

**PEMBUATAN VISUAL NOVEL DENGAN CAFÉ MINIGAME
MENGUNAKAN RENPY**

SKRIPSI



disusun oleh

Dian Rizka Munandri

06.11.1104

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**AMIKOM
YOGYAKARTA**

2012

PEMBUATAN VISUAL NOVEL DENGAN CAFÉ MINIGAME

MENGGUNAKAN RENPY

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan

mencapai derajat Sarjana S1

pada jurusan Sistem Informatika



disusun oleh

Dian Rizka Munandri

06.11.1104

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM

YOGYAKARTA

2012

PERSETUJUAN SKRIPSI

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VISUAL NOVEL DENGAN CAFÉ
MINIGAME MENGGUNAKAN RENPY**


yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dian Rizka Munandri

06.11.1104

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 12 Oktober 2012

Dosen Pembimbing,


M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098

PENGESAHAN SKRIPSI

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN VISUAL NOVEL DENGAN CAFÉ MINIGAME MENGGUNAKAN RENPY

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dian Rizka Munandri

06.11.1104

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 September 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Hanif Al Fatta, M. Kom
NIK. 190302096





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



M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098

Skrripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 13 Oktober 2012

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

MOTTO

賭ける PRIDE 死ぬまでオオカミ

負け犬に成る つもりはない

汗は SPICE 傷あと輝く

勝利の味を 噛み締めて 次のステージへ

Gamble with my Pride, I'll be a wolf till I die

I'm not planning to become a loser

My sweat is the spice, and my scar sparkle

Feeling the taste of victory and proceed to the next stage!

だから前を向いて進もう！

心の声聞きながら

駆け抜ける風の中

諦めないから

That's why let's take a step forward

While listening to the voice of our hearts

And running through toward any storm

As we won't be giving up

HALAMAN 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 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.

Semua material di dalam Skripsi ini, baik itu gambar tokoh, background, sfx dan icon, diambil dari pihak-pihak yang telah disebutkan dalam naskah ini, dan hanya digunakan untuk mempercepat penyelesaian Skripsi, tanpa ada tujuan untuk mengambil keuntungan dari penggunaannya.

Yogyakarta, 15 Oktober 2012



Dian Rizka Munandri

06.11.1104

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, nikmat serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “*Perancangan Visual Novel dengan Café Minigame Menggunakan Renpy*”. Penulisan Skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi syarat dalam mencapai gelar Sarjana Strata 1 Program Studi Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM.

Dengan kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala bantuan, bimbingan, serta dorongan dari berbagai pihak baik moril maupun materil yang dengan susah payah diberikan kepada penulis dalam proses penyusunan Skripsi ini, maka perkenankanlah penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih yang tak terhingga kepada :

1. Allah SWT yang selalu memberikan rahmat dan hidayahnya sehingga dapat tercapainya cita-citaku sebagai Sarjana S1.
2. Kedua orang tua dan keluarga besarku yang selalu membantu baik moril maupun materil.
3. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Sudarmawan, M.T selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika S1.
5. Dosen Pembimbing Skripsi, Bapak M. Rudyanto Arief, MT, yang telah mencurahkan ilmunya dan membimbing penulis hingga penulisan Skripsi ini selesai.
6. Seluruh Dosen STMIK AMIKOM, khususnya yang mengajar Jurusan Teknik Informatika.
7. Seluruh Karyawan STMIK AMIKOM yang memberikan salam dan semangat di saat saya mengelilingi kampus tercinta ini.

8. Teman-teman seluruh PT Time Excelindo, Kintar, Mas Welly, Mas Sambada, Herlambang, Pak Pipit, Pak Fauzi, Pak Hanafi dan seluruh jajaran karyawan lain yang memberikan saya pengalaman tak terduga selama setahun dalam bekerja di sana dan dalam pengembangan coding dari Skripsi ini.
9. Teman-teman Teknik Informatika S1 angkatan 2006 yang saling membantu bersama sampai akhirnya telah berpisah menempuh jalannya masing-masing, semoga sukses selalu pada kita semua.
10. Teman-teman mahasiswa baik dari angkatan Junior ataupun Senior, teman-teman satu klub Onegai, yang telah memberikan bantuan ilmu dan mental dalam menjalani proses kuliah selama ini, semoga kalian bisa sukses dan tetap semangat menjalani hidup.
11. Teman-teman satu angkatan dan seluruh senior, lead, dan karyawan di PT Gameloft yang memberikan saya ilmu baru mengenai seluk beluk game dan bagaimana cara merawat dan merusak sebuah game dengan benar.
12. Pihak-pihak lain yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah membantu menyelesaikan Skripsi.

