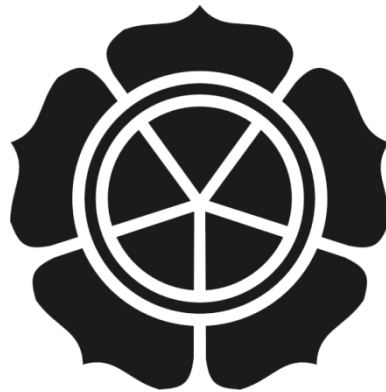


**RANCANG BANGUN GAME NOVEL VISUAL
“ MENJELAJAHI DUNIA PAHLAWAN INDONESIA “
MENGUNAKAN REN’PY**

SKRIPSI



disusun oleh

Ahmad Fauzi Anggi Ariesta Kusuma

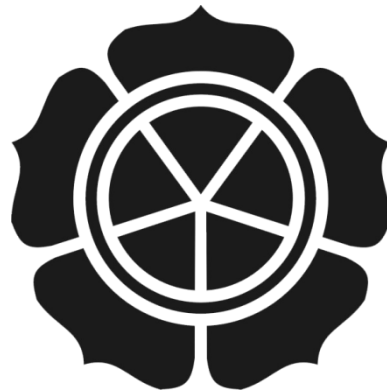
10.11.3777

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

**RANCANG BANGUN GAME NOVEL VISUAL
“ MENJELAJAHI DUNIA PAHLAWAN INDONESIA “
MENGUNAKAN REN’PY**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Ahmad Fauzi Anggi Ariesta Kusuma

10.11.3777

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**RANCANG BANGUN GAME NOVEL VISUAL
“ MENJELAJAHI DUNIA PAHLAWAN INDONESIA “
MENGUNAKAN RENPY**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ahmad Fauzi Anggi Ariesta Kusuma

10.11.3777

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 3 Maret 2014

Dosen Pembimbing,



Kusnawi, S.Kom, M.Eng
NIK.190302112

PENGESAHAN

SKRIPSI

RANCANG BANGUN GAME NOVEL VISUAL “ MENJELAJAHI DUNIA PAHLAWAN INDONESIA “ MENGUNAKAN RENPY

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ahmad Fauzi Anggi Ariesta Kusuma

10.11.3777

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 3 Maret 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

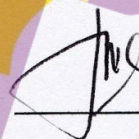
Barka Satya, M.Kom
NIK.190302126



Kusnawi, S.Kom, M.Eng
NIK.190302112

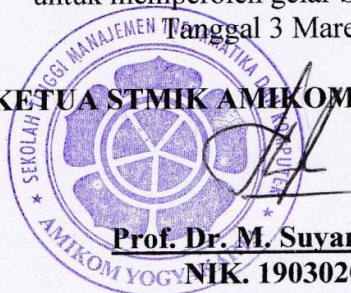


Joko Dwi Santoso, M.Kom
NIK.190302181



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 3 Maret 2014

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 daftarpustaka.

