

**MEMBANGUN VISUAL NOVEL INTERAKTIF “REBIRTH:
WARRIOR’S REDEMPTION” DENGAN PENDEKATAN
MULTI-ENDING**

SKRIPSI

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



disusun oleh

TEGAR JULIAN SANDI

17.11.1265

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**MEMBANGUN VISUAL NOVEL INTERAKTIF “REBIRTH:
WARRIOR’S REDEMPTION” DENGAN PENDEKATAN
MULTI-ENDING**

SKRIPSI

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



disusun oleh

TEGAR JULIAN SANDI

17.11.1265

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**MEMBANGUN VISUAL NOVEL INTERAKTIF “REBIRTH:
WARRIOR’S REDEMPTION” DENGAN PENDEKATAN MULTI-
ENDING**

yang disusun dan diajukan oleh

Tegar Julian Sandi

17.11.1265

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 25 Juli 2024

Dosen Pembimbing,



Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**MEMBANGUN VISUAL NOVEL INTERAKTIF “REBIRTH:
WARRIOR’S REDEMPTION” DENGAN PENDEKATAN MULTI-
ENDING**

yang disusun dan diajukan oleh

Tegar Julian Sandi

17.11.1265

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 25 Juli 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Arifiyanto Hadinegoro, S.Kom, MT
NIK. 190302289

Rifda Faticha Alfa Aziza, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302392

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 25 Juli 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Tegar Julian Sandi
NIM : 17.11.1265

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Membangun Visual Novel Interaktif “Rebirth: Warrior’s Redemption”
Dengan Pendekatan Multi-Ending**

Dosen Pembimbing : Bayu Setiaji, 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, 25 Juli 2024

Yang Menyatakan,



Tegar Julian Sandi

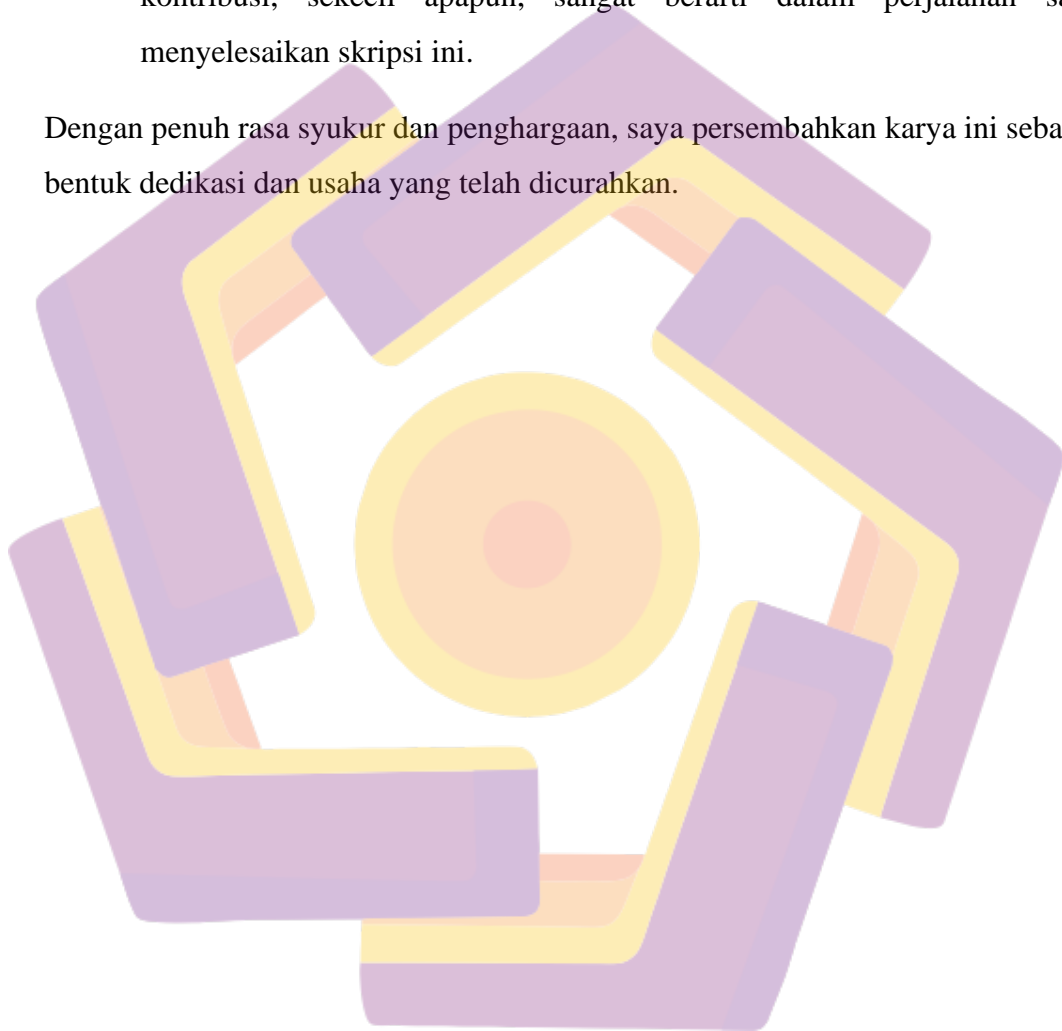
HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan dengan penuh rasa syukur dan penghargaan kepada:

