

**PERANCANGAN *GAME* VISUAL NOVEL CERITA FABEL SEMUT DAN
MERPATI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS ANDROID UNTUK SISWA KELAS 3 SD NEGERI 2
BENTANGAN**

SKRIPSI



disusun oleh

Candra Pamungkas

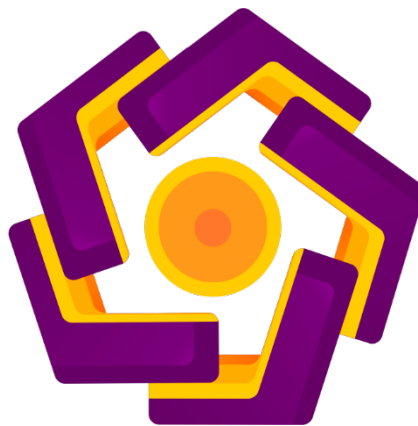
19.22.2350

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

**PERANCANGAN *GAME* VISUAL NOVEL CERITA FABEL SEMUT DAN
MERPATI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS ANDROID UNTUK SISWA KELAS 3 SD NEGERI 2
BENTANGAN**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Candra Pamungkas

19.22.2350

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN *GAME* VISUAL NOVEL CERITA FABEL SEMUT DAN
MERPATI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS ANDROID UNTUK SISWA KELAS 3 SD NEGERI 2
BENTANGAN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Candra Pamungkas
19.22.2350

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 31 Maret 2021

Dosen Pembimbing,

Donni Prabowo, M.Kom.

NIK. 190302253

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN *GAME* VISUAL NOVEL CERITA FABEL SEMUT DAN
MERPATI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS ANDROID UNTUK SISWA KELAS 3 SD NEGERI 2**

BENTANGAN

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Candra Pamungkas

19.22.2350

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Juli 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Sumarni Adi, S.Kom, M.Cs
NIK. 190302256

Joko Dwi Santoso, M.Kom
NIK. 190302181

Donni Prabowo, M.Kom
NIK. 190302253

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 31 Juli 2021

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302096

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 tinggi manapun, 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.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 30 Juli 2021



Candra Pamungkas
NIM. 19.22.2350

MOTTO

“Everyone has their own way of life. Make your own path and believe in it“

“Believe there is always a solution in every problem”

“Don't be negative, be positive in any situation”

“You only live once so enjoy it”



PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur kupersembahkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang tidak pernah meninggalkan dan telah mengabulkan doa yang selalu kupanjatkan. Terimakasih atas rasa syukur, nikmat, dan karunia yang telah Engkau berikan. Terimakasih Engkau telah memberiku pertolongan, kekuatan, kesabaran, ilmu, serta memberiku orang-orang baik di sekelilingku, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Untuk itu kuucapkan rasa terimakasihku kepada:

1. Kedua orang tua, kakek, kakak dan seluruh saudara saya yang telah memberikan doa dan dukungan baik moral ataupun materil.
2. Bapak Donni Prabowo, M.Kom selaku dosen pembimbing saya yang tulus ikhlas membimbing dan mengarahkan serta meluangkan waktunya agar skripsi saya memperoleh hasil yang baik.
3. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom yang telah membantu saya dalam mengurus proses kemahasiswaan sehingga saya dapat melanjutkan dan menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
4. Hari Anggara yang telah bersedia meminjamkan peralatan untuk mendukung dalam pembuatan skripsi ini dari awal sampai selesai.
5. Ibu Titik Marpungatun selaku kepala sekolah dan bapak Ahmad selaku guru SD N 2 Bentangan yang telah memberikan ijin sebagai objek penelitian serta bantuan agar penelitian ini bisa berjalan lancar dan berhasil.
6. Shidiq Pangestu yang telah mendampingi saya dalam pengerjaan desain aplikasi pada skripsi ini
7. Anisa Fitri yang telah memberikan dukungan sehingga memberikan motivasi bagi saya untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Teman-teman dan Orang-orang baik disekitar saya yang secara langsung ataupun tidak langsung turut memberikan bantuan dan dukungan dalam proses pembuatan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Tuhan yang Maha Esa, akan nikmat dan karunianya sehingga pembuatan penelittian Skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi ini dibuat untuk memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana Strata-1 (S1) program studi Informatika.

