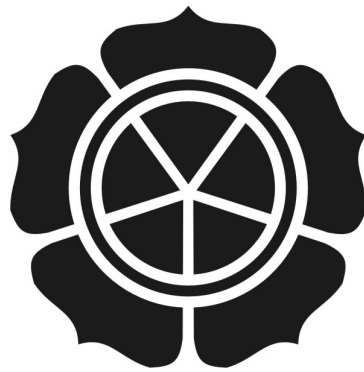


**PEMBUATAN DAN ANALISIS GAME VISUAL NOVEL “QUEST OF
ANGEL”**

SKRIPSI



disusun oleh

Aditya Nugroho

10.12.4415

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

**PEMBUATAN DAN ANALISIS GAME VISUAL NOVEL “QUEST OF
ANGEL”**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Aditya Nugroho

10.12.4415

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN DAN ANALISIS GAME VISUAL NOVEL “QUEST OF ANGEL”

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Aditya Nugroho

10.12.4415

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 22 November 2013

Dosen Pembimbing,



Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK.190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN DAN ANALISIS GAME VISUAL NOVEL “QUEST OF ANGEL”

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Aditya Nugroho

10.12.4415

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 28 Mei 2014

Susunan Dewan Penguji

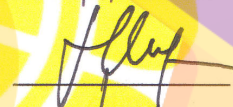
Nama Penguji

Tanda Tangan

Melwin Syafrizal, S.Kom, M. Eng.
NIK.190302105



Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK.190302096



Joko Dwi Santoso, M.Kom
NIK.190302181



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 4 Juni 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,

Aditya Nugroho
10.12.4415

Motto

- *Setiap perjalanan dimulai dengan langkah*
- *Kemenangan tidak bisa didapat tanpa pengorbanan*
- *Dari kegagalan, akan muncul kekuatan untuk terus berjuang*
- *Lebih baik gagal satu kali daripada dinasihati beribu kali*
- *Terkadang keunikan dianggap sebagai kegilaan*

Aditya Nugroho



PERSEMBAHAN

Puji syukur selalu terpanjatkan kehadirat Allah SWT beserta Sholawat dan salam semoga selalu tercurah limpahkan kepada Rasulullah SAW, kupersembahkan skripsi ini untuk ;

- Bapak dan ibuTercinta, terima kasih atas seluruh dukungan, semangat dan doa di setiap sujud mereka . Yang selalu membesarkan, menyayangi, mendoakan, dan menuntun saya sampai saat ini.
- Kakak dan adikku tercinta yang selalu menemani saat jenuh
- STIMIK Amikom yogyakarta yang telah menerima dan membina saya.
- Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom, terima kasih atas bimbingannya dan pengarahannya.
- Para guru dan satpam yang telah menjaga saya dari mulai masuk TK sampai Kuliah.
- Teman-teman 10.S1SI.01 Jajar, Ragil, Arbiyan, Bagus, Javad, Rangga, dan teman-teman yang tidak bisa saya sebutkan, terima kasih atas bantuan dan dukungannya
- Teman-teman sewarnet yang telah membantu sekaligus mengganggu
- Semuapihak yang telah membantu selesainya Skripsi ini.
TerimaKasih

KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas berkat, rahmat, dan hidayah-Nya, penyusunan skripsi yang berjudul **Pembuatan dan Analisis Game Visual Novel "Quest of Angel"** 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 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 Strata 1 Sistem 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 Informatikadan Komputer AMIKOM Yogyakarta yang telah memberi bekal ilmu pengetahuan sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dan menyelesaikan penulisan skripsi ini.

5. Orang tua penulis atas doa, dorongan, kasih sayang dan perjuangannya sehingga menjadikan saya seperti sekarang ini.
6. Rekan-rekan Mahasiswa angkatan S1 Sistem Informasi 2010 di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
7. Semua pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari skripsi ini masih belum sempurna. Akan tetapi penulis mengharapkan skripsi ini dapat memberikan manfaat kepada siapapun yang membaca dan mempelajarinya. Segala kritik dan saran yang bersifat membangun kami terimadengan tangan terbuka.