1. Orang Tua Tercinta. Terima kasih atas dukungan, cinta, dan doa yang tiada henti. Kalian adalah sumber kekuatan dan inspirasi saya. Tanpa pengorbanan dan kesabaran kalian, saya tidak akan mampu mencapai titik ini. Setiap langkah dalam perjalanan akademik saya ini tidak lepas dari doa dan kasih sayang yang kalian curahkan.
2. Dosen Pembimbing, Bapak Bayu Setiaji, M.Kom. Terima kasih yang sebesar-besarnya atas bimbingan, waktu, dan ilmu yang telah diberikan selama penyusunan skripsi ini. Kesabaran dan keahlian Bapak dalam membimbing saya melewati setiap tantangan sangatlah berharga. Bapak telah memberikan arahan yang jelas dan mendorong saya untuk terus berusaha dan mencapai hasil terbaik.
3. Seluruh Dosen dan Staf Universitas Amikom Yogyakarta. Terima kasih telah memberikan ilmu, bimbingan, serta dukungan selama saya menimba ilmu di universitas ini. Setiap pengajaran dan nasihat yang diberikan sangat berarti bagi perkembangan akademik dan pribadi saya.
4. Rekan-rekan di Program Studi Informatika. Terima kasih atas kerjasama dan dukungan kalian selama ini. Diskusi-diskusi yang kita lakukan telah banyak membantu dalam memperluas wawasan dan pemahaman saya. Khususnya, terima kasih kepada Ferdy, Rico, Janji, dll. Kalian adalah rekan seperjuangan yang hebat.
5. Sahabat-sahabat Terbaik. Terima kasih atas tawa, dukungan moral, dan semangat yang kalian berikan. Kehadiran kalian di setiap momen penting sangat berarti bagi saya. Khususnya, terima kasih kepada Niko, Rasyid, dan Maria. Kalian selalu ada untuk mendengarkan dan memberikan motivasi ketika saya menghadapi kesulitan.

6. Seluruh Keluarga Besar. Terima kasih atas dukungan, doa, dan kasih sayang yang selalu kalian berikan. Keluarga adalah pilar utama yang selalu memberikan kekuatan dan semangat dalam setiap langkah hidup saya.
7. Semua Pihak yang Tidak Dapat Saya Sebutkan Satu per Satu. Terima kasih atas segala bantuan, dukungan, dan doa yang telah diberikan. Setiap kontribusi, sekecil apapun, sangat berarti dalam perjalanan saya menyelesaikan skripsi ini.

