

**PERANCANGAN GAME EDUKASI VISUAL NOVEL UNTUK
MENGAJARKAN KONSEP BELA NEGARA**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

AHMAD RIZKI NUR AZIZ

18.82.0376

Kepada

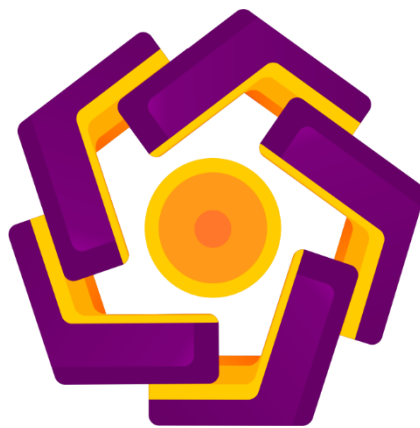
**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

**PERANCANGAN GAME EDUKASI VISUAL NOVEL UNTUK
MENGAJARKAN KONSEP BELA NEGARA**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

AHMAD RIZKI NUR AZIZ

18.82.0376

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN GAME EDUKASI VISUAL NOVEL UNTUK
MENGAJARKAN KONSEP BELA NEGARA**

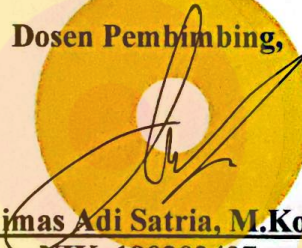
yang disusun dan diajukan oleh

Ahmad Rizki Nur Aziz

18.82.0376

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 17 Februari 2025

Dosen Pembimbing,


Dhimas Adi Satria, M.Kom
NIK. 190302427

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN GAME EDUKASI VISUAL NOVEL UNTUK
MENGAJARKAN KONSEP BELA NEGARA**

yang disusun dan diajukan oleh

Ahmad Rizki Nur Azis

18.82.0376

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Februari 2025

Susunan Dewan Penguji

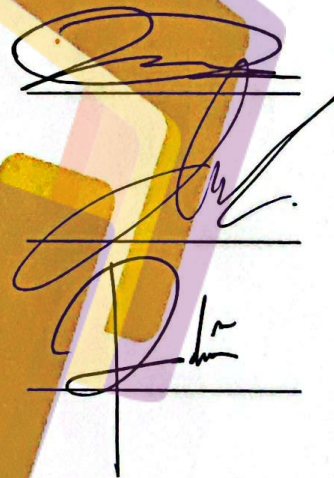
Nama Penguji

Tanda Tangan

Rizky, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302311

Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302437

Raditya Wardhana, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302208



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 17 Februari 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ahmad Rizki Nur Aziz

Nim : 18.82.0376

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul berikut ini:

PERANCANGAN GAME EDUKASI VISUAL NOVEL UNTUK MENGAJARKAN KONSEP BELA NEGARA

Dosen pembimbing : Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom.

1. Karya ini adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan **gagasan, rumusan, dan penelitian SAYA** sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan 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 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 ketidak benaran 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, 6 Maret 2025

