

**PERANCANGAN *GAME* VISUAL NOVEL 2D “TIMUN MAS”  
SEBAGAI MEDIA PEMBLAJARAN BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**DIKI SAPUTRA**

**18.82.0418**

Kepada:

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2023**

**PERANCANGAN *GAME* VISUAL NOVEL 2D “TIMUN MAS”  
SEBAGAI MEDIA PEMBLAJARAN BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**DIKI SAPUTRA**

**18.82.0418**

Kepada:

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2023**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN GAME VISUAL NOVEL 2D “TIMUN MAS” SEBAGAI  
MEDIA PEMBLAJARAN BERBASIS ANDROID**

yang disusun dan diajukan oleh

**Diki Saputra**

**18.82.0418**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 09 Mei 2023

**Dosen Pembimbing,**



**Nama Risky, M.Kom**

**NIK. 190302311**

**PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**PERANCANGAN GAME VISUAL NOVEL 2D “TIMUN MAS” SEBAGAI**  
**MEDIA PEMBLAJARAN BERBASIS ANDROID**

yang disusun dan diajukan oleh

**Diki Saputra**

**18.82.0418**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 19 Mei 2023

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Bhanu Sri Nugraha, M.Kom**  
**NIK. 190302164**

**Ibnu Hadi Purwanto, M.K**  
**NIK. 190302390**

**Risky, M.Kom**  
**NIK. 190302311**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 19 Mei 2023

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



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

## PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini,

**Nama mahasiswa : Diki Saputra**

**NIM : 18.82.0418**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Perancangan Game Visual Novel 2d “Timun Mas” Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android.**

