

**PERANCANGAN GAME VISUAL NOVEL BAHASA INGGRIS SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN GAME ENGINE REN'PY
BERBASIS ANDROID UNTUK SISWA KELAS 5 SD KANISIUS
CONDONGCATUR**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

ANJAS SHEVA SITIO

18.11.2201

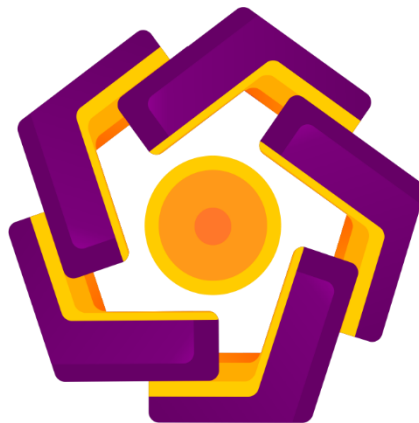
Kepada

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

**PERANCANGAN GAME VISUAL NOVEL BAHASA INGGRIS SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN GAME ENGINE REN'PY
BERBASIS ANDROID UNTUK SISWA KELAS 5 SD KANISIUS
CONDONGCATUR**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

ANJAS SHEVA SITIO

18.11.2201

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN GAME VISUAL NOVEL BAHASA INGGRIS SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN GAME
ENGINE REN'PY BERBASIS ANDROID UNTUK SISWA KELAS 5 SD
KANISIUS CONDONGCATUR**

yang disusun dan diajukan oleh

Anjas Sheva Sitio

18.11.2201

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 21 Agustus 2023

Dosen Pembimbing,



Arifivanto Hadinegoro, S.Kom, MT
NIK. 190302289

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN GAME VISUAL NOVEL BAHASA INGGRIS SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN GAME
ENGINE REN'PY BERBASIS ANDROID UNTUK SISWA KELAS 5 SD
KANISIUS CONDONGCATUR**

yang disusun dan diajukan oleh

Anjas Sheva Sitio

18.11.2201

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Agustus 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan


Uyock Anggoro Saputro, M.kom
NIK. 190302419



Barka Satya, M.Kom
NIK. 190302126



Arifivanto Hadinegoro, S.Kom, MT
NIK. 190302289



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 21 Agustus 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Anjas Sheva Sitio
NIM : 18.11.2201

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PERANCANGAN GAME VISUAL NOVEL BAHASA INGGRIS SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN GAME ENGINE REN'PY BERBASIS ANDROID UNTUK SISWA KELAS 5 SD KANISIUS CONDONGCATUR