Yogyakarta, 3 Maret 2014

Ahmad Fauzi Anggi Ariesta Kusuma

10.11.3777

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 “

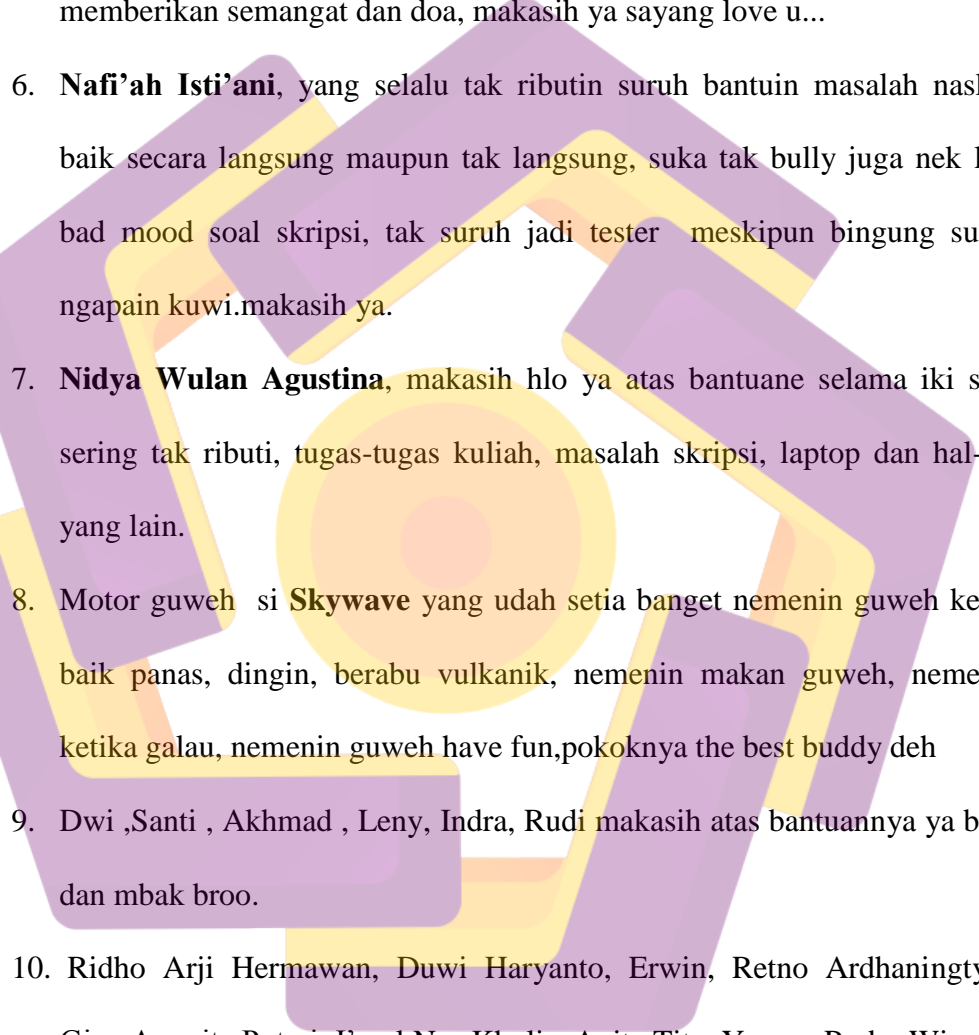
“ Hari Kemarin Adalah Kenangan, Hari Ini Adalah Keajaiban, Dan Hari Esok Adalah Misteri “

“ 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 terduga 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 :

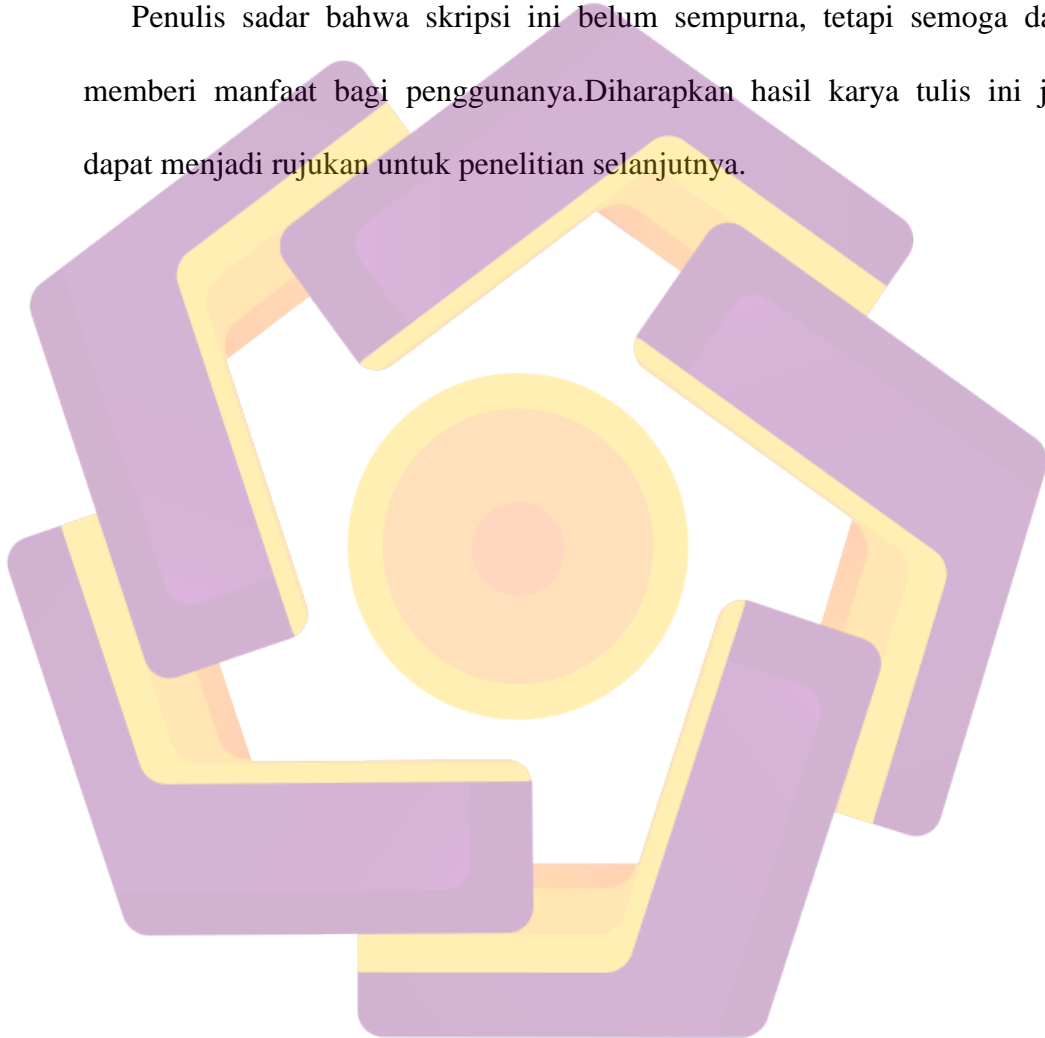
1. Kedua orang tua saya **Ibu Sri Supriyati Nurkhasanah** dan **Bapak Ari Wahyudi** atas perjuangannya yang luar biasa dan tidak henti-hentinya memberikan semangat dan dorongan, mendengarkan keluh kesahku dengan sabar, memberikan biaya untuk kuliah, nyiapin apa aja yang aku butuhin selama kuliah tanpa berkeluh kesah sama sekali, nengokin aku ketika aku g bisa pulang kerumah. Pokoknya the best deh. Thank's Mom and Dad. Love U.
2. Adekku **Taufik Hendra Muhammad** yang selalu care ma kakaknya buat segera nyelesin skripsinya dan selalu nyobain game apapun yang kakak buat. Makasih ya dek dah selesai dan sukses gamenya.
3. **Bapak Kusnawi**, yang telah sabar membimbing project skripsi saya, memberikan waktunya ketika saya butuh konsultasi dan terima kasih telah memberikan saya nilai yang sangat maksimal.
4. Teman seperjuangan **Rohmatullah B. Firmansyah** yang telah memberikan pengarahan dan bantuannya. Sing selalu sabar nek aku ngeyel masalah project .makasih broo, aku dapet ilmu baru.