Dosen Pembimbing : Risky, M.Kom

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 Mei 2023

Yang Menyatakan,



Diki Saputra

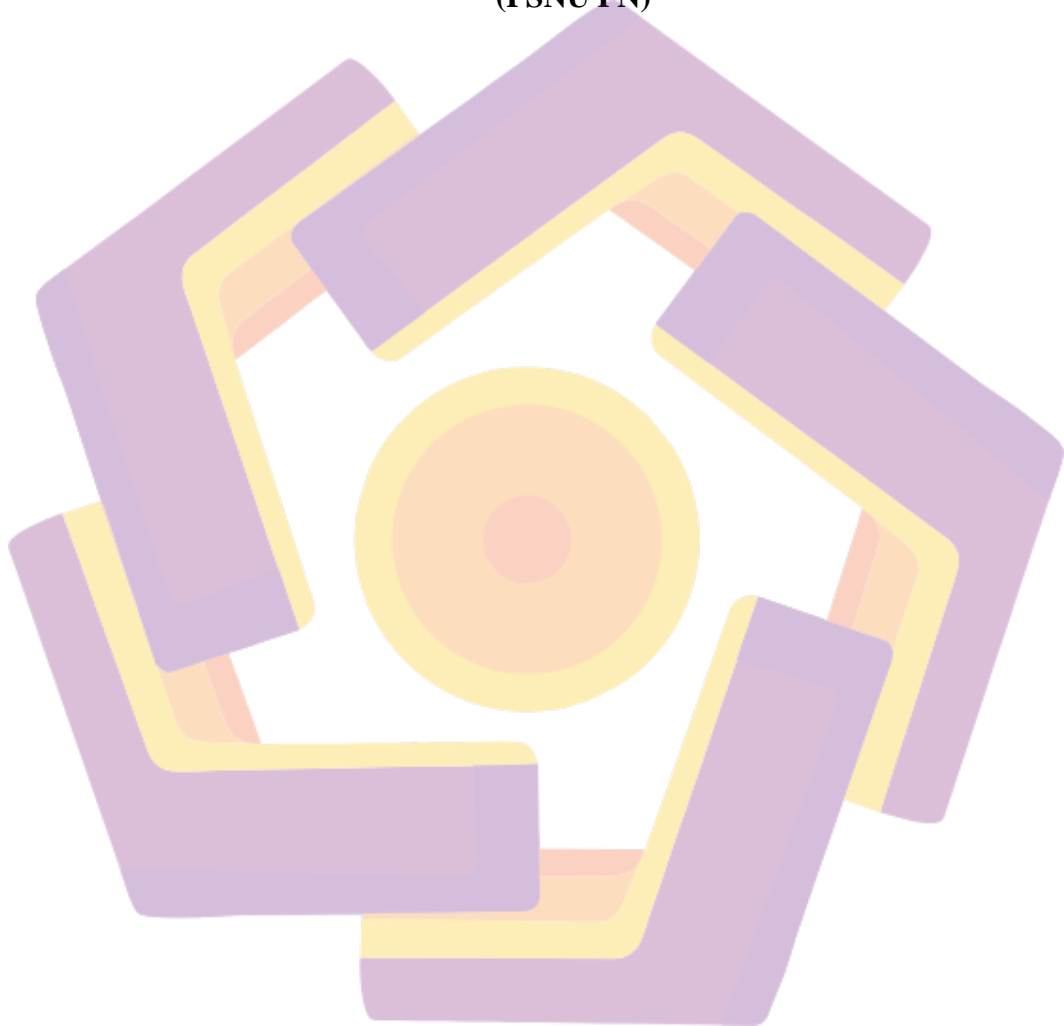
**MOTTO**

**لا غالب إلا بالله**

**“La Gholiba Illa Billah”**

“Tidak ada yang menang (mengalahkan) kecuali dengan pertolongan Allah”

**(PSNU PN)**



## PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan berkat, rahmat, serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada beberapa pihak yang telah membantu dan mendukung penulis selama penulisan skripsi ini. Untuk itu penulis mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Bapak Bambang Hadi Sutego dan Ibu Juniatur, selaku kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan, motivasi, dan doa agar penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Risky, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan saran yang sangat berharga dalam penulisan skripsi ini.
3. Terima kasih kepada teman - teman kost putra ayas telah menjadi sahabat sejati selama masa studi, yang selalu memberikan semangat dan dukungan saat penulis mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas akhir.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini berjudul "Pembuatan *Game* Visual Novel 2D Timun Mas Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android". Penulisan skripsi ini dilakukan sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta. Dengan selesainya skripsi ini maka penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku ketua program studi Teknologi Informasi.
4. Bapak Risky, M.Kom selaku dosen pembimbing.
5. Segenap dosen dan staf Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dimasa depan. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak dan berguna untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dimasa yang akan datang.



## DAFTAR ISI

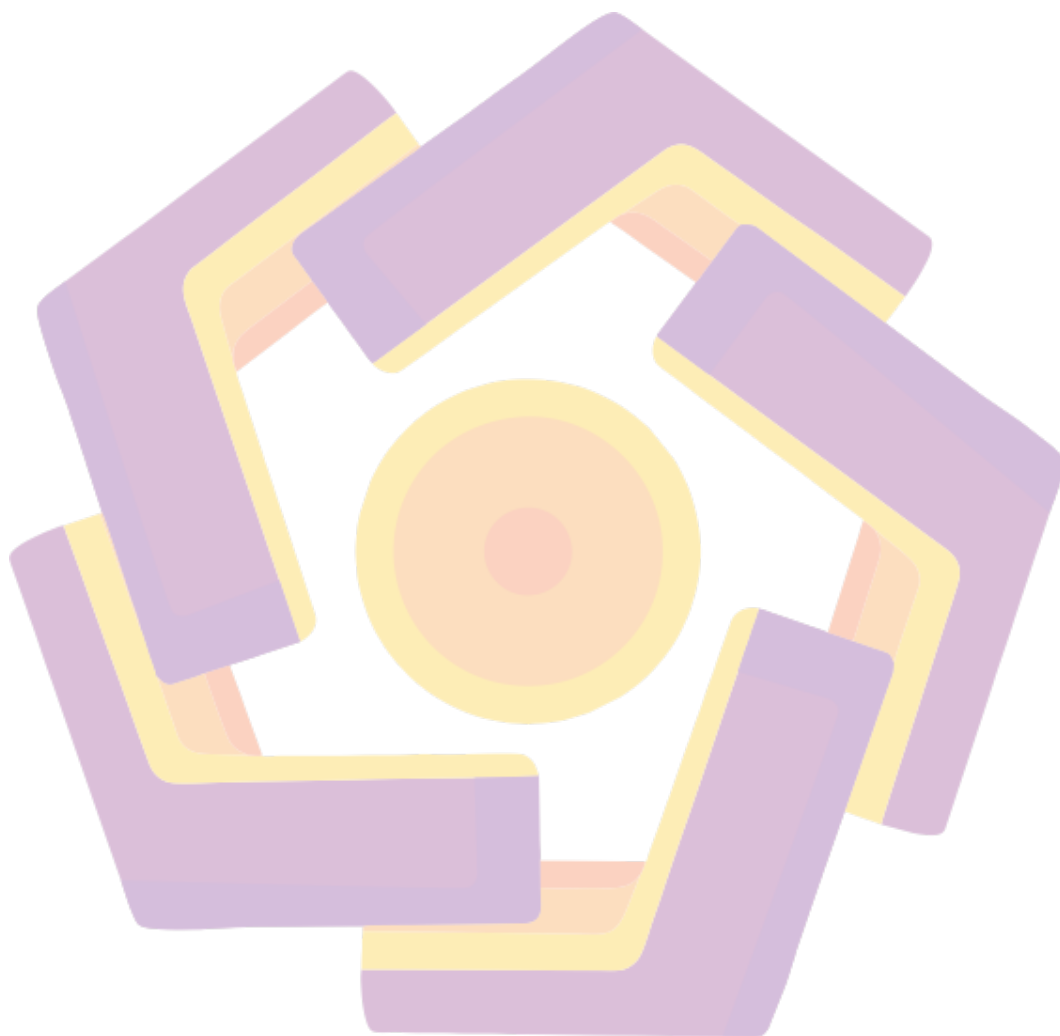
JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
INTISARI .....	xvii
<i>ABSTRACT</i> .....	xviii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian .....	2
1.5 Manfaat Penelitian .....	2
1.6 Metode Penelitian .....	2
1.7 Metode Pengumpulan Data .....	3
1.7.1 Observasi .....	3
1.7.2 Studi Pustaka .....	3
1.8 Metode Pengembangan .....	3
1.9 Metode Evaluasi .....	4
1.10 Sistematika Penulisan .....	4
BAB II LANDASAN TEORI .....	6
2.1 Kajian Pustaka .....	6
2.2 <i>Game</i> .....	10

