

**PEMBUATAN GAME NOVEL VISUAL "MY STORY:
PURPLE INK" MENGGUNAKAN SOFTWARE REN'PY**

Tugas Akhir



Disusun oleh:

Aditya Sapta Aji 05.01.1979

Gigih Primandana 05.01.1975

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
PROGRAM STUDI D3
STMIK AMIKOM YOGYAKARTA
2007**

HALAMAN PENGESAHAN

Pembuatan Game Novel Visual "My Story: Purple Ink" Menggunakan Software Renpy

Laporan Tugas Akhir ini disusun guna memenuhi sebagian persyaratan untuk menyelesaikan program studi Diploma III jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

Disahkan dan disetujui oleh:



Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta

Dosen Pembimbing



(Dr. M. Suyanto, MM)

The text is positioned below a circular official seal of STMIK AMIKOM YOGYAKARTA and a handwritten signature in black ink.

(Amir Fatah Sofyan, ST.)

The text is positioned below a handwritten signature in black ink.

HALAMAN BERITA ACARA

Tugas Akhir dengan judul “Pembuatan Game Novel Visual ”My Story: Purple Ink” Menggunakan Software Renpy” ini telah diuji dan dipertahankan di depan tim penguji STMIK AMIKOM Yogyakarta pada:

Hari : Kamis
Tanggal : 17 Januari 2008
Pukul : 12:30
Tempat : ruang Pointer

Peserta :

Aditya Sapta Aji

05.01.1979


Tim Penguji

Penguji I

Penguji II



(Drs. Bambang Sudaryatno, MM)



(Armadyah Amborowati, S. Kom)

PERSEMBAHAN

Kepada:

Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan segenap rahmat, barokah dan hidayah-Nya.

Kedua orang tua kami tercinta yang memberi dukungan baik moril maupun materiil serta do'a restunya.

Bapak Dr. M. Suyanto, MM, selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Bapak Amir Fatah Sofyan, ST., selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dengan penuh kesabaran sehingga terselesaikan Tugas Akhir ini dengan baik.

Semua Ketua jurusan STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Dosen maupun karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Chandra R. Atmaja thanks banget sobat baikku.

Intan ndut, imutz, luthu yang telah menjadi inspirasi, semangat, dan doa buatku.

Bulek terimakasih atas doa dan menjadi tempat curhat.

Terima kasih teman-temanku Mia, Erik, Tiyan, mas Doni, mas Ucup, mbak Bekti, Endra, Echa, Rokhman yang jadi best friend, Tanyo, Aji, Ilham, Ikha, Ephiel, Sembot, Joko, Datin, Ayu, Indah, Suparjan, Bibah, Mamat, Arik, Arga pekok, Danik, Dhanie, Ria, Imam, Yantie yang selalu menemaniku dalam setiap kesempatan, mbak Ninik, mbak Arif, mbak Susi, mas Mey, mas Ok, Dika, Patrik, baju biru berkacamata, Abi, Anas, Mytha, Vichi, Anis, Peppy, Tyas, Ari, Heni, Juni2, si S, Wiwid, Puput, Windyku, neng Githa, temen-temen seperjuangan di jurnalistik, anak-anak d3tiB pokokna thanks yakzz.

Pokokna semua mahasiswa yang kuliah di AMIKOM semoga menjadi inspirasi, referensi, dan masukan buat kalian.

Semua pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan baik saran maupun kritik yang membantu.

MOTTO

1. Pelajarilah sebuah masalah dari segala sisi, dan kamu akan yakin untuk menemukan dimana kesalahan itu berada.

(Kahlil Gibran)

2. Pengetahuan adalah mahkotamu, dan pemahaman adalah pegawaimu. Ketika mereka bersamamu, kamu tidak dapat memiliki harta yang lebih berharga selain mereka.

(Kahlil Gibran)

3. Kehidupan adalah sebuah pulau di tengah samudera kesendirian, sebuah pulau yang batu-batunya adalah harapan, yang pohon-pohonnya adalah impian, dan yang alurnya adalah kedahagaan.

(Kahlil Gibran)

4. Jadilah orang yang bijaksana, biarkanlah akal, bukan nafsu. Yang menjadi pembimbing hidupmu.

(Kahlil Gibran)

5. Bila akal berbicara kepadamu, dengarkanlah apa yang dia katakan, dan kamu akan selamat. Gunakanlah dengan baik apa yang diungkapkannya dan kamu akan menjadi seperti orang yang bersenjata.

(Kahlil Gibran)

KATA PENGANTAR

Puji syukur, kami panjatkan kepada Tuhan YME yang telah memberikan rahmat-Nya, sehingga kami dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Pembuatan Game Novel Visual ”My Story: Purple Ink” Menggunakan Software Renpy”.

Dalam hal ini kami ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak, sehingga Tugas Akhir ini dapat tersusun dengan baik. Tanpa bantuan dari berbagai pihak tentunya kami mengalami banyak kesulitan. Pada kesempatan ini kami mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Tuhan YME atas segala limpahan rahmat dan karunia yang diberikan.
2. Orang tua tercinta.
3. Bapak Dr. M. Suyanto, MM, selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST., selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dengan penuh kesabaran sehingga terselesaikan Tugas Akhir ini dengan baik.
5. Para dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang mengajarkan ilmunya kepada kami.
6. Semua pihak yang membantu dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Kami menyadari, Tugas Akhir ini masih memiliki banyak kekurangan, untuk itu kami mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari semua pihak untuk penyempurnaan di masa datang.

Akhir kata kami mengucapkan banyak terimakasih.

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN BERITA ACARA	ii
PERSEMBAHAN	iii
MOTTO	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG MASALAH	1
B. RUMUSAN MASALAH	2
C. TUJUAN PENULISAN	3
D. BATASAN MASALAH	3
E. METODE PENGUMPULAN DATA	3
F. SISTEMATIKA PENULISAN	4
BAB II DASAR TEORI	6
A. MULTIMEDIA	6
A.1. Sejarah Multimedia	6
A.2. Definisi Multimedia	6
A.3. Obyek-obyek Multimedia	7
A.4. Struktur Sistem Informasi Multimedia	8
A.5. Sistem Penyajian Multimedia	10
A.6. Pemanfaatan Multimedia	12
B. GAME	13
B.1. Awal Perkembangan	14
B.2. Industri Game	15
B.3. Genre Game	16
B.3.1. Novel Visual	18
C. PERANGKAT LUNAK YANG DIGUNAKAN	20

D. PERANGKAT KERAS YANG DIGUNAKAN	24
BAB III PRA PRODUKSI	25
A. STORYLINE	25
B. TINJAUAN DESAIN	26
C. ALUR DIAGRAM PROGRAM	27
D. RANCANGAN INTERFACE	28
BAB IV PROSES PRODUKSI	32
A. PEMBUATAN GAME NOVEL VISUAL	32
A.1. Menggambar dengan CorelDRAW 12	32
A.1.1. Mendesain Objek Karakter	32
A.1.2. Mewarnai Objek	33
A.2.1. Menentukan Background	34
A.3.1. Menentukan Musik untuk Suara Latar	34
A.4.1. Sintak Program pada Software Ren'Py 6.3.2	36
A.4.1.1. Menuliskan Sintak Program	36
A.5.1. Proses Rendering	45
B. Hasil Produksi	47
B.1. Burn ke Dalam CD	47
BAB V PENUTUP	49
A. KESIMPULAN	49
B. SARAN	49
DAFTAR PUSTAKA	51