Dosen Pembimbing : Arifiyanto Hadinegoro, S.Kom, MT

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 September 2023

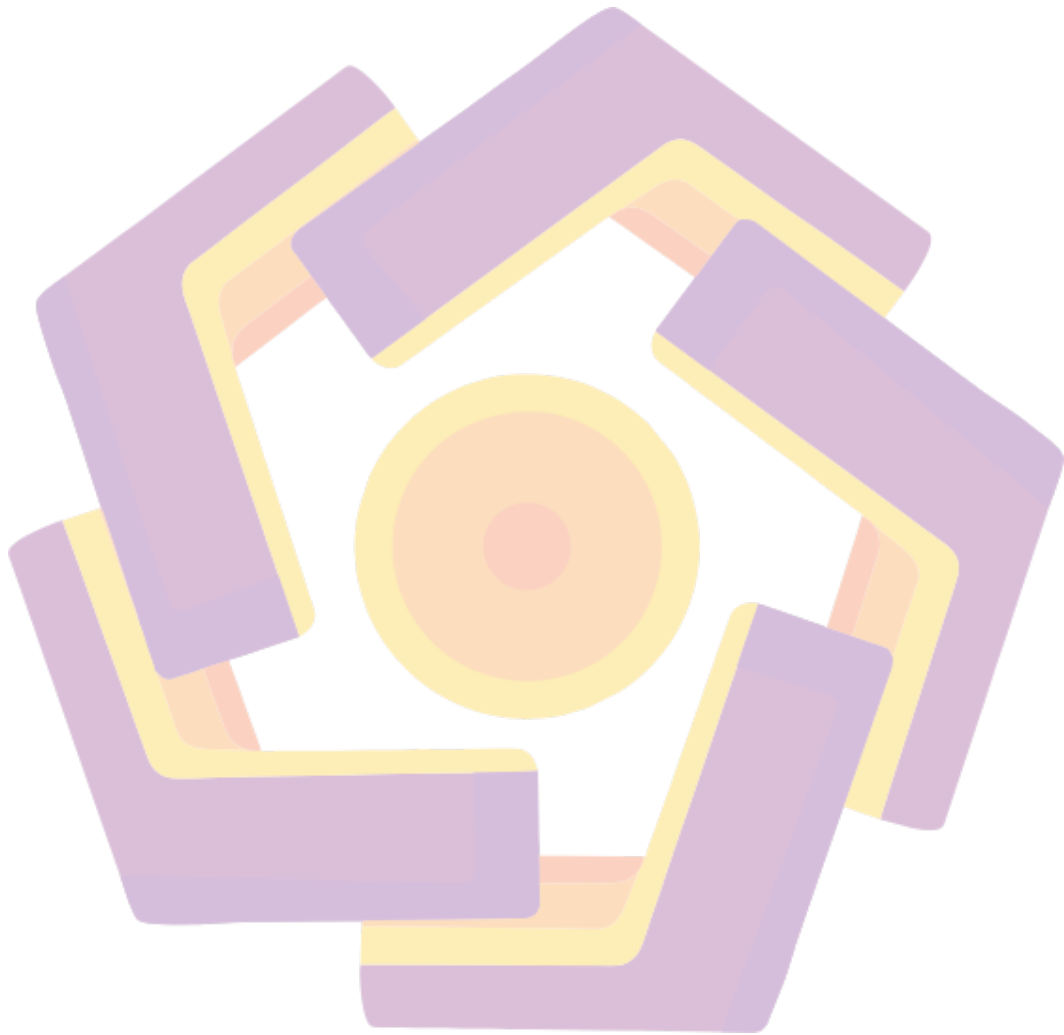
Yang Menyatakan,



Anjas Sheva Sitio

MOTTO

"Dengan tekad yang kuat, kerja maksimal, dan doa yang tulus, tak ada yang tak mungkin."



HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah saya panjatkan puji syukur atas rahmat Allah SWT dan bantuan atau bimbingan dari berbagai pihak sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Oleh karena itu Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Allah SWT, terima kasih kepada Tuhan yang maha esa atas rahmat dan hidayahnya. Serta kepada Rasulullah Muhammad SAW yang telah membawa manusia dari zaman kegelapan menuju zaman kecerahan.
2. Dua orang paling berjasa dalam hidup saya, Mamak saya dan Bapak saya yang mungkin sudah menantikan ini, terima kasih untuk semuanya
3. Terima kasih kepada Bapak Arifiyanto Hadinegoro, S.kom, MT selaku dosen pembimbing.
4. Terima kasih kepada Dwi Yantono, Abdi Muhammad Nur, Nico Adi Pratama, dan anak kontrakan Al-Ghafur yang sudah membantu dan mendukung selama proses pengerjaan skripsi.
5. Terima kasih kepada teman seperjuangan kelas 18-IF-06 yang telah sama sama berjuang.

Terakhir, diri saya sendiri, terima kasih dan jangan menyerah ingat ini bukan ending melainkan opening yang baru yang harus dijalankan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “penggabungan motion graphic dan live shoot pada pembuatan iklan pada ranz store“.