Dalam penulisan skripsi ini, peneliti mendapat bantuan serta semangat dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan rasa hormat, dan terima kasih kepada :

1. Bapak M. Suyanto, Prof. Dr, M.M., selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
3. Bapak Sudarmawan, M.T., selaku ketua program studi Informatika.
4. Bapak Ali Mustopha, M.Kom., selaku dosen pembimbing.
5. Tim penguji, segenap dosen dan karyawan Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan dukungan moral.

Penulis juga memohon maaf apabila dalam pelaksanaan dan penyusunan

Yogyakarta, TANGGAL
Penulis,

Candra Pamungkas
19.22.2350

DAFTAR ISI

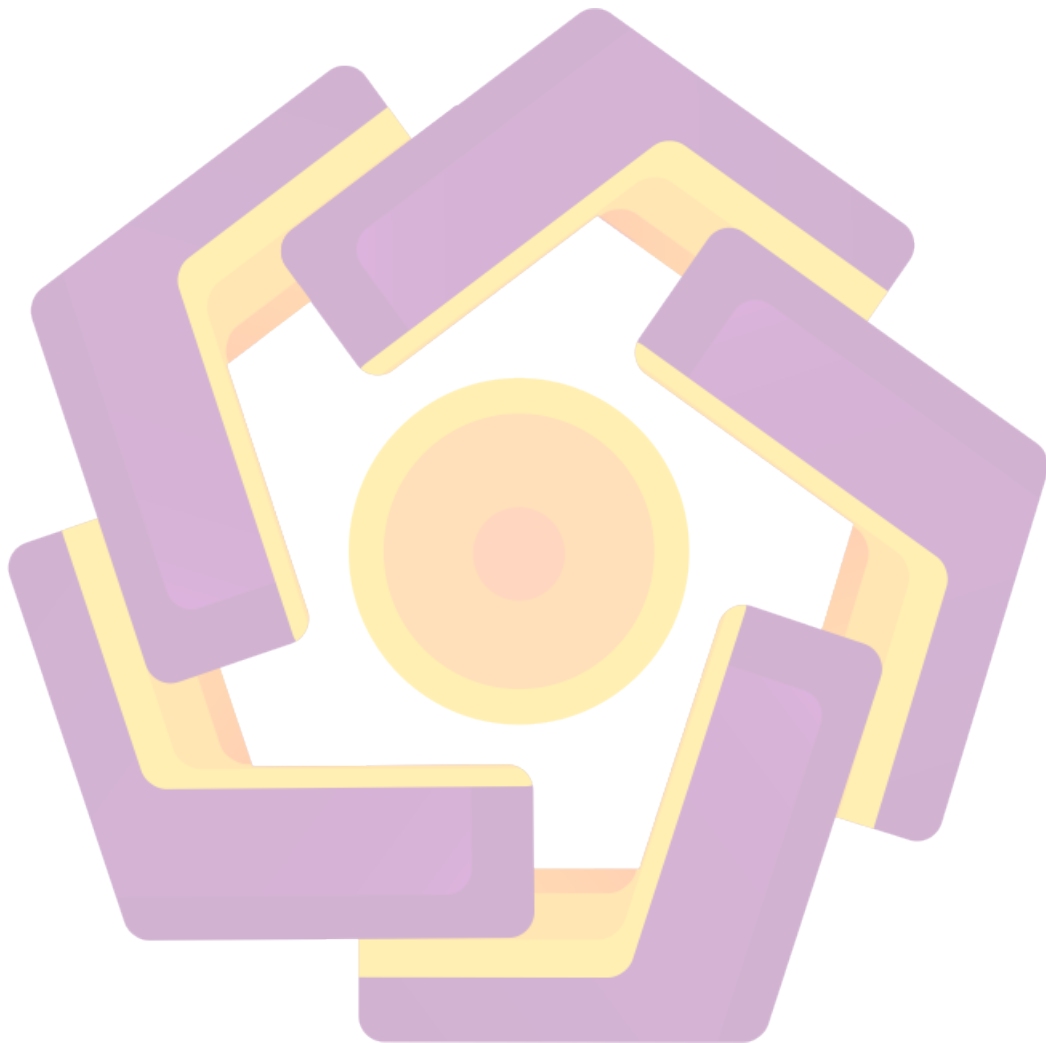
JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3

