

**PERANCANGAN VISUAL NOVEL “WALI SANGA” DENGAN
MENGUNAKAN RENPY DAN ADOBE ILLUSTRATOR**

SKRIPSI



disusun oleh

Yusuf Syaifullah

15.12.8819

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

**PERANCANGAN VISUAL NOVEL “WALI SANGA” DENGAN MENGGUNAKAN
RENPY DAN ADOBE ILLUSTRATOR**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh
Yusuf Syaifullah
15.12.8819

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN VISUAL NOVEL “WALI SANGA” DENGAN
MENGUNAKAN RENPY DAN ADOBE ILLUSTRATOR**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yusuf Syaifullah

15.12.8819

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 19 November 2018

Dosen Pembimbing,



Bhanu Sri Nugraha, M.Kom.
NIR. 190302164

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN VISUAL NOVEL “WALI SANGA” DENGAN MENGUNAKAN RENPY DAN ADOBE ILLUSTRATOR

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yusuf Syaifullah

15.12.8819

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 November 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom.
NIK. 190302164



Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229



Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 26 November 2018

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

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 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,



Yusuf Syaifullah

NIM. 15.12.8819

MOTTO

“Jikalau kamu tidak menolongnya (Muhammad) maka sesungguhnya Allah telah menolongnya (yaitu) ketika orang-orang kafir (musyrikin Mekah) mengeluarkannya (dari Mekah) sedang dia salah seorang dari dua orang ketika keduanya berada dalam gua, di waktu dia berkata kepada temannya: "Janganlah kamu berduka cita, sesungguhnya Allah beserta kita". Maka Allah menurunkan keterangan-Nya kepada (Muhammad) dan membantunya dengan tentara yang kamu tidak melihatnya, dan Al-Quran menjadikan orang-orang kafir itulah yang rendah. Dan kalimat Allah itulah yang tinggi. Allah Maha Perkasa lagi Maha Bijaksana”

[Q.S. At Taubah:40]

“Dan bersegeralah kamu mencari ampunan dari Tuhanmu dan meraih surga yang luasnya seluas langit dan bumi yang disediakan bagi orang-orang bertakwa, (133) (yaitu) orang-orang yang berinfak, baik di waktu lapang maupun sempit, dan orang-orang yang menahan amarahnya dan memaafkan (kesalahan) orang lain. Dan Allah mencintai orang-orang yang berbuat kebaikan, (134) “

[Q.S. Ali Imran:133-134]

“Dan boleh jadi kamu membenci sesuatu tetapi ia baik bagimu, dan boleh jadi kamu menyukai sesuatu tetapi ia buruk bagimu, dan Allah mengetahui dan kamu tidak mengetahui.”

[Q.S. Al-Baqarah: 216]

“Bukankah Kami telah melapangkan untukmu dadamu?,(1) Dan Kami telah menghilangkan dari padamu bebanmu,(2) yang memberatkan punggungmu? (3) Dan Kami tinggikan bagimu sebutan (nama)mu. (4) Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, (5) sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.(6) Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain, (7) dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap.(8.)”

[Q.S. Al-Insyirah: 1-8]

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.

Ibu dan Ayah tercinta

Sebagai tanda bakti, hormat, dan terima kasih yang tak dapat terukur atas semua dukungan dan mendorong saya sampai di titik ini, serta wujud tanggung jawab 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. *Aamiin.*

Kedua kakak saya


Terima kasih sudah selalu mengingatkan adekmu ini untuk tetap mengerjakan skripsi. Terima kasih juga atas masukan, nasehat, dan dukungannya. Semoga kita akan senantiasa erat sampai akhir.

Dosen pembimbing skripsi saya

Terima kasih banyak Bapak Bhanu Sri Nugraha, M. Kom. yang bersedia menjadi dosen pembimbing saya. Bapak telah memberi saya ilmu berupa cara penyusunan naskah yang benar dan rapi, dan itu menjadi salah satu faktor keberhasilan saya.

