

**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI GAME NOVEL
INTERAKTIF TAKDIR MUDA KU BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



disusun oleh

Fauzi Arif Arnami

09.11.2721

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

**APLIKASI GAME NOVEL INTERAKTIF TAKDIR MUDAKU
BERBASIS ANDROID**

Skripsi

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



disusun oleh

Fauzi Arif Arnami

09.11.2721

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI GAME NOVEL
INTERAKTIF TAKDIR MUDAKU BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fauzi Arif Arnami

09.11.2721

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 14 Februari 2013

Dosen Pembimbing



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

PENGESAHAN

SKRIPSI

ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI GAME NOVEL INTERAKTIF TAKDIR MUDAKU BERBASIS ANDROID

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fauzi Arif Arnami

09.11.2721

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 14 Februari 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Mei P Kurniawan, M.Kom.
NIK. 190302187

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

Bambang Sudaryatno, Drs, MM
NIK. 190302029


Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 Maret 2013



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA


Prof. Dr. M. Suyanto, MM.
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 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.

Yogyakarta, 5 Maret 2013

Fauzi Arif Arnami

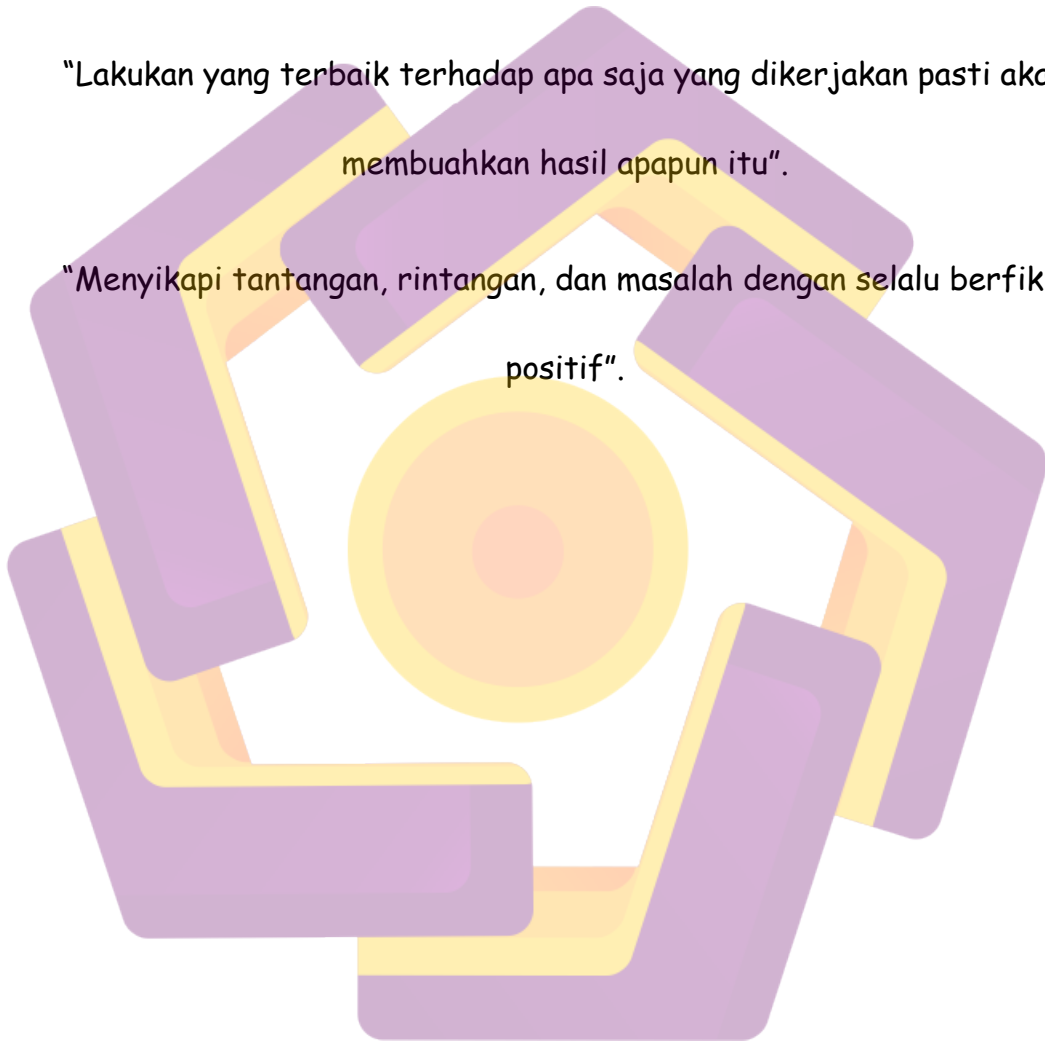
09.11.2721

MOTTO

"Kegagalan adalah motivasi terkuat dalam memperbaiki dan bangkit kembali untuk meraih kesuksesan".

"Lakukan yang terbaik terhadap apa saja yang dikerjakan pasti akan membuahkkan hasil apapun itu".

"Menyikapi tantangan, rintangan, dan masalah dengan selalu berfikir positif".



PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan Alhamdulillah sebagai tanda rasa syukur kepada Allah sang pemilik segalanya atas segala nikmat dan karunianya sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan dalam waktu 1 semester.

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

- Tuhan Sang Khaliq "Allah Ta'ala"
- Kedua Orang Tua Tersayang Bapak H. Sudjani dan ibu Hj. Rini Rosmala atas segala bentuk dukungannya.
- Keluarga Besar STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- Komunitas Amikom Game Dev.
- Keluarga Besar Cupcorn Games.

Terima kasih Kepada :

