

**PERANCANGAN GAME VISUAL NOVEL TRIP TO ANOTHER
DEIMENSION MENGGUNAKAN REN'PY VISUAL NOVEL
ENGINE**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh
Mustafid Amna
18.82.0377

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023

**PERANCANGAN GAME VISUAL NOVEL TRIP TO ANOTHER
DEIMENSION MENGGUNAKAN REN'PY VISUAL NOVEL
ENGINE**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh
Mustafid Amna
18.82.0377

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN GAME VISUAL NOVEL TRIP TO ANOTHER
DIMENSION MENGGUNAKAN REN'PY VISUAL NOVEL ENGINE**

yang disusun dan diajukan oleh

Mustafid Amna

18.82.0377

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 Desember 2022

Dosen Pembimbing,



Haryoko S. Kom., M. Cs.

NIK. 190302286

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN GAME VISUAL NOVEL TRIP TO ANOTHER
DIMENSION MENGGUNAKAN REN'PY VISUAL NOVEL ENGINE**

yang disusun dan diajukan oleh

Mustafid Amna

18.82.0377

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 25 Januari 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Haryoko, S.Kom, M.Cs
NIK. 190302286

Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom
NIK. 190302390

M. Fairul Filza, S.Kom, M.Kom
NIK. 190302332

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 1 Februari 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Mustafid Amna
NIM : 18.82.0377

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Trip to Another Dimension

Dosen Pembimbing : Haryoko M.Cs

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 19 Januari 2023

Yang Menyatakan,


Mustafid Amna

HALAMAN PERSEMBAHAN

Terimakasih atas karunia Allah SWT, karya ini dapat terselesaikan dan saya persembahkan untuk:

1. Tuhan yang Maha Esa karena atas berkat dan karunia-Nya maka skripsi ini dapat dibuat dengan selesai tepat pada waktunya.
2. Kedua orang tua saya, yaitu Bapak Ngatidjan dan Ibu Sarjiyem yang telah banyak memberi dukungan baik moral maupun materiil. Terima kasih juga kepada kakak saya yang telah mendukung saya dan memberi semangat kepada saya untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Haryoko, S.Kom, M.Cs selaku dosen Pembimbing, terima kasih atas segala bimbingan dan bantuan dalam pengerjaan skripsi. Terima kasih atas segala kesabaran dan ilmu yang telah diberikan selama ini.
4. Seluruh anggota 18-S1TI-03 yang berisikan mahasiswa yang juga telah membantu dalam pembelajaran dari awal hingga sekarang. Terima kasih telah menjadi tempat untuk mengumpulkan ilmu, pengalaman dan pembelajaran hidup bagi saya.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa karena atas berkah dan karunia-Nya maka skripsi ini dapat dibuat dengan selesai. Kedua orang tua saya, yaitu Bapak Ngatidjan dan Ibu Sarjiyem yang telah banyak memberi dukungan baik moral maupun materiil.

Terima kasih juga kepada kakak saya yang telah mendukung saya dan memberi semangat kepada saya untuk menyelesaikan skripsi ini. Bapak Haryoko, S.Kom, M.Cs selaku dosen Pembimbing, terima kasih atas segala bimbingan dan bantuan dalam pengerjaan skripsi. Terima kasih atas segala kesabaran dan ilmu yang telah diberikan selama ini.

Seluruh anggota 18-S1TI-03 yang berisikan mahasiswa yang juga telah membantu dalam pembelajaran dari awal hingga sekarang. Terima kasih telah menjadi tempat untuk mengumpulkan ilmu, pengalaman dan pembelajaran hidup bagi saya.

Yogyakarta, 20 Januari 2023

Mustafid Amna

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
INTISARI	ix
ABSTRACT.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	2
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Tinjauan Pustaka.....	4
2.1 Tabel Keaslian Penelitian	5
2.2 Dasar Teori	7
2.2.1 Pengertian Permainan (<i>Game</i>)	7
2.2.2 <i>Python Programming Language</i>	8
2.2.3 Ren'Py.....	8
2.2.4 <i>IDE (Integrated Development Environment)</i> pada Ren'Py	9
2.2.5 <i>Extreme Programing (XP)</i>	9
BAB III GAME DESIGN DOCUMENT	11
3.1 Game Design Document.....	11
3.1.1 Game Overview	11
3.1.2 Gameplay	12
3.1.3 Story dan Karakter	16

3.1.4 Tingkatan Permainan	18
3.1.5 Antarmuka.....	18
3.2 Analisis Kebutuhan	19
3.2.1 Kebutuhan fungsional	19
3.2.2 Kebutuhan non-fungsional.....	20
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	22
4.1 Tahap Iterasi	22
4.2 Interface	22
4.3 Background	23
4.4 Jalan Cerita	23
4.5 Pengujian	24
4.6 Tahap Produksi.....	26
4.7 Tahap Prototyping	29
4.8 Tahap Publikasi Sistem	34
BAB V PENUTUP	35
5.1 Kesimpulan	35
5.2 Saran	35
DAFTAR PUSTAKA	36

INTISARI

Perkembangan teknologi saat ini membawa dampak yang sangat besar terhadap dunia Pendidikan dan teknologi. Khususnya perkembangan bidang multimedia yang terus berkembang. Multimedia sering dilibatkan dalam banyak bidang kegiatan yang membuat orang puas menikmati hasil bidang multimedia. Bidang multimedia yang mengalami perkembangan adalah media pembelajaran secara visual. Karena itu penulis tertarik untuk mencoba membuat game “*Trip to Another Dimension*” dimana nanti pengguna dapat mengetahui perkembangan teknologi dari zaman dulu sampai sekarang. Game ini nanti dapat dimainkan di komputer, sehingga game ini dapat dimainkan dimanapun dan kapan pun.

Pembuatan game menggunakan metode *extreme programming* yaitu salah satu cara untuk mengembangkan *software* yang ringan, efisien, memiliki resiko rendah, fleksibel, dapat diprediksi secara ilmiah. Memiliki umpan balik yang dapat berkelanjutan dari siklus pendek. Memiliki perencanaan yang bertahap sesuai dengan secara rencana keseluruhan dapat berkembang sesuai kebutuhan *project*. Memiliki kemampuan dalam membuat jadwal yang fleksibel pada implementasi dari fungsionalitas, dan dapat merespon perubahan dalam bisnis.

Hasil penelitian adalah sebuah *game* Visual novel *Trip to Another Dimension* yang dapat di mainkan di perangkat windows.

Kata Kunci: Visual Novel, Ren'py, *game*,

ABSTRACT

Current technological developments have a huge impact on the world of education and technology. Especially the development of the multimedia field that continues to grow. Multimedia is often involved in many fields of activity that make people happy to enjoy the results of the multimedia field. The field of multimedia that is experiencing development is visual learning media. Because of that, the writer is interested in trying to make the game "Trip to Another Dimension" where later users can find out about technological developments from ancient times to the present. This game can later be played on a computer, so this game can be played anywhere and anytime.

Making games using the extreme programming method, which is one way to develop software that is lightweight, efficient, has a low risk, is flexible, can be scientifically predicted. Has continuous feedback from short cycles. Having a gradual plan in accordance with the overall plan can develop according to the needs of the project. Have the ability to make a flexible schedule on the implementation of functionality, and can respond to changes in the business.

The result of the research is a Visual novel game Trip to Another Dimension that can be played on Windows devices.

Keyword: *Visual Novel, Ren'py, game.*