Yogyakarta,

Penyusun

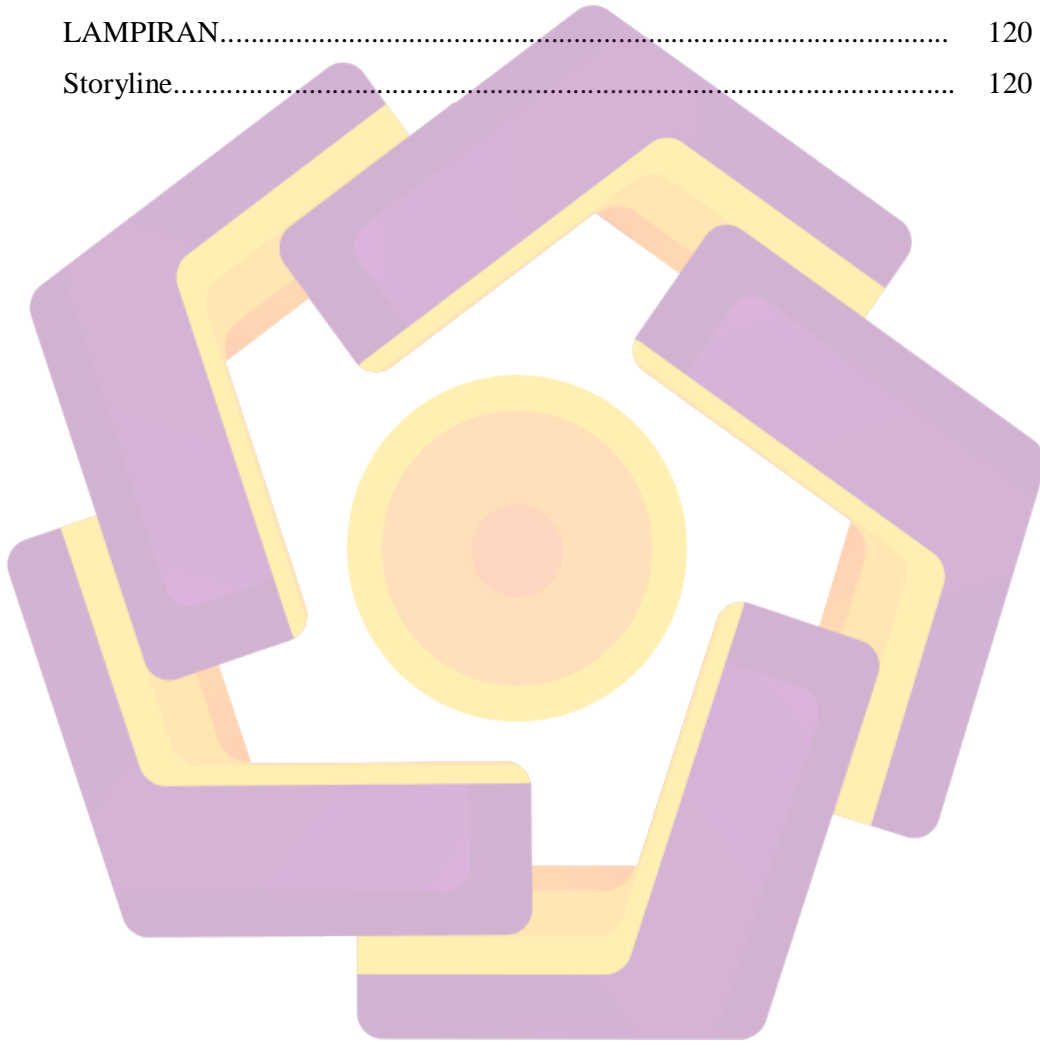
DAFTAR ISI

COVER.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	4
1.6. Metode Pengumpulan Data.....	5
1.7. Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Definisi Game.....	7
2.1.1 Pengertian Game.....	7
2.1.2 Perkembangan Game.....	10
2.1.3 Jenis-jenis Game.....	13
2.1.4 Klasifikasi Game.....	14
2.1.5 Elemen Dasar Game.....	16
2.1.6 Tujuan Game.....	18
2.1.7 Manfaat Game.....	18

