

**PERANCANGAN GAME VISUAL NOVEL “AROUND YOU” SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN BAHAYA PENYALAHGUNAAN NARKOBA
PADA BNNP DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh

Yoga Fitri Setyawan

16.11.0743

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

**PERANCANGAN GAME VISUAL NOVEL “AROUND YOU” SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN BAHAYA PENYALAHGUNAAN NARKOBA
PADA BNNP DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Sarjana pada jenjang
Program Sarjana – Proram Studi Informatika



disusun oleh

Yoga Fitri Setyawan

16.11.0743

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN VISUAL NOVEL “AROUND YOU” SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN BAHAYA PENYALAHGUNAAN NARKOBA
PADA BADAN NARKOTIKA NASIONAL PROVINSI
DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yoga Fitri Setyawan

16.11.0743

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 Desember 2019

Dosen Pembimbing,


Agus Purwanto, M.Kom

NIK. 190302229

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN VISUAL NOVEL “AROUND YOU” SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN BAHAYA PENYALAHGUNAAN NARKOBA
PADA BADAN NARKOTIKA NASIONAL PROVINSI
DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yoga Fitri Setyawan

16.11.0743

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 Desember 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Arifiyanto Hadinegoro, S.Kom, MT.
NIK. 190302289

Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom.
NIK. 190302047

Ahlihi Masruro, M.Kom.
NIK. 190302148

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 3 Januari 2020

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si, M.T.
NIK. 190302038

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya 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, 3 Januari 2020



Yoga Fitri Setyawan

16.11.0743

MOTTO

“Sometimes we have to look deep inside ourselves to find the answers to our problems.”

[Patrick Star - Spongebob Squarepants]

“Stop worry all the time, stop worrying about things you can't control, life is too short to do so, so please STOP.”

[Viakavish]

“Choices ... We cannot go back. That's why it's hard to choose. You have to make the right choice. As long as you don't choose, everything remains possible.”

[Mr. Nobody]

PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah S.W.T., Tuhan Yang Maha Pengasih dan Penyayang, yang telah memberi saya kekuatan dan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi. Karya ini saya persembahkan kepada orang-orang yang saya kasihi dan sayangi.

1. Mamak dan Bapak tercinta. Semua yang telah mereka berikan terlampau banyak dan tak terukur, hingga saya dapat sampai ketitik ini, serta wujud tanggungjawab saya yang telah memilih untuk melanjutkan studi di jurusan yang saya inginkan. Maaf kalau saya belum bisa berbuat lebih, namun dengan adanya skripsi yang saya buat ini, semoga menjadi langkah awal untuk kehidupan kita yang lebih baik. Terimakasih untuk doa, dukungan dan segala sesuatu yang membuat saya berada dititik ini.
2. Adikku, dari dirimu aku belajar semenyebalkan apapun dirimu, kamu tetap adikku.
3. Pak Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing. Terimakasih untuk arahan, bimbingan dan saran yang membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Untuk teman-teman 16 IF 12, terutama Grub Gabutzz Ngetzzz dan Kelompok 417, terimakasih karena sudah membantu dan mensupport, semoga cepat menyusul yak saya duluan hhe.
5. Untuk teman-teman Telepower dan ABBC terimakasih becaandaanya dan supportnya yang membuat saya semangat mengerjakan skripsi, akhirnya bisa selesai hhe.
6. Teman maen dan mabar, Suharto, Feryan, Fani, Farrel, Fuad, Gilang, Lian, Rama, Seto, Wawan, dan Yanu, yo gaess terimakasih ejekan dan waktunya senang akhirnya bisa maen tanpa beban.
7. Untuk DPK dan DAAK, terimakasih untuk pengalaman dan tempatnya, sehingga bisa fokus mengerjakan skripsi.

Akhir kata saya persembahkan Skripsi ini untuk kalian semua dan semoga Skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur atas kehadiran Allah SWT, yang telah memberi karunia dan rahmat serta hidayah kepada setiap Umat-Nya. Naskah Skripsi ini disusun bertujuan untuk memenuhi syarat kelulusan Program Pendidikan Sarjana Komputer dari Program Studi Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Pada kesempatan ini, saya mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, baik dalam proses penelitian, penyusunan, dan dukungan moral, kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M, selaku rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Krisnawati, S.Si.,M.T, selaku dekan fakultas ilmu komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang bersedia untuk memberi arahan yang baik dalam kesempurnaan skripsi saya.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang selama masa studi kami selalu memberi ilmu yang bermanfaat.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan dan kelemahan, oleh karena itu, penulis sangat berterimakasih bila ada yang berkenan memberikan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan dan perbaikan dimasa mendatang, penulis mengharapkan semoga memberikan kontribusi terhadap perkembangan dunia pendidikan. Semoga ridha Allah SWT senantiasa menyertai kita, Aamiin.