- Bapak Kusnawi, S.Kom, M.Eng sebagai dosen pembimbing yang mencurahkan waktu dan fikirannya untuk membimbing perjalanan penyusunan skripsi ini dari awal hingga akhir.

- Para Sahabat Heryanto La Idris, Dedi Irawan Abastho, Maksum Ro'is Adin Saf, dan Dores Hardito yang selalu memberi motivasi.
- Teman-Teman Keluarga Besar Cupcorn Games Feriko Yulianto, Irvan D Effendi, Mohamad Rifandi, Rr. Galuh Acintya.
- Someone Special "Erna Nugraheni" beserta Keluarga Besarnya yang selalu memberikan dukungan dan motivasi.
- Teman - teman 09-SITI-03 yang telah memberikan doa dan dukungannya sepenuh hati.

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kehadiran Allah ta'ala yang telah melimpahkan segala kebutuhan yang diperlukan selama penyusunan skripsi ini, sehingga bisa terselesaikan dalam satu semester.

Penyusunan skripsi yang dimaksud ini, diharapkan dapat Meningkatkan Minat baca terhadap sastra Indonesia dengan memanfaatkan teknologi *smart phone* Android, dan semoga aplikasi ini dapat dijadikan hiburan baru bagi masyarakat luas.

Kekurangan dan ketidak sempurnaan masih dapat ditemukan agar dapat menjadi patokan kearah yang lebih baik lagi dimasa yang akan datang. Maka dari itu, saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan untuk melengkapi dan menyempurnakan aplikasi Game Novel Interaktif ini.

Selebihnya permohonan maaf jika terdapat salah kata dan salah dalam penyusunan . Terima Kasih.

Yogyakarta, 5 Maret 2013

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
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.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II.....	6
LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Konsep Dasar Multimedia, Game, Novel, Novel Interaktif.....	6

2.1.1	Konsep Multimedia.....	6
2.1.1.1.	Teks (Text).....	7
2.1.1.2.	Gambar (Image).....	7
2.1.1.3.	Suara (Sound)	8
2.1.1.4.	Video.....	8
2.1.1.5.	Animasi.....	9
2.1.2	Konsep Dasar Game.....	9
2.1.3	Pembuatan Game	10
2.1.3.1.	Genre Games	10
2.1.3.2.	Tool.....	11
2.1.3.3.	Gameplay.....	11
2.1.3.4.	Pembuatan Game Design Document (GDD).....	12
2.1.3.5.	Grafis	12
2.1.3.6.	Suara	12
2.1.3.7.	Timeline.....	13
2.1.3.8.	Pengerjaan.....	13
2.1.3.9.	Publishing	14
2.1.4	Game Development.....	15
2.1.5	Sumber Daya Manusia.....	16
2.1.6	Konsep Dasar Novel	18
2.1.7	Karakteristik Novel.....	19
2.1.8	Ciri-ciri Novel.....	21
2.1.9	Unsur-unsur Novel.....	21
2.1.10	Konsep Dasar Novel Interaktif.....	24
2.1.11	Tipe Visual Novel	26

