

**PEMBUATAN GAME VISUAL NOVEL “MOVE ON” MENGGUNAKAN
NOVELTY**

SKRIPSI



disusun oleh

Pepi Dwi Tantoro

10.12.4422

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

**PEMBUATAN GAME VISUAL NOVEL “MOVE ON” MENGGUNAKAN
NOVELTY**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Pepi Dwi Tantoro

10.12.4422

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN GAME VISUAL NOVEL “MOVE ON” MENGGUNAKAN
NOVELTY**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Pepi Dwi Tantoro

10.12.4422

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 23 Oktober 2013

Dosen Pembimbing,



Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK .190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN GAME VISUAL NOVEL “MOVE ON” MENGGUNAKAN
NOVELTY**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Pepi Dwi Tantoro

10.12.4422

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 1 Maret 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Armadyah Amborowati, S.Kom, M. Eng.
NIK. 190302063

Pandan P Purwacandra, M.Kom
NIK.190302190

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK .190302096

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

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



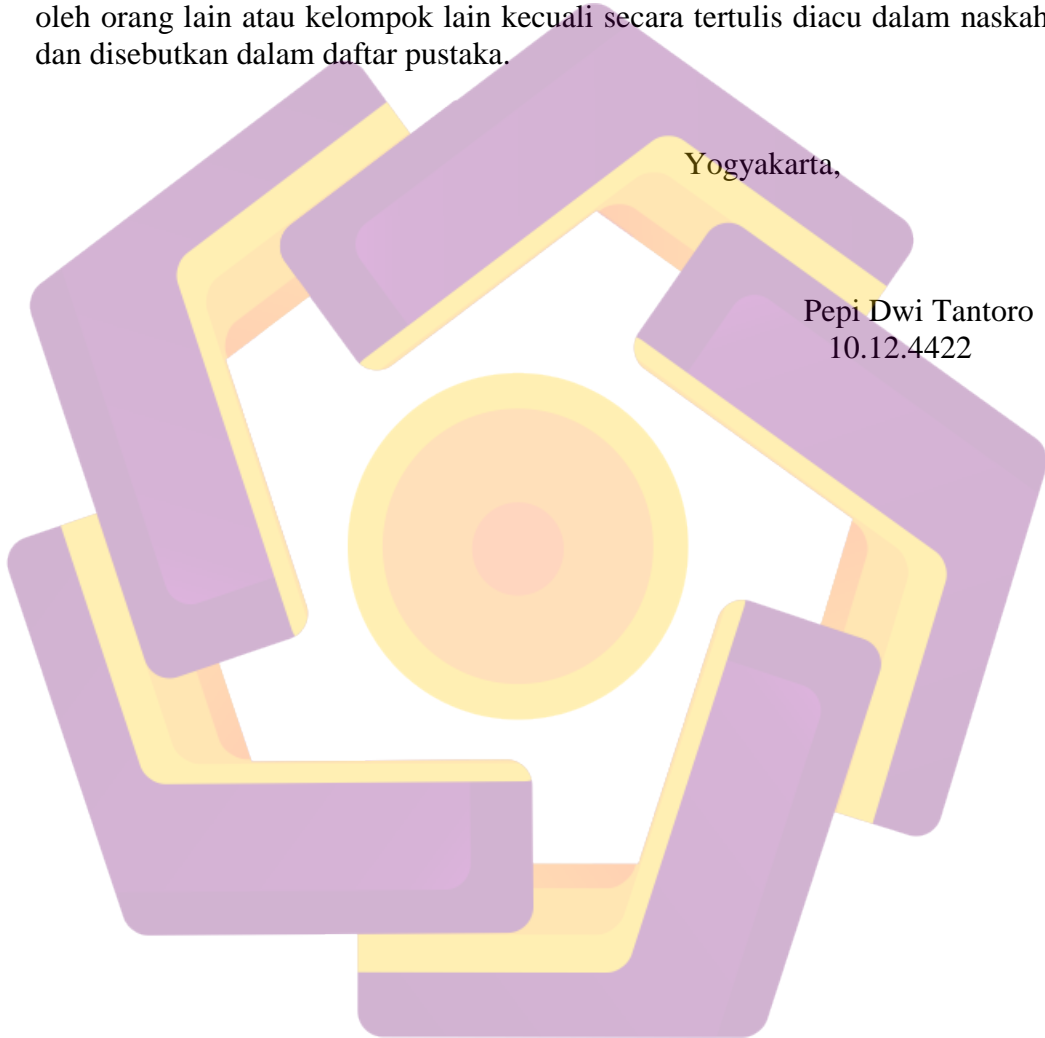
Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, Skripsi ini merupakan karya penulis sendiri (ASLI) dan isi dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan dan sepanjang pengetahuan kami juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta,