Dengan penuh rasa syukur dan penghargaan, saya persembahkan karya ini sebagai bentuk dedikasi dan usaha yang telah dicurahkan.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Membangun Visual Novel Interaktif 'Rebirth: Warrior's Redemption' Dengan Pendekatan Multi-Ending" ini tepat pada waktunya.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer di Program Studi Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, sebagai Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Ibu Windha Mega Pradnya Duhita, M.Kom sebagai Ketua Program Studi Informatika di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Bayu Setiaji, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
5. Seluruh dosen dan staf Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta, yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan dan pengalaman selama masa perkuliahan.
6. Kedua orang tua tercinta, yang selalu memberikan dukungan moril dan materil serta doa yang tiada henti.
7. Teman-teman di Program Studi Informatika, angkatan 2017, yang telah memberikan semangat dan kerjasama dalam suka dan duka selama menjalani perkuliahan.
8. Sahabat-sahabat terbaik, yang selalu memberikan dorongan dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.

9. Seluruh keluarga besar, yang selalu memberikan dukungan dan doa yang tulus.

10. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah memberikan bantuan dan dukungan dalam berbagai bentuk.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis sendiri dan pembaca pada umumnya.

Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih dan semoga Tuhan Yang Maha Esa senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua.

Yogyakarta, 6 Juli 2024

Penulis



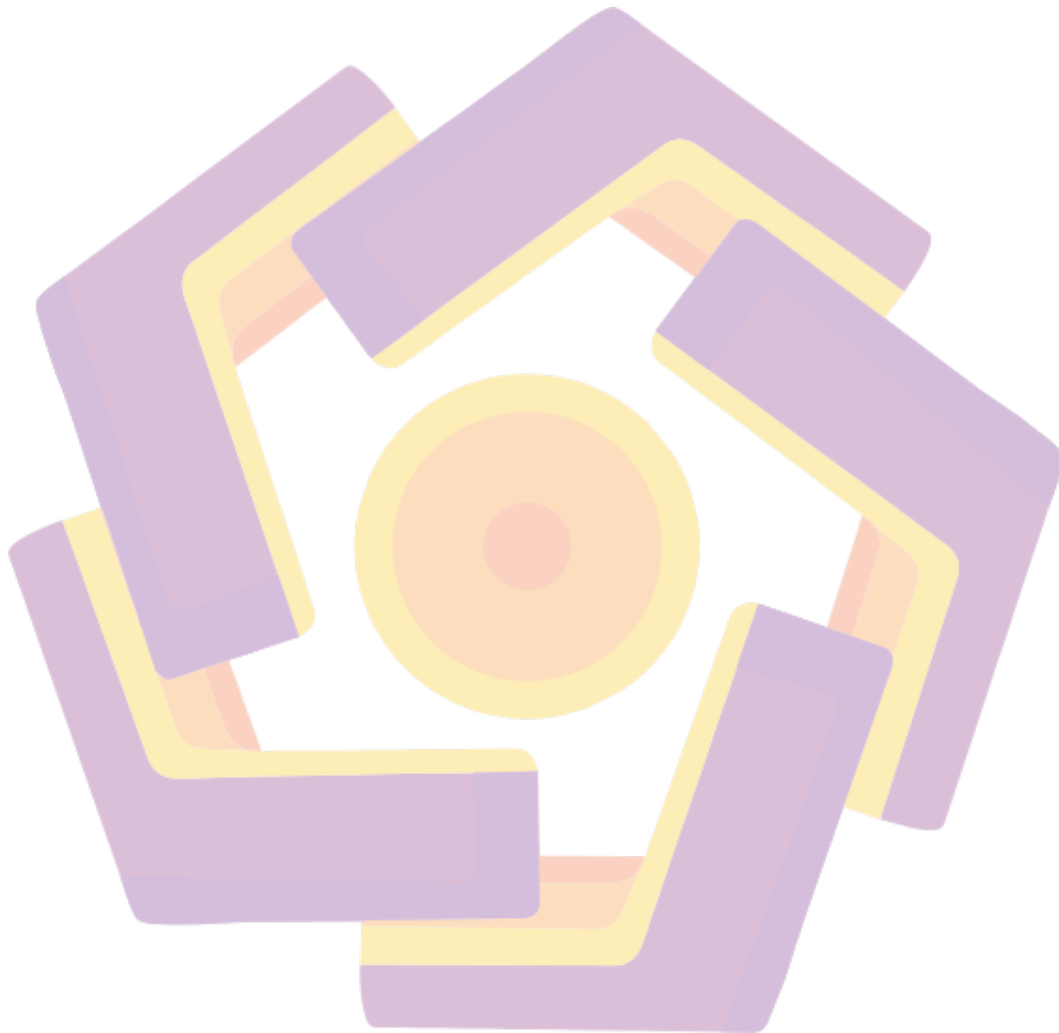
DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xiv
DAFTAR ISTILAH	xv
INTISARI	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
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	5
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Studi Literatur	7
2.2 Dasar Teori.....	10