Semoga Allah S.W.T. membalas jasa budi kalian dan memberikan kemudahan dalam segala urusan. *Aamiin.*

Yogyakarta, 19 November 2018


Yusuf Syaifullah

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil'aalamin, puji syukur kehadiran Allah S.W.T. yang telah memberi petunjuk, kekuatan, dan rahmatnya kepada saya sehingga saya berhasil menyelesaikan skripsi dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai syarat mendapatkan gelar Sarjana Komputer dari Program Studi Sistem Informasi, 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. Rektor Universitas Amikom Yogyakarta, Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM., atas kesempatan yang diberikan penulis sehingga dapat menyelesaikan studi.
2. Dekan Fakultas Ilmu Komputer, Ibu Krisnawati, S.Si., M.T., yang telah memberi izin penulis untuk melakukan penelitian.
3. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom. selaku dosen pembimbing.
4. Erni Seniwati, S.Kom, M.Cs. selaku dosen wali penulis yang selalu siap berdiskusi sejak penulis masih menjadi mahasiswa baru hingga proses skripsi berlangsung.
5. Bapak dan Ibu penulis, yang meski terpisah oleh jarak, selalu memberi penulis semangat untuk menyelesaikan skripsi.
6. Teman-teman penulis yang senantiasa menghibur, memberikan banyak masukan dan bahasan-bahasan menarik lainnya.

Semoga segala bantuan, bimbingan, dan dukungan yang telah diberikan kepada penulis menjadi amal baik dan mendapatkan balasan dari Allah S.W.T.. Penulis berharap, skripsi ini dapat bermanfaat selain bagi penulis, juga bagi pembaca dan dunia pengembangan *video game* di Indonesia. *Aamiin*.

