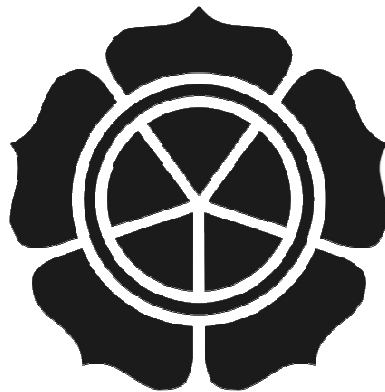


**APLIKASI GAME NOVEL VISUAL
“PETUALANGAN DI TANAH JAWA”
MENGUNAKAN REN’PY**

SKRIPSI



disusun oleh

Fitriana Krisnandini

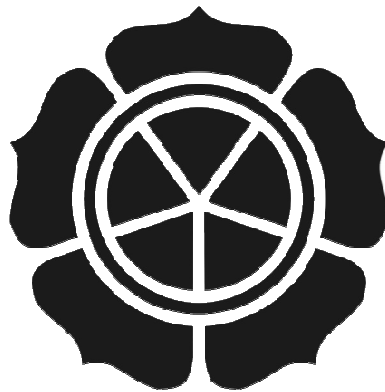
11.11.4772

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

**APLIKASI GAME NOVEL VISUAL
“PETUALANGAN DI TANAH JAWA “
MENGUNAKAN REN’PY**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Fitriana Krisnandini

11.11.4772

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN GAME NOVEL VISUAL
“ PETUALANGAN DI TANAH JAWA “
MENGUNAKAN RENPY**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fitriana Krisnandini

11.11.4772

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 23 Oktober 2014

Dosen Pembimbing,



Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom
NIK.190302125

PENGESAHAN

SKRIPSI

APLIKASI GAME NOVEL VISUAL “PETUALANGAN DI TANAH JAWA “ MENGUNAKAN RENPY

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fitriana Krisnandini

11.11.4772

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Oktober 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Sudarmawan, MT
NIK.190302035



Akhmad Dahlan, M.Kom
NIK. 190302174



Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182



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



KETUA 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 disuatu 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, 23 Oktober 2014

Fitriana Krisnandini

11.11.4772

HALAMAN MOTTO

“ Hal Baik Itu Datangnya Tidak Terburu- Buru”

“ Pengalaman Adalah Guru Yang Paling Berharga”

“ Kita Tidak Akan Bisa Menyelesaikan Segala Sesuatu Hanya Dengan Waktu Satu Malam Tapi Kamu Bisa Menyelesaikannya Secara Bertahap. Di Mulai Dari Hal Yang Paling Mudah”

“ Jangan Pernah Menyepelekan Hal Yang Paling Mudah Karena Itu Justru Hal Yang Paling Memberatkan ”

“ Jangan Pernah Menyerah Dengan Keadaan Apapun, Ketika Jatuh Berdirilah Karena Dirimu Itu Lebih Hebat Dari Yang Kamu Bayangkan “

“ Biarkan Hasil Itu Mengikuti. Yang terpenting Adalah Bagaimana Kamu Memaksimalkan Usahamu “

“ Jangan Pernah Memanfaatkan Seseorang Untuk Kepentingan Pribadimu”

“ Jadilah Dirimu Sendiri Karena Kamu Mempunyai Style Dan Warnamu Sendiri”

“ Jangan Lupa Sertai Doa Dalam Setiap Langkah Yang Kamu Ambil “

“ Teman Adalah Hal Yang Paling Berharga Dari Sana Kamu Akan Menemukan Hal Yang Baru “

“ Jangan Takut Salah Untuk Mencoba Karena Tanpa Kesalahan Kamu Tidak Akan Pernah Tahu Kebenaran “

“ Hari Kemarin Adalah Kenangan, Hari Ini Adalah Keajaiban, Dan Hari Esok Adalah Misteri “