Pepi Dwi Tantoro
10.12.4422



Motto

- *Kemampuan ada batasnya tapi usaha tidak ada batasnya.*
- *Menghapus masa lalu, merubah masa kini, dan menatap masa depan.*
- *Menjadi diri sendiri jauh lebih bernilai ketimbang selalu ingin tampil seperti orang lain.*
- *Ubahlah cara berfikir anda, maka nasib anda akan berubah.*
- *Segala sesuatu ditentukan oleh niatnya, jika niat kita baik, hidup kita akan baik, mungkin tidak segera, tetapi pasti.*

Pepi Dwi Tantoro

PERSEMBAHAN

Puji syukur selalu terpanjatkan ke hadirat Allah SWT beserta Sholawat dan salam semoga selalu tercurah limpahkan kepada Rasulullah SAW, ku persembahkan skripsi ini untuk ;

- Bapak dan ibu Tercinta, terima kasih atas seluruh dukungan, semangat, dan doa di setiap sujud mereka. Yang selalu menyayangi, membesarkan, dan menuntun saya dari lahir sampai saat ini.
- Amikom Yogyakarta yang telah menerima saya sebagai salah satu mahasiswa dan memberi fasilitas dalam pencarian ilmu. Terima kasih.
- Para guru dan ustadz dari saya mulai masuk sekolah,TK-Kuliah.Terima kasih atas bimbingannya.
- Sri Lestari yang telah memberi banyak dukungan dan motivasi bagi saya, terima kasih.
- Teman seperjuangan 10.S1SI.01 dan Teman se Kontrakan Kancil,Alim,Pam, Javad,Jajar,Arbiyan,Sigit, Agit, Ariri dan teman-teman yang tidak bisa saya sebutkan, terima kasih atas bantuan dan dukungannya.
- Dosen Pembimbing Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom, terimakasih atas bimbingannya dan pengarahanya.
- Semua pihak yang telah membantu selesainya Skripsi ini. Terima Kasih.

KATA PENGANTAR

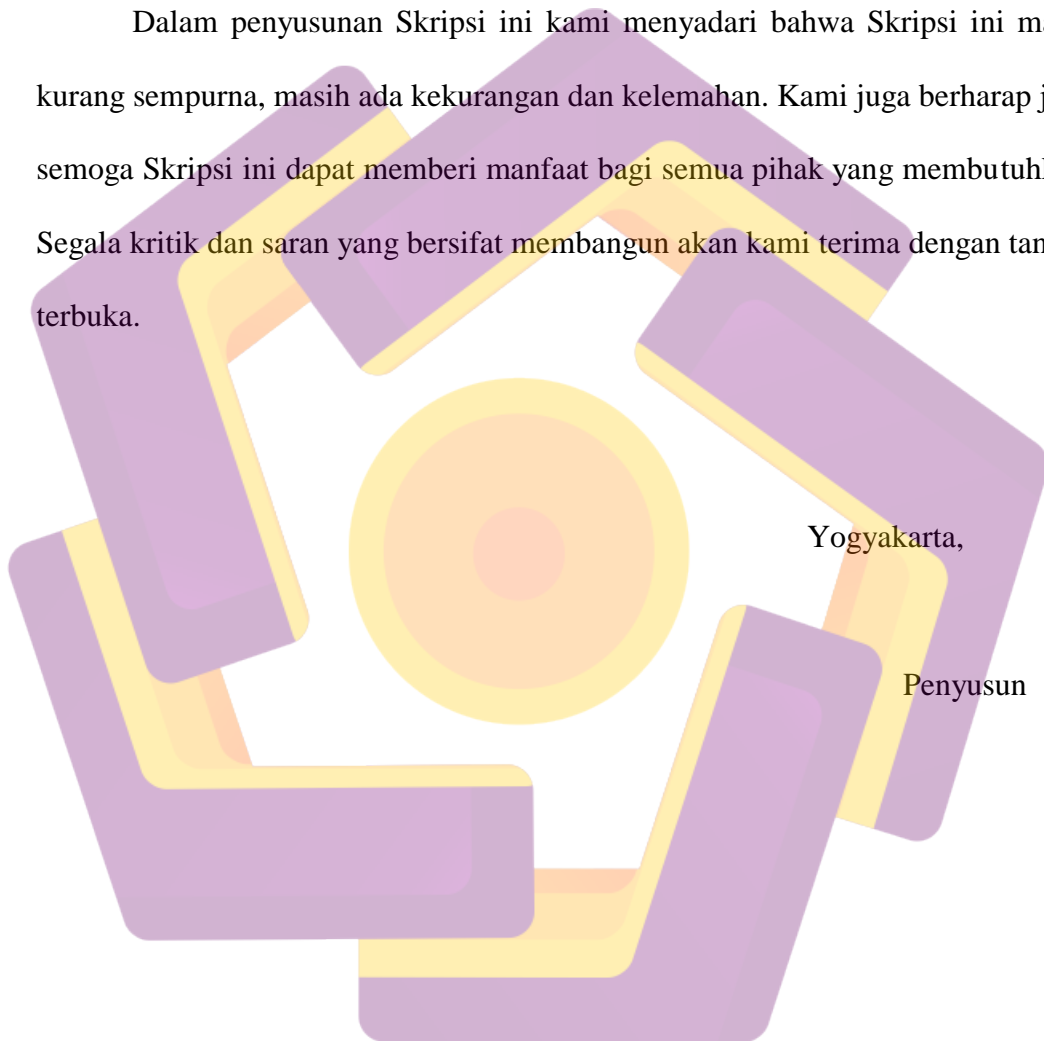
Segala puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan hidayah-NYA, sehingga dapat menyelesaikan Skripsi ini, dengan judul **Pembuatan Game Visual Novel “Move On” Menggunakan Novelty.**