Mengingat keterbatasan dan kemampuan yang dimiliki, penulis menyadari bahwa Skripsi ini jauh dari sempurna. Untuk itu, penulis mohon maaf atas kekurangan yang penulis miliki. Kekurangan adalah milik hambanya, dan kesempurnaan hanya milik Allah SWT.

Penulis berharap agar Skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya, dan pembaca pada umumnya.

Wassalamualaikum . Wr. Wb.

Yogyakarta, 17 September 2012



Dian Rizka Munandri

06.11.1104

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN SKRIPSI.....	ii
PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
MOTTO.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI	xix
ABSTRACT	xx
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Penelitian.....	2
1.5. Manfaat Penelitian.....	3
1.6. Metode Penelitian.....	3
1.7. Sistematika Penulisan Laporan	3
BAB II.....	5
LANDASAN TEORI.....	5
2.1. Landasan Teori.....	5
2.1.1. Pengenalan Videogame	5
2.1.1.1. Baik Buruknya Videogame.....	5
2.1.1.2. Perkembangan Videogame	6
2.1.1.3. Bishoujo Game.....	7
2.1.2. Pengenalan Novel.....	8
2.1.3. Pengenalan Visual Novel.....	9

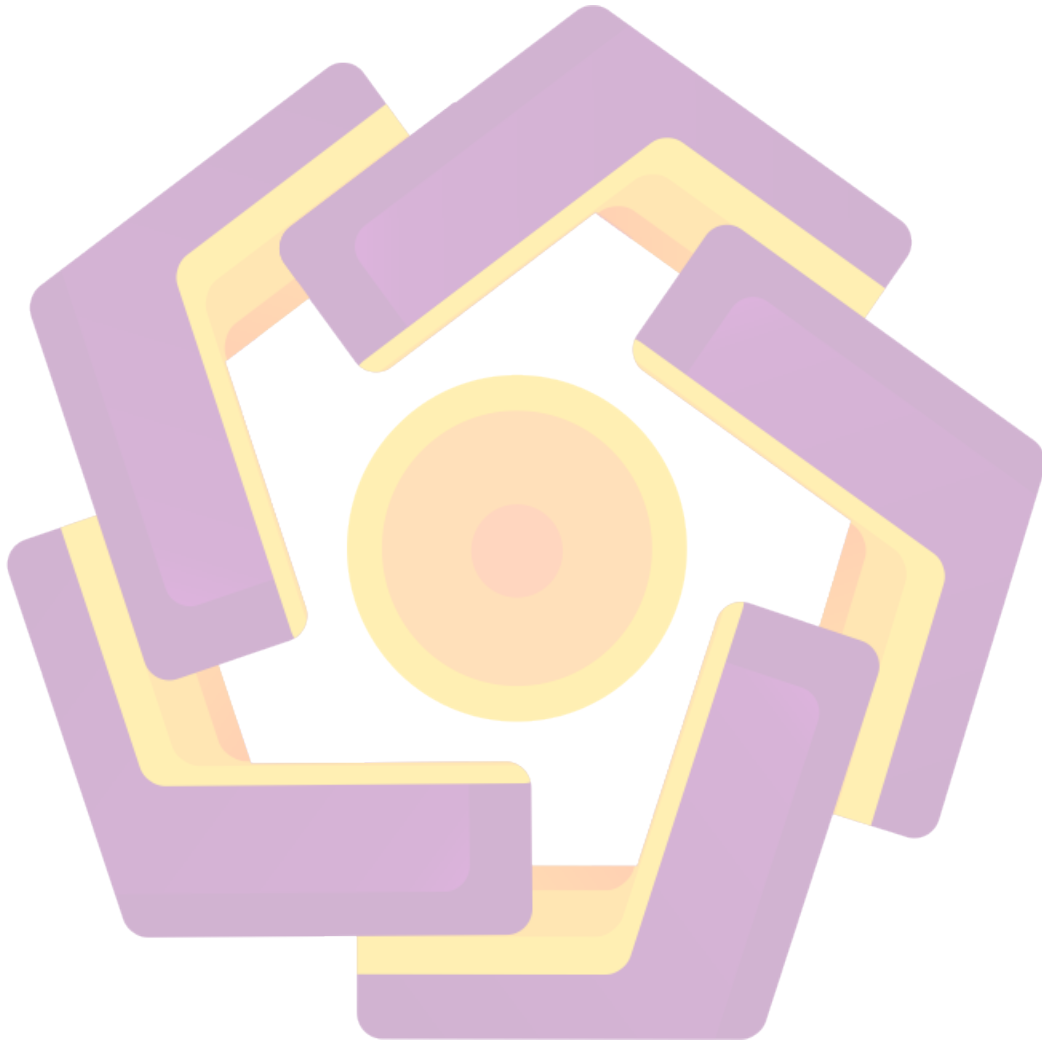
2.1.3.1.	Konsep Visual Novel.....	9
2.1.3.2.	Pengertian Visual Novel.....	9
2.1.3.3.	Tipe Visual Novel	11
2.1.3.4.	Sub-Genre Visual Novel.....	12
2.1.3.5.	Konten Dalam Visual Novel.....	14
2.1.4.	Pengenalan Kinetic Novel	17
2.1.5.	Sejarah Pengembangan Visual Novel	17
2.1.5.1.	Bangkitnya Era Bishoujo Game.....	17
2.1.5.2.	Munculnya Love Simulation Game	18
2.1.5.3.	Visual Novel Pertama.....	20
2.1.5.4.	Konten Crying Game Menjadi Hit.....	22
2.1.5.5.	Masuknya Bishoujo Game ke Konsol.....	22
2.1.5.6.	Bishoujo Game Menjadi Anime.....	23
2.1.5.7.	Tema Science Fiction Masuk Dalam Visual Novel	23
2.1.5.8.	Visual Novel Menjadi 3D.....	24
2.1.5.9.	Naiknya Kapasitas Hard Disk dan Kemunculan DVD-ROM	25
2.1.5.10.	Visual Novel Sekarang	27
2.1.6.	Perancangan Visual Novel.....	27
2.1.6.1.	Pembagian Tim	28
2.1.6.2.	Proses Pembuatan.....	34
2.1.6.3.	Durasi Pembuatan Visual Novel	48
2.1.6.4.	Penghitungan Biaya dan Keuntungan Pembuatan Visual Novel.....	48
2.1.7.	Pengenalan Aplikasi Renpy	50
2.1.7.1.	Renpy Editor	51
2.1.7.2.	Text Editor	61
2.2.	Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	64
BAB III.....		65
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....		65
3.1.	Analisis	65
3.1.1.	Analisis Kebutuhan Fungsional Sistem.....	65
3.1.2.	Analisis Kebutuhan Non Fungsional Sistem	66