“ Just Believe In Yourself, You Can Be What You Want “

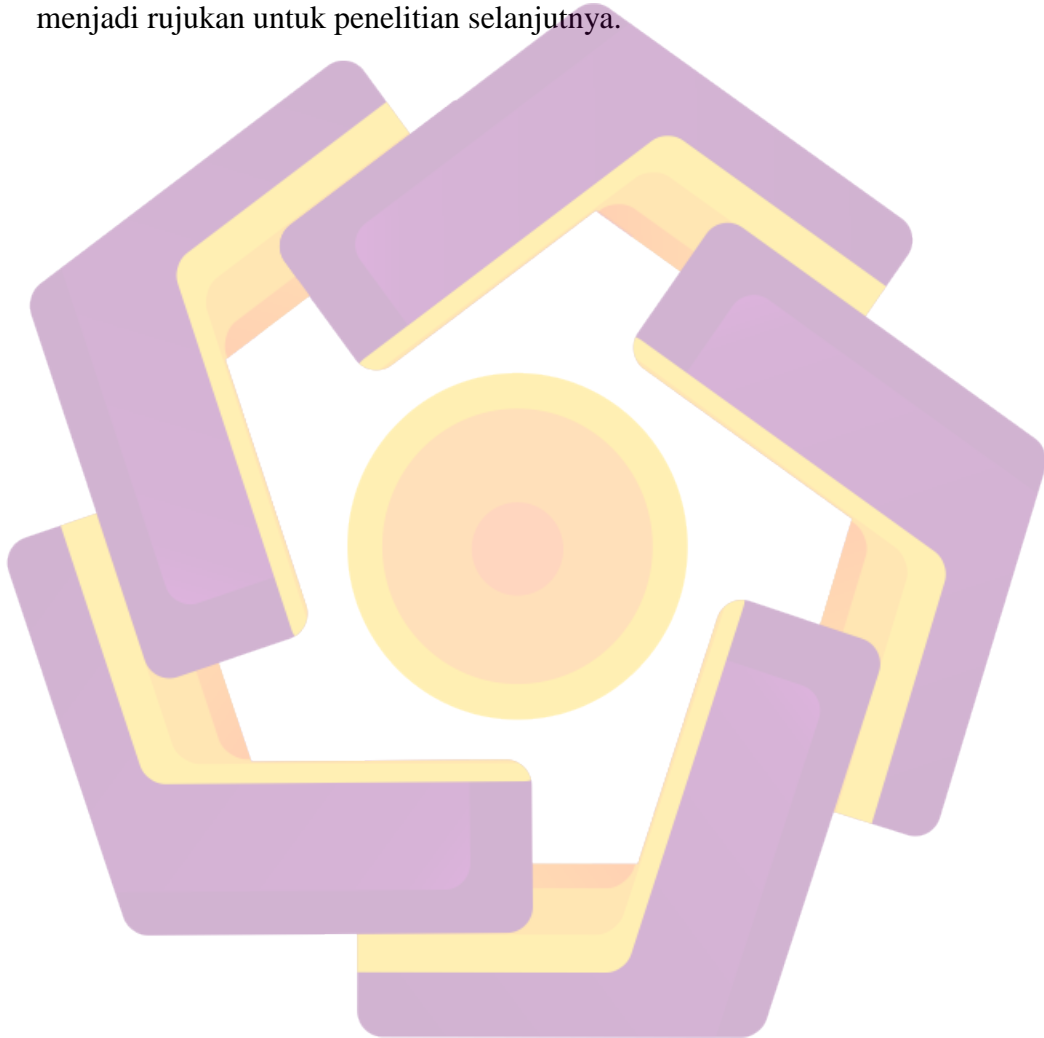
HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas anugerah dan nikmat yang tak terkira sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis ini. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar – besarnya kepada semua pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini. Penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua saya Ibu Siswati Nurika dan Bapak Triyoto Indiantoro atas perjuangannya yang luar biasa dan tidak henti – hentinya memberikan semangat dan dorongan, mendengarkan keluh kesahku dengan sabar, memberikan biaya untuk kuliah dan lain – lain. Terima kasih Mama dan Papa. Love You.
2. Kakak – kakakku Dimas Rachmat Dewanto dan Dinda Rizka Dewanti serta adekku Annisa Safira Annas Syafaat yang selalu peduli dan selalu memberi semangat ngerjain skripsi ini.
3. Bapak Emha Taufiq Luthfi S.T, M.Kom, yang telah sabar membimbing project skripsi saya dan meluangkan waktu saat saya butuh konsultasi.
4. Teman seperjuangan saya Risti, Lala, Windy dan Tyas yang selalu nemenin dan kasih semangat untuk nyelesaiin skripsi ini.
5. Anak – anak kelas 11 – S1TI – 03 yang udah nemenin dan kasih banyak pengalaman dan hari – hari yang menyenangkan selama kuliah.
6. Kak Anggi yang udah mau aku ribetin tiap hari nanya ini itu.