Dalam penyusunan Skripsi ini, banyak dukungan serta bantuan dari berbagai pihak baik bantuan moril, bimbingan ilmu pengetahuan maupun dorongan atau semangat. Oleh karena itu pada kesempatan ini kami sampaikan terima kasih kepada yang terhormat :

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 Strata1Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing yang telah bersedia memberikan bimbingan dan pengarahan.
4. Bapak dan Ibu Dosen serta segenap karyawan Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan selama duduk di bangku perkuliahan.
5. Bapak dan Ibu kami atas doa, dorongan, kasih sayang, dan perjuangannya sehingga menjadikan kami seperti sekarang ini.

6. Teman–teman angkatan S1 Sistem Informasi 2010 di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
7. Semua pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu.

Dalam penyusunan Skripsi ini kami menyadari bahwa Skripsi ini masih kurang sempurna, masih ada kekurangan dan kelemahan. Kami juga berharap juga semoga Skripsi ini dapat memberi manfaat bagi semua pihak yang membutuhkan. Segala kritik dan saran yang bersifat membangun akan kami terima dengan tangan terbuka.



DAFTAR ISI

COVER	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
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.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II DASAR TEORI.....	7
2.1 Konsep Dasar Game	7
2.1.1 Pengertian Game	7
2.1.2 Sejarah dan Perkembangan Game.....	8
2.1.3 Jenis Game	9
2.1.3.1 Action.....	10
2.1.3.2 Action-adventure	13
2.1.3.3 Adventure	14
2.1.3.4 Role-playing	15

2.1.3.5	Simulation	17
2.1.3.6	Strategy	18
2.1.3.7	Other Notable Genres	19
2.2	Pengenalan Visual Novel	21
2.2.1	Pengertian Visual Novel	21
2.2.2	Gameplay	23
2.2.3	Style/Gaya Visual Novel.....	23
2.2.4	Tipe Visual Novel	24
2.2.5	Sub-Genre Visual Novel	25
2.2.6	Konten Dalam Visual Novel.....	26
2.3	Konsep Pembuatan Game	27
2.3.1	Konsep Dasar	27
2.3.2	Tool	28
2.3.3	Gameplay	28
2.3.4	Visual dan Audio.....	29
2.3.5	Pembuatan.....	29
2.3.6	Publishing	29
2.4	Kecerdasan Buatan.....	30
2.4.1	Turing Test-Metode Pengujian Kecerdasan.....	30
2.4.2	Pemrosesan Simbolik.....	30
2.4.3	Heuristic	30
2.4.4	Penarikan Kesimpulan	31
2.4.5	Pencocokan Pola	31
2.5	Elemen Game	31
2.5.1	Title (Judul).....	31
2.5.2	Title Screen (Layar Judul).....	31
2.5.3	Credits	32
2.5.4	Cutscene/Intro	32
2.5.5	Control Panel.....	32
2.5.6	User Interface	32
2.5.7	Help.....	33