Yogyakarta,

Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Penelitian.....	3
1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	3
1.5.1. Bagi penulis.....	4
1.5.2. Pemain sasaran.....	4
1.5.3. Peneliti dan <i>game developer</i>	4
1.6. Metode Penelitian.....	4
1.6.1. Metode Pengambilan Data	4
1.6.2. Metode Pengembangan.....	5
1.6.3. Metode Pengujian	5
1.6.4. Metode Implementasi	5
1.6.5. Penyusunan Laporan.....	6
1.7. Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1. Tinjauan Pustaka	7
2.2. Dasar Teori.....	8

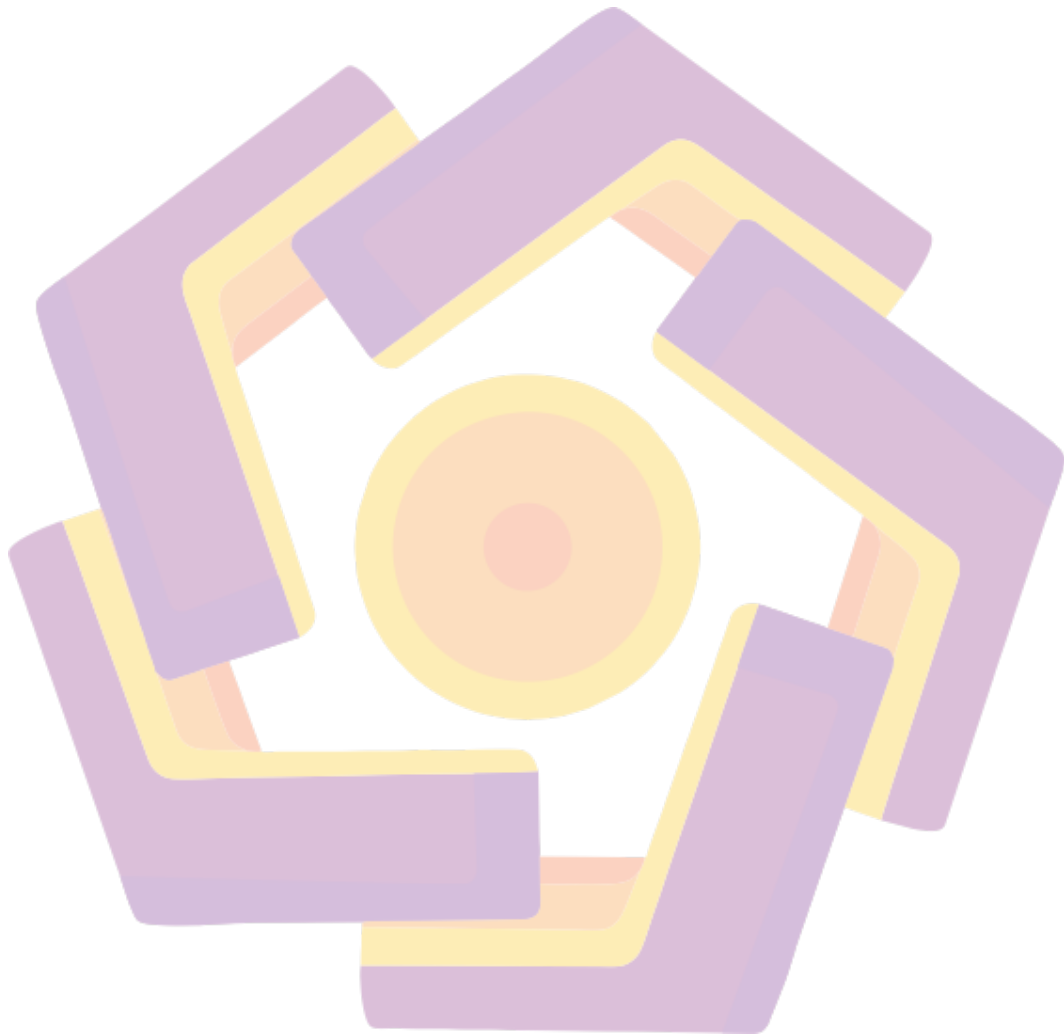
2.2.1.	Pengertian Video Game.....	8
2.2.2.	Jenis <i>Video Game</i>	9
2.2.3.	<i>Game Rating</i>	15
2.3.	Pengertian Visual Novel	17
2.4.	Penyalahgunaan Narkoba	19
2.5.	GDD (<i>Game Design Document</i>).....	20
2.6.	Analisis Perancangan Visual Novel	20
2.8.1.	Analisis Kebutuhan.....	20
2.8.2.	Analisis Kelayakan.....	21
2.7.	MDLC (<i>Multimedia Development Life Cycle</i>)	22
2.7.1.	Konsep (<i>Concept</i>).....	22
2.7.2.	Desain (<i>Design</i>).....	22
2.7.3.	Pengumpulan Materi (<i>Materian Collecting</i>)	23
2.7.4.	Pembuatan (<i>Assembly</i>).....	24
2.7.5.	Pengujian (<i>Testing</i>)	24
2.7.6.	Pendistribusian (<i>Distribution</i>)	26
2.8.	Teori Kuisioner Skala <i>Likert</i>	26
2.8.1.	Pengertian Skala <i>Likert</i>	26
2.8.2.	Menentukan <i>Interval</i>	27
2.8.3.	Menentukan Nilai Ideal Keseluruhan Responden	28
2.8.4.	Menentukan Frekuensi dan Presentase Pertanyaan.....	28
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		29
3.1.	Gambaran Umum Penelitian	29
3.2.	Konsep (<i>Concept</i>)	31
3.2.1.	Referensi	31
3.2.2.	Ide Cerita	33
3.2.3.	Uji Cerita	33
3.2.4.	Analisa Kebutuhan Fungsional.....	37
3.2.5.	Analisa Kebutuhan Non Fungsional	38
3.3.	Desain (<i>Design</i>).....	41
3.3.1.	Ide.....	41
3.3.2.	Tema.....	41
3.3.3.	<i>Logline</i>	41