7. Serta semua pihak yang telah membantu yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu. Terima kasih atas bantuan kalian semua.

Penulis sadar bahwa skripsi ini belum sempurna, tetapi semoga dapat memberi manfaat bagi penggunanya. Diharapkan hasil karya tulis ini juga dapat menjadi rujukan untuk penelitian selanjutnya.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis persembahkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang diinginkan penulis.


Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku ketua jurusan Teknik Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.
5. Semua keluarga besar penulis terutama untuk kedua orang tua yang tidak bosan-bosannya memberikan dukungan, semangat, dan doa kepada penulis.
6. Teman – teman saya yang telah membantu dan mendukung saat Ssaya menyusun skripsi ini

7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu baik dukungan moril maupun materiil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis sangat menyadari bahwa penulisan laporan ini belum sempurna, oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih atas kritik maupun saran yang demi kesempurnaan penyusunan laporan ini. Semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat.



Yogyakarta, 23 Oktober 2014

Fitriana Krisnandini

11.11.4772

DAFTAR ISI

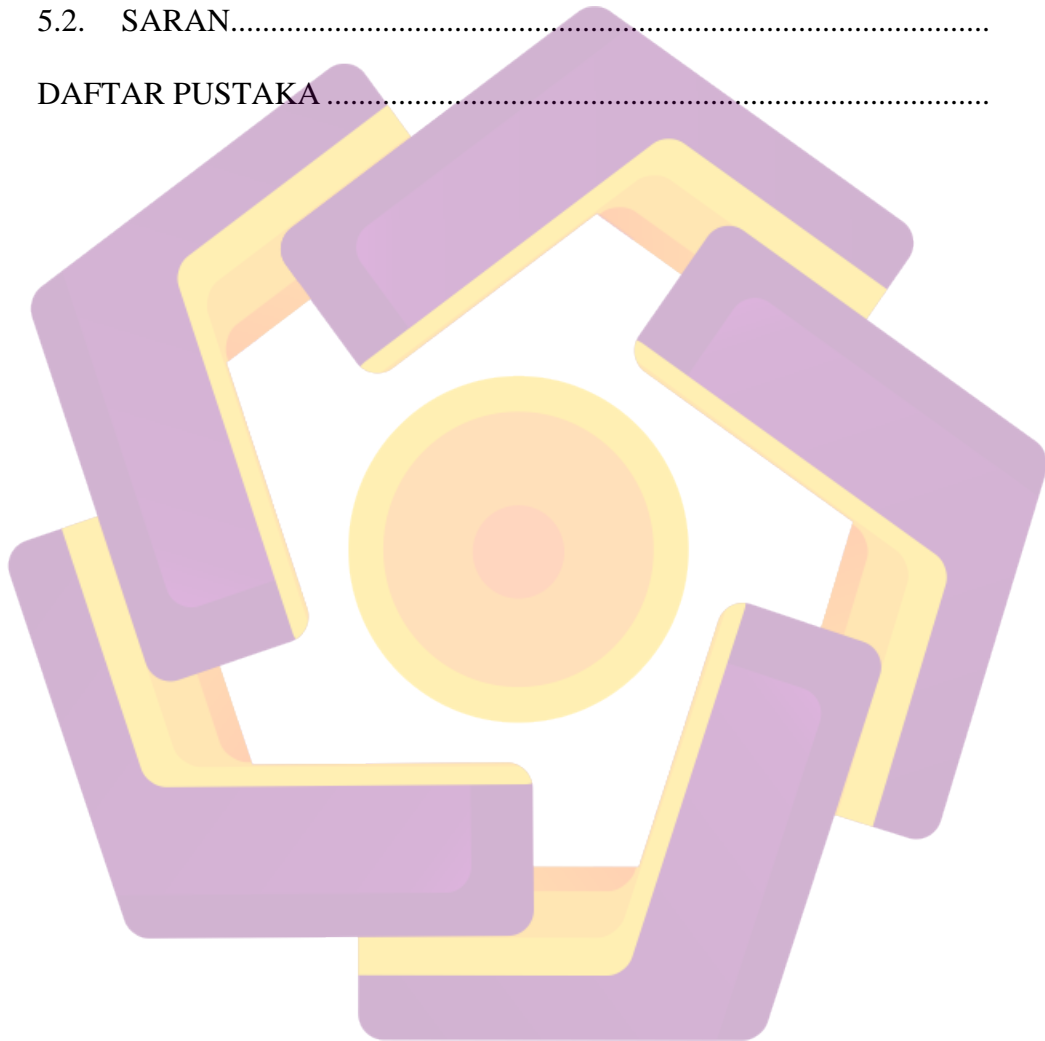
HALAMAN COVER.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
INTISARI	xx
ABSTRACT.....	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. LATAR BELAKANG MASALAH	1