Yogyakarta, 19 November 2018

Penulis



Yusuf Syaifullah

15.12.8819

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
INTISARI	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Penelitian	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metodologi Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Dasar Teori	11
2.2.1 Pengertian Game	11
2.2.2 Jenis Game	12
2.2.3 Jenis Game yang digunakan	16
2.2.4 Pengertian Visual Novel	17
2.2.5 Konten Dan Genre Pada Visual Novel	18
2.3 Aplikasi yang digunakan	22
2.3.1 Renpy 7.0.0	22
2.3.2 Adobe Illustrator	23
2.3.3 Adobe Photoshop CC	23

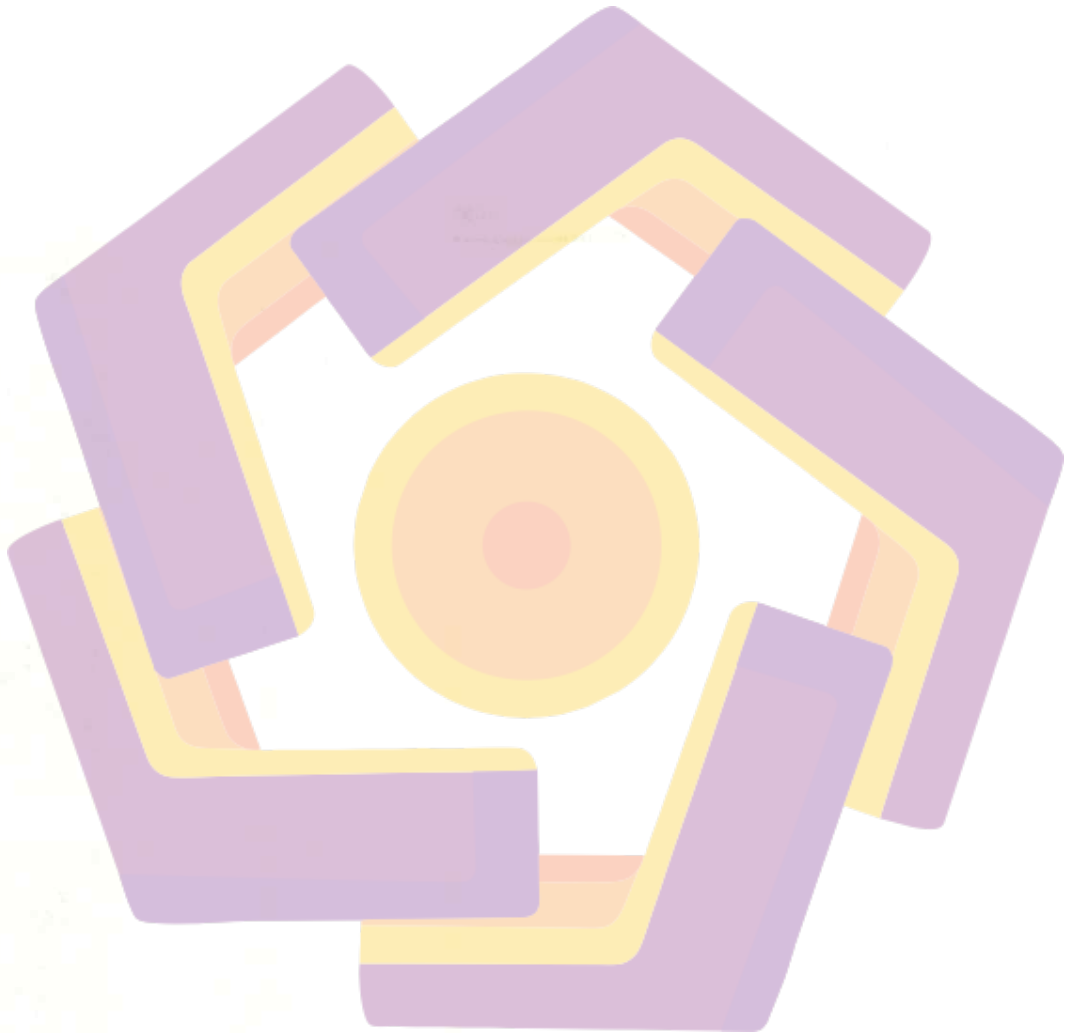
2.4	Wali Sanga	24
BAB III		24
3.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	24
3.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	24
3.3	Perancangan Desain Game.....	26
3.3.1	Ringkasan Game	26
3.3.2	Fitur.....	28
3.3.3	Karakter Game	29
3.3.4	Desain Antarmuka.....	32
3.4	Detail Permainan.....	36
3.4.1	Ringkasan.....	36
3.4.2	Cerita.....	36
3.5	Diagram Permainan.....	47
3.5.1	Lama Permainan	52
3.5.2	Kondisi Kemenangan.....	52
BAB IV		56
4.1	Pembahasan Implementasi.....	56
4.2	Membuat File Proyek Baru	56
4.3	Persiapan Aset Game	57
4.3.1	Mendesain Gambar Latar Belakang	58
4.3.2	Mendesain Karakter	59
4.3.3	Mendesain Tampilan Antarmuka	67
4.3.4	Menentukan Efek Suara dan Musik Latar.....	75
4.4	Penyusunan Visual Novel	75
4.5	Testing.....	76
4.6	Kriteria Respondent	76
4.6.1	Laki Laki.....	76
4.6.2	Wanita	77
4.7	Publikasi.....	81
4.8	Daftar Pertanyaan Kuisiner	81
4.9	Hasil Rekapitulasi Evaluasi	84
BAB V		89
5.1	Kesimpulan	89
5.2	Saran	89