Yang Menyatakan



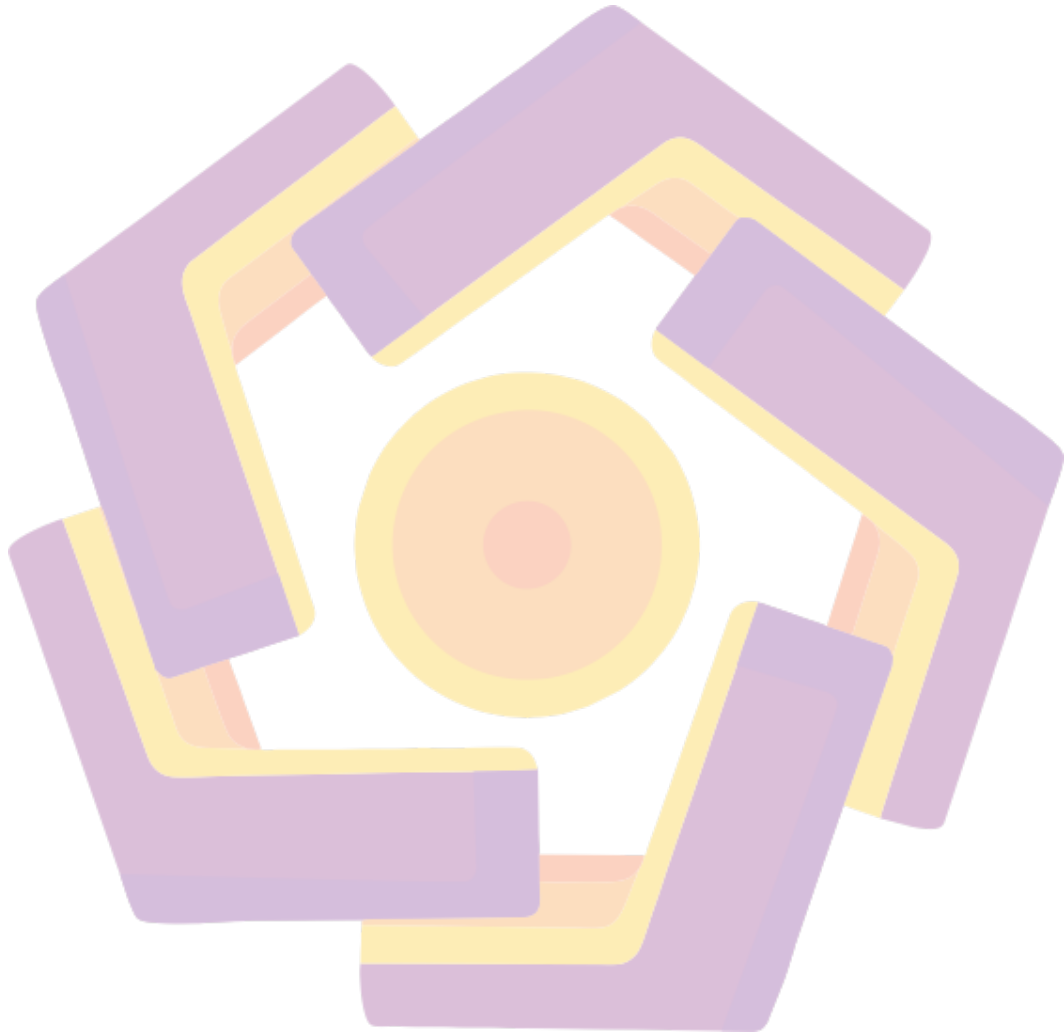
Ahmad Rizki Nur Aziz

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR ISTILAH	ix
INTISARI	x
ABSTRACT.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Batasan Masalah	1
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	2
1.6 Metodologi Penelitian.....	2
1.7 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Studi Literatur.....	4
2.2 Dasar Teori	9
BAB III METODE PENELITIAN	12
3.1 Gambaran Umum	12
3.2 Alur Penelitian.....	13
3.3 Pengumpulan Data.....	14
3.4 Analisis Kebutuhan Sistem Fungsional.....	18
3.5 Analisis kebutuhan Sistem Non-Fungsional.....	19
3.6 Perancangan Pra-Produksi	19
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	30
4.3 Uji evaluasi	40
BAB V PENUTUP	43
5.1 Kesimpulan.....	43
5.2 Saran	43
REFERENSI.....	44

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Keaslian Penelitian	6
Tabel 3.1. Kebutuhan non-Fungsional	19
Tabel 3.2. Karakter Utama	21
Tabel 3.3. Karakter Pembantu	24
Tabel 4.1. Hasil Uji Kebutuhan Fungsional	37
Tabel 4.2. Kuisisioner Uji Evaluasi	40