1.2. RUMUSAN MASALAH.....	2
1.3. BATASAN MASALAH.....	2
1.4. TUJUAN PENELITIAN.....	3
1.5. MANFAAT PENELITIAN.....	4
1.6. METODE PENELITIAN.....	5
1.7. SISTEMATIKA PENULISAN.....	6

BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1. PENGERTIAN VISUAL NOVEL	8
2.1.1. Definisi Visual Novel	8
2.1.2. Jenis Visual Novel	10
2.1.3. Ciri Visual Novel	14
2.2. JAWA TENGAH.....	14
2.2.1. Magelang.....	15
2.2.2. Surakarta	20
2.2.3. Semarang.....	25
2.3. TAHAPAN PEMBUATAN GAME.....	31
2.3.1. Perangkat.....	31
2.3.2. Sumber Daya Manusia.....	31
2.3.3. Produksi Game.....	33
2.4. STORY BOARD	34
2.5. REN'PY VISUAL NOVEL.....	35
2.6. BAHASA PEMROGRAMAN PHYTON	36
2.7. ADOBE PHOTOSHOP	37
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	39
3.1. GAMBARAN UMUM	39
3.2. ANALISIS SWOT	39
3.2.1. Strength (Kekuatan)	40
3.2.2. Weakness (Kelemahan).....	40
3.2.3. Opportunities (Peluang).....	41

3.2.4.Threat (Ancaman)	41
3.3.ANALISIS KEBUTUHAN	43
3.3.1.Kebutuhan Fungsional	43
3.3.2.Kebutuhan Non Fungsional	44
3.4. ANALISIS KELAYAKAN GAME.....	46
3.4.1 Analisis Kelayakan Teknologi	46
3.4.2. Analisis Kelayakan Operasional.....	47
3.4.3. Analisis Kelayakan Ekonomi	47
3.4.4. Analisis Kelayakan Hukum.....	48
3.5. ANALISIS VIEW POINT.....	48
3.5.1. Pengguna	48
3.5.2. Service	49
3.6. STRUKTUR VIEW POINT.....	50
3.6.1. Standart VORD	51
3.7. SKENARIO SERVICE	56
3.7.1. Option.....	56
3.7.2. Save / Load.....	57
3.7.3. Help	57
3.7.4. Pengenalan Singkat Kota – Kota di Jawa Tengah.....	58
3.7.5. Galeri	58
3.7.6. Edit	59
3.7.7. Build Distribution.....	59