BAB III METODE PENELITIAN	14
3.1 Objek Penelitian.....	14
3.2 Alur Penelitian	15
3.3 Alat Dan Bahan.....	18
3.4 Alur Cerita Dan Ending	21
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	24
4.1 Spesifikasi Teknik.....	24
4.2 Hasil Perancangan.....	26
4.2.1 Diagram alur cerita	26
4.2.2 Desain karakter dan latar belakang	28
4.2.3 Implementasi dalam Ren'py	28
4.2.4 Pengujian dan validasi	29
4.3 Hasil Pengembangan.....	29
4.4 Hasil Pengujian	31
4.5 Pembahasan.....	38
BAB V PENUTUP	39
5.1 Kesimpulan	39
5.2 Saran	41
REFERENSI	43
LAMPIRAN.....	45

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Batasan Masalah	3
Tabel 2.1. Keaslian Penelitian	8
Tabel 4.1. Ringkasan Feedback	33

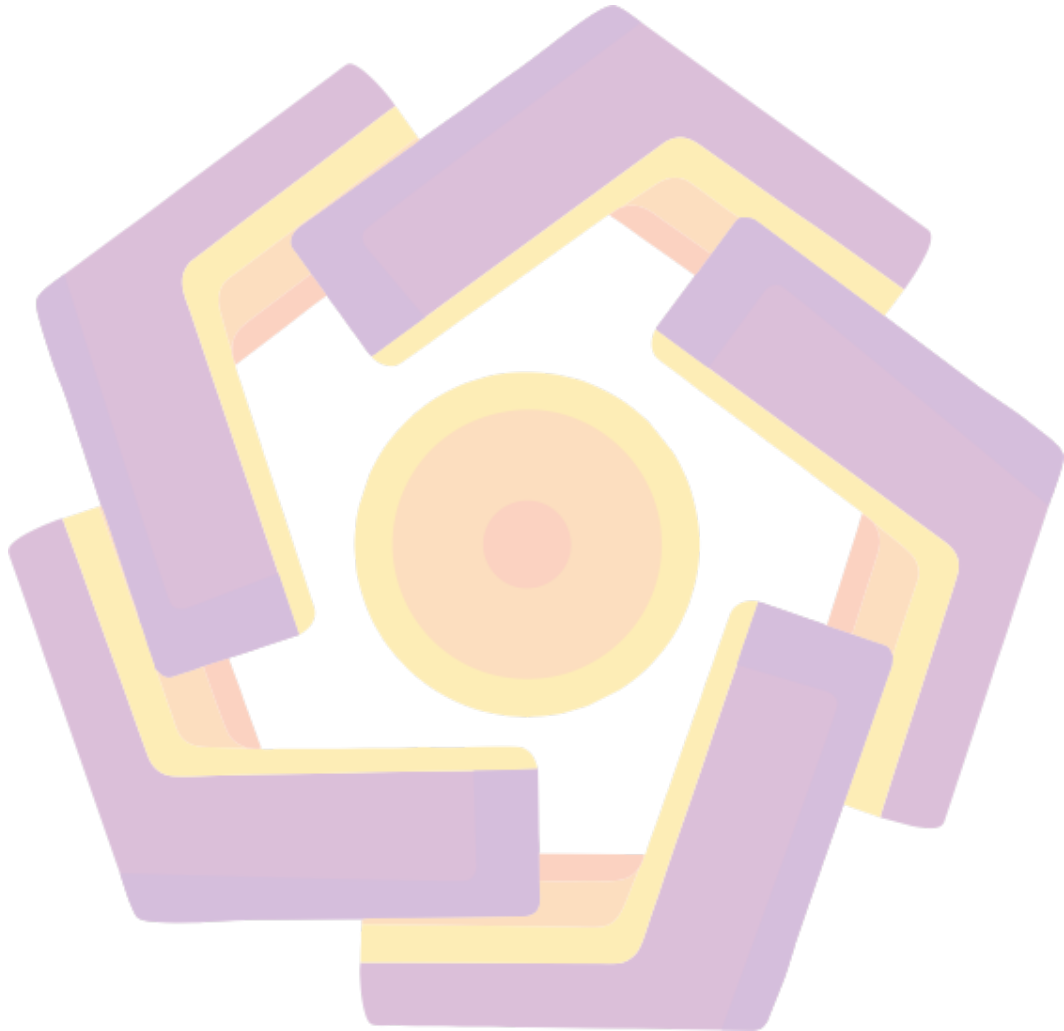


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Implementasi dalam Kode Ren'Py	12
Gambar 2.2. Implementasi dalam Kode Ren'Py-2.....	13
Gambar 2.3. Implementasi dalam Kode Ren'Py-3.....	13
Gambar 3.1. Alur Penelitian	17
Gambar 3.2. Antarmuka Ren'Py	19
Gambar 4.1. Diagram Alur Cerita.....	26
Gambar 4.2. Implementasi dalam Ren'Py.....	28
Gambar 4.3. Screenshot in Game	30
Gambar 4.4. Logika Jalur Cerita.....	30
Gambar 4.5. Integrasi Visual	31
Gambar 4.6. Integrasi Audio.....	31
Gambar 4.7. Distribusi Penilaian Performa oleh Game Tester.....	34
Gambar 4.8. Distribusi Penilaian Kendala Teknis oleh Game Tester	34
Gambar 4.9. Distribusi Penilaian Grafis dan Visual oleh Game Tester	35
Gambar 4.10. Distribusi Penilaian Gameplay oleh Game Tester	35
Gambar 4.11. Distribusi Penilaian Cerita oleh Game Tester	36
Gambar 4.12. Distribusi Penilaian Variasi Ending oleh Game Tester	36
Gambar 4.13. Distribusi Penilaian Audio oleh Game Tester.....	37
Gambar 4.14. Distribusi Penilaian Potensi Pengembangan oleh Game Tester	37