3.3.4.	Sinopsis.....	42
3.3.5.	Diagram Permainan.....	43
3.3.6.	Diagram Skenario	44
3.3.7.	Konsep Desain Antar Muka.....	45
3.3.8.	Ringkasan Rute Cerita	50
3.3.9.	Desain Karakter	54
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		58
4.1.	<i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Materi)	58
4.1.1.	<i>Background</i>	58
4.1.2.	<i>Tombol</i>	62
4.1.3.	<i>Textbox</i>	64
4.1.4.	<i>Karakter</i>	66
4.2.	<i>Assembly</i> (Pembuatan).....	70
4.2.1.	<i>Pengimplementasian</i>	70
4.2.2.	<i>Export Gim</i>	75
4.3.	<i>Testing</i> (Pengujian)	78
4.4.	<i>Distribution</i> (Distribusi)	83
4.4.1.	<i>Menentukan Interval</i>	83
4.4.2.	<i>Menentukan Nilai Ideal Keseluruhan Responden</i>	84
4.4.3.	<i>Menentukan Frekuensi dan Persentase Pertanyaan</i>	85
BAB V KESIMPULAN		101
5.1.	<i>Kesimpulan</i>	101
5.2.	<i>Saran</i>	101
DAFTAR PUSTAKA		103
DAFTAR LAMPIRAN		105