- 
5. **Lintang Mayang Pitaloka**, yang selama ini tak henti-hentinya membantu dan memberikan arahan serta saran, meskipun di sela-sela kesibukannya masih bisa ngluangin waktunya, sabar ketika aku lagi bad mood, memberikan semangat dan doa, makasih ya sayang love u...
 6. **Nafi'ah Isti'ani**, yang selalu tak ributin suruh bantuin masalah naskah baik secara langsung maupun tak langsung, suka tak bully juga nek lagi bad mood soal skripsi, tak suruh jadi tester meskipun bingung suruh ngapain kuwi.makasih ya.
 7. **Nidya Wulan Agustina**, makasih hlo ya atas bantuane selama iki sing sering tak ributi, tugas-tugas kuliah, masalah skripsi, laptop dan hal-hal yang lain.
 8. Motor guweh si **Skywave** yang udah setia banget nemenin guweh kerja, baik panas, dingin, berabu vulkanik, nemenin makan guweh, nemenin ketika galau, nemenin guweh have fun,pokoknya the best buddy deh
 9. Dwi ,Santi , Akhmad , Leny, Indra, Rudi makasih atas bantuannya ya broo dan mbak broo.
 10. Ridho Arji Hermawan, Duwi Haryanto, Erwin, Retno Ardhaningtyas, Gina Anggita Puteri, I'mal Nur Kholis, Anita Tita, Yusron Purbo Wiranto, Parsimin, Azhari, Randhy Nickson Pantas, M. Fikri Rittaudin, Nurhidayah Fitriani, Arifin, Nurul Ayyas Al Rifai, Witarko terima kasih atas bantuannya selama ini, kalian memang bisa diandalkan.

11. **Himpunan Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika**, terima kasih atas ilmunya, dan buat para pengurus sekarang sukses selalu buat kalian semua.

