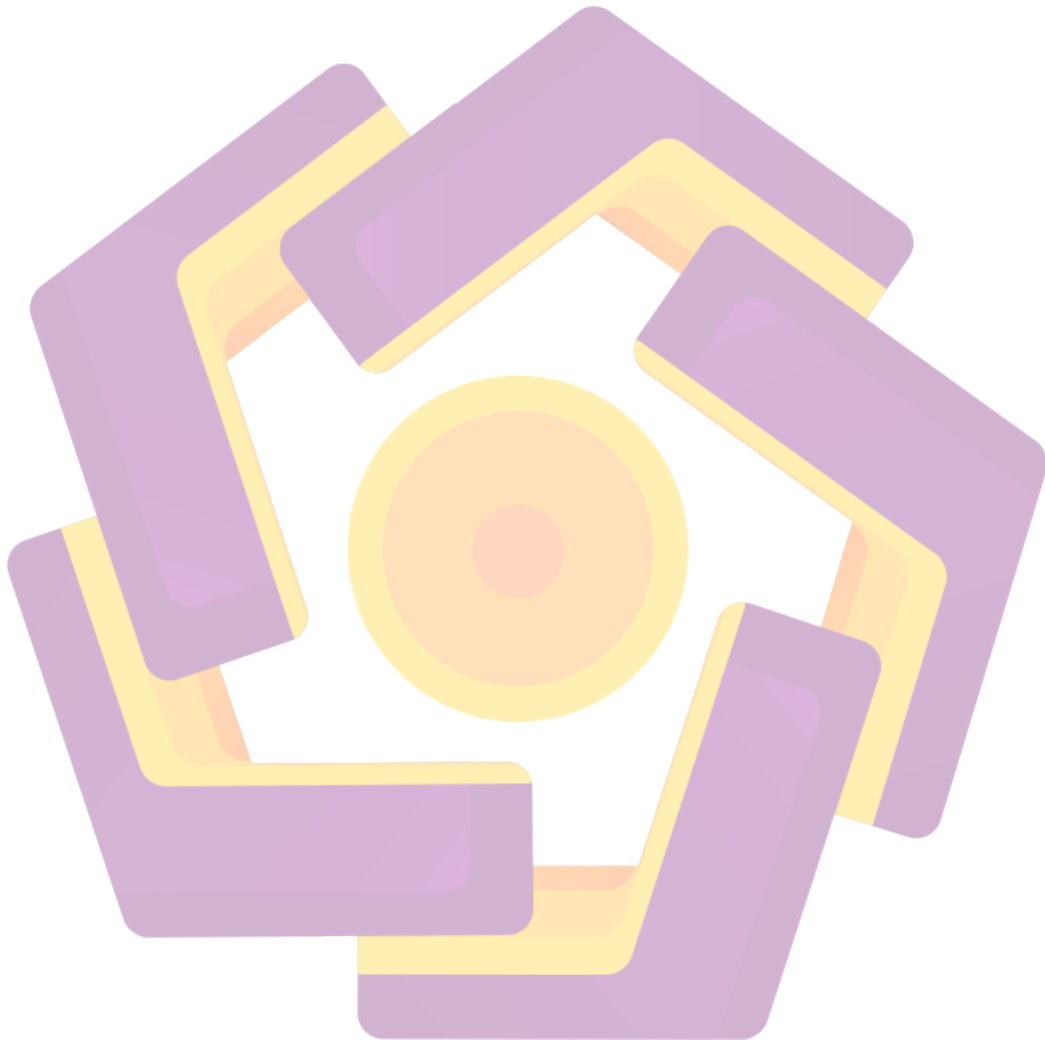
Ucapan syukur dari hati saya yang terdalam saya sampaikan kepada Allah SWT atas segala karunia-Nya, sehingga saya dapat berdiri tegar dan menyelesaikan skripsi saya. Sholawat dan salam tak lupa saya lantunkan bagi Rasulullah SAW, manusia terbaik yang pernah ada di dunia ini yang selalu menjadi sumber inspirasi saya untuk selalu menjadi lebih baik diberbagai hal.