2.1.12	Sub-Genre Visual Novel	27
2.1.13	Konten Dalam Visual Novel	28
2.2	Perangkat Lunak yang digunakan	29
2.2.1	Ren'Py	29
2.2.2	Editra	30
2.2.3	Android SDK	31
2.2.4	RAPT	31
2.2.5	Apache Ant	32
2.2.6	Bahasa Pemrograman Python	32
2.2.6.1.	Fitur-fitur	33
2.2.6.2.	Kelebihan	34
2.2.6.3.	Kekurangan	35
2.2.7	Adobe Photoshop CS	36
BAB III	38
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	38
3.1	Analisis dan Perancangan	38
3.2	Analisis Sistem	38
3.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	39
3.2.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	40
3.2.2.1	Perangkat Keras	40
3.2.2.2	Perangkat Lunak	41
3.3	Konsep Game	42
3.3.1	Konsep Gameplay	42
3.3.2	Konsep Cerita	43
3.3.2.1.	Prologue	45

3.3.2.2.	Event Trigger	45
3.3.2.2.1.	Event Trigger 1	45
3.3.2.2.2.	Event Trigger 2	46
3.3.2.2.3.	Event Trigger 3	47
3.3.2.2.4.	Event Trigger 4	48
3.3.2.3.	Alur Cerita Benang Hitam	48
3.3.2.3.1.	Benang Hitam 1	48
3.3.2.3.2.	Benang Hitam 2	49
3.3.2.3.3.	Benang Hitam 3	50
3.3.2.3.4.	Benang Hitam 4	50
3.3.2.3.5.	Benang Hitam 5	51
3.3.2.3.6.	Benang Hitam 6	53
3.3.2.3.7.	Benang Hitam 7	53
3.3.2.3.8.	Benang Hitam 8	54
3.3.2.3.9.	Benang Hitam end.....	56
3.3.2.4.	Alur Cerita Benang Putih.....	57
3.3.2.4.1.	Benang Putih 1	58
3.3.2.4.2.	Benang Putih 2	58
3.3.2.4.3.	Benang Putih 3	59
3.3.2.4.4.	Benang Putih 4	59
3.3.2.4.5.	Benang Putih 5	60
3.3.2.4.6.	Benang Putih 6	61
3.3.2.4.7.	Benang Putih End.....	62
3.3.2.5.	Alur Cerita Benang Hijau	63
3.3.2.5.1.	Benang Hijau 1	63

3.3.2.5.2.	Benang Hijau 2.....	64
3.3.2.5.3.	Benang Hijau 3.....	65
3.3.2.5.4.	Benang Hijau 4.....	66
3.3.2.5.5.	Benang Hijau 5.....	69
3.3.2.5.6.	Benang Hijau 6.....	70
3.3.2.5.7.	Benang Hijau 7.....	72
3.3.2.5.8.	Benang Hijau End.....	73
3.3.3	Konsep Kendali.....	74
3.4	Perancangan dan Desain Sistem.....	74
3.4.1	Perancangan Karakter.....	74
3.4.1.1.	Perancangan Karakter Utama Geni.....	75
3.4.1.2.	Perancangan Karakter Hery.....	75
3.4.1.3.	Perancangan Karakter Dewi.....	76
3.4.1.4.	Perancangan Karakter Vone.....	77
3.4.1.5.	Perancangan Karakter Erna.....	77
3.4.1.6.	Perancangan Karakter Paman Vone.....	78
3.4.2	Perancangan Background Game.....	79
3.4.3	Perancangan Desain dan Interface.....	79
3.4.3.1.	Main Menu Screen.....	80
3.4.3.2.	Gameplay Screen.....	81
3.4.3.3.	Options Screen.....	82
3.4.3.4.	Save Screen.....	83
3.4.3.5.	Load Screen.....	84
3.4.4	Perancangan Desain Audio.....	84
3.4.4.1.	Background Music.....	84