2.2.1	Jenis – Jenis Platform <i>Game</i> .....	10
2.2.2	Genre <i>Game</i> .....	10
2.3	<i>Game</i> Edukasi .....	12
2.3.1	Manfaat <i>Game</i> Edukasi .....	12
2.4	Visual Novel .....	12
2.5	<i>Game Design Document</i> (GDD).....	13
2.5.1	Jenis – Jenis <i>Game Design Document</i> (GDD).....	13
2.6	<i>Storyline</i> .....	14
2.7	<i>Storyboard</i> .....	14
2.8	Sistem <i>Rating Game</i> .....	15
2.9	Metode Pengembangan.....	15
2.9.1	<i>Concept</i> (Pengonsepan) .....	16
2.9.2	<i>Design</i> (Perancangan) .....	16
2.9.3	<i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Bahan).....	16
2.9.4	<i>Assembly</i> (Pembuatan) .....	16
2.9.5	<i>Testing</i> (Pengujian) .....	16
2.9.6	<i>Distribution</i> (Pendistribusian).....	17
2.10	Adobe Photoshop 2023 .....	17
2.11	Adobe Illustrator 2023 .....	17
2.12	Ren'Py .....	18
2.13	Android .....	18
2.14	Evaluasi.....	18
2.15	Kuesioner .....	19
2.15.1	Jenis Kuesioner .....	20
2.15.2	Tujuan Kuesioner .....	20
2.15.3	Fungsi Kuesioner .....	20
2.15.4	Langkah Penyusunan Kuesioner.....	20
2.16	Skala Likert.....	20
2.17	Pengolahan Hasil Data.....	21

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....	22
3.1 Perencanaan Perancangan.....	22
3.2 Gambaran Umum.....	22
3.2.1 Platform.....	23
3.2.2 <i>Rating</i> .....	23
3.2 Pengumpulan Data.....	23
3.3.1 Observasi.....	23
3.3.2 Studi Pustaka.....	23
3.4 Analisis Kebutuhan Fungsional Dan Non Fungsional.....	23
3.4.1 Analisis Kebutuhan Fungsional .....	23
3.4.2 Kebutuhan Non Fungsional .....	24
3.4.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	24
3.5 Alur Penelitian .....	25
3.6 Metode Produksi .....	25
3.6.1 Pra Produksi .....	25
3.6.1.1 Konsep Cerita .....	26
3.6.1.2 <i>Storyline</i> .....	26
3.6.1.3 <i>Design Character</i> .....	27
3.6.1.4 <i>Storyboard</i> .....	28
3.6.1.5 <i>Flowchart</i> .....	32
3.2 Analisa Aspek Produksi.....	33
3.8 <i>Game Design Document (GDD)</i> .....	34
3.8.1 <i>High Concept Document</i> .....	34
3.8.2 <i>Game Treatmen Document</i> .....	34
3.8.2.1 <i>Style and Tone</i> .....	34
3.8.2.2 <i>Player Experience</i> .....	34
3.8.2.3 <i>Art Style</i> .....	35
3.8.3 <i>Character Design Document</i> .....	36