Adapun karya ini dengan bangga saya persembahkan untuk :

1. Ibu saya Any Setyawati dan ayah Saerodji, tanpa doa dan pengorbanan beliau saya tidak akan pernah sampai pada titik ini.
2. Kakak saya Fajar Berlian Saputra yang telah sabar dalam memberikan dukungan dan doa.
3. Pembimbing saya Bapak Tonny Hidayat, M.Kom yang telah sabar dalam membimbing, memberi semangat, dan meluangkan waktunya untuk memberikan pengarahan mengenai skripsi ini.
4. Kepala Sekolah SD Negeri Kepek 01 Bapak Suyana, S.Pd beserta guru dan staf karyawan, terima kasih telah membantu dan membimbing saya dalam kelancaran penelitian.
5. Ibu Sri Sulasmi, S.Pd.I selaku guru SD Negeri Kepek 01 yang telah membantu memudahkan proses penelitian. Terima kasih ibu atas doa dan dukungannya.
6. Siswa-siswi kelas 4 yang bersedia menjadi subyek penelitian dan presentasi.

7. Dhany Yoga Prabowo, terima kasih selama ini telah menemani dalam keadaan susah ataupun senang, memberi pelajaran untuk selalu tegar, menjadi wanita yang lebih dewasa dan mandiri.
8. Sahabat – sahabat saya Asyela, Annisa, Hilda, Alberta, Winda, Yuyun, semoga persahabatan kita tak akan pernah berakhir. Terima kasih atas kegilaan bareng kalian yang selalu bikin kangen, kalian luar biasa.
9. Anak-anak kontrakan Yudo Aryo, Hermadi Setyawan, Amin, Dimas, Dika, Seno, aryo. Terima kasih telah menyediakan tempat untuk begadang, mambantu, mendukung, memberi ilmu sampai skripsi ini selesai.
10. Penghuni Kost Tastiti : Kakak Lusi, Citra, Erlin, Giska. Terima kasih karena kalian telah membantu, mendukung, mengingatkan dan mendoakan selalu.
11. Sahabat terbaik Asyela, Annisa, Winda, Yuyun, Mb. Zera, Dhany, Yudo, Hermadi, Mas Mustarifin yang telah setia menemaniku saat pendadaran.
12. Melita Dwi S. Makasih kakak sayang yang udah menemani sebelum pendadaran, buat doa dan dukungannya juga.
13. Sahabat SMK Telekomunikasi Tunas Harapan, Wisnu adi, Alitta, Desy, doa dan semangat kalian yang membuatku untuk terus berjuang.
14. Teman-teman S1 TI 06 dan teman-teman STMIK AMIKOM, saya ucapkan terima kasih atas dukungan dan doanya. Sukses untuk kita semua.

15. Semua pihak yang tak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih atas segala bantuan, doa dan dukungannya.



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr. wb.

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Skripsi dengan judul “Rancang Bangun Media Pembelajaran dengan Konsep Game Novel Visual “Dongeng Sunan Kalijaga” di SD Negeri Kepek 01” dengan baik.

Penyusunan laporan Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan kelulusan Program Pendidikan Strata-1 di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” pada Jurusan Teknik Informatika. Penyusunan Skripsi ini tidak lepas dari dukungan berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan yang sangat berharga ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan waktu selama penyusunan laporan Skripsi.
3. Bapak Sudarmawan, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM.
4. Bapak Ibu Dosen dan seluruh Staf serta Pegawai STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan bantuan yang bermanfaat.
5. Orang tua yang senantiasa memberikan bimbingan, dukungan, dan doanya.

6. Keluarga besar yang sangat memotivasi untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
7. Seluruh pihak, baik yang secara langsung maupun tidak, yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini belum sempurna. Untuk itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan pada laporan selanjutnya.