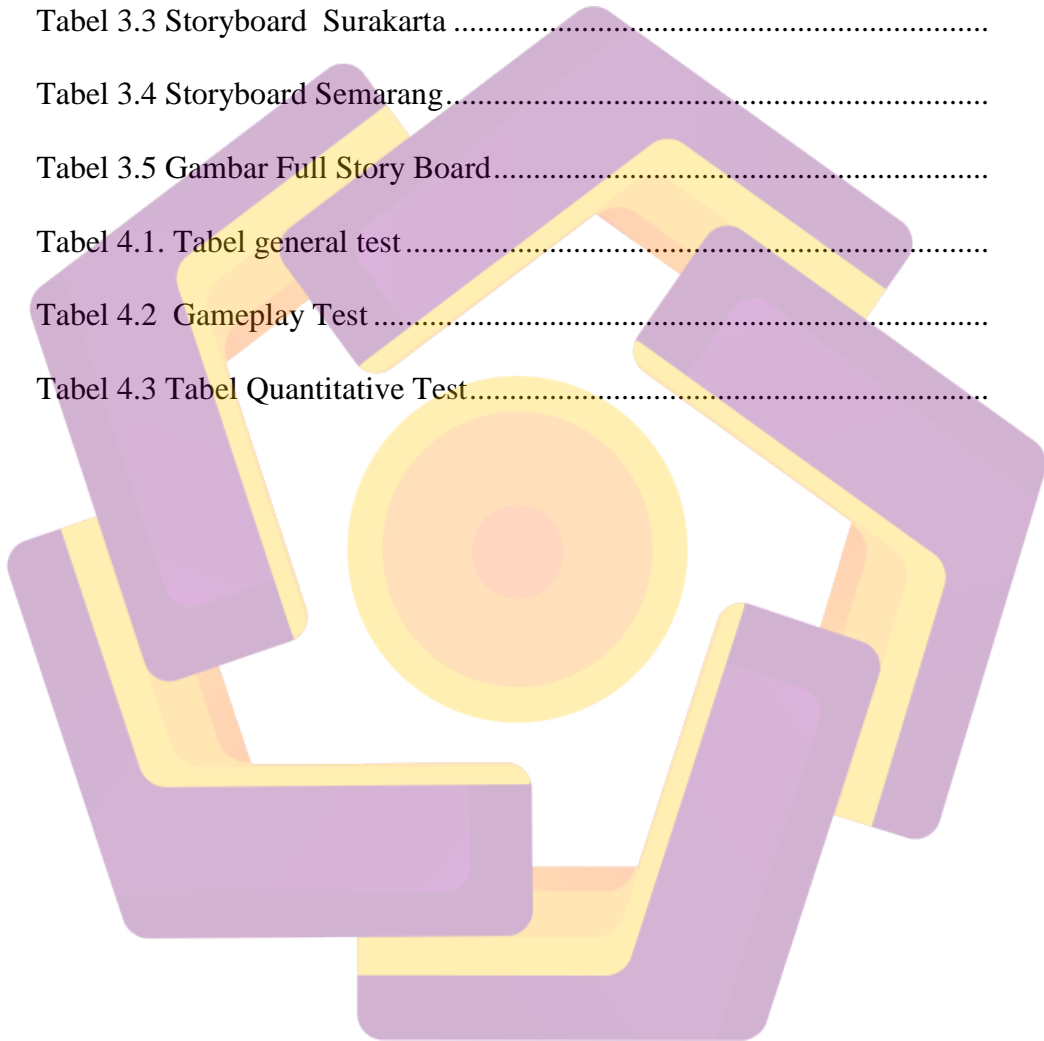
3.8. PERANCANGAN GAME	60
3.8.1. Sistem navigasi	60
3.8.2. Storyboard	61
3.8.3. Rancangan Alur Game	73
3.8.4. Rancangan Grafis	77
3.9. KARAKTER DALAM GAME	84
3.9.1. Ananta	84
3.9.2. Cakrajaya	85
3.9.3. Sakti	86
3.9.4. Ashara	86
3.10. MENENTUKAN SOFTWARE	87
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	88
4.1. PRA PRODUKSI	88
4.1.1. Pengumpulan Data	88
4.1.2. Pengumpulan Gambar	88
4.1.3. Pengumpulan musik	89
4.2. PRODUKSI	89
4.2.1. Pembuatan Karakter	89
4.2.2. Pembuatan Latar Belakang	93
4.2.3. Pembuatan Interface	95
4.2.4. Pembuatan Skenario	109
4.2.5. Pembuatan Mode Extras	111