DAFTAR PUSTAKA 90

LAMPIRAN..... 93

1. Naskah Visual Novel 93

2. Hasil Kuisioner 145



DAFTAR TABEL

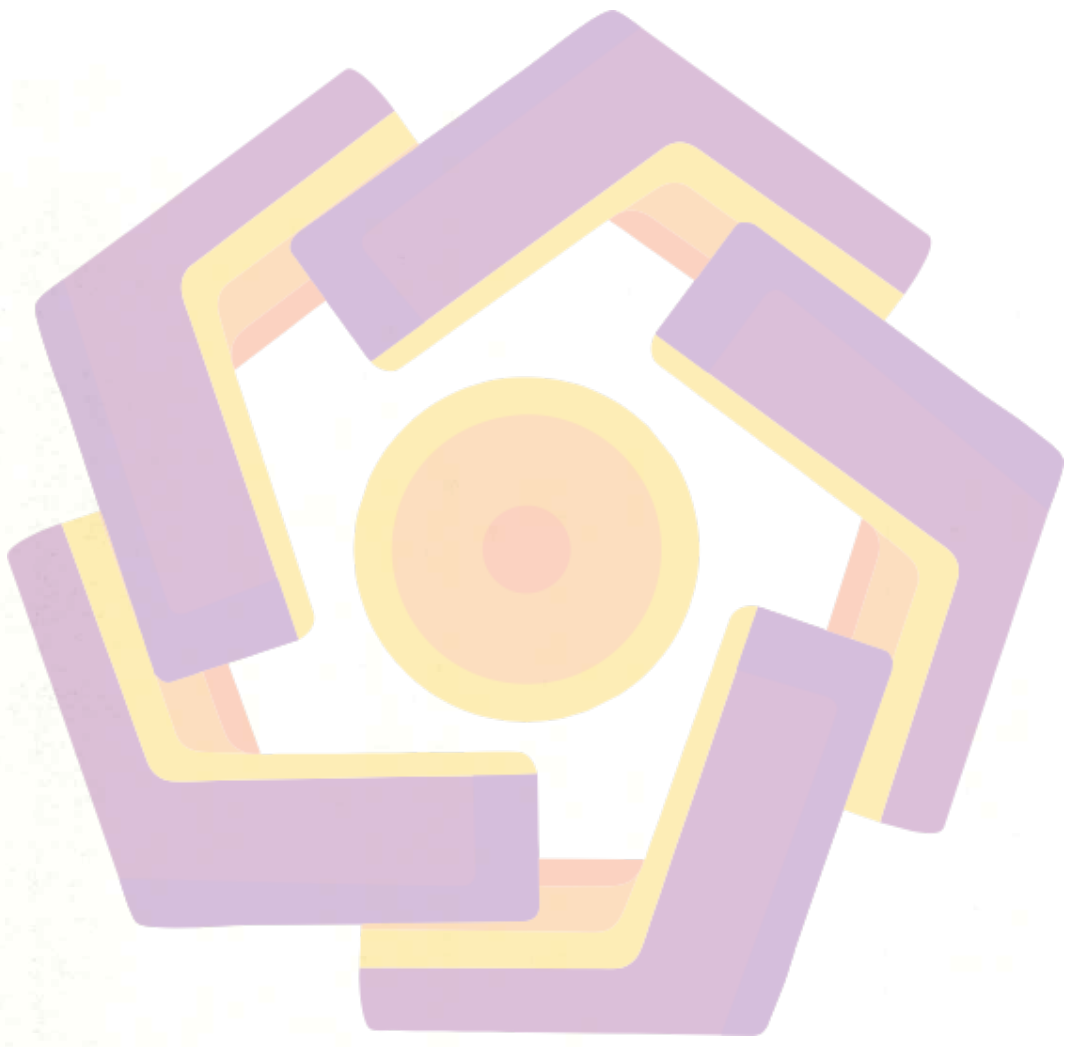
Tabel 4.1: Langkah-langkah mendesain karakter	60
Tabel 4.2: Nama para respondent Laki-laki	76
Tabel 4.3: Nama para respondent Perempuan	77
Tabel 4.4: Hasil pengujian kuantitatif	77



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1: Sword Art Online: Fatal Bullet (Namco Bandai Games, 2018).....	13
Gambar 2.2: Far Cry 5 (Ubisoft, 2018).....	14
Gambar 2.3: Age of Empires: Definitive Edition (Microsoft Game Studios, 2018)	15
Gambar 2.4: Point Blank (GIO, 2015).....	16
Gambar 2.5: Salah satu jenis game edukasi (Puzzle).....	17
Gambar 2.6: Tampilan Ren'py 7.00.....	22
Gambar 2.7: Tampilan Adobe Illustrator CS6	23
Gambar 2.8: Tampilan Adobe Photoshop CC	24
Gambar 3.1: Desain menu Start	33
Gambar 3.2: Desain menu Load pada visual novel “Wali Sanga”	33
Gambar 3.3: Desain menu Save pada visual novel “Wali Sanga”	34
Gambar 3.4: Tampilan antarmuka ketika menampilkan satu karakter.....	35
Gambar 3.5: Tampilan antarmuka ketika menampilkan dua karakter	35
Gambar 3.6: Tampilan antarmuka ketika percabangan pilihan	36
Gambar 3.7: Gambar alur permainan.....	47
Gambar 3.8: Gambar alur permainan kisah 1	47
Gambar 3.9: Gambar alur permainan kisah 2	48
Gambar 3.10: Gambar alur permainan kisah 3	48
Gambar 3.11: Gambar alur permainan kisah 4	49
Gambar 3.12: Gambar alur permainan kisah 5	49
Gambar 3.13: Gambar alur permainan kisah 6	50
Gambar 3.14: Gambar alur permainan kisah 7	50
Gambar 3.15: Gambar alur permainan kisah 8	51
Gambar 3.16: Gambar alur permainan kisah 9	51
Gambar 4.1: Contoh foto yang digunakan sebagai latar belakang.....	58
Gambar 4.2: Contoh gambar hasil editing latar belakang.....	59
Gambar 4.1: Contoh foto yang digunakan sebagai latar belakang.....	58
Gambar 4.2: Contoh gambar hasil editing latar belakang.....	59
Gambar 4.3: Tampilan dialog text box dan actor name box	68
Gambar 4.4: coding untuk menampilkan gui pilihan.....	69
Gambar 4.5: Tampilan pop-up gui.....	70
Gambar 4.6: Tampilan state tombol saat belum di edit	71
Gambar 4.7: Tampilan state tombol standar yang sudah jadi	72
Gambar 4.8: Tampilan tombol Share	73