Akhir kata, semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Wassalamu 'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, Agustus 2014

Puspa Mutiara Saputri
NIM. 10.11.3983

DAFTAR ISI

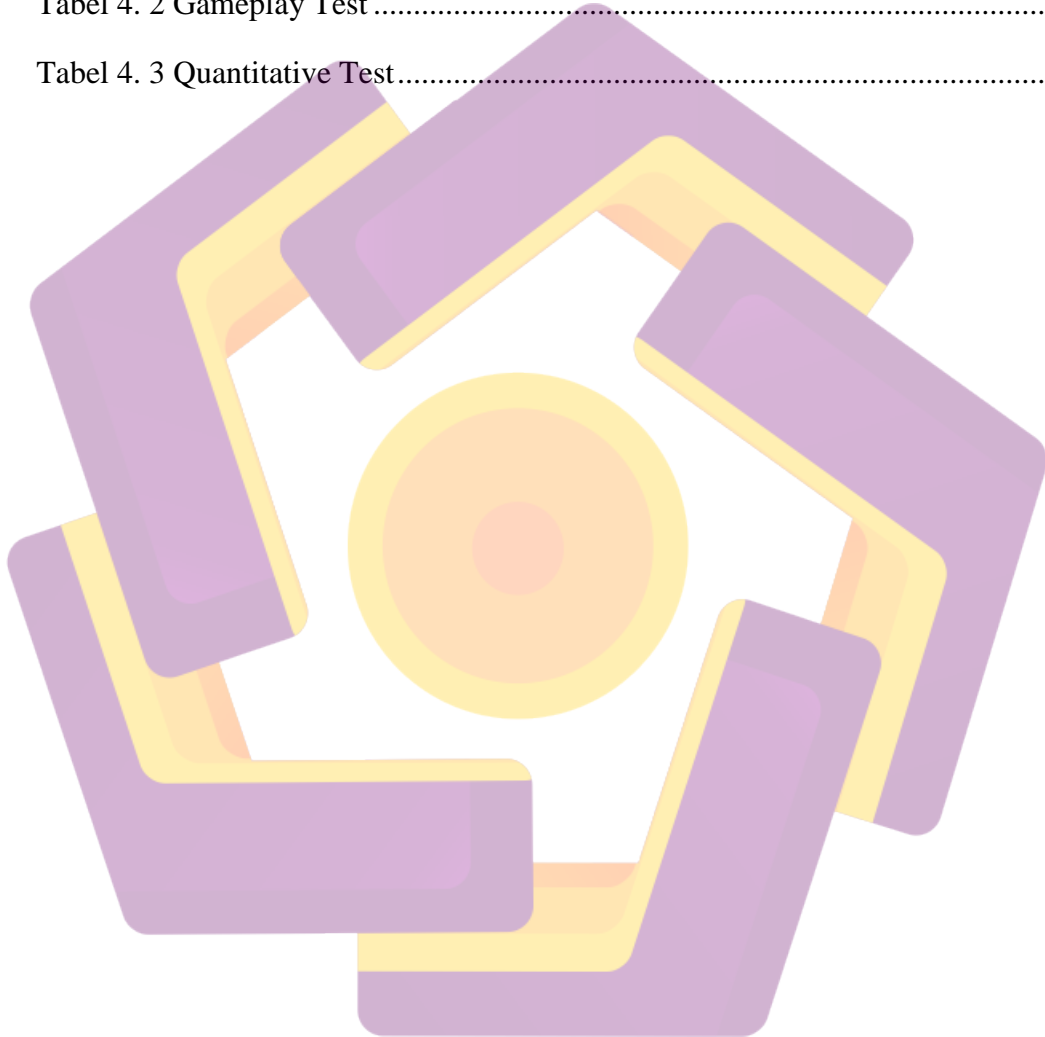
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI	xviii
ABSTRACT.....	xix
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II.....	7
LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Gambaran Umum Walisongo	8
2.2.1 Definisi Walisongo	8
2.2.2 Sunan Kalijaga	9
2.3 Pengertian Media Pembelajaran.....	10
2.3.1 Pengelompokan Media Pembelajaran.....	11