3.8.4	<i>World Design Document</i> .....	37
3.8.5	<i>Flowboard</i> .....	37
3.8.6	<i>Story And Level Progression Document</i> .....	41
3.8.6.1	<i>Story</i> .....	41
3.8.6.2	<i>Level Progression</i> .....	41
3.8.6.3	<i>Controller</i> .....	41
3.8.7	<i>Game Script</i> .....	41
3.8.7.1	<i>Overview</i> .....	41
3.8.7.2	<i>Game Objective and Reward</i> .....	41
3.8.7.3	<i>Gamplay Mechanics</i> .....	42
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....		43
4.1	Produksi .....	43
4.1.1	Pembuatan Aset Permainan .....	43
4.1.2	Pembuatan Program .....	45
4.1.2.3	Pembuatan <i>Splash Screen</i> .....	47
4.1.2.4	Pembuatan Teks Tanpa Nama Karakter .....	48
4.1.2.5	Menampilkan Karakter .....	48
4.1.2.6	Pembuatan <i>Multiple Ending</i> .....	48
4.1.2.8	Membangun Aplikasi <i>Game</i> Visual Novel Timun Mas .....	49
4.2	Hasil Implementasi Antarmuka .....	50
4.3	Pengujian .....	55
4.3.1	Hasil Uji Coba Blackbox .....	55
4.3.2	Hasil Uji Coba Beta Testing .....	56
4.4	Perilisan .....	62
<b>BAB V PENUTUP</b> .....		64
5.1	Kesimpulan .....	64
5.2	Saran .....	64
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....		65

LAMPIRAN I HASIK EVALUASI OLEH AHLI .....	68
LAMPIRAN II HASIL EVALUASI SISWA SISWI SD .....	71
LAMPIRAN III HASIL DOKUMENTASI.....	76



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu dan Penelitian Sekarang .....	8
Tabel 2.2 Deskripsi <i>Game</i> .....	16
Tabel 3.1 Spesifikasi <i>Hardware</i> .....	24
Tabel 3.2 Analisa Aspek Produksi.....	33
Tabel 3.3 <i>Gameplay Mechanics</i> .....	42
Tabel 4.1 Aset Permainan .....	43
Tabel 4.2 Tabel Uji Coba Blackbox.....	55
Tabel 4.3 Uji Coba Beta Testing Oleh Ahli.....	57
Tabel 4.4 Hasil Uji Validitas Oleh Ahli.....	57
Tabel 4.5 Angket Penilaian Validasi Beta Testing Siswa -Siswi SD .....	58
Tabel 4.6 Daftar Nama Siswa – Siswi SD Yang Memilih Angket.....	59
Tabel 4.7 30 Siswa – Siswi SD Yang Memilih Angket.....	60
Tabel 4.8 Hasil Skor Angket Respon Siswi SD.....	61
Tabel 4.9 Interval Persentase Skala Likert.....	62