12. Serta semua pihak yang telah membantu yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.terima kasih atas bantuan dari 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 Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Kusnawi, S.Kom, M.Eng 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 Saya 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, 3 Maret 2014

Ahmad fauzi Anggi Ariesta Kusuma

10.11.3777

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xviii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
INTISARI.....	xxii
ABSTRACT.....	xxiii
BAB IPENDAHULUAN.....	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.....	4
1.6. Metode Penelitian.....	5
1.7. Sistematika Penulisan.....	6
BAB IILANDASAN TEORI.....	8
2.1. Pengertian Visual Novel.....	8
2.1.1. Definisi Visual Novel.....	8
2.1.2. Jenis Visual Novel.....	9
2.1.2.1. Nakige.....	10
2.1.2.2. Fiksi Ilmiah (Science Fiction).....	11
2.1.2.3. Horor.....	12
2.1.2.4. Romance.....	13

2.1.2.5.	Adult (ero).....	14
2.1.2.6.	RPG Hybrid (Adaptasi).....	15
2.1.3.	Ciri Visual Novel	17
2.2.	Pahlawan Indonesia.....	17
2.2.1.	Pahlawan Era Tahun 1700 - 1865	18
2.2.1.1.	Pangeran Diponegoro.....	18
2.2.1.2.	Tuanku Imam Bonjol	19
2.2.2.	Pahlawan Di Era Tahun 1850 - 1960	20
2.2.2.1.	Raden Ajeng Kartini	20
2.2.2.2.	Ki Hajar Dewantara.....	21
2.3.	Tahapan Pembuatan Game.....	23
2.3.1.	Perangkat.....	23
2.3.1.1.	Perangkat Keras Komputer	23
2.3.1.2.	Perangkat Lunak.....	23
2.3.2.	Sumber Daya Manusia	23
2.3.2.1.	Produser	23
2.3.2.2.	Desainer Game	24
2.3.2.3.	Grafis Desainer.....	24
2.3.2.4.	Sound Editor	24
2.3.2.5.	Programmer.....	24
2.3.2.6.	Tester.....	25
2.3.3.	Produksi Game	25
2.3.3.1.	Pra Produksi	25
2.3.3.2.	Produksi	25
2.3.3.3.	Pengujian.....	26
2.4.	Story Board	26
2.5.	Ren'py Visual Novel.....	27
2.6.	Bahasa Pemrograman Phyton	28
2.7.	Adobe Premiere Creative Suit 4.....	29
2.8.	Adobe Photoshop	29
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		31

3.1.	Gambaran Umum	31
3.2.	Analisis SWOT	32
3.2.1.	Strenght (Kekuatan)	32
3.2.2.	Weakness (Kelemahan).....	33
3.2.3.	Opportunities (Peluang)	33
3.2.4.	Threat (Ancaman)	33
3.3.	Analisis Kebutuhan	35
3.3.1.	Kebutuhan Fungsional	35
3.3.2.	Kebutuhan Non Fungsional.....	36
3.3.2.1.	Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)	36
3.3.2.2.	Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	37
3.3.2.3.	Kebutuhan Sumber Daya Manusia (Brainware)	37
3.4.	Analisis Kelayakan Game	39
3.4.1	Analisis Kelayakan Teknologi	39
3.4.2.	Analisis Kelayakan Operasional	39
3.4.3.	Analisis Kelayakan Ekonomi	40
3.4.4.	Analisis Kelayakan Hukum	40
3.5.	Analisis View Point	40
3.5.1.	Pengguna.....	40
3.5.2.	Service.....	41
3.6.	Struktur View Point	42
3.6.1.	Standart VORD	43
3.6.1.1.	View poin Template.....	43
3.6.1.2.	Option Template.....	44
3.6.1.3.	Save / Load Template.....	44
3.6.1.4.	Help Template	45
3.6.1.5.	Sejarah Singkat Pahlawan Template	45
3.6.1.6.	After Tomorrow Template	46
3.6.1.7.	Galeri Template.....	46
3.6.1.8.	Traveling Template	47
3.6.1.9.	Edit Template	47