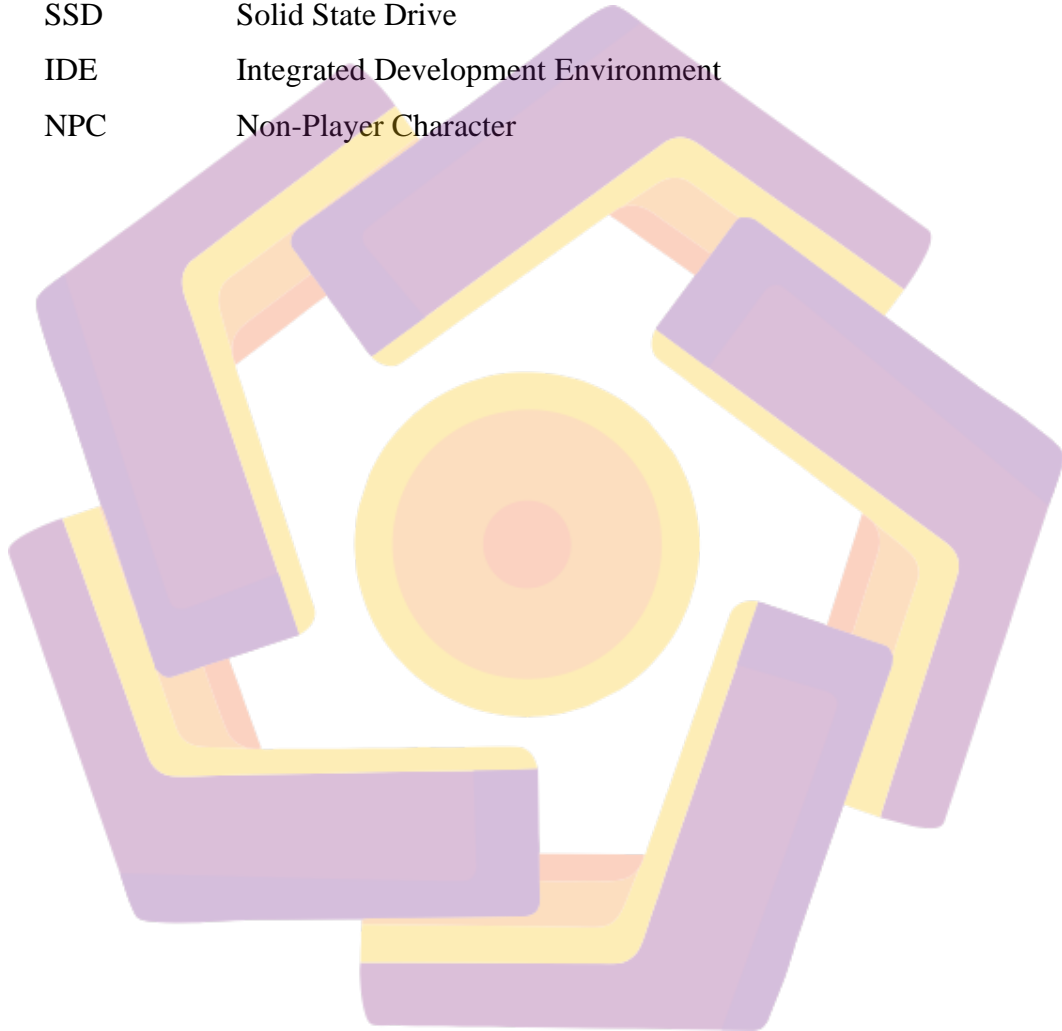
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuesioner Penelitian.....	45
Lampiran 2. Data Umpan Balik Pengguna	51
Lampiran 3. Skrip Kode Program.....	53
Lampiran 4. Contoh Output Program	58



DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

RAM	Random Access Memory
CPU	Central Processing Unit
GPU	Graphics Processing Unit
SSD	Solid State Drive
IDE	Integrated Development Environment
NPC	Non-Player Character



DAFTAR ISTILAH

Visual Novel	Genre permainan video yang menggabungkan narasi teks dengan visual yang biasanya statis atau sedikit animasi.
Ren'Py	Mesin pengembangan visual novel open-source yang menggunakan bahasa pemrograman Python.
Multi-ending	Pendekatan dalam pengembangan cerita di mana cerita dapat memiliki beberapa akhir berbeda berdasarkan pilihan yang dibuat oleh pemain.
Interaktivitas	Kemampuan pemain untuk mempengaruhi alur cerita atau hasil permainan melalui pilihan yang mereka buat.
NPC	Non-Player Character; karakter dalam game yang tidak dikendalikan oleh pemain.
Replayability	Kemampuan sebuah game untuk dimainkan kembali dengan variasi pengalaman atau hasil yang berbeda setiap kali bermain.
Python	Bahasa pemrograman yang digunakan untuk mengembangkan logika game dan interaktivitas dalam Ren'Py.
Immersion	Tingkat keterlibatan dan keterpaduan pemain dengan pengalaman permainan.
Self-presence	Tingkat di mana pemain merasa 'hadir' dalam dunia game.
Plot bercabang	Struktur cerita di mana jalur cerita dapat bercabang berdasarkan keputusan yang diambil oleh pemain.
RAM	Memori akses acak yang digunakan oleh komputer untuk menyimpan data sementara yang sedang diproses. RAM memungkinkan akses data yang sangat cepat, yang penting untuk kinerja sistem yang optimal.
CPU	Unit pemrosesan pusat yang bertanggung jawab untuk menjalankan instruksi dari program komputer. CPU sering

disebut sebagai otak komputer karena mengontrol dan mengkoordinasikan semua operasi.