4.3. PASCA PRODUKSI.....	113
4.3.1. Pengujian.....	113
BAB V KESIMPULAN.....	116
5.1. KESIMPULAN.....	116
5.2. SARAN.....	117
DAFTAR PUSTAKA.....	118



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis Swot	34
Tabel 3.2 Storyboard Magelang	52
Tabel 3.3 Storyboard Surakarta	53
Tabel 3.4 Storyboard Semarang	54
Tabel 3.5 Gambar Full Story Board	55
Tabel 4.1. Tabel general test	110
Tabel 4.2 Gameplay Test	110
Tabel 4.3 Tabel Quantitative Test	111



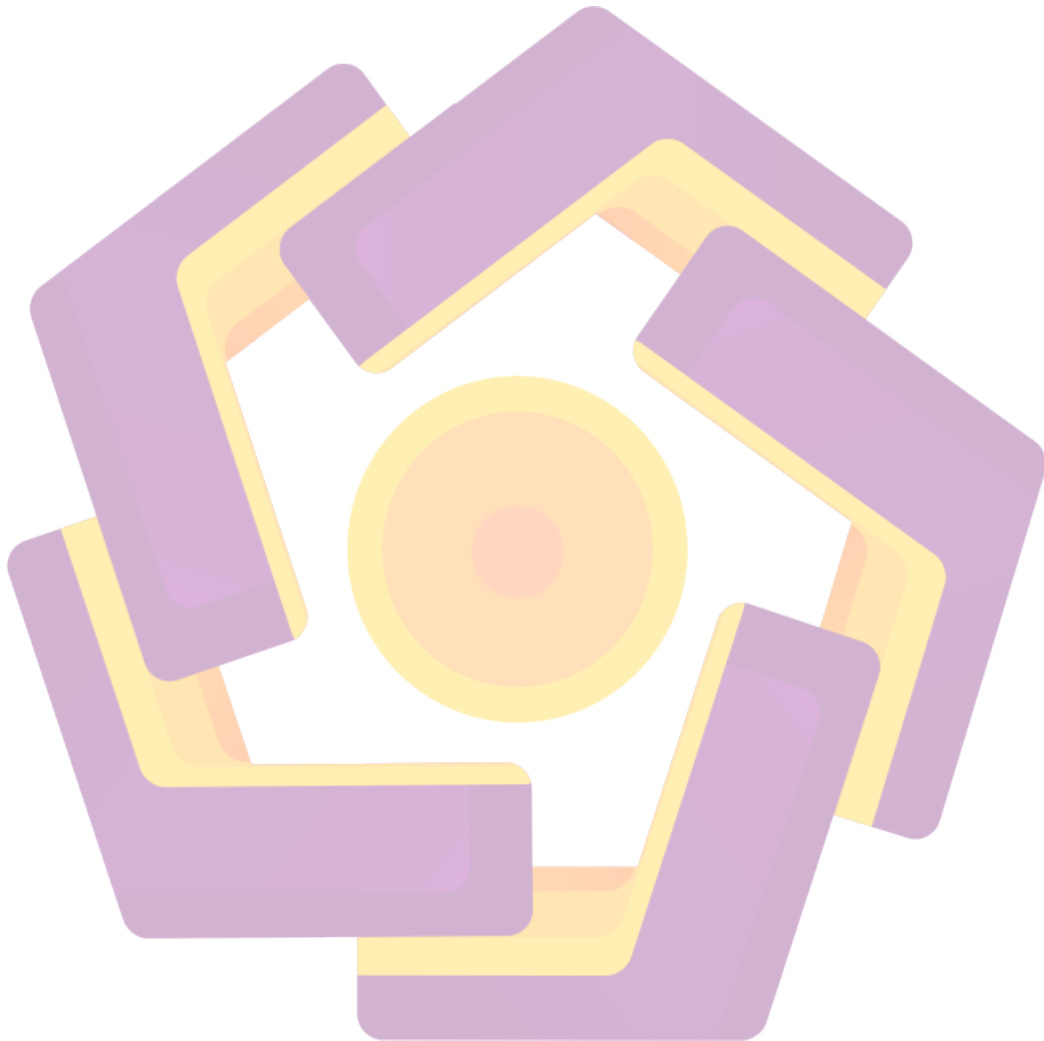
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Tampilan Visual Novel	9
Gambar 2.2 Contoh Game Visual Novel Eroge Wonderful Life.....	10
Gambar 2.3 Contoh Game Visual Novel Steins Gate.....	11
Gambar 2.4 Contoh Visual Novel Clannad	12
Gambar 2.5 Contoh Game Visual Saya No Uta	13
Gambar 2.6 Gambar Storyboard	14
Gambar 2.7 Tampilan Awal Ren'py	27
Gambar 2.8 Tampilan Script Phyton.....	28
Gambar 2.9 Gambar Adobe Phtoshop	30
Gambar 3.1 Struktur View Point.....	42
Gambar 3.2 All View Point Template	43
Gambar 3.3 Service Template Option.....	44
Gambar 3.4 Service Template Save / Load Game	44
Gambar 3.5 Service Template Help	45
Gambar 3.6 Service Template Pengenalan Singkat Kota di Jawa Tengah ...	45
Gambar 3.7 Service Template Galeri.....	46