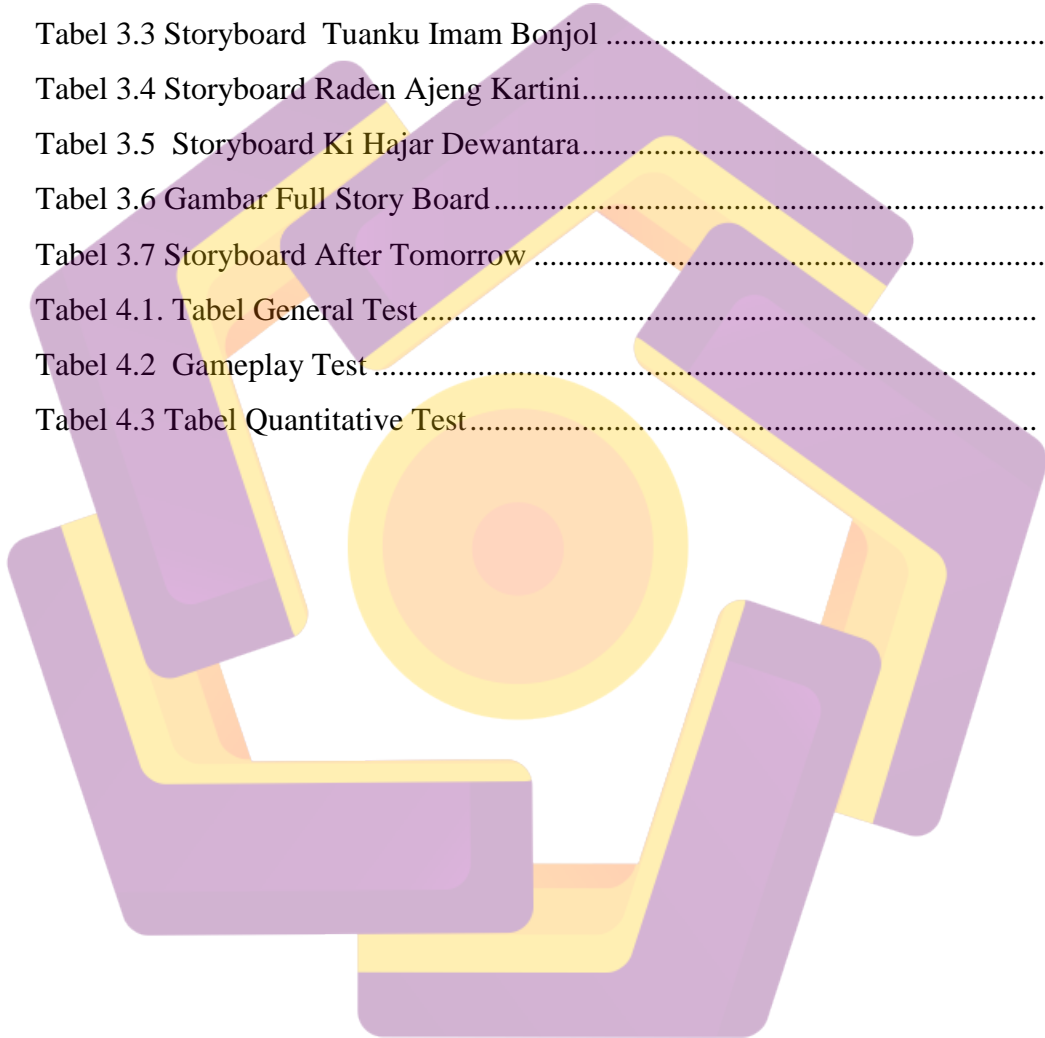
3.6.1.10. Distribution Template	48
3.7. Skenario Service.....	48
3.7.1. Option.....	48
3.7.2. Save / Load.....	48
3.7.3. Help.....	49
3.7.4. Sejarah Singkat Pahlawan	49
3.7.5. After Tomorrow	49
3.7.6. Galeri.....	50
3.7.7. Traveling	50
3.7.8. Edit.....	50
3.7.9. Build Distribution	51
3.8. Perancangan Game.....	52
3.8.1. Sistem navigasi	52
3.8.2. Storyboard.....	53
3.8.2.1. Pangeran Diponegoro.....	53
3.8.2.2. Tuanku Imam Bonjol	54
3.8.2.3. Raden Ajeng Kartini	55
3.8.2.4. Ki Hajar Dewantara.....	56
3.8.2.5. Storyboard Game	56
3.8.2.6. Storyboard After Tomorrow	61
3.8.3. Rancangan Alur Game	63
3.8.3.1. Rancangan Penuh Menjelajahi Dunia Pahlawan Indonesia.....	63
3.8.3.2. Rancangan Game After Tomorrow	67
3.8.4. Rancangan Grafis	68
3.8.4.1. Tampilan Menu utama	68
3.8.4.2. Tampilan menu help.....	69
3.8.4.3. Tampilan Sejarah Pahlawan.....	69
3.8.4.4. After Tomorrow	70
3.8.4.4.1 Good Ending Route.....	70
3.8.4.4.2 True Ending Route	71
3.8.4.5. Extras.....	71