1.5	Manfaat Penelitian.....	3
1.6	Metode Penelitian.....	3
1.6.1	Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2	Metode Analisis.....	4
1.6.3	Metode Pengembangan.....	4
1.6.4	Evaluasi.....	5
1.7	Sistematika Penulisan.....	5
BAB II	7
LANDASAN TEORI	7
2.1	Kajian Pustaka.....	7
2.2	Visual Novel.....	9
2.3	Unity 3D.....	9
2.4	Cerita Fabel.....	9
2.5	Media Pembelajaran.....	10
2.6	Android.....	10
2.7	Analisis.....	10
2.7.1	Analisis Kebutuhan.....	11
2.7.2	Analisis Kelayakan.....	11
2.8	Metode Pengembangan.....	13
2.9	Evaluasi.....	15

2.9.1	Sejarah <i>Skala likert</i>	15
2.9.2	<i>Skala likert</i>	16
2.9.3	Rumus Presentase <i>Skala likert</i>	17
BAB III		18
ANALISIS DAN PERANCANGAN		18
3.1	Gambaran Umum Objek	18
3.1.1	Tentang Objek	18
3.1.2	Struktur Organisasi	18
3.2	Pengumpulan Data	18
3.2.1	Wawancara	18
3.2.2	Observasi	19
3.3	Solusi yang Ditawarkan	20
3.4	Analisis Kebutuhan	20
3.4.1	Kebutuhan Fungsional	20
3.4.2	Kebutuhan Non Fungsional	20
3.5	Analisis Kelayakan	21
3.5.1	Analisis Kelayakan Hukum	21
3.5.2	Analisis Kelayakan Operasional	22
3.5.3	Analisis Kelayakan Teknologi	22
3.6	Pengembangan <i>Game</i>	23

3.6.1	Konsep	23
3.6.2	Perancangan Desain	28
3.6.3	Pengumpulan Bahan.....	31
BAB IV		32
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		32
4.1	Pembuatan	32
4.1.1	Pembuatan Desain.....	32
4.1.2	Pembuatan Suara Narasi	36
4.1.3	Pembuatan <i>Game</i>	38
4.2	Pengujian	45
4.2.1	<i>White Box Testing</i>	45
4.2.2	<i>Black Box Testing</i>	46
4.3	Pendistribusian	48
4.4	Evaluasi	48
4.4.1	Perbandingan kebutuhan fungsional dengan hasil akhir.....	48
4.4.2	Kuesioner	49
BAB V.....		53
PENUTUP.....		53
5.1	Kesimpulan.....	53
5.2	Saran.....	53