3.1.2.1.	Kebutuhan Perangkat Keras.....	66
3.1.2.2.	Kebutuhan Perangkat Lunak.....	67
3.1.2.3.	Kebutuhan Pengguna.....	67
3.1.3.	Analisis Kelayakan Sistem	68
3.1.3.1.	Kelayakan Teknologi.....	68
3.1.3.2.	Kelayakan Hukum.....	68
3.2.	Perancangan Dokumen	69
3.2.1.	High Concept	69
3.2.2.	Pitch.....	69
3.2.3.	Concept.....	70
3.2.3.1.	Storyboard.....	70
3.2.3.2.	Alur Diagram Beach Restaurant	71
3.2.3.3.	Latar Belakang Cerita.....	71
3.2.3.4.	Tokoh.....	73
3.2.3.5.	Background.....	80
3.2.3.6.	Ekspresi Wajah.....	92
3.2.3.7.	Kostum.....	93
3.2.3.8.	Suara.....	95
3.2.3.9.	Lagu, Background Music dan Sound Effect.....	96
3.2.3.10.	CG (Computer Graphic)	98
3.2.3.11.	Minigame	99
3.2.4.	Game Design Document.....	99
3.2.4.1.	Tampilan Main Menu 1	100
3.2.4.2.	Tampilan Main Menu 2.....	101
3.2.4.3.	Tampilan Dialog.....	102
3.2.4.4.	Tampilan Pilihan Percabangan.....	104
3.2.4.5.	Tampilan Minigame 1 – Cleaning Game.....	104
3.2.4.6.	Tampilan Minigame 2 – Antar Pesan (Café)	107
3.2.4.7.	Tampilan Menu Save dan Load	110
3.2.4.8.	Tampilan Imagemap.....	112
BAB IV.....		115

IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	115
4.1. Pembahasan.....	115
4.1.1. Coding Dalam Ren'py	115
4.1.1.1. Berkas dan Direktori kerja.....	115
4.1.1.2. Pendalaman Ren'py.....	117
4.1.1.3. Pendeklarasian Ren'py	118
4.1.2. Sintak Dari Beberapa Feature Dalam Beach Restaurant	132
4.1.2.1. Perubahan Main Menu.....	133
4.1.2.2. Penggunaan Ekspresi Wajah.....	138
4.1.2.3. Clock Timer	141
4.1.2.4. Cleaning Mini Game	144
4.1.2.5. Imagemap.....	149
4.1.2.6. Café Mini Game.....	153
4.2. Implementasi.....	163
4.2.1. Uji Coba Program.....	163
4.2.2. Pendistribusian	165
4.2.2.1. Mengganti config.developer ke <i>False</i>	165
4.2.2.2. Delete Persistent.....	165
4.2.2.3. Mengarsipkan Semua Berkas.....	166
4.2.2.4. Build Distribution.....	169
4.3. Testing	172
4.4. Maintenance	174
4.5. Sosialisasi.....	175
BAB V.....	177
KESIMPULAN.....	177
5.1. Kesimpulan	177
5.2. Saran	178
DAFTAR PUSTAKA	179

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Tabel Game Testing Checklist Versi 0.6.3	173
Tabel 4. 2 Tabel Game Testing Checklist Versi 0.6.5	174



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Visual Novel Shukufuku no Campanella dari Windmill Oasis-----	10
Gambar 2. 2 Tampilan Screenshot dalam Visual Novel Planetarian-----	16
Gambar 2. 3 Tampilan Bishoujo Game Chaos Angel dari ASCI-----	18
Gambar 2. 4 Tampilan Visual Novel Sistem Disket -----	20
Gambar 2. 5 Tampilan Cover Game Visual Novel Kanon -----	22
Gambar 2. 6 Tampilan dalam Visual Novel Tsukihime-----	24
Gambar 2. 7 Tampilan dalam Visual Novel 3D Des Blood 2 -----	25
Gambar 2. 8 Tampilan dalam Visual Novel School Days -----	26
Gambar 2. 9 Tampilan Event CG dalam Visual Novel Utawarerumono dari Leaf -----	29
Gambar 2. 10 Tampilan Bust Shot Tokoh Kasugasaki Yukino dalam Koisuru Otome no Shugo no Tate -----	30
Gambar 2. 11 Tampilan Proses Produksi Secara Singkat-----	35
Gambar 2. 12 Tampilan Renpy Editor-----	51
Gambar 2. 13 Tampilan di saat Membuka jEdit-----	52
Gambar 2. 14 Tampilan Dalam JEdit -----	53
Gambar 2. 15 Tampilan Memilih Theme dalam Renpy Editor 6.12.1 -----	54
Gambar 2. 16 Tampilan Select Project Dalam Renpy Editor-----	56
Gambar 2. 17 Tampilan Folder Renpy-----	56
Gambar 2. 18 Tampilan Membuat Proyek Baru Dalam Renpy Editor-----	57
Gambar 2. 19 Tampilan Renpy Game List di games.renpy.org -----	57
Gambar 2. 20 Tampilan Options Pada Renpy Editor -----	58
Gambar 2. 21 Tampilan Memilih Text Editor Dalam Renpy Editor-----	59
Gambar 2. 22 Tampilan Merubah Folder Kerja dalam Renpy Editor -----	60
Gambar 2. 23 Tampilan Renpy Documentation pada Browser-----	60
Gambar 2. 24 Tampilan Proyek ‘Tutorial’ -----	61
Gambar 2. 25 Tampilan Text Editor jEdit-----	62