3.8.4.6.	Galeri.....	72
3.8.4.7.	Traveling	73
3.8.4.8.	Tampilan narator dan Background.....	74
3.9.	Karakter Dalam game	74
3.9.1.	Shyla.....	74
3.9.2.	Antasena.....	75
3.9.3.	Jaya.....	75
3.9.4.	Chiko.....	76
3.9.5.	Sera.....	76
3.9.6.	Pangeran Diponegoro.....	77
3.9.7.	Tuanku Imam Bonjol	78
3.9.8.	Raden Ajeng Kartini	78
3.9.9.	Ki Hajar Dewantara.....	79
3.10.	Menentukan Software	79
BAB IVIMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		80
4.1.	Pra Produksi	80
4.1.1.	Pengumpulan Data	80
4.1.2.	Pengumpulan Gambar	80
4.1.3.	Pengumpulan musik.....	81
4.2.	Produksi	82
4.2.1.	Pembuatan Karakter	82
4.2.1.1.	Pembuatan Sketsa.....	82
4.2.1.2.	Tracing	83
4.2.1.3.	Pewarnaan	84
4.2.1.4.	Penyimpanan karakter.....	85
4.2.2.	Pembuatan Latar Belakang	86
4.2.3.	Pembuatan Mix Sound	87
4.2.4.	Pembuatan Interface.....	88
4.2.4.1.	Pembuatan Interface menu.....	90
4.2.4.2.	Pembuatan Interface Option/Preferences.....	91
4.2.4.3.	Pembuatan Interface Save/Load.....	92

4.2.4.4.	Interface Game Menu.....	94
4.2.4.5.	Pembuatan Interface menu Jelajah.....	97
4.2.4.6.	Pembuatan Interface Menu Cerita.....	99
4.2.4.7.	Pembuatan Interface pertanyaan	100
4.2.5.	Pembuatan Skenario Cerita Pahlawan	102
4.2.5.1.	Pangeran Diponegoro.....	102
4.2.5.2.	Tuanku Imam bonjol.....	102
4.2.5.3.	Raden Ajeng Kartini	103
4.2.5.4.	Ki Hajar Dewantara.....	103
4.2.6.	Pembuatan Skenario Cerita After Tomorrow	105
4.2.7.	Pembuatan Mode Extras	106
4.3.	Pasca Produksi	109
4.3.1.	Pengujian.....	109
4.3.1.1.	General test.....	110
4.3.1.2.	Gameplay test.....	111
4.3.1.3.	Quantitative test	112
BAB VKESIMPULAN.....		113
5.1.	Kesimpulan	113
5.2.	Saran.....	113
DAFTAR PUSTAKA.....		115

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis SWOT	34
Tabel 3.2 Storyboard Pangeran Diponegoro	53
Tabel 3.3 Storyboard Tuanku Imam Bonjol	54
Tabel 3.4 Storyboard Raden Ajeng Kartini.....	55
Tabel 3.5 Storyboard Ki Hajar Dewantara.....	56
Tabel 3.6 Gambar Full Story Board	56
Tabel 3.7 Storyboard After Tomorrow	62
Tabel 4.1. Tabel General Test	110
Tabel 4.2 Gameplay Test	111
Tabel 4.3 Tabel Quantitative Test.....	112