DAFTAR PUSTAKA 55



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Matrik Perbandingan Tinjauan Pustaka	8
Tabel 2.2 Evaluasi <i>Skala likert</i>	16
Tabel 2.3 Presentase Nilai.....	17
Tabel 3.1 Storyboard.....	24
Tabel 3.2 Karakter.....	30
Tabel 4.1 Uji coba menggunakan <i>smartphone</i>	45
Tabel 4.2 Pengujian menggunakan <i>black box testing</i>	47
Tabel 4.3 Perbandingan kebutuhan fungsional dengan hasil akhir.....	48
Tabel 4.4 Tabel Kuesioner.....	49
Tabel 4.5 Tabel Bobot Nilai.....	50
Tabel 4.6 Tabel presentase nilai.....	50
Tabel 4.7 Hasil.....	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Multimedia Development Life Cycle</i>	13
Gambar 3.1 Struktur Organisasi SD Negeri 2 Bentangan.....	18
Gambar 3.2 Struktur Aplikasi Visual Novel Cerita Fabel Semut dan Merpati.....	23
Gambar 3.3 Rancangan Menu Utama	28
Gambar 3.4 Rancangan Menu Tutorial.....	29
Gambar 3.5 Rancangan Menu <i>Scene Selection</i>	29
Gambar 3.6 Rancangan Menu Tentang Kami.....	29
Gambar 3.7 Rancangan Menu <i>Scene</i>	30
Gambar 3.8 Rancangan Menu <i>Scene</i> Pilihan	30
Gambar 4.1 Proses <i>Tracing</i>	32
Gambar 4.2 Memilih <i>Color Palette</i>	33
Gambar 4.3 Desain Karakter.....	33
Gambar 4.4 Menu Utama	34
Gambar 4.5 Menu Tutorial.....	34
Gambar 4.6 Menu <i>Scene Selection</i>	34
Gambar 4.7 Menu Tentang Kami.....	35
Gambar 4.8 Menu <i>Scene</i>	35
Gambar 4.9 Merpati	35
Gambar 4.10 Semut.....	35
Gambar 4.11 Guru.....	36
Gambar 4.12 Pemburu	36

Gambar 4.13 Perekaman Suara.....	37
Gambar 4.14 <i>Noise Reduction</i>	37
Gambar 4.15 <i>Pitch Shifter</i>	38
Gambar 4.16 <i>Flowchart Gameplay</i>	39
Gambar 4.17 <i>Flowchart Menu</i>	39
Gambar 4.18 <i>Background dan Tools View</i>	40
Gambar 4.19 <i>Tools Say Dialog</i>	40
Gambar 4.20 Karakter Animasi.....	41
Gambar 4.21 <i>Fade To View</i>	41
Gambar 4.22 <i>Show Sprite</i>	42
Gambar 4.23 <i>Call</i>	42
Gambar 4.24 <i>Move to View</i>	42
Gambar 4.25 <i>Fade Sprite</i>	43
Gambar 4.26 <i>Play Anim State</i>	43
Gambar 4.27 <i>Wait</i>	43
Gambar 4.28 <i>Say</i>	44
Gambar 4.29 <i>Play Sound</i>	44
Gambar 4.30 <i>Play Music</i>	45