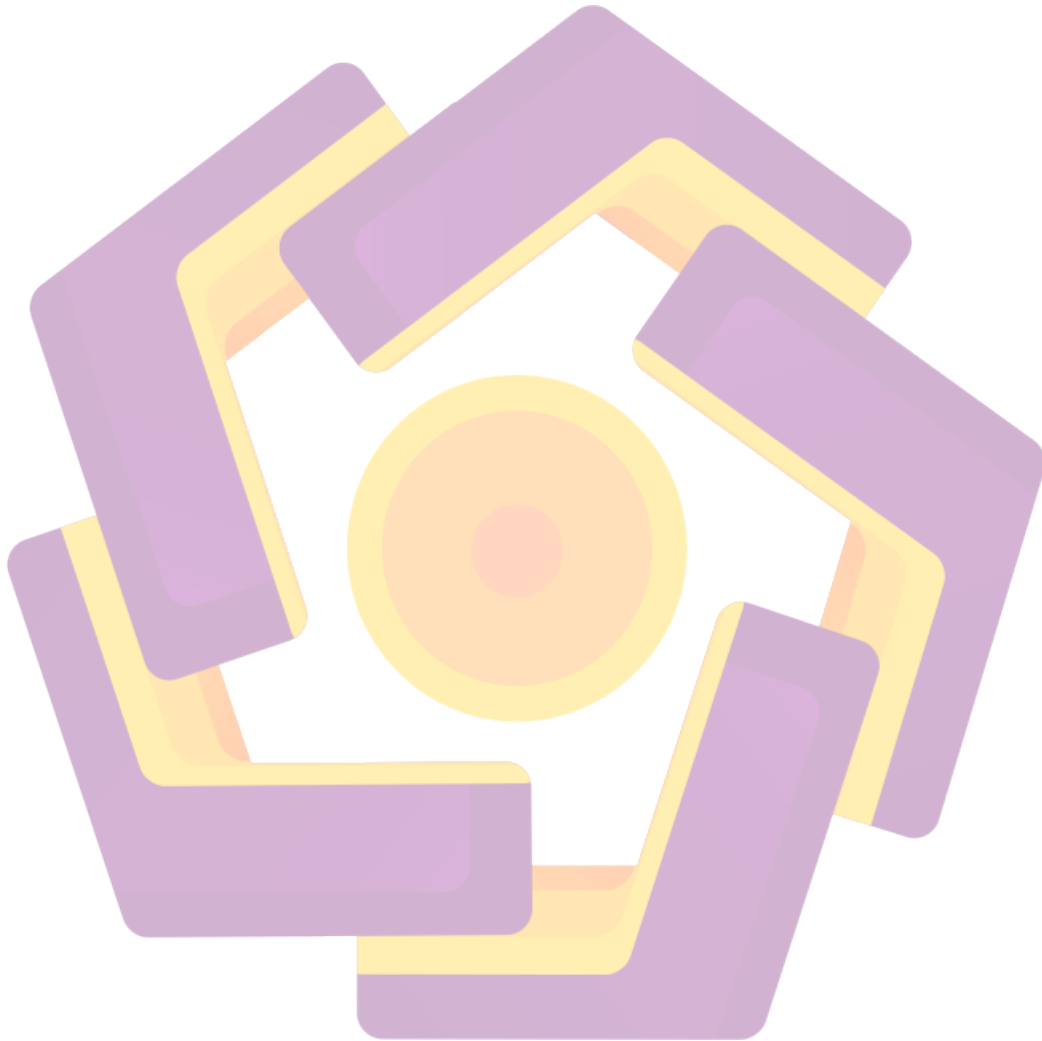
Gambar 2. 26 Tampilan Text Editor sciTE-----	63
Gambar 2. 27 Tampilan Text Editor Geany-----	63
Gambar 3. 1 Spesifikasi Komputer Programmer-----	66
Gambar 3. 2 Flowchart dari Visual Novel Beach Restaurant-----	71
Gambar 3. 3 Tampilan Karakter Keiichi-----	73
Gambar 3. 4 Tampilan Karakter Vina-----	74
Gambar 3. 5 Tampilan Karakter Maria-----	75
Gambar 3. 6 Tampilan Karakter Tomoki-----	76
Gambar 3. 7 Tampilan Karakter Ella-----	76
Gambar 3. 8 Tampilan Karakter Toshi-----	77
Gambar 3. 9 Tampilan Karakter Tere-----	78
Gambar 3. 10 Tampilan Karakter Shin-----	78
Gambar 3. 11 Tampilan Karakter Tatsu-----	79
Gambar 3. 12 Tampilan Karakter Client-----	79
Gambar 3. 13 Tampilan Background Ruangan Kelas-----	80
Gambar 3. 14 Tampilan Background Pintu Depan Rumah Keiichi-----	81
Gambar 3. 15 Tampilan Background Rumah Sakit-----	81
Gambar 3. 16 Tampilan Background Bagian Dalam Café Wulakpiko-----	81
Gambar 3. 17 Tampilan Background Dapur Rumah Keiichi-----	82
Gambar 3. 18 Tampilan Background Ruangan Keluarga-----	82
Gambar 3. 19 Tampilan Background Sekolah Keiichi dari Luar-----	83
Gambar 3. 20 Tampilan Background Pantai-----	83
Gambar 3. 21 Tampilan Background Jembatan Antar Pulau-----	84
Gambar 3. 22 Tampilan Background Kamar Mandi Keiichi-----	84
Gambar 3. 23 Tampilan Background Pantai Belakang Café Wulakpiko-----	85
Gambar 3. 24 Tampilan Background Rumah Keiichi dari Luar-----	85
Gambar 3. 25 Tampilan Background Café Wulakpiko dari Luar-----	86
Gambar 3. 26 Tampilan Background Jalan-----	86
Gambar 3. 27 Tampilan Background Kamar Tidur Keiichi-----	87
Gambar 3. 28 Tampilan Background Badai-----	87
Gambar 3. 29 Tampilan Background Toilet di Café Wulakpiko-----	88