2.4	Konsep Dasar Multimedia	12
2.4.1	Pengertian Multimedia.....	12
2.4.2	Elemen Multimedia.....	13
2.4.3	Struktur Aplikasi Multimedia	15
2.5	Pengertian Dasar Game.....	18
2.6	Pengertian Game Novel Visual.....	19
2.6.1	Definisi Visual Novel	19
2.6.2	Jenis Novel Visual	20
2.6.3	Ciri-ciri Visual Novel	24
2.6.4	Tahapan Pembuatan Game Novel Visual	25
2.7	Storyboard.....	27
2.8	Perangkat Lunak Yang Digunakan	28
2.8.1	Ren'py 6.17.6.....	28
2.8.2	Adobe PhotoShop CS4	31
2.8.3	CorelDRAW Graphics Suite X4.....	32
2.8.4	Adobe Audition.....	32
BAB III	34
PERANCANGAN	34
3.1	Tinjauan Umum	34
3.2	Analisis Kebutuhan Sistem.....	35
3.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	36
3.2.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	36
3.3	Perancangan	38
3.3.1	Pembuatan Ide Game	38
3.3.2	Penentuan Tool	38
3.3.3	Navigasi Game.....	39
3.3.4	Perancangan Gameplay dan Storyboard	40
3.3.4.1	Perancangan Gameplay.....	40
3.3.4.2	Perancangan Storyboard	42
3.3.5	Alur Cerita Game Dongeng Sunan Kalijaga.....	46
3.3.6	Perancangan Karakter	47

3.3.7	Perancangan Background.....	49
3.3.8	Perancangan Antarmuka (interface).....	52
3.3.9	Perancangan Sounds	58
BAB IV	59
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	59
4.1	Proses Pembuatan	59
4.1.1	Pembuatan Karakter.....	59
4.1.2	Pembuatan Latar Belakang	62
4.1.3	Pembuatan sound effect dan dubbing (pengisi suara).....	63
4.1.3.1	Sound effect	63
4.1.3.2	Dubbing.....	64
4.1.4	Pembuatan Game Novel Visual menggunakan Ren'py.....	64
4.1.4.1	Pembuatan Antarmuka Menu Utama.....	67
4.1.4.2	Pembuatan Menu Lanjutkan	68
4.1.4.3	Pembuatan Menu Pengaturan	70
4.1.4.4	Pembuatan Menu Keluar.....	72
4.1.4.5	Pembuatan Antarmuka Dialogue.....	73
4.1.4.6	Pembuatan Tampilan Galeri.....	75
4.1.4.7	Pembuatan Tampilan Quis.....	75
4.2	Pengujian.....	77
4.2.1	General Test	77
4.2.2	Gameplay Test	78
4.2.3	Quantitative Test.....	78
BAB V	80
PENUTUP	80
5.1	Kesimpulan	80
5.2	Saran	81
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN	84

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Rancangan Storyboard	42
Tabel 4. 1 General Test	77
Tabel 4. 2 Gameplay Test	78
Tabel 4. 3 Quantitative Test	78