Selama penulisan skripsi ini, penulis banyak menerima bantuan dan dukungan sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Sebagai rektor dari Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Windha Mega PD, M.Kom selaku Ketua Program Studi Informatika.
3. Bapak Arifiyanto Hadinegoro, S.kom, MT selaku Dosen Pembimbing yang selalu memberi arahan sehingga skripsi ini selesai dengan baik.
4. Kepada Orang Tua saya dan segenap keluarga yang telah memberikan doa dan dukungan demi tercapainya cita-cita penulis.
5. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu sehingga skripsi ini dapat selesai.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu, semua kritik dan saran yang bersifat membangun akan penulis terima dengan senang hati. Penulis berharap, semoga skripsi ini dapat bermanfaat kedepannya

Yogyakarta, 19 September 2023

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSEMBAHAN	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR ISTILAH	Error! Bookmark not defined.
INTISARI	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Metode Analisis	5
1.7 Metode Perancangan	6
1.8 Metode Testing	6
1.9 Metode Evaluasi	6
1.10 Sistematika Penulisan	7

BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Studi Literatur	8
2.2 Dasar Teori	10
2.2.1 Game Sebagai Media Pembelajaran	10
2.2.2 Game engine Ren'Py	10
2.2.3 Game Visual novel.....	10
2.2.4 Bahasa Inggris.....	11
2.2.5 Android	11
2.2.6 Kurikulum 2013	12
2.3 Teori Perancangan Sistem	12
2.3.1 Metode Waterfall	12
2.3.2 UML (Unified Modelling Language)	13
2.4 Metode Blackbox Testing.....	13
2.5 Metode Evaluasi	14
2.5.1 Skala Likert.....	14
BAB III METODE PENELITIAN.....	15
3.1 Objek Penelitian.....	15
3.1.1 SD Kanisius Condongcatur Depok	15
3.2 Alur Penelitian	15
3.3 Pengumpulan Data.....	17
3.3.1 Studi Pustaka.....	17
3.3.2 Observasi.....	17
3.3.3 Wawancara.....	17
3.4 Analisis	19
3.4.1 Analisis Permasalahan	19
3.4.1.1 Kelemahan Metode Lama (Non-Game).....	20
3.4.1.2 Keunggulan Metode Baru (Game Visual Novel):.....	21

3.4.2	Analisis Kebutuhan Sistem	21
3.4.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	22
3.4.2.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	23
3.5	Desain Perancangan Game	24
3.5.1	Diagram Alur Permainan	24
3.5.2	Use case Diagram.....	25
3.5.3	Activity Diagram Story	32
3.5.4	Activity Diagram Practice.....	33
3.5.5	Activity Diagram Examination	34
3.5.6	Asset.....	35
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		36
4.1	Implementasi.....	36
4.2	Perancangan Asset	36
4.2.1	Asset 2D Karakter	37
4.2.2	Asset 2D Background	37
4.2.3	Asset User Interface	38
4.2.4	Audio.....	39
4.3	Development	40
4.3.1	Interface	42
4.4	Testing	47
4.4.1	Black Box Testing.....	47
4.5	Evaluasi.....	48
4.6	Maintenance.....	50
BAB V PENUTUP.....		51
5.1	Kesimpulan	51
5.2	Saran	52
DAFTAR PUSTAKA.....		54