## DAFTAR GAMBAR

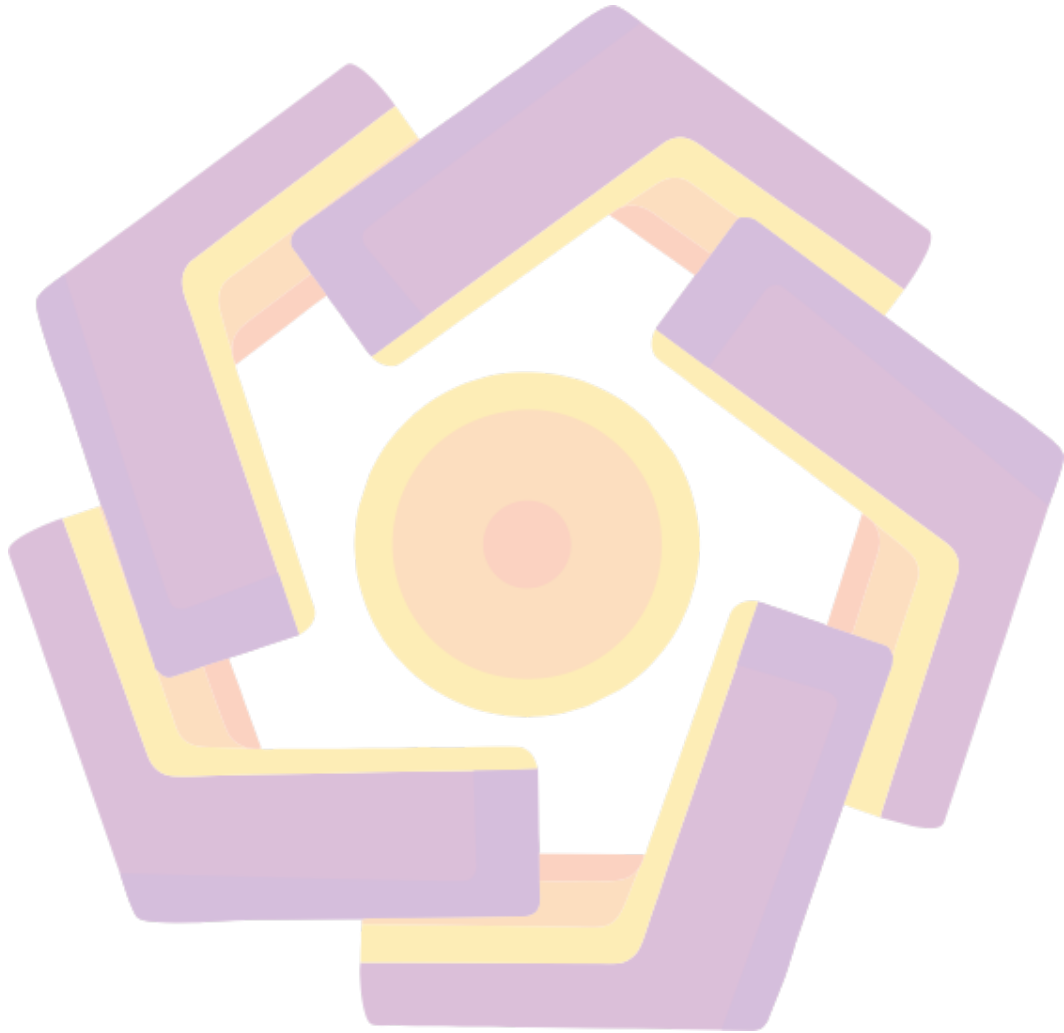
Gambar 2.1 Tahapan <i>Multimedia Development Life Cycle</i> .....	15
Gambar 2.2 Logo Adobe Photoshop 2023 .....	17
Gambar 2.3 Logo Adobe Illustrator 2023 .....	17
Gambar 2.4 Logo Ren'Py .....	18
Gambar 2.5 Logo Android .....	18
Gambar 3.1 <i>Flowchart</i> Perencanaan Perancangan .....	22
Gambar 3.2 Alur Penelitian <i>Game</i> Timun Mas .....	25
Gambar 3.3 <i>Design Character</i> Buto Ijo .....	27
Gambar 3.4 <i>Design Character</i> Timun Mas .....	27
Gambar 3.5 <i>Design Character</i> Nenek .....	28
Gambar 3.6 <i>Storyboard Page</i> 1 .....	29
Gambar 3.7 <i>Storyboard Page</i> 2 .....	30
Gambar 3.8 <i>Storyboard Page</i> 3 .....	31
Gambar 3.9 <i>Flowchart Game</i> Visual Novel 2D Timun Mas 2D .....	32
Gambar 3.10 Menggapai Matahari .....	35
Gambar 3.11 <i>The Letter – Scary Horror</i> Choi .....	35
Gambar 3.12 Karakter Timun Mas .....	36
Gambar 3.13 Karakter Nenek .....	36
Gambar 3.14 Karakter Buto Ijo .....	37
Gambar 3.15 <i>Screen Flowchart Game</i> Visual Novel Timun Mas 2D .....	37
Gambar 3.16 Halaman <i>Splash Screen</i> .....	38
Gambar 3.17 Halaman <i>Utama</i> .....	38
Gambar 3.18 Halaman Pilihan Alternatif <i>Scene</i> .....	38
Gambar 3.19 Halaman Riwayat .....	39
Gambar 3.20 Halaman Simpan Cerita .....	39
Gambar 3.21 Halaman Muat .....	39
Gambar 3.22 Halaman <i>Setting</i> .....	40
Gambar 3.23 Halaman Pilihan Ke Menu Utama .....	40
Gambar 3.24 Halaman Tentang .....	40
Gambar 4.1 Folder Aset .....	45