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Interval	27
Tabel 3.1 Spesifikasi Laptop Pembuatan	38
Tabel 3.2 Spesifikasi iPad	39
Tabel 3.3 Software Laptop	39
Tabel 3.4 Software iPad	39
Tabel 3.5 Spesifikasi Minimum	40
Tabel 4.1 Black Box Testing	79
Tabel 4.2 Kategori Skor Jawaban	84
Tabel 4.3 Hasil Kuisioner Pertanyaan 1 di BNNP DIY	85
Tabel 4.4 Hasil Kuisioner Pertanyaan 2 di BNNP DIY	86
Tabel 4.5 Hasil Kuisioner Pertanyaan 3 di BNNP DIY	86
Tabel 4.6 Hasil Kuisioner Pertanyaan 4 di BNNP DIY	87
Tabel 4.7 Hasil Kuisioner Pertanyaan 5 di BNNP DIY	87
Tabel 4.8 Hasil Kuisioner Pertanyaan 6 di BNNP DIY	88
Tabel 4.9 Hasil Kuisioner Pertanyaan 7 di BNNP DIY	88
Tabel 4.10 Hasil Kuisioner Pertanyaan 8 di BNNP DIY	89
Tabel 4.11 Hasil Kuisioner Pertanyaan 1 Pengguna Gim	89
Tabel 4.12 Hasil Kuisioner Pertanyaan 2 Pengguna Gim	90
Tabel 4.13 Hasil Kuisioner Pertanyaan 3 Pengguna Gim	90
Tabel 4.14 Hasil Kuisioner Pertanyaan 4 Pengguna Gim	91
Tabel 4.15 Hasil Kuisioner Pertanyaan 5 Pengguna Gim	92
Tabel 4.16 Hasil Kuisioner Pertanyaan 6 Pengguna Gim	92
Tabel 4.17 Hasil Kuisioner Pertanyaan 7 Pengguna Gim	93
Tabel 4.18 Hasil Kuisioner Pertanyaan 8 Pengguna Gim	93
Tabel 4.19 Hasil Kuisioner Pertanyaan 9 Pengguna Gim	94
Tabel 4.20 Hasil Kuisioner Pertanyaan 10 Pengguna Gim	94
Tabel 4.21 Hasil Kuisioner Pertanyaan 1 Masyarakat Umum	95
Tabel 4.22 Hasil Kuisioner Pertanyaan 2 Masyarakat Umum	95
Tabel 4.23 Hasil Kuisioner Pertanyaan 3 Masyarakat Umum	96
Tabel 4.24 Hasil Kuisioner Pertanyaan 4 Masyarakat Umum	96

Tabel 4.25 Hasil Kuisoner Pertanyaan 5 Masyarakat Umum	97
Tabel 4.26 Hasil Kuisoner Pertanyaan 6 Masyarakat Umum	97
Tabel 4.27 Hasil Kuisoner Pertanyaan 7 Masyarakat Umum	98
Tabel 4.28 Hasil Kuisoner Pertanyaan 8 Masyarakat Umum	98
Tabel 4.29 Hasil Kuisoner Pertanyaan 9 Masyarakat Umum	99



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Grand Theft Auto V (Rockstar, 2013)	10
Gambar 2.2 Life Is Strange (Dontnod Entertainment, 2015).....	10
Gambar 2.3 Lightbot (Lightbot Inc. , 2008)	11
Gambar 2.4 Zuma (PopCap Game, 2003).....	12
Gambar 2.5 Need for Speed : Payback (Ghost Game, 2017).....	12
Gambar 2.6 Final Fantasy XV (Luminous Studio, 2016).....	13
Gambar 2.7 The Sims 4 (Maxis, The Sims Studio, 2014)	14
Gambar 2.8 FIFA 18 (EA Sports, 2017).....	14
Gambar 2.9 DoTA Underlord (Valve Corporation, 2019).....	15
Gambar 2.10 Rating Categories ESRB	16
Gambar 2.11 Tokyo School Life (M2 Co.,LTD, 2015).....	18
Gambar 2.12 Multimedia Development Life Cycle.....	22
Gambar 3.1 Gambaran Umum Penelitian	29
Gambar 3.2 Partner in Cream	31
Gambar 3.3 Steins;Gate	32
Gambar 3.4 Gambaran alur permainan visual novel “Around You”	43
Gambar 3.5 Gambaran alur skenario visual novel “Around You” Bagian 1	44
Gambar 3.6 Gambaran alur skenario visual novel “Around You” Bagian 2	45
Gambar 3.7 Desain Menu utama pada visual novel “Around You”	46
Gambar 3.8 Desain load pada visual novel “Around You”	46
Gambar 3.9 Desain save pada visual novel “Around You”	47
Gambar 3.10 Desain antarmuka ketika halaman pada visual novel “Around You” menampilkan satu karakter	47
Gambar 3.11 Desain antarmuka ketika halaman pada visual novel “Around You” menampilkan dua karakter	48
Gambar 3.12 Desain antarmuka ketika halaman pada visual novel “Around You” menampilkan pilihan percabangan rute	48
Gambar 3.13 Desain antarmuka ketika halaman pada visual novel “Around You” menampilkan monolog dengan latar berwarna hitam	49