2.5.8	Mouse Pointer (Ikon Penunjuk Mouse)	33
2.5.9	Music and Sound.....	33
2.5.10	Art	33
2.5.11	Storyline (Cerita).....	34
2.5.12	Playability (Kemampuan untuk Dimainkan)	34
2.5.13	Levels	34
2.5.14	Demo	34
2.5.15	Invincible Mode (Mode Tak Terkalahkan)	34
2.5.16	Exite Screen	35
2.5.17	Documentation	35
2.5.18	Copyright.....	35
2.5.19	Setup.....	35
2.6	Elemen Multimedia	35
2.6.1	Teks.....	36
2.6.2	Gambar.....	36
2.6.3	Suara.....	36
2.6.4	Video.....	36
2.6.5	Animasi	37
2.7	Delapan Aturan Emas Merancang User Interface.....	37
2.8	Perangkat Lunak yang Digunakan	38
2.8.1	Novelty	38
2.8.1.1	Perkenalan Novelty	40
2.8.2	CoreIDRAW.....	46
2.8.2.1	Perkenalan CoreIDRAW	47
2.8.3	Celtx	53
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		56
3.1.	Analisis.....	56
3.1.1	Analisis Kelemahan Sistem.....	57
3.1.2	Analisis Kebutuhan Sistem	58
3.1.2.1	Kebutuhan Fungsional.....	59
3.1.2.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	59

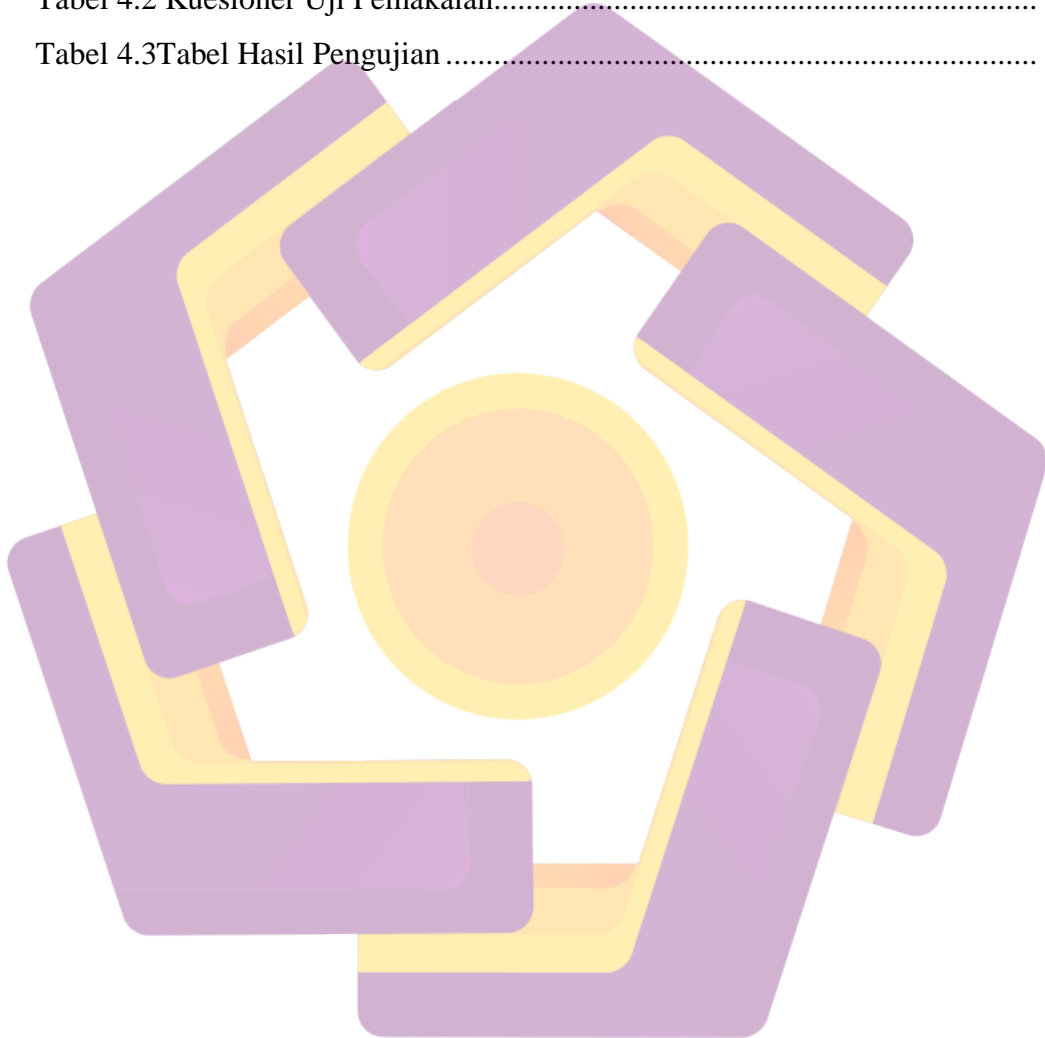
3.1.3	Analisis Kelayakan.....	62
3.1.3.1	Analisis Kelayakan Teknologi	62
3.1.3.2	Analisis Kelayakan Hukum.....	62
3.1.3.3	Analisis Kelayakan Operasional.....	63
3.2	Perancangan Game.....	63
3.2.1	Konsep Dasar	63
3.2.2	Menentukan Tool	65
3.2.3	Aturan Permainan.....	65
3.3	Perancangan Storyboard.....	66
3.4	Perancangan Antar Muka.....	74
3.4.1	Tampilan Menu Utama	74
3.4.1.1	Rancangan Intro Game	74
3.4.1.2	Rancangan Menu Utama	74
3.5	Perancangan Desain Karakter	75
3.6	Perancangan Mekanisme Game	81
3.7	Perancangan Tampilan Game Play	83
3.8	Sound/Music yang Digunakan	85
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		87
4.1	Implementasi Game	87
4.1.1	Pembuatan Storyboard	87
4.1.2	Persiapan Aset.....	93
4.1.3	Pembuatan Karakter	94
4.1.4	Pembuatan Background Utama	100
4.1.5	Pembuatan Text Field	100
4.2	Pembuatan Game	101
4.3	Uji Coba Sistem	115
4.3.1	Mengetes Sistem	116
4.3.2	Uji Coba Pemakai	120
BAB V PENUTUP		128
5.1.	Kesimpulan	128
5.2.	Saran.....	129