Gambar 4.2 <i>Script</i> Menampilkan Aset Pada Proyek .....	46
Gambar 4.3 <i>Script Splash Screen</i> .....	48
Gambar 4.4 <i>Script</i> Tanpa Nama Karakter.....	48
Gambar 4.5 <i>Script</i> Menampilkan Karakter .....	48
Gambar 4.6 <i>Script</i> Multiple Ending .....	49
Gambar 4.7 <i>Script</i> Musik .....	49
Gambar 4.8 <i>Build</i> Apk .....	50
Gambar 4.9 Tampilan <i>Splash Screen</i> .....	50
Gambar 4.10 Tampilan Teks Tanpa Nama Karakter .....	51
Gambar 4.11 Tampilan Halaman <i>Multiple Ending</i> .....	51
Gambar 4.12 Tampilan Percakapan Dua Karakter .....	52
Gambar 4.13 Tampilan Halaman Riwayat Permainan.....	52
Gambar 4.14 Tampilan Halaman Simpan Permainan.....	53
Gambar 4.15 Tampilan Halaman Muat.....	53
Gambar 4.16 Tampilan Halaman <i>Setting</i> .....	54
Gambar 4.17 Tampilan Halaman Menu Utama .....	54
Gambar 4.18 Tampilan Halaman Tentang .....	55
Gambar 4.19 Halaman <i>Dashboard</i> Itch.io .....	63



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Evaluasi Oleh Ahli.....	68
Lampiran 2 Evaluasi Oleh Siswa Siswi SD.....	71
Lampiran 3 Hasil Dokumentasi .....	76



## INTISARI

Negara Indonesia terkenal akan beraneka ragam budaya, adat, bahasa dan cerita rakyat yang melegenda, salah satu cerita rakyat tradisional yang terkenal di masyarakat Indonesia yaitu Timun Mas, namun di era zaman modern sekarang minat baca buku mulai menurun dari berbagai kalangan mana pun, agar menjadikan sebuah cerita yang mempunyai minat baca, penulis mempunyai ide untuk menyatukan cerita dan *game* menjadikan dalam satu wadah.

Pembuatan *Game* “Timun Mas” berbasis Visual Novel, akan sedikit membuat menarik bagi orang yang membacanya, dari segi ilustrasi yang ditampilkan akan berbeda, yang sebelumnya dalam bentuk buku atau novel, kini dikemas dalam bentuk *Game Android* yang didalamnya terdiri dari cerita, gambar, suara atau musik.

Dalam pembuatan *Game Visual Novel* “Timun Mas” 2D berbasis android menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang terdiri dari konsep, desain, mengumpulkan bahan, penyusunan dan pembuatan, uji coba kemudian memasarkan. Setelah tahapan semua selesai bahwa *Game Visual Novel* ini mampu menjadikan cerita rakyat yang menarik untuk pembacanya.

**Kata kunci:** *Game Edukasi, Visual Novel, Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*

## **ABSTRACT**

*The country of Indonesia is famous for its diverse culture, customs, languages and legendary folklore, one of the traditional folklores that is well-known in Indonesian society is Timun Mas, but in the modern era now interest in reading books has begun to decline from various groups anywhere, in order to become a stories that have an interest in reading, the author has an idea to unite stories and games into one container.*

*Making the Game "Timun Mas" based on Visual Novel, will make it a little interesting for people who read it, in terms of the illustrations displayed will be different, which was previously in the form of a book or novel, is now packaged in the form of an Android Game which consists of stories, pictures, sounds or music.*

*In making the Android-based 2D "Timun Mas" Visual Novel Game using the MDLC method which consists of concept, design, gathering materials, preparation and manufacture, trial and error then market. After all stages are completed, bring this visual novel game to be able to make interesting folklore for the reader.*

**Keyword: Games Education, Visual Novels, Multimedia Development Life Cycle (MDLC)**