Gambar 3.14 Desain antarmuka ketika halaman pada visual novel “Around You” menampilkan endcard	49
Gambar 3.15 Desain antarmuka ketika halaman pada visual novel “Around You” menampilkan menu keluar	50
Gambar 3.16 Gambar desain karakter Adi.....	54
Gambar 3.17 Gambar desain karakter Wisnu	55
Gambar 3.18 Gambar desain karakter Rena	55
Gambar 3.19 Gambar desain karakter Dio.....	56
Gambar 3.20 Gambar desain karakter Bapak Adi	56
Gambar 3.21 Gambar desain karakter Pak Polisi	57
Gambar 4.1 Sketch Background	59
Gambar 4.2 Line-art Background	59
Gambar 4.3 Base Color Background	60
Gambar 4.4 Lighting Background.....	60
Gambar 4.5 Shadow Background	61
Gambar 4.6 Efek pada Background	61
Gambar 4.7 Efek tambahan pada Background.....	62
Gambar 4.8 Hasil export Background.....	62
Gambar 4.9 Sketch Button	63
Gambar 4.10 Line Button.....	63
Gambar 4.11 Penambahan Font di Button	64
Gambar 4.12 Tampilan Tombol Pada Main Menu	64
Gambar 4.13 Tampilan Tombol Pada In Game	64
Gambar 4.14 Sketch Awal name box.....	65
Gambar 4.15 Tampilan Awal name box	65
Gambar 4.16 Tampilan Textbox	66
Gambar 4.17 Sketch Karakter Adi	67
Gambar 4.18 Line-art Karakter Adi	67
Gambar 4.19 Base color Karakter Adi.....	68
Gambar 4.20 Shading Karakter Adi.....	68
Gambar 4.21 Ekspresi Karakter Adi	69

Gambar 4.22 Hasil Karakter Adi	69
Gambar 4.23 Menambahkan Background.....	71
Gambar 4.24 Menambahkan Musik.....	71
Gambar 4.25 Penempatan Musik	72
Gambar 4.26 Menambahkan Text.....	72
Gambar 4.27 Mengganti Textbox	73
Gambar 4.28 Memasukan Karakter	74
Gambar 4.29 Memberikan Pilihan Rute.....	74
Gambar 4.30 Pop Up Export Game	75
Gambar 4.31 Pop Up Export Game Complete.....	75
Gambar 4.32 Hasil Export Game	76
Gambar 4.33 Tampilan Main Menu.....	76
Gambar 4.34 Tampilan Monolog	76
Gambar 4.35 Tampilan Menu	77
Gambar 4.36 Tampilan 1 Karakter.....	77
Gambar 4.37 Tampilan 2 Karakter.....	77
Gambar 4.38 Tampilan 3 Karakter.....	78
Gambar 4.39 Tampilan Pilihan Percabangan Cerita.....	78

INTISARI

Narkoba memiliki dampak buruk bagi generasi muda kita. Pencegahan dan pemberantasan penyalahgunaan narkoba harus dilakukan untuk melindungi masa depan bangsa. Pengenalan dampak negative dari penyalahgunaan narkoba sudah dilakukan dengan berbagai cara sosialisasi untuk menekan jumlah penyalahgunaan narkoba.

Menurut penelitian dari BNN, mencatat penggunaan Narkoba di Indonesia mencapai angka 4,5 juta jiwa. Dan kerugian negara mencapai angka 72 triliun rupiah pertahun kerugian material. Menurut BNN kebanyakan pengguna narkoba adalah Pelajar dengan persentase 24% pada tahun 2018.

Pada skripsi ini, penulis mencoba mengembangkan visual novel berjudul "Around You" yang dijalankan pada komputer desktop bersistem operasi Windows menggunakan aplikasi TyranoBuilder v184. Hasil akhir penelitian ini bertujuan untuk membantu remaja agar terhindar dari bahaya terjerumus di lingkungan narkoba dan bahaya narkoba untuk generasi muda.

Kata Kunci: *Game*, visual novel, BNN, narkoba.

ABSTRACT

Drugs have a bad impact on our young generation. Prevention and eradication of drug abuse must be done to protect the nation's future. The introduction of the negative effects of drug abuse has been carried out with various ways of socializing to reduce the number of drug abuse.

According to research from the Indonesian National Narcotics Agency, the use of narcotics in Indonesia has reached 4.5 million. And the state losses reached 72 trillion rupiah per year of material losses. According to BNN Indonesia, most drug users are students with a percentage of 24% in 2018.

In this research,, the author tries to develop a visual novel titled "Around You" which is run on a desktop computer with a Windows operating system using the TyranoBuilder v184 application. The final results of this study aim to help adolescents to avoid the dangers of falling into the drug environment and the dangers of drugs for the younger generation.

Keywords: *Game, Visual Novel, BNN, Drugs.*