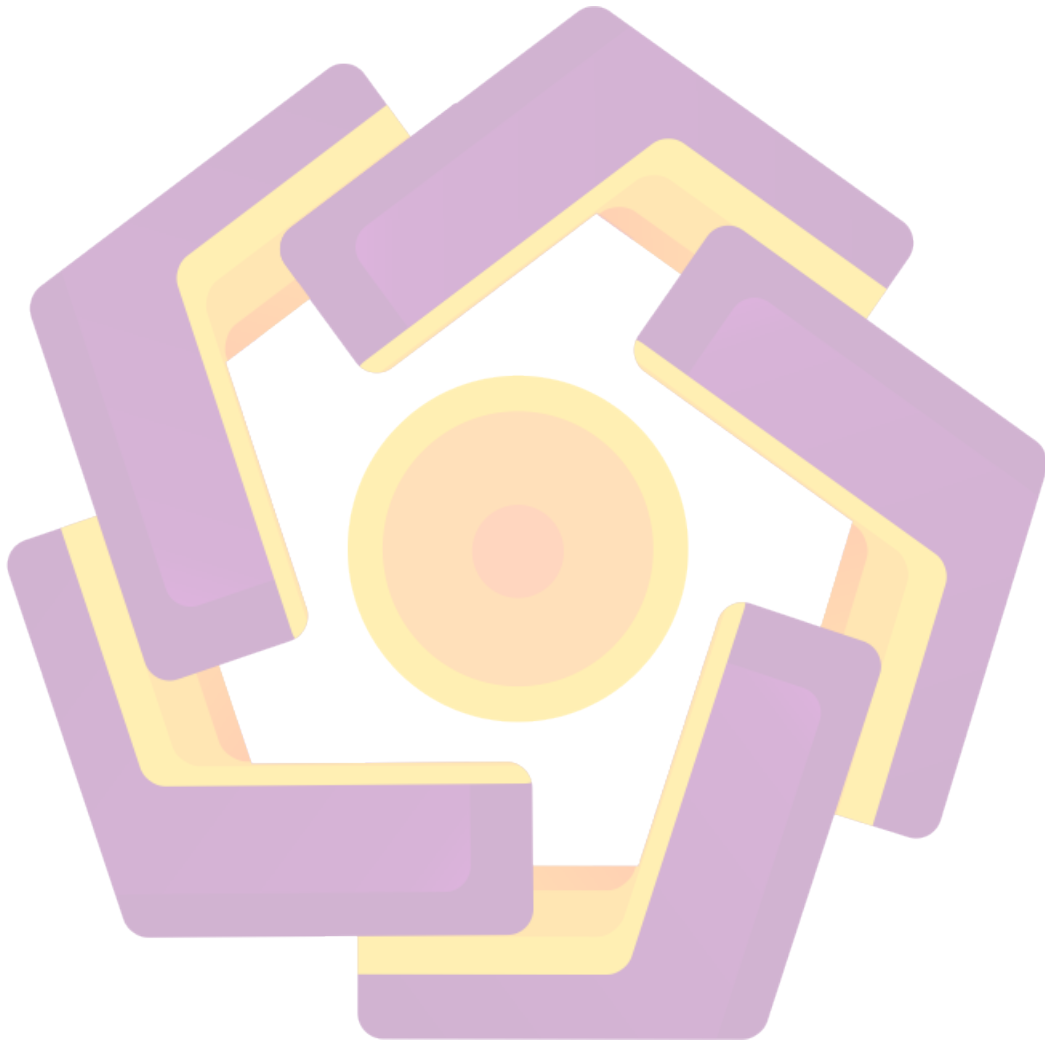


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Lima elemen multimedia	14
Gambar 2. 2 Struktur Linier.....	15
Gambar 2. 3 Struktur Menu	16
Gambar 2. 4 Struktur Hierarki	16
Gambar 2. 5 Struktur Jaringan	17
Gambar 2. 6 Struktur Hibrid	18
Gambar 2. 7 Contoh Genre Sci-Fi	20
Gambar 2. 8 Contoh Genre Nakige.....	21
Gambar 2. 9 Contoh Genre Horror	22
Gambar 2. 10 Contoh Genre Romance	23
Gambar 2. 11 Contoh Genre Folklore.....	24
Gambar 2. 12 Contoh Storyboard	27
Gambar 2. 13 Contoh Storyboard 2	28
Gambar 2. 14 Tampilan Area Kerja Renpy	29
Gambar 2. 15 Tampilan area kerja Adobe Photoshop CS4	31
Gambar 2. 16 Tampilan area kerja CorelDRAW Graphics Suite X4	32
Gambar 2. 17 Tampilan area kerja Adobe Audition.....	33
Gambar 3. 1 Negeri Kepek 01	34
Gambar 3. 2 Proses Pembelajaran.....	35
Gambar 3. 3 Struktur Navigasi Game.....	39
Gambar 3. 4 Alur Cerita Game Sunan Kalijaga	46
Gambar 3. 5 Karakter Sunan Kalijaga	47
Gambar 3. 6 Karakter Tumenggung Wilatikta.....	48
Gambar 3. 7 Karakter Sunan Bonang	48