Gambar 3.8 Service Edit Template	47
Gambar 3.9 Service Template Distribution	48
Gambar 3.10 Skenario Service Option	48
Gambar 3.11 Skenario Service Save / Load	48
Gambar 3.12 Service Template Help.....	49

Gambar 3.13 Service Template Pengenalan Pengenalan Kota di Jawa Tengah	49
Gambar 3.14 Service Template Galeri.....	50
Gambar 3.15 Service Template Edit.....	50
Gambar 3.16 Service Template Build Distribution	51
Gambar 3.17 Navigasi Game.....	51
Gambar 3.18 Rancangan Full Game “Petualangan di Tanah Jawa”	65
Gambar 3.19 Tampilan Menu Utama	67
Gambar 3.20 Gambar Menu Save/Load Game.....	67
Gambar 3.21 Gambar Tampilan File Help	68
Gambar 3.22 Gambar Tampilan Menu Awal	68
Gambar 3.23 Gambar Tampilan Good Ending.....	69
Gambar 3.24 Tampilan Extras Mode.....	70
Gambar 3.25 Tampilan Galeri	71
Gambar 3.26 Tampilan Menu Narrator dan Background	73
Gambar 3.27 Karakter Ananta	74
Gambar 3. 28 Karakter Cakrajaya	74
Gambar 3.29 Karakter Jaya.....	75
Gambar 3.30 Karakter Ashara	75
Gambar 4.1 Contoh Gambar Sketsa Karakter “ Ananta”.....	81
Gambar 4.2 Hasil Gambar Karakter “ Chiko” Sebelum Dan Sesudah Tracing	82
Gambar 4.3 Karakter Ananta Sebelum Dan Sesudah Proses Coloring.....	84
Gambar 4.4 Tampilan Menu Curves.....	85
Gambar 4.5 Tampilan Menu Cutout	86