DAFTAR PUSTAKA	130
LAMPIRAN	132
Storyboard	132



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	60
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	61
Tabel 4.1 Pengetesan Black Box Testing.....	121
Tabel 4.2 Kuesioner Uji Pemakaian.....	125
Tabel 4.3Tabel Hasil Pengujian	126



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Visual Novel Mashiro Sakurasou dari Sakurasou no Pet na Kanojo	24
Gambar 2.2 Tampilan Novelty dalam Scripting atau Pemrograman	39
Gambar 2.3 Tampilan Antarmuka dalam Novelty	40
Gambar 2.4 Tampilan Novel dan Scene dalam Novelty	41
Gambar 2.5 Tampilan Asset Library dalam Novelty	42
Gambar 2.6 Tampilan Acene View dalam Novelty	44
Gambar 2.7 Tampilan Action Window dalam Novelty	45
Gambar 2.8 Tampilan Quick Start dalam CorelDRAW X5	48
Gambar 2.9 Tampilan What's New dalam CorelDRAW X5	49
Gambar 2.10 Tampilan Learning Tools dalam CorelDRAW X5	49
Gambar 2.11 Tampilan Gallery dalam CorelDRAW X5	50
Gambar 2.12 Tampilan Updates dalam CorelDRAW X5	50
Gambar 2.13 Tampilan Jendela/Window dalam CorelDRAW X5	51
Gambar 2.14 Tampilan Jendela/window dalam Celtx	54
Gambar 3.1 Tampilan Menu Utama	83
Gambar 3.2 Tampilan Menu Save	83
Gambar 3.3 Tampilan Menu Load	84
Gambar 3.4 Tampilan Menu Log	84
Gambar 3.5 Tampilan Menu Quit Game	85
Gambar 3.6 Tampilan Dialog Chapter	85
Gambar 4.1 Background Menu Utama	94
Gambar 4.2 Background Text Field	94
Gambar 4.3 Pembuatan Menu Utama	80
Gambar 4.4 Background Menu Utama	100
Gambar 4.5 Background Text Field	101
Gambar 4.6 Tampilan Awal Novelty	102
Gambar 4.7 Tampilan Project Template	103
Gambar 4.8 Tampilan Mengganti Background Chapter	103