Gambar 3. 8 Karakter Kepala Desa	49
Gambar 3. 9 Background Menu Utama	49
Gambar 3. 10 Background Kerajaan Majapahit.....	50
Gambar 3. 11 Background Ruangan Depan Kerajaan.....	50
Gambar 3. 12 Background Gudang Kerajaan.....	51
Gambar 3. 13 Background Hutan Jatiwangi.....	51
Gambar 3. 14 Background pinggir Sungai Hutan Jatiwangi.....	52
Gambar 3. 15 Background Quis.....	52
Gambar 3. 16 Rancangan Tampilan Menu Utama.....	53
Gambar 3. 17 Rancangan Tampilan Menu Lanjutkan.....	54
Gambar 3. 18 Rancangan Tampilan Pengaturan.....	56
Gambar 3. 19 Rancangan Tampilan Keluar.....	57
Gambar 3. 20 Rancangan Tampilan Dialogue.....	57
Gambar 4. 1 Contoh gambar hasil sketsa.....	59
Gambar 4. 2 Hasil gambar setelah di Tracing.....	60
Gambar 4. 3 Hasil jadi karakter Sunan Kalijaga.....	61
Gambar 4. 4 Sebelum dan sesudah pengeditan gambar latar belakang Kerajaan.....	63
Gambar 4. 5 Pemilihan menu theme.....	66
Gambar 4.6 Tampilan Antarmuka Menu Utama.....	67
Gambar 4. 7 Tampilan Menu Lanjutkan.....	68
Gambar 4. 8 Tampilan Menu Pengaturan.....	70
Gambar 4. 9 Tampilan Menu Keluar.....	72
Gambar 4. 10 Tampilan Antarmuka Dialogue.....	73
Gambar 4. 11 Tampilan Galeri.....	75
Gambar 4. 12 Tampilan Quis.....	76