GPU

Unit pemrosesan grafis yang dirancang khusus untuk menangani dan mempercepat pemrosesan gambar dan video. GPU digunakan dalam aplikasi yang membutuhkan rendering grafis intensif seperti game dan desain grafis.

SSD

Drive penyimpanan data yang menggunakan memori flash untuk menyimpan data secara permanen. SSD menawarkan kecepatan baca dan tulis yang lebih tinggi dibandingkan dengan hard disk drive (HDD) tradisional, membuatnya ideal untuk meningkatkan kinerja sistem.

IDE

Lingkungan pengembangan terintegrasi yang menyediakan alat dan fitur yang diperlukan untuk pengembangan perangkat lunak, termasuk editor kode, debugger, dan alat pembuatan. Contoh IDE populer adalah Visual Studio Code dan PyCharm.

INTISARI

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia hiburan, termasuk dalam perkembangan visual novel yang semakin populer. Namun, kebanyakan visual novel yang ada masih terbatas pada satu alur cerita dengan satu akhir yang linear. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah visual novel interaktif berjudul "Rebirth: Warrior's Redemption" dengan pendekatan multi-ending menggunakan Ren'Py. Masalah yang diteliti adalah bagaimana pendekatan multi-ending dapat diimplementasikan secara efektif dan tantangan apa saja yang muncul dalam proses pengembangannya.

Metode penelitian yang digunakan meliputi tahap perancangan cerita, pengembangan menggunakan Ren'Py, dan pengujian dengan melibatkan pengguna dari lingkungan Universitas Amikom Yogyakarta. Tahap perancangan cerita difokuskan pada pembuatan beberapa jalur cerita dan akhir yang berbeda berdasarkan pilihan pemain. Pengembangan dilakukan dengan menggunakan Ren'Py, sebuah alat pengembangan visual novel yang memungkinkan implementasi fitur interaktif. Pengujian melibatkan evaluasi dari pengguna untuk menilai kualitas cerita, interaksi, dan pengalaman bermain.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan multi-ending berhasil diimplementasikan dengan baik dalam visual novel "Rebirth: Warrior's Redemption". Pengguna memberikan tanggapan positif terhadap variasi jalur cerita dan akhir yang berbeda. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan visual novel di Indonesia, serta menunjukkan potensi Ren'Py sebagai alat pengembangan yang efektif. Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh pengembang game lokal dan akademisi yang tertarik pada pengembangan cerita interaktif. Penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk mengembangkan cerita tambahan dan mengeksplorasi penggunaan teknologi lain dalam pengembangan visual novel.

Kata kunci: visual novel, multi-ending, Ren'Py, pengembangan game, cerita interaktif.

ABSTRACT

The advancement of information and communication technology has significantly impacted the entertainment industry, including the increasing popularity of visual novels. However, most existing visual novels are limited to a single storyline with a linear ending. This research aims to develop an interactive visual novel titled "Rebirth: Warrior's Redemption" using a multi-ending approach with Ren'Py. The research addresses how the multi-ending approach can be effectively implemented and the challenges encountered during its development.

The research methodology includes the stages of story design, development using Ren'Py, and testing involving users from Universitas Amikom Yogyakarta. The story design stage focuses on creating multiple story paths and different endings based on player choices. The development stage employs Ren'Py, a visual novel development tool that facilitates the implementation of interactive features. Testing involves user evaluations to assess the quality of the story, interaction, and gameplay experience.

The research results show that the multi-ending approach was successfully implemented in the visual novel "Rebirth: Warrior's Redemption." Users provided positive feedback on the variety of story paths and different endings. This research contributes to developing visual novels in Indonesia and demonstrates Ren'Py's potential as an effective development tool. The findings can be utilized by local game developers and academics interested in interactive storytelling. Further research could explore additional story development and the use of other technologies in visual novel development.

Keyword: *visual novel, multi-ending, Ren'Py, game development, interactive storytelling.*