Gambar 3. 30 Tampilan Background Televisi Keiichi -----	88
Gambar 3. 31 Tampilan Background Lorong di Café Wulakpiko -----	89
Gambar 3. 32 Tampilan Background Dapur di Café Wulakpiko -----	89
Gambar 3. 33 Tampilan Background Kamar Istirahat di Café Wulakpiko -----	90
Gambar 3. 34 Tampilan Background Locker Ganti Baju di Café Wulakpiko -----	90
Gambar 3. 35 Tampilan Backrgound Ruangan Pemilik Café Wulakpiko-----	91
Gambar 3. 36 Tampilan Background Minigame Café-----	91
Gambar 3. 37 Tampilan Ekspresi Semua Karakter Dalam Beach Restaurant -----	92
Gambar 3. 38 Tampilan Kostum Vina -----	93
Gambar 3. 39 Tampilan Kostum Maria -----	94
Gambar 3. 40 Tampilan Kostum Ella -----	94
Gambar 3. 41 Tampilan Kostum Tomoki-----	95
Gambar 3. 42 Tampilan Kostum Karakter Pembantu -----	95
Gambar 3. 43 Tampilan Main Menu 1 -----	100
Gambar 3. 44 Tampilan Preference -----	101
Gambar 3. 45 Tampilan Main Menu 2 -----	101
Gambar 3. 46 Tampilan Dialog Tokoh Utama Keiichi-----	102
Gambar 3. 47 Tampilan Dialog Tokoh Utama Vina-----	103
Gambar 3. 48 Tampilan Dialog Tokoh Utama Vina dan Toshi Bersamaan -----	103
Gambar 3. 49 Tampilan Pilihan Percabangan -----	104
Gambar 3. 50 Air Kotor di dalam Minigame Cleaning -----	105
Gambar 3. 51 Tampilan Minigame Cleaning-----	105
Gambar 3. 52 Tampilan Minigame Cleaning saat di Hover Pemain-----	106
Gambar 3. 53 Tampilan Minigame Cleaning dengan 1 Titik Hilang -----	106
Gambar 3. 54 Tampilan Minigame Cafe-----	107
Gambar 3. 55 Tampilan Pesan Makanan-----	108
Gambar 3. 56 Tampilan Pertanyaan Pemberian Makanan -----	108
Gambar 3. 57 Tampilan Pilihan Pemberian Makanan-----	109
Gambar 3. 58 Tampilan Gagal Memilih Makanan -----	109
Gambar 3. 59 Tampilan Save Game-----	110
Gambar 3. 60 Tampilan Load Game -----	111