Gambar 4. 13 Dokumentasi foto uji lapangan 79



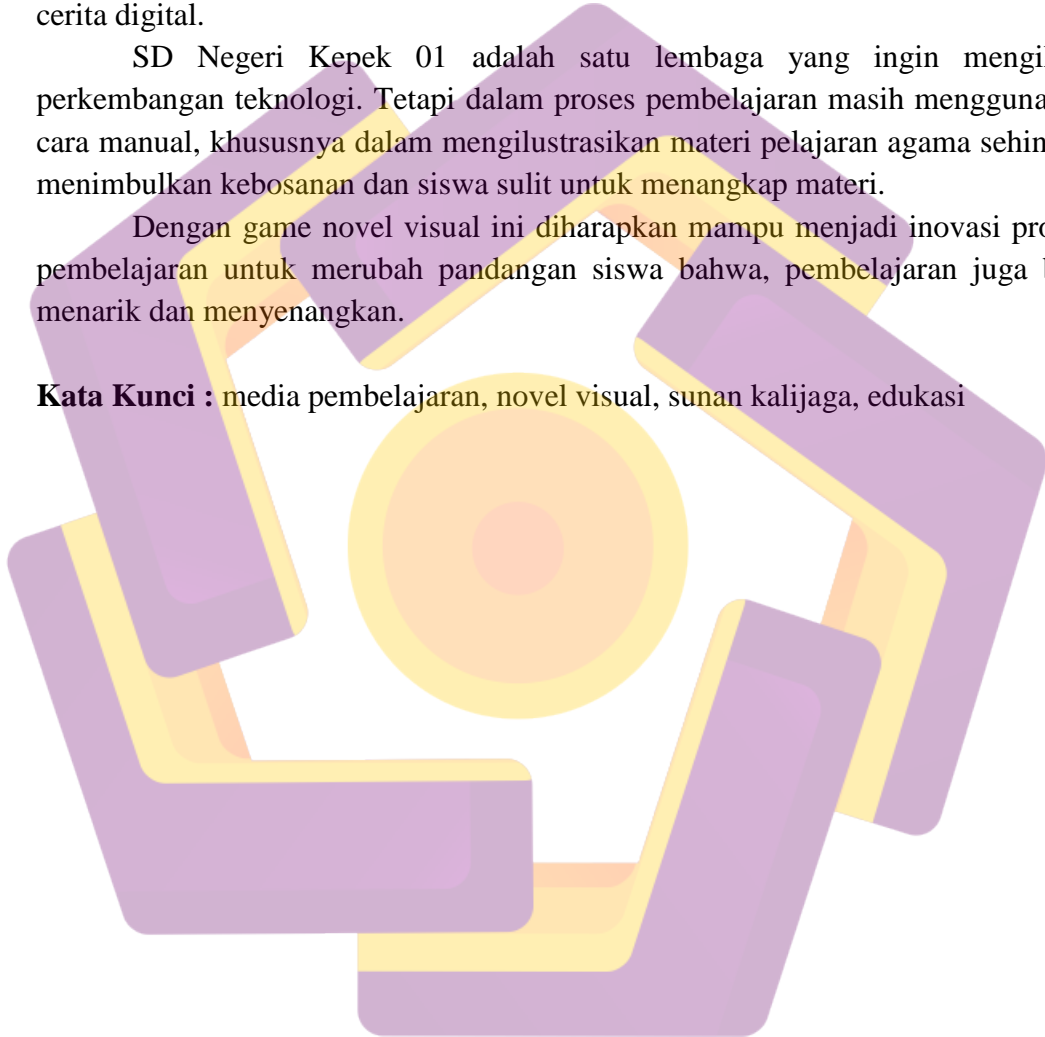
INTISARI

Game novel visual merupakan permainan video cerita interaktif yang terdiri dari karakter, gambar dan musik untuk mendapatkan suasana cerita yang menarik. Novel visual sebenarnya berupa cerita bergambar digital dan memiliki unsur multimedia, dari yang dulunya media cetak berupa buku cerita menjadi cerita digital.

SD Negeri Kepek 01 adalah satu lembaga yang ingin mengikuti perkembangan teknologi. Tetapi dalam proses pembelajaran masih menggunakan cara manual, khususnya dalam mengilustrasikan materi pelajaran agama sehingga menimbulkan kebosanan dan siswa sulit untuk menangkap materi.

Dengan game novel visual ini diharapkan mampu menjadi inovasi proses pembelajaran untuk merubah pandangan siswa bahwa, pembelajaran juga bisa menarik dan menyenangkan.

Kata Kunci : media pembelajaran, novel visual, sunan kalijaga, edukasi



ABSTRACT

The Game is a visual novel video game interactive stories composed of characters, images and music to get an interesting story. Visual Novel is actually a digital picture and story have elements of multimedia, which was printed in the form of a digital story book.

Kepek State primary school 01 is one the Agency want to follow the development of the technology. But in the learning process are still using manual, specifically in illustrating the subject matter giving rise to boredom and religious students is difficult to capture materials.

With this visual novel game is expected to be a learning process innovations to change the views of students that learning can be exciting, and fun.

Keywords: *learning media, visual novel, sunan kalijaga, education*