Gambar 4.9Tampilan Properti Inspector Untuk Menampilkan Actor	104
Gambar 4.10 Tampilan Transition Untuk Menampilkan Actor.....	104
Gambar 4.11Tampilan Import assets	105
Gambar 4.12Tampilan Membuka NoveltyML Designer	106
Gambar 4.13Tampilan Awal NoveltyML Designer.....	106
Gambar 4.14Tampilan Import Karakter ke NoveltyML Designer.....	107
Gambar 4.15Tampilan Pilihan Karakter ke NoveltyML Designer	107
Gambar 4.16Tampilan Image Set Karakter	108
Gambar 4.17Tampilan Import Image Karakter.....	108
Gambar 4.18Tampilan Image Set Karakter Bapak Manager	109
Gambar 4.19Tampilan Import Text Field	110
Gambar 4.20Tampilan Custom Asset Text Field.....	111
Gambar 4.21Tampilan Portrait/Side Image	112
Gambar 4.22Tampilan Image Set Karakter Zilia.....	113
Gambar 4.23Tampilan Portraite/Side Image Karakter Tokoh Zilia.....	114
Gambar 4.24Tampilan Merender Project Menjadi File EXE	115
Gambar 4.25 Tampilan Halaman Utama Game Move On.....	117
Gambar 4.26Tampilan Halaman Save Game.....	118
Gambar 4.27 Tampilan Halaman Load Game	118
Gambar 4.28Tampilan Halaman Loge Game	119
Gambar 4.29 Tampilan Halaman Quite Game.....	120

INTISARI

Perkembangan teknologi sangat berpengaruh terhadap perkembangan game, dimana perubahannya akhir-akhir ini makin pesat berkembang. Dan di sini penulis dari bermacam-macam jenis game, penulis mengambil jenis game visual novel dengan genre Slice of Life dimana cerita ini yang merepresentasikan pergulatan kehidupan sehari-hari seorang karakter yang selalu mengalami kesialan dan ingin mengubah hidupnya sedikit demi sedikit dan akhirnya mendapatkan perubahan yang dia sendiri tidak menyangkannya. Pembuatan game atau permainan tersebut bisa dilakukan dengan berbagai macam cara.

Dalam pembuatan permainan visual novel Move On ini penulis menggunakan software Novelty karena software itu sendiri khusus untuk pembuatan game visual novel sehingga dalam proses pembuatan karakter, background, memberikan efek suara, menggerakkan objek dapat dilakukan dengan software ini.

Dalam pembuatan permainan ini penulis membuat elemen-elemen yang digunakan dalam game ini berupa karakter, background dan elemen lainnya dengan memanfaatkan tool yang ada pada software Novelty serta menyiapkan musik dan efek suara dengan meng-import ke library dimana dalam library penulis mengorganisasi elemen-elemen tersebut. Elemen yang telah disiapkan dan dibuat kemudian penulis susun dalam scene, chapter dan frame sesuai dengan apa yang penulis rancang. Penulis memanfaatkan action catalog dan assets dalam mengatur elemen-elemen pada game ini agar game ini menjadi lebih menarik untuk dimainkan.

Kata Kunci : Aplikasi, Game, Novelty

ABSTRACT

The development of technology is having an effect on the development of the game, which changes lately grown more rapidly. And here the author of a variety of types of games, the authors take a visual novel type of game genre Slice of Life in which this story represents the struggle of everyday life a character who always had bad luck and wanted to change her life bit by bit and finally get changes he himself did not expected it. Making games or games can be done in various ways.

In making a visual novel game Move On these authors use the software because the software itself Novelty specifically for visual novel game so that the process of creating characters, background, providing sound effects, moving objects can be done with this softwar.

In making this game the author makes the elements used in this game in the form of characters, backgrounds and other elements by utilizing the software tools available on Novelty and preparing the music and sound effects to import into the library where the library authors organize these elements. Elements that have been prepared and made then stacking the scene author, chapter and frames in accordance with what the author designed. Authors use catalogs and assets of action in regulating elements in this game that this game become more interesting to play.

Keyword: Application, Game, Novelty