3.4.4.2.	Voice karakter.....	85
3.4.4.3.	Sound Effect	85
3.4.5	Perancangan Desain Publishing	85
3.4.5.1.	Desain Icon	86
3.4.5.2.	Desain Splash Screen.....	86
BAB IV	87
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	87
4.1 Implementasi	87
4.1.1	Implementasi Desain Karakter.....	88
4.1.1.1.	Karakter Geni.....	88
4.1.1.2.	Karakter Vone.....	88
4.1.1.3.	Karakter Dewi.....	89
4.1.1.4.	Karakter Erna.....	89
4.1.1.5.	Karakter Hery	90
4.1.1.6.	Karakter Paman Vone.....	90
4.1.2	Membangun Sistem Gameplay	91
4.1.2.1.	Membangun Sistem Input Player.....	91
4.1.2.2.	Membangun Dialogue Box dan Name Box.....	97
4.1.2.3.	Implementasi Background Gameplay.....	98
4.1.2.4.	Implementasi Quick Menu	99
4.1.2.5.	Implementasi Animasi dan Effect.....	101
4.1.2.5.1.	Implementasi Animasi	101
4.1.2.5.1.1.	Animation and Transformation Language.....	102
4.1.2.5.1.2.	Penggunaan Animation Function	102
4.1.2.5.2.	Implementasi Effect Transition.....	102

4.1.2.5.3. Implementasi Effect Screen	103
4.1.2.6. Implementasi Sistem Flag.....	103
4.2 Pembahasan	104
4.2.1 Beta Test	104
4.2.2 Game Fixes	106
4.2.3 <i>Black Box Testing</i>	108
4.3 Publish Game	110
4.3.1 Implementasi Desain Publishing	110
4.3.1.1. Implementasi Desain Icon	111
4.3.1.2. Implementasi Desain Splash Screen.....	111
4.3.2 Membangun .APK File	112
BAB V.....	115
PENUTUP.....	115
5.1 Kesimpulan.....	115
5.2 Saran.....	116

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Laporan <i>black box testing</i>	108
--------------------------------------------------	-----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Siklus Proses Pengerjaan.....	14
Gambar 2.2. Skema Produksi Industri Game.....	15
Gambar 2.3 Tampilan Visual Novel	25
Gambar 2.4 Tampilan Ren'Py	30
Gambar 2.5 Tampilan Editra.....	31
Gambar 2.6 Tampilan muka Adobe Photoshop CS	37
Gambar 3.1 Flowchart Alur Cerita.....	44
Gambar 3.2 Karakter Geni	75
Gambar 3.3 Karakter Hery	76
Gambar 3.4 Karakter Dewi	76
Gambar 3.5 Karakter Vone	77
Gambar 3.6 Karakter Erna	78
Gambar 3.7 Karakter Paman Vone	78
Gambar 3.8 Alur Interface Game.....	80
Gambar 3.9 Main Menu Screen	81
Gambar 3.10 Gameplay Screen.....	82
Gambar 3.11 Options Screen	83
Gambar 3.12 Save Screen	83
Gambar 3.13 Load Screen.....	84
Gambar 3.14 Sample Icon.....	86
Gambar 3.15 Sample Splash Screen	86
Gambar 4.1 Karakter Geni	88
Gambar 4.2 Karakter Vone	89

Gambar 4.3 Karakter Dewi	89
Gambar 4.4 Karakter Erna	90
Gambar 4.5 Karakter Hery	90
Gambar 4.6 Karakter Paman Vone	91
Gambar 4.7 Tampilan Input Player	96
Gambar 4.8 Tampilan Dialogue box dan Name box.....	98
Gambar 4.9 Tampilan Quick Menu	101
Gambar 4.10 Block ATL.....	102
Gambar 4.11 Deklarasi Animation Function	102
Gambar 4.12 Sample Transition	103
Gambar 4.13 Sample Icon.....	111
Gambar 4.14 Sample Splash Screen	112
Gambar 4.15 Tampilan Command Prompt	112
Gambar 4.16 Tampilan Configure Project	113
Gambar 4.17 Sample Perintah Build.....	113
Gambar 4.17 Tampilan Build Successful.....	114
Gambar 4.17 Output File	114