2.1.8	Beberapa Istilah Game.....	21
2.2	Visual Novel.....	22
2.2.1	Pengertian Visual Novel.....	22
2.2.2	Permainan (<i>Gameplay</i>) Visual Novel.....	23
2.2.3	Gaya (<i>Style</i>) Visual Novel.....	23
2.2.4	Jenis-jenis (<i>Genre</i>) Visual Novel.....	24
2.3	Pembuatan Game.....	25
2.4	Pengertian Game Engine.....	28
2.5	Perangkat Lunak yang digunakan.....	29
2.6.1	Novelty.....	29
2.6.2	Mozilla Firefox.....	34
2.6.3	Adobe Photoshop CS6.....	34
2.6.4	Corel Draw X5.....	35
2.6.5	Media Player Classic.....	36
2.6.6	Format Factory.....	36
2.6.7	Adobe Premier Pro CS6.....	36
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		38
3.1	Analisis Sistem.....	38
3.1.1	Analisis Kelemahan Sistem.....	39
3.1.2	Analisis Kebutuhan Sistem.....	40
3.1.2.1	Kebutuhan Fungsional.....	40
3.1.2.2	Kebutuhan Non-Fungsional.....	42
3.1.3	Analisis Kelayakan Sistem.....	45
3.1.3.1	Analisis Kelayakan Teknologi.....	45
3.1.3.2	Analisis Kelayakan Hukum.....	45
3.1.3.3	Analisis Kelayakan Operasional.....	45
3.2	Perancangan Sistem	46
3.2.1	Gambaran Umum.....	46
3.2.2	Konsep Dasar.....	46
3.2.3	Menentukan Tool.....	48
3.2.4	Aturan Permainan.....	48

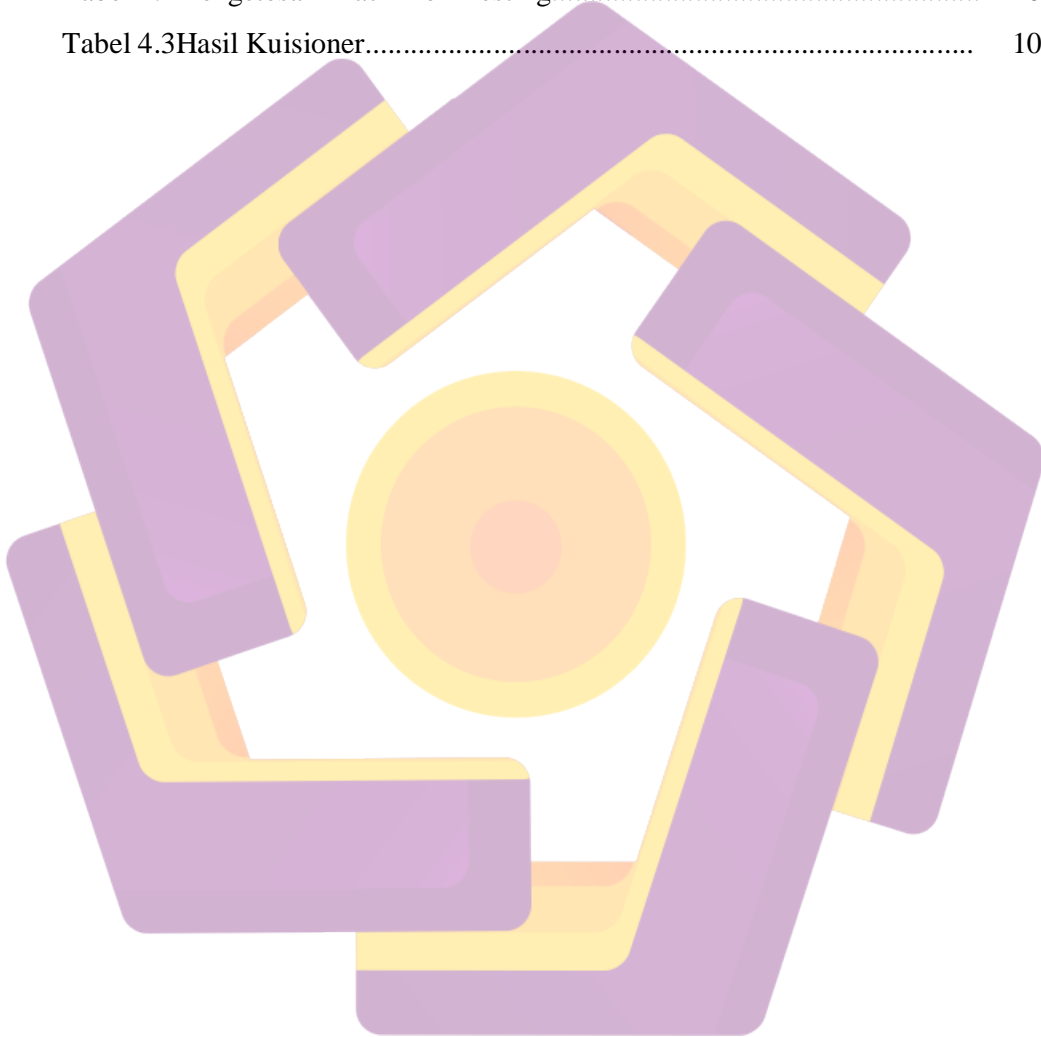
3.3	Perancangan Storyboard.....	49
3.4	Media Input.....	64
3.5	Media Output.....	65
3.6	Perancangan Antar Muka.....	65
3.6.1	Antarmuka Menu Utama.....	65
3.6.2	Antarmuka Dialog Page.....	66
3.6.3	Antarmuka Choice Page.....	67
3.6.4	Antarmuka Menu Save.....	67
3.6.5	Antarmuka Menu Load.....	68
3.6.6	Antarmuka Menu Log.....	68
3.6.7	Antarmuka Menu Quit.....	69
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		70
4.1	Implementasi.....	70
4.1.1	Pembuatan Storyboard/Naskah Cerita.....	70
4.1.2	Pemilihan dan Pembuatan Aset.....	82
4.1.3	Pemilihan Karakter.....	82
4.1.4	Pembuatan Background Menu Utama.....	88
4.2	Pembuatan Game.....	89
4.2.1	Memasukkan Background dan Sound.....	91
4.2.2	Memasukkan Video.....	92
4.2.3	Mengganti Background.....	92
4.2.4	Pembuatan Custom Asset Actor.....	93
4.2.5	Memasukkan Actor.....	97
4.2.6	Memasukkan Input Nama untuk Tokoh Utama.....	97
4.2.7	Memasukkan Pilihan pada Dialog Page.....	98
4.2.8	Memasukkan Item Kesempatan.....	99
4.2.9	Membuat Alur Bercabang.....	101
4.2.10	Membuat File Executable (.exe).....	103
4.3	Uji Coba Sistem.....	104
4.4	Pembahasan.....	107
4.4.1	Pembahasan Hasil Kuisisioner.....	107