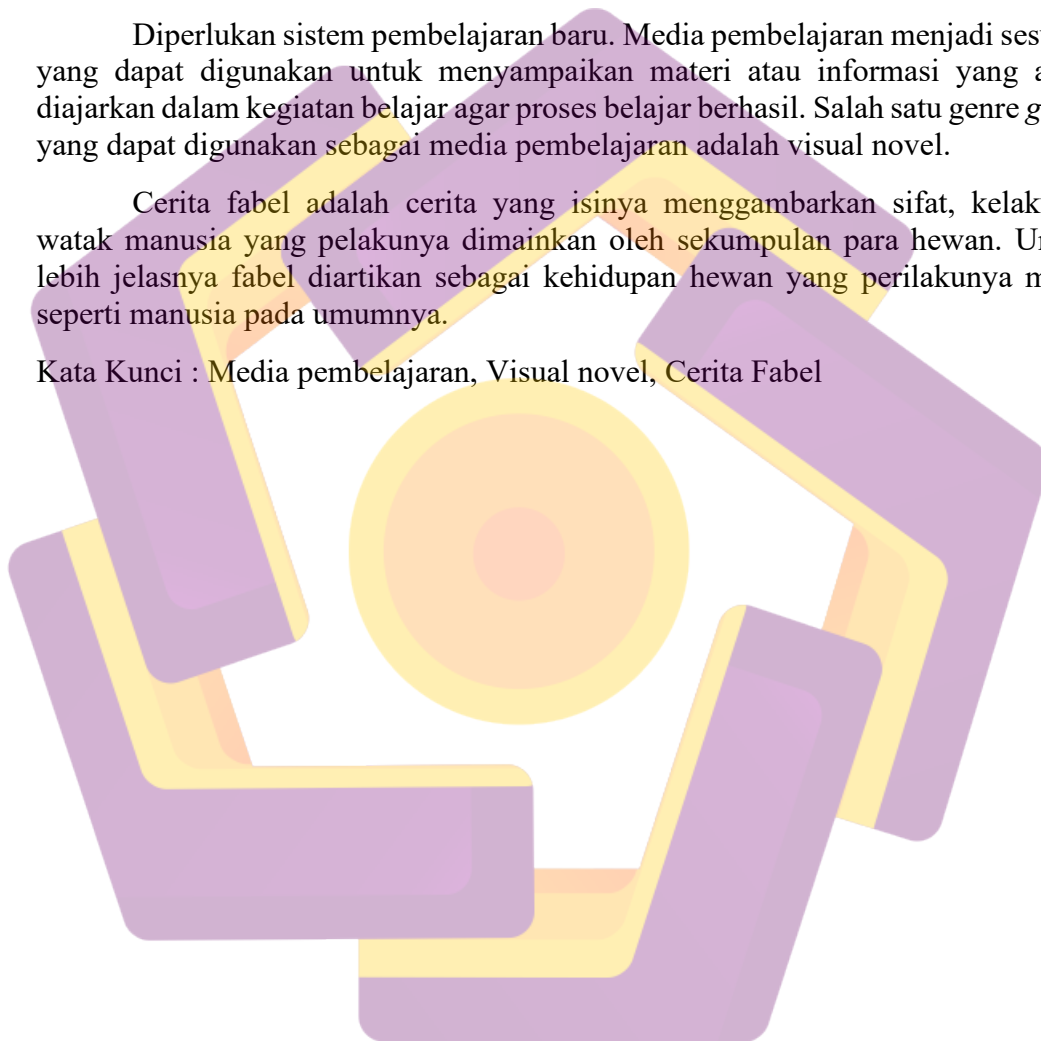
INTISARI

SD Negeri 2 Bentangan adalah sebuah lembaga yang bergerak dibidang pendidikan jenjang sekolah dasar. saat ini sekolah tersebut sedang mengalami kendala dalam menyampaikan materi, salah satunya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini dikarenakan minat siswa yang kurang dalam mengikuti pembelajaran daring atau jarak jauh dengan sistem yang ada saat ini.

Diperlukan sistem pembelajaran baru. Media pembelajaran menjadi sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi atau informasi yang akan diajarkan dalam kegiatan belajar agar proses belajar berhasil. Salah satu genre *game* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah visual novel.

Cerita fabel adalah cerita yang isinya menggambarkan sifat, kelakuan, watak manusia yang pelakunya dimainkan oleh sekumpulan para hewan. Untuk lebih jelasnya fabel diartikan sebagai kehidupan hewan yang perilakunya mirip seperti manusia pada umumnya.

Kata Kunci : Media pembelajaran, Visual novel, Cerita Fabel



ABSTRACT

SD Negeri 2 Bentangan is an institution engaged in primary school education. Currently the school is experiencing difficulties in delivering materials, one of them in Bahasa Indonesia subjects. This is due to the lack of interest in students participating in online or distance learning with the current system.

New learning system required. Learning media becomes something that can be used to convey materials or information that will be taught in learning activities in order to make the learning process successful. One of the game genres that can be used as a learning medium is visual novel.

Fable is a story that describes the nature, behavior, character of a human being whose culprit is played by a group of animals. For more details fables are interpreted as the life of animals whose behavior is similar to that of humans in general.

Keywords : Learning media, Visual novels, Fable Stories