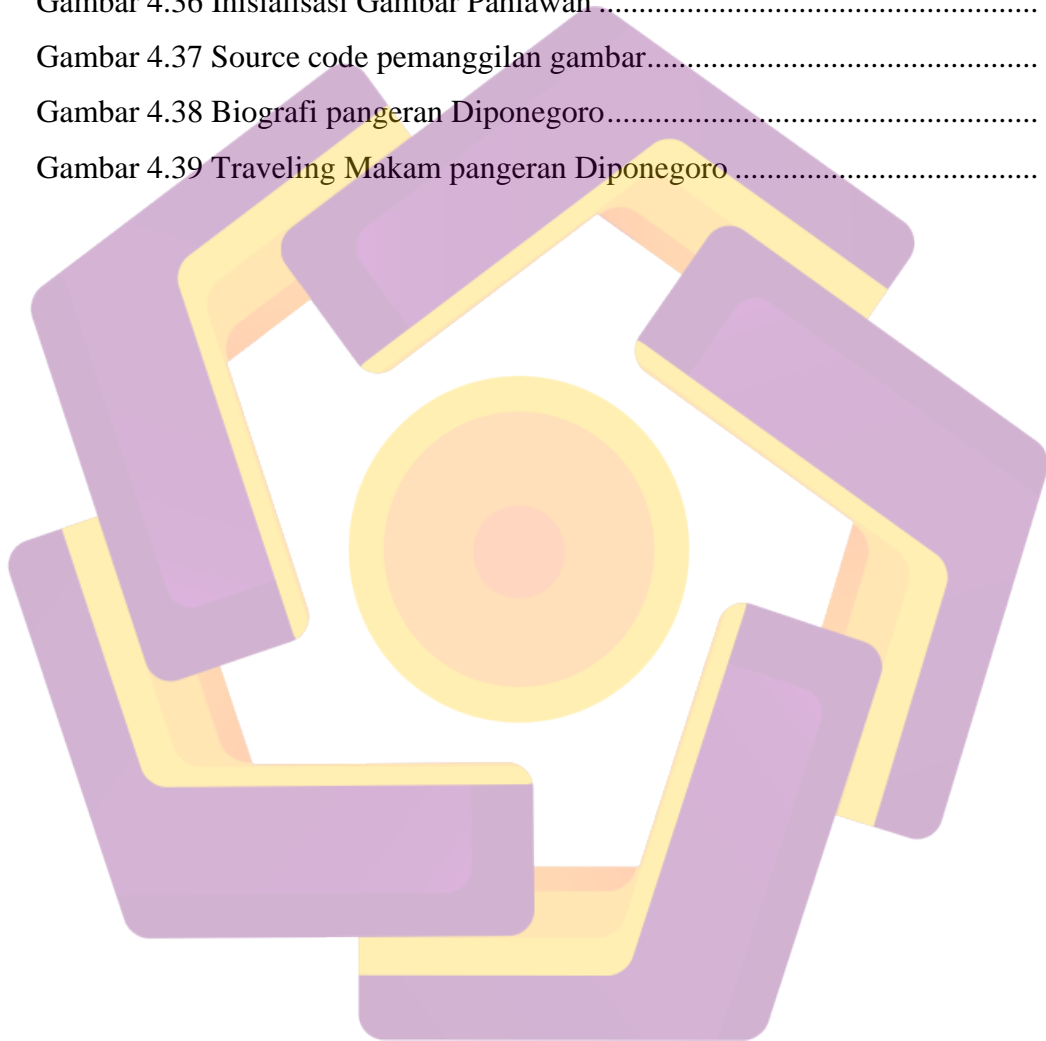
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh game Visual Novel	9
Gambar 2.2 Game Clannad.....	10
Gambar 2.3 Contoh game Visual Novel Steins Gate.....	11
Gambar 2.4 Contoh Visual Novel Saya No Uta	12
Gambar 2.5 Contoh game Visual Novel School Days.....	13
Gambar 2.6 Visual Novel genre Eroge Wonderful Life	14
Gambar 2.7 Contoh Game Skyrim, The Elder Of Scroll	16
Gambar 2.8 Game Persona 4.....	16
Gambar 2.9 Pangeran Diponegoro	19
Gambar 2.10 Tuanku Imam Bonjol	20
Gambar 2.11 Raden Ayu Kartini	21
Gambar 2.12 Ki Hajar Dewantara.....	22
Gambar 2.13 Gambar Storyboard	26
Gambar 2.14 Tampilan awal Ren'py	27
Gambar 2.15 Tampilan Script Phyton.....	28
Gambar 2.16 Tampilan Adobe Premiere	29
Gambar 2.17 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 Sejarah Singkat Pahlawan	45
Gambar 3.7 Service Template After Tomorrow	46
Gambar 3.8 Service Template Galeri	46
Gambar 3.9 Service Template Traveling	47
Gambar 3.10 Service Template.....	47

Gambar 3.11 Service Template Distribution	48
Gambar 3.12 Skenario Service Option.....	48
Gambar 3.13 Skenario Service Save / Load.....	48
Gambar 3.14 Service Template Help	49
Gambar 3.15 Service Template Sejarah Singkat Pahlawan	49
Gambar 3.16 Service Template After Tomorrow	49
Gambar 3.17 Service Template Galeri.....	50
Gambar 3.18 Service Template Traveling	50
Gambar 3.19 Service Template Edit	50
Gambar 3.20 Service Template Build Distribution.....	51
Gambar 3.21 Navigasi Game	52
Gambar 3.22 Rancangan Penuh Game Menjelajahi Dunia Pahlawan	66
Gambar 3.23 Rancangan game After Tomorrow	67
Gambar 3.24 Tampilan Menu utama	68
Gambar 3.25 Gambar menu Save/load game.....	68
Gambar 3.26 Gambar tampilan File Help	69
Gambar 3.27 Gambar tampilan menu Awal	69
Gambar 3.28 Gambar tampilan good ending	70
Gambar 3.29 Tampilan True Ending	71
Gambar 3.30 Tampilan Extras Mode.....	71
Gambar 3.31 Tampilan Galeri.....	72
Gambar 3.32 Tampilan Menu Travelling.....	73
Gambar 3.33 Tampilan Menu Narrator.....	74
Gambar 3.34 Karakter Shyla.....	75
Gambar 3.35 Karakter Tetua Antasena.....	75
Gambar 3.36 karakter Jaya.....	76
Gambar 3.37 Karakter Chiko	76
Gambar 3.38 Sera.....	77
Gambar 3.39 Pangeran Diponegoro	77
Gambar 3.40 Tuanku Imam Bonjol	78
Gambar 3.41Raden Ajeng Kartini.....	78