Gambar 3. 61 Tampilan Peringatan Kembali ke Main Menu-----	112
Gambar 3. 62 Tampilan Peringatan Keluar dari Game-----	112
Gambar 3. 63 Tampilan Imagemap Dasar -----	113
Gambar 3. 64 Tampilan Imagemap Hover-----	114
Gambar 3. 65 Tampilan Icon Dapur saat di Hover Mouse-----	114
Gambar 4. 1 Tampilan Isi Script.rpy -----	116
Gambar 4. 2 Tampilan Init Python -----	116
Gambar 4. 3 Tampilan Sebagian Option.rpy -----	117
Gambar 4. 4 Tampilan Sintak Renpy Integrated to Python-----	118
Gambar 4. 5 Tampilan Deklarasi Icon dalam Renpy -----	119
Gambar 4. 6 Tampilan Pemanggilan Icon dalam Renpy-----	120
Gambar 4. 7 Tampilan Deklarasi Background dalam Renpy -----	120
Gambar 4. 8 Tampilan Pemanggilan Background dalam Renpy-----	120
Gambar 4. 9 Tampilan Deklarasi Karakter dalam Renpy -----	121
Gambar 4. 10 Tampilan Pemanggilan Karakter dalam Renpy -----	122
Gambar 4. 11 Tampilan Hasil dari Pemanggilan Karakter Tanpa Nama-----	122
Gambar 4. 12 Tampilan Hasil dari Pemanggilan Dengan Nama-----	123
Gambar 4. 13 Tampilan Pemanggilan Karakter di Beach Restaurant -----	123
Gambar 4. 14 Tampilan Deklarasi Persistent dalam Renpy -----	124
Gambar 4. 15 Tampilan Pemanggilan Persistent dalam Renpy -----	125
Gambar 4. 16 Tampilan Deklarasi Flag dalam Renpy -----	125
Gambar 4. 17 Tampilan Pemberian Value pada Flag -----	126
Gambar 4. 18 Tampilan Pemberian Prasyarat kepada Jalur Tertentu Menggunakan Flag -----	126
Gambar 4. 19 Tampilan Deklarasi Value dari Variabel Cleaning dalam Renpy -----	127
Gambar 4. 20 Tampilan Deklarasi Value dari Variabel Café dalam Renpy -----	128
Gambar 4. 21 Tampilan Penggunaan Label yang Benar dalam Renpy-----	129
Gambar 4. 22 Tampilan Penggunaan Label yang Salah dalam Renpy -----	129
Gambar 4. 23 Tampilan dari Error.rpy-----	130
Gambar 4. 24 Tampilan Penggunaan Label Secara Umum-----	130
Gambar 4. 25 Tampilan Penggunaan Jump dalam Renpy -----	131
Gambar 4. 26 Tampilan Penulisan Tujuan Label yang Benar dari Jump-----	131

Gambar 4. 27 Tampilan Penggunaan Call dalam Renpy-----	132
Gambar 4. 28 Tampilan Akhir dari Call -----	132
Gambar 4. 29 Tampilan Default Main Menu-----	133
Gambar 4. 30 Tampilan Sintak Imagemap Untuk Main Menu-----	134
Gambar 4. 31 Tampilan Sintak Main Menu di Beach Restaurant-----	135
Gambar 4. 32 Tampilan Pemanggilan Main Menu dengan Persistent-----	136
Gambar 4. 33 Tampilan Default config.main_menu -----	137
Gambar 4. 34 Tampilan Sintak Fungsi Conditional Portrait-----	138
Gambar 4. 35 Tampilan Sintak Karakter Keiichi -----	139
Gambar 4. 36 Tampilan Pemanggilan Conditional Portrait-----	139
Gambar 4. 37 Tampilan Sintak Fungsi Clock Timer -----	141
Gambar 4. 38 Tampilan Sintak Minigame Cleaning -----	145
Gambar 4. 39 Tampilan Sintak Pemanggilan Minigame Cleaning -----	146
Gambar 4. 40 Tampilan Sintak Hasil Acak dari Event dalam Minigame Cleaning-----	148
Gambar 4. 41 Tampilan Sintak Imagemap -----	150
Gambar 4. 42 Tampilan Sintak Café Minigame Bagian Pertama -----	154
Gambar 4. 43 Tampilan Sintak Café Minigame Bagian Kedua -----	156
Gambar 4. 44 Tampilan Sintak Café Minigame Bagian Ketiga -----	159
Gambar 4. 45 Tampilan Sintak Café Minigame Bagian Akhir-----	160
Gambar 4. 46 Tampilan Sintak Café Minigame Bagian Perhitungan Point -----	162
Gambar 4. 47 Memilih Check Script (Lint) dari Renpy Editor-----	163
Gambar 4. 48 Tampilan Check Script Sedang Berlangsung-----	164
Gambar 4. 49 Tampilan Error Setelah Quick Check -----	164
Gambar 4. 50 Tampilan Config.Developer di Option.rpy -----	165
Gambar 4. 51 Memilih Delete Persistent -----	166
Gambar 4. 52 Tampilan Archieve Files -----	166
Gambar 4. 53 Tampilan Mengganti Nama Archieve -----	167
Gambar 4. 54 Tampilan Include Pattern -----	167
Gambar 4. 55 Tampilan Exclude Pattern -----	168
Gambar 4. 56 Tampilan Build Distribution-1 -----	169
Gambar 4. 57 Tampilan Build Distribution-2 -----	170