4.4.2 Pembahasan Antarmuka.....	111
BAB V KESIMPULAN.....	117
5.1 Kesimpulan.....	117
5.2 Saran.....	118
DAFTAR PUSTAKA.....	119
LAMPIRAN.....	120
Storyline.....	120



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 KebutuhanPerangkatKeras (Hardware).....	42
Tabel 3.2 KebutuhanPerangkatLunak (Software).....	43
Tabel 4.1 Daftar Karakter.....	83
Tabel 4.2 Pengetesan Black Box Testing.....	105
Tabel 4.3Hasil Kuisisioner.....	108



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Game Visual Novel.....	24
Gambar 2.2 Tampilan Perkenalan Novelty.....	29
Gambar 2.3 Tampilan Awal Novelty.....	30
Gambar 2.4 Tampilan Awal NoveltyML Designer.....	30
Gambar 2.5 Tampilan Story Window.....	31
Gambar 2.6 Tampilan Asset Library.....	31
Gambar 2.7 Tampilan Cast Manager.....	32
Gambar 2.8 Tampilan Property Inspector.....	32
Gambar 2.9 Tampilan Action Window.....	33
Gambar 2.10 Tampilan Action Catalog.....	33
Gambar 3.1 Antarmuka Menu Utama.....	66
Gambar 3.2 Antarmuka Dialog Page.....	66
Gambar 3.3 Antarmuka Choice Page.....	67
Gambar 3.4 Antarmuka Menu Save.....	67
Gambar 3.5 Antarmuka menu Load.....	68
Gambar 3.6 Antarmuka Menu Log.....	68
Gambar 3.7 Antarmuka Menu Quit.....	69
Gambar 4.1 Tampilan Dialog Page.....	82
Gambar 4.2 Tampilan Background Menu Utama.....	89
Gambar 4.3 Tampilan Folder Novelty.....	89
Gambar 4.4 Tampilan Awal Novelty.....	90
Gambar 4.5 Tampilan Awal Menu Utama.....	90
Gambar 4.6 Tampilan Memasukkan Sound.....	91
Gambar 4.7 Tampilan Audio import Wizard.....	91
Gambar 4.8 Tampilan Memasukkan Background.....	92
Gambar 4.9 Tampilan Memasukkan Video.....	92
Gambar 4.10 Tampilan Mengganti Background.....	93
Gambar 4.11 Tampilan Membuka NoveltyML Designer.....	93
Gambar 4.12 Tampilan Awal NoveltyML Designer.....	94