Gambar 3.42 Ki Hajar Dewantara.....	79
Gambar 4.1. Museum Tuanku Imam Bonjol	81
Gambar 4.2 Contoh gambar Sketsa karakter “ Chiko”	82
Gambar 4.3 Hasil gambar karakter “ Chiko” sebelum dan sesudah di tracing	83
Gambar 4.4 Line Art Tool karakter “ Chiko “	84
Gambar 4.5 Posisi gambar karakter dalam proses pewarnaan	84
Gambar 4.6 Karakter Chiko sebelum dan sesudah proses warna	85
Gambar 4.7 Sebelum dan sesudah Pengaturan cahaya menggunakan curves	86
Gambar 4.8 Pengaturan Efek Cutout	87
Gambar 4.9 Proses Mixing.....	88
Gambar 4.10 Pemilihan menu theme	89
Gambar 4.11 Source code Theme	89
Gambar 4.12 Tampilan Interface Menu	90
Gambar 4.13 Source code menu	90
Gambar 4.14 Tampilan Menu Option	91
Gambar 4.15 Source Code Option/Preferences	92
Gambar 4.16Tampilan save/load	92
Gambar 4.17 Source code Save/load	93
Gambar 4.18TampilanMenu Good Ending.....	94
Gambar 4.19Tampilan Menu True Ending	95
Gambar 4.20 Source Code Game Menu	96
Gambar 4.21 Source Code Choice	97
Gambar 4.22Tampilan Menu Jelajah Awal	97
Gambar 4.23Tampilan Menu Jelajah Akhir.....	98
Gambar 4.24Source Code Menu Jelajah.....	98
Gambar 4.25 Menu Awal Pangeran Diponegoro.....	99
Gambar 4.26 Menu Akhir Pangeran Diponegoro	99
Gambar 4.27 Source Code menu pangeran Diponegoro.....	100
Gambar 4.28Tampilan Pertanyaan.....	101
Gambar 4.30Tampilan Pilihan Jawaban	101
Gambar 4.30 Source Code Pertanyaan Pangeran Diponegoro	102

Gambar 4.33 Tampilan Cerita Pangeran Diponegoro.....	104
Gambar 4.32 Source Code Cerita Pangeran Diponegoro	104
Gambar 4.33 Cerita After Tomorrow.....	105
Gambar 4.34 Source Code After Tomorrow.....	105
Gambar 4.35 Tampilan Menu Extras	106
Gambar 4.36 Inisialisasi Gambar Pahlawan	107
Gambar 4.37 Source code pemanggilan gambar.....	107
Gambar 4.38 Biografi pangeran Diponegoro.....	108
Gambar 4.39 Traveling Makam pangeran Diponegoro	109



INTISARI

Novel visual adalah sebuah permainan yang menggunakan media visualisasi karakter, gambar dan musik untuk menggambarkan suasana yang terjadi. Visual novel juga dapat diartikan sebagai cerita bergambar digital yang menggunakan unsur multimedia lebih dari satu.

Game novel visual “ Menjelajahi Dunia Pahlawan Indonesia” ini adalah sebuah game yang bercerita tentang sejarah pahlawan Indonesia. Dikombinasikan dengan unsur petualangan dan teka-teki untuk membuka jalan cerita yang ada sehingga pemain dapat mendapatkan akhir lebih dari satu tetapi tidak merubah nilai dari sejarah itu sendiri.

Game ini diharapkan mampu memberi manfaat dalam belajar sejarah Indonesia sehingga mempermudah untuk belajar tentang pahlawan yang berjasa di negeri ini.

Kata Kunci :Novel Visual,Ren'py,Pahlawan Indonesia, Edukasi

ABSTRACT

Visual novel is a game are using visualization media such as character, images and music to describe the atmosphere are happens. Visual novels can be interpreted as a digital picture story using multimedia element more than on.

Visual novel game “ Exploring The World Of Indonesian Hero “ this is a game which tells abaout hystori of Indonesian hero. Combined with elements of puzzles adventure which has opened the way of story so players can get more than one end but does not change the value of history itself.

The game is expected to provide the benefit of learning Indonesian history. Making it easier to learn abaout heroes who contributed in Indonesia.

Keywords :*Visual Novel, Games, Indonesian Hero, Education*