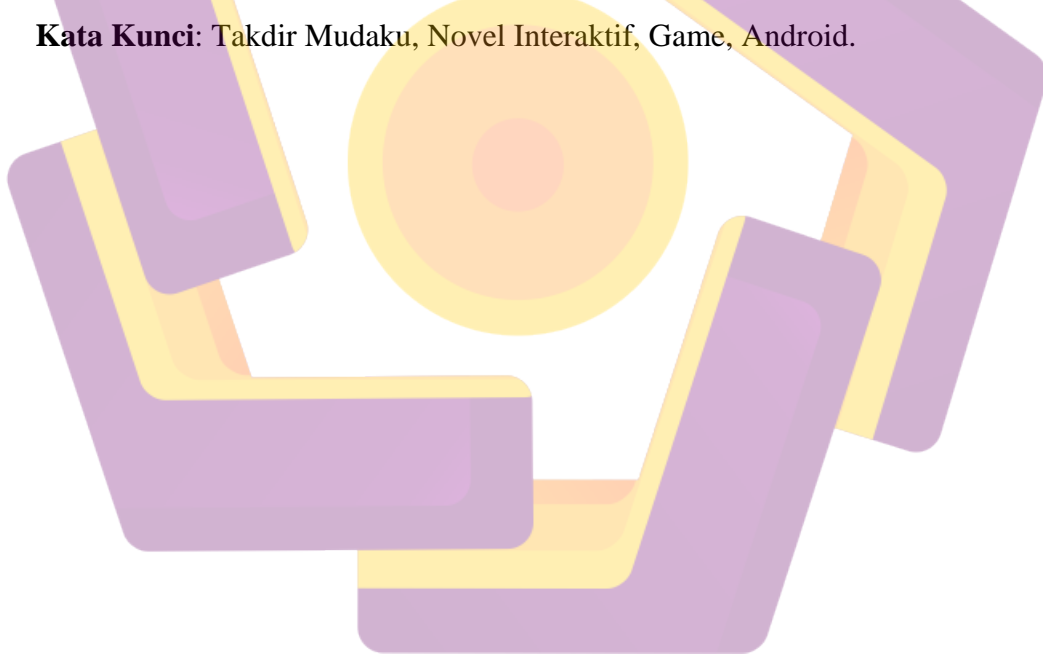
INTISARI

Perkembangan Teknologi multimedia yang cukup pesat mempermudah orang dalam membuat sarana multimedia yang dapat menghibur dan membuat orang nyaman untuk menggunakannya. Salah satunya berupa game, Game Novel Interaktif Takdir Mudaku merupakan sebuah game yang dirancang untuk perangkat android, dengan perpaduan konsep hiburan antara game dan novel

Gameplay dari game ini yaitu pemain yang menentukan kemana arah cerita novel ini akan berakhir, dan dibuat dengan menggunakan aspek-aspek penyusun game berupa Sound, Sprite, image, button, dan juga program yang digunakan untuk menyatukan dan menjalankan aspek-aspek tersebut sesuai dengan rancangan game yang dibuat.

Pada penelitian ini akan dibahas lebih lanjut tentang perancangan Game Desain Dokumen (GDD) dari game. Dimana didalam GDD akan terdapat rancangan Story Board dengan beberapa ending yang berbeda, Alur Interface, berapa pixel yang digunakan dalam sebuah sprite maupun animated sprite dalam game Novel Interaktif Takdir Mudaku. serta membahas analisis kenyamanan player maupun permainan emosi player dalam memainkan game ini.

Kata Kunci: Takdir Mudaku, Novel Interaktif, Game, Android.



ABSTRACT

The development of multimedia technologies that facilitate the rapid enough to make a multimedia tool that can entertain and make people comfortable to use. One is in the form of games, Game Novel Interactive my youth Fate is a game designed for Android devices, with a concept of entertainment between games and novels.

Gameplay of this game is the player that determines the direction the novel will end, and made using aspect-constituent aspects of the game such as Sound, Sprite, image, button, and the program is also used to unify and run these aspects in accordance with the design game created.

This research will be discussed further on the design of Game Design Document (GDD) of the game. Where there will be a draft in the GDD Story Board with several different endings, Flow Interface, how many pixels are used in a sprite and animated in-game sprite Destiny Novel Interactive youth. and discuss the analysis of player comfort and emotional game players in playing this game.

Keywords: Fate of my youth, Novel Interactive, Game, Android