LAMPIRAN.....	56
---------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Penelitian.....	9
Tabel 2. 2 Tabel Nilai Skala Likert.....	14
Tabel 3. 1 List Wawancara	19
Tabel 3. 2 Kebutuhan Perangkat Keras.....	23
Tabel 3. 3 Kebutuhan Perangkat Lunak untuk pembuatan aplikasi.....	23
Tabel 3. 4 Kebutuhan Perangkat Keras untuk menjalankan aplikasi.....	24
Tabel 3. 5 Use case New Game	26
Tabel 3. 6 Use case Preferences.....	27
Tabel 3. 7 Use case Credit	27
Tabel 3. 8 Use case Story Mode	28
Tabel 3. 9 Use case Practice Mode	29
Tabel 3. 10 Use case Examination Mode.....	30
Tabel 3. 11 Use case Exit.....	31
Tabel 3. 12 Tabel Asset	35
Tabel 4. 1 Black Box Testing	47
Tabel 4. 2 Hasil Kuisisioner	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Metode Waterfall	13
Gambar 3. 1 Alur Penelitian	15
Gambar 3. 2 Diagram Alur permainan.....	24
Gambar 3. 3 Use Case Diagram.....	25
Gambar 3. 4 Activity Diagram Story	32
Gambar 3. 5 Activity diagram pratice.....	33
Gambar 3. 6 Activity diagram Examination	34
Gambar 4. 1 Asset 2D Karakter	37
Gambar 4. 2 Website artstation penyedia gambar	38
Gambar 4. 3 Website penyedia Backsound game.....	39
Gambar 4. 4 Penginstallan modul android.....	40
Gambar 4. 5 Tampilan dari splash screen	42
Gambar 4. 6 Mendefinisikan gambar splash screen	43
Gambar 4. 7 Script menampilkan splash screen	43
Gambar 4. 8 Tampilan Main menu	44
Gambar 4. 9 Script Main menu.....	44
Gambar 4. 10 Tampilan dari new game	45
Gambar 4. 11 Tampilan dari story mode	45
Gambar 4. 12 Tampilan dari practice mode.....	46
Gambar 4. 13 Tampilan dari Practice mode	46
Gambar 4. 14 Kontak Dukungan Teknis	50

INTISARI

Pendidikan bahasa Inggris adalah hal penting bagi siswa di era modern ini. Kebutuhan akan kemampuan berbahasa Inggris terus meningkat seiring dengan perkembangan globalisasi dan teknologi. Namun, pengenalan bahasa Inggris pada tingkat sekolah dasar masih perlu ditingkatkan, terutama di SD Kanisius Condongcatur. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang masih tradisional kurang menarik minat siswa, serta kesulitan dalam memfasilitasi pembelajaran bahasa Inggris yang kreatif dan interaktif.

Perancangan game visual novel berbahasa Inggris menjadi alternatif yang menarik. Game visual novel memiliki potensi untuk meningkatkan minat siswa dan memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik. Dengan menggunakan game engine Ren'Py berbasis Android, siswa dapat belajar bahasa Inggris dengan cara yang lebih interaktif, melalui cerita yang menarik dan fitur interaktif yang menggugah minat mereka. Pengembangan game visual novel ini akan berfokus pada materi yang sesuai dengan kurikulum kelas 5 SD, sehingga mendukung tujuan pembelajaran yang lebih kontekstual.

Penelitian ini melalui tahap pengumpulan data, analisis, perancangan game, dan ujicoba, dan diinterpretasikan menggunakan skala Likert. Hasil dari penelitian pengembangan ini menyatakan bahwa game visual novel digunakan dengan nilai sebesar 85.39% layak sebagai media belajar bahasa Inggris untuk siswa kelas 5 SD KANISIUS CONDONGCATUR.

Kata kunci : **Game, Bahasa Inggris, visual novel, Ren'py**

ABSTRACT

English language education is crucial for students in the modern era. The demand for English language proficiency continues to rise alongside globalization and technology advancements. However, the introduction of English at the elementary school level still requires improvement, especially at SD Kanisius Condongcatur. The results of interviews with teachers indicate that traditional teaching methods are less engaging for students, and there are difficulties in facilitating creative and interactive English language learning.

Designing an English language visual novel game presents an attractive alternative. Visual novel games have the potential to increase student interest and provide a more engaging learning experience. By utilizing the Android-based Ren'Py game engine, students can learn English in a more interactive way, through engaging stories and interactive features that pique their interest. The development of this visual novel game will focus on materials aligned with the 5th-grade curriculum, thereby supporting a more contextual learning approach.

This research involves data collection, analysis, game design, and testing, interpreted using Likert scale. The results of this development research indicate that the English language visual novel game is deemed suitable for use with a value of 85.39% as a learning medium for 5th-grade students at SD Kanisius Condongcatur.

Keyword: Game, English language, visual novel, Ren'py