Gambar 4. 58 Tampilan Mengganti Base Name ----- 170
Gambar 4. 59 Tampilan Mengganti Executable Name----- 171
Gambar 4. 60 Tampilan Mengganti Ignore Extension ----- 171
Gambar 4. 61 Tampilan Mengganti Documentation Extension ----- 172



INTISARI

Perkembangan Video Game semakin lama menjadi semakin kompleks. Dalam satu waktu, sebuah format Video Game baru bernama Visual Novel mulai berkembang di Jepang. Visual Novel adalah salah satu game turunan dari Japanese Bishoujo Game dan sekarang terkenal sebagai salah satu format yang digunakan sebagai salah satu bentuk kebudayaan dalam sejarah game. Visual Novel terlihat layaknya novel biasa dalam layar, tetapi digabung dengan gambar latar, suara, karakter, animasi, dan media lainnya dalam satu game, menjadikannya sebuah novel yang nyata. Indonesia, termasuk banyak negara lainnya, mulai melirik akan hadirnya Visual Novel. Beberapa berkumpul untuk membuatnya, beberapa berkumpul untuk mentranslatenya, dan lainnya berkumpul untuk membicarakan dan berdiskusi tentangnya. Beberapa di antara mereka juga mulai membuat program untuk membuat Visual Novel, layaknya Pytom, pencipta program Renpy yang dibuat dari Python, yang juga digunakan dalam Skripsi ini.

Renpy sebagai program pencipta Visual Novel, memberikan kebebasan yang lebih banyak daripada program serupa lainnya. Renpy hanya menggunakan script, sehingga dapat membuat Visual Novel seperti apapun juga, asalkan skill programming memadai. Walaupun begitu, Renpy juga dapat membuat Visual Novel standard, tetapi, untuk membedakannya dari Visual Novel biasa, Beach Restaurant, nama dari judul Visual Novel di Skripsi ini, ditambahkan 2 buah minigame untuk menaikkan derajat Visual Novel ini. Walaupun Visual Novel dapat dikatakan sebagai Game, tetapi dalam pembuatannya, tidak dibutuhkan banyak sekali orang. Hanya satu orang juga dapat membuat Visual Novel. Jadi, dengan begitu, apakah hal pertama untuk membuat game seperti itu? Bagaimana cara membuat Visual Novel dengan Cafe Minigame menggunakan Renpy?

Dalam Skripsi ini, penulis akan mengajarkan dalam pembuatan game Visual Novel menggunakan Renpy ini dapat dikerjakan secara mudah. Penulis juga mengharapkan di masa mendatang, game Visual Novel akan lebih banyak dikenal di Indonesia, dan orang-orang mulai membuatnya.

Kata Kunci : Multimedia, Game, Visual Novel, Renpy, Japanese Bishoujo Game

ABSTRACT

The development of Video Game continued to become more and more complex. In a time, a new format of Video Game known as Visual Novel slowly raised in Japan. They are one of the game which called as Japanese Bishoujo Game and now know as one of the format used in Japan as one of the subcultere in Gaming History. Appears as a normal novel in a screen, Visual Novel brings together such as background picture, character, sound, animation and many media in a single game, making the novel more realistic. Indonesia, as well as other country, already set some of the people's eyes on Visual Novel. Some gather to make it, some gather to translated it, and the other sharing about it. Several also start their own Visual Novel creator program, like Pytom, Renpy creator which made it purely based on Phyton, which is also used in this paper.

Renpy as a Visual Novel creator program brings more advantages than several other Visual Novel creator. Renpy use pure script to make one, which capable to make anything possible, as long as your programming is adequate. While it's also possible to make a standard Visual Novel, to make it more better than a standard, Beach Restaurant, the name of the Visual Novel in this paper, implemented 2 minigames in it. While Visual Novel is considered a Game, there's no need to recruit as many talented people as needed. There's only one person needed to do it. So that, what's the first step to develop such game? How to make Visual Novel with Café minigame using Renpy?

In this paper, the author showed that in creating a game, especially Visual Novel game using Renpy will be easily carried out. He also expecting in the near future, games such Visual Novel will be widely known in Indonesia, and people will start creating them.

Keywords : *Multimedia, Game, Visual Novel, Renpy, Japanese Bishoujo Game.*