Gambar 4.9: Tampilan Save Screen..... 74
Gambar 4.10: Tampilan Load Screen 74
Gambar 4.11: Tampilan Setting Screen 74
Gambar 4.12: Tampilan Quit Screen 75



INTISARI

Pengembangan permainan Video terus menjadi lebih dan lebih kompleks. Dalam waktu, format baru dari permainan Video yang dikenal sebagai Visual Novel perlahan-lahan dibesarkan di Jepang. Mereka adalah salah satu permainan yang disebut sebagai Jepang Bishoujo permainan dan sekarang tahu sebagai salah satu format yang digunakan di Jepang sebagai salah satu subcultere dalam game sejarah. Muncul sebagai sebuah novel yang normal di layar, Visual Novel membawa bersama-sama seperti gambar latar belakang, karakter, suara, animasi dan berbagai media di satu permainan, membuat novel lebih realistis. Indonesia, sebagai negara lain, sudah menetapkan beberapa mata rakyat pada Visual Novel. Beberapa berkumpul untuk membuatnya, beberapa berkumpul untuk diterjemahkan, dan lain berbagi tentang hal itu. Beberapa juga memulai program pencipta Visual Novel mereka sendiri, seperti Pytom, Renpy pencipta yang membuatnya murni didasarkan pada Phyton, yang juga digunakan dalam makalah ini.

Renpy sebagai Visual Novel pencipta program membawa lebih banyak keuntungan daripada beberapa pencipta Visual Novel lain. Renpy menggunakan script yang murni untuk membuat satu, yang mampu membuat sesuatu mungkin, asalkan Anda pemrograman memadai. Sementara itu juga mungkin untuk membuat sebuah Novel Visual standar, untuk membuatnya lebih baik dari standar, Beach Restaurant, nama dari Novel Visual dalam tulisan ini, dilaksanakan 2 minigames di dalamnya. Sementara Visual Novel dianggap permainan, ada tidak perlu untuk merekrut orang-orang berbakat sebanyak yang diperlukan. Ada hanya satu orang yang diperlukan untuk melakukannya. Sehingga, apa adalah langkah pertama untuk mengembangkan permainan tersebut? Cara membuat Visual Novel dengan kafe minigame menggunakan Renpy?

Dalam tulisan ini, penulis menunjukkan bahwa dalam membuat sebuah permainan, terutama Visual Novel permainan menggunakan Renpy akan mudah dilakukan. Dia juga mengharapkan di masa depan, permainan seperti Visual Novel akan secara luas dikenal di Indonesia, dan orang-orang akan mulai membuat mereka.

Kata kunci: Multimedia, Permainan, Visual Novel, Wali Sanga, Renpy, Bishoujo permainan Jepang

ABSTRACT

The development of Video Game continued to become more and more complex. In a time, a new format of Video Game known as Visual Novel slowly raised in Japan. They are one of the game which called as Japanese Bishoujo Game and now know as one of the format used in Japan as one of the subculture in Gaming History. Appears as a normal novel in a screen, Visual Novel brings together such as background picture, character, sound, animation and many media in a single game, making the novel more realistic. Indonesia, as well as other country, already set some of the people's eyes on Visual Novel. Some gather to make it, some gather to translated it, and the other sharing about it. Several also start their own Visual Novel creator program, like Pytom, Renpy creator which made it purely based on Phyton, which is also used in this paper.

Renpy as a Visual Novel creator program brings more advantages than several other Visual Novel creator. Renpy use pure script to make one, which capable to make anything possible, as long as your programming is adequate. While it's also possible to make a standard Visual Novel, to make it more better than a standard, Beach Restaurant, the name of the Visual Novel in this paper, implemented 2 minigames in it. While Visual Novel is considered a Game, there's no need to recruit as many talented people as needed. There's only one person needed to do it. So that, what's the first step to develop such game? How to make Visual Novel with Café minigame using Renpy?

In this paper, the author showed that in creating a game, especially Visual Novel game using Renpy will be easily carried out. He also expecting in the near future, games such Visual Novel will be widely known in Indonesia, and people will start creating them.

Keywords : Multimedia, Game, Visual Novel, Wali Sanga, Renpy, Japanese Bishoujo Game