Gambar 4.13 Tampilan Memasukkan File ke NoveltyML Designer.....	94
Gambar 4.14 Tampilan Karakter pada NoveltyML Designer.....	95
Gambar 4.15 Tampilan Image Set.....	95
Gambar 4.16 Tampilan Image dan jendela Image Attributes.....	96
Gambar 4.17 Tampilan Multy State.....	96
Gambar 4.18 Tampilan Memasukkan Classify.....	97
Gambar 4.19 Tampilan Memasukkan Actor ke Layar Project.....	97
Gambar 4.20 Tampilan Get User Input.....	98
Gambar 4.21 Tampilan text Entry.....	98
Gambar 4.22 Tampilan Show Menu.....	99
Gambar 4.23 Tampilan Menu Pilihan.....	99
Gambar 4.24 Tampilan Script Editor.....	100
Gambar 4.25 Tampilan Action Window untuk Membuat Item Pertanyaan...	101
Gambar 4.26 Tampilan Item Pertanyaan.....	101
Gambar 4.27 Tampilan Tab Option pada Show Menu.....	102
Gambar 4.28 Tampilan Alur pada Tab Option 1.....	102
Gambar 4.29 Tampilan Alur pada Tab Option 2.....	103
Gambar 4.30 Tampilan Jendela Export as Stand-alone.....	104
Gambar 4.31 Tampilan Folder Output File.exe.....	104
Gambar 4.32 Tampilan Menu Utama Game Quest of Angel.....	111
Gambar 4.33 Tampilan Dialog Page Game Quest of Angel.....	112
Gambar 4.34 Tampilan Choice Page Game Quest of Angel.....	113
Gambar 4.35 Tampilan Menu Save Data Game Quest of Angel.....	114
Gambar 4.36 Tampilan Menu Load Data Game Quest of Angel.....	115
Gambar 4.37 Tampilan Menu Log Game Quest of Angel.....	115
Gambar 4.38 Tampilan Menu Quit Game Quest of Angel.....	116

INTISARI

Game sebagai media hiburan memang bukan hal yang baru untuk masyarakat Indonesia, tetapi jenis game yang mendominasi masih di jenis action, RPG, adventure, dan FPS. Untuk visual novel masih belum dikenal oleh sebagian besar masyarakat Indonesia. Memperkenalkan game visual novel dengan genre romance, comedy menjadi latar belakang penelitian ini.

Pembuatan game visual novel Quest of Angel menggunakan software Novelty karena mudah digunakan dan software ini memang dikhususkan untuk pembuatan game visual novel. Memasukkan karakter, background, item, suara, menggerakkan object, membuat event-event dapat dilakukan menggunakan software ini.

Dari hasil penelitian ini, penulis menyimpulkan bahwa game ini layak untuk dimainkan oleh orang dewasa yang ingin lebih mengenal game visual novel dengan tema percintaan dan humor.

Kata Kunci : Aplikasi, Game, Novelty

ABSTRACT

Games as a medium of entertainment is not a new thing for the people of Indonesia, but the types of games that still dominate in the type of action, RPG, adventure, and FPS. For visual novels are still not known by most people of Indonesia. Introducing visual novel game with genre romance, comedy into the background of this research.

*Making visual novel games *Quest of Angel* using software Novelty because the software is easy to use and is devoted to the manufacture of visual novel games. Incorporating characters, backgrounds, items, sounds, moving objects, making events can be performed using this Software.*

From these results, the authors conclude that this game deserves to be played by adults who want to learn more about the visual novel game with the theme of romance and humor.

Keyword: *Application, Game, RPG*