Gambar 4.6 Pemilihan Menu Theme	88
Gambar 4.7 Source Code Theme	88
Gambar 4.8 Tampilan Interface Menu	89
Gambar 4.9 Source Code Menu	89
Gambar 4.10 Tampilan Menu Option	90
Gambar 4.11 Source Code Option/Preferences	91
Gambar 4.12 Tampilan Save/Load	91
Gambar 4.13 Source Code Save/Load	92
Gambar 4.14 Tampilan Menu Awal	93
Gambar 4.15 Tampilan Menu Akhir	94
Gambar 4.16 Source Code Game Menu	95
Gambar 4.17 Source Code Choice	96
Gambar 4.18 Tampilan Menu Petualangan Awal	96
Gambar 4.19 Source Code Menu Petualangan	97
Gambar 4.20 Menu Awal Chapter Magelang	98
Gambar 4.21 Source Code Menu Chapter Magelang	99
Gambar 4.22 Tampilan Pertanyaan Chapter Magelang	100
Gambar 4.23 Tampilan Pilihan Jawaban Chapter Magelang	100
Gambar 4.24 Source Code Pertanyaan Chapter Magelang	101
Gambar 4.25 Tampilan Cerita Chapter Magelang	103
Gambar 4.26 Source Code Cerita Chapter Magelang	103
Gambar 4.27 Tampilan Menu Extras	105
Gambar 4.28 Inisialisasi Gambar	106

Gambar 4.29 Source Code Pemanggilan Gambar 106



INTISARI

Novel visual merupakan game yang berbasis fiksi interaktif yang menampilkan cerita novel dalam bentuk visualisasi karakter, musik dan gambar statis untuk penggambaran situasi yang terjadi. Game novel visual bisa diartikan sebagai game digital berupa cerita bergambar yang menggunakan unsur multimedia yang beragam.

Game novel visual “Petualangan di Tanah Jawa” ini merupakan sebuah game yang bercerita tentang kebudayaan, pariwisata dan kesenian yang terdapat di Tanah Jawa khususnya Jawa Tengah. Dilengkapi dengan unsur petualangan dan pertanyaan – pertanyaan sebagai interaksi user untuk memperoleh akhir lebih dari satu tanpa merubah tujuan utama dari pembuatan visual novel ini yaitu mengenalkan kebudayaan, pariwisata dan kesenian di Jawa Tengah.

Game ini diharapkan mampu memberi manfaat sebagai media pengenalan kebudayaan, seni dan pariwisata di tanah jawa pada khususnya sehingga mempermudah belajar tentang kebudayaan milik Indonesia pada umumnya.

Kata Kunci : Game, Novel Visual, Ren’py, Edukasi



ABSTRACT

Visual novel is an interactive fiction game based novel featuring the character in the form of visualization , music and static images for depiction terjadi. Game visual novel situation can be interpreted as a form of digital games using a pictorial story of diverse multimedia elements .

Visual novel game " Adventure in Java " is a game that tells the story of culture , tourism and the arts that are especially in Java , Central Java . Equipped with elements of adventure and questions - questions such as user interaction to obtain more than one final without changing the main purpose of the making of this novel that introduces visual culture , tourism and the arts in Central Java . The game is expected to provide benefits as a media introduction of the culture , arts and tourism in the land of Java in particular making it easier to learn about Indonesia's culture in general.

Keywords : *Game , Visual Novel , Ren'Py , Education*