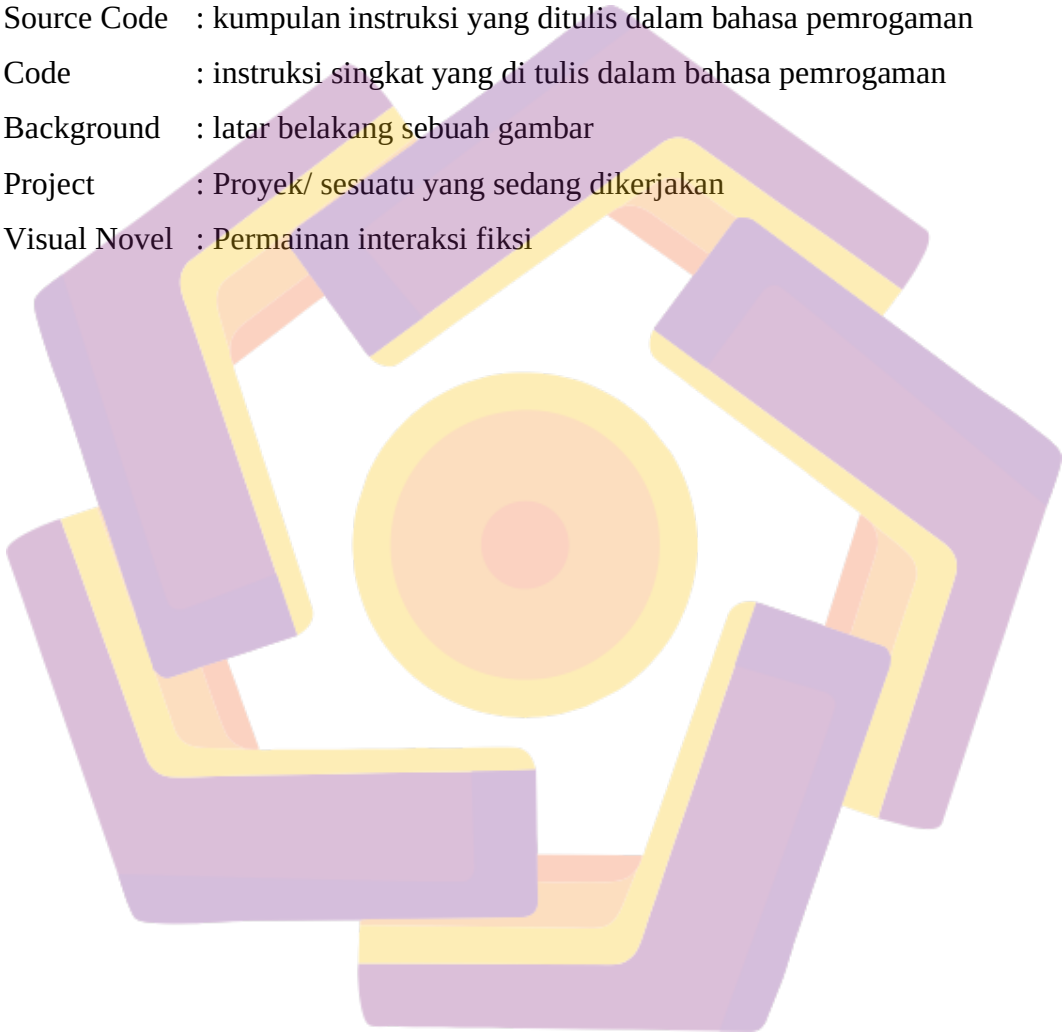


DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Alur Penelitian	14
Gambar 3.2. E-book Game Development with ren'py	15
Gambar 3.3. Contoh tokoh protagonis	15
Gambar 3.4. Contoh tokoh antagonis	16
Gambar 3.5. Contoh ui game Visual Novel	16
Gambar 3.6. Gameplay game Denganronpa	17
Gambar 3.7. Gameplay game Clannad	18
Gambar 3.8. Background Kos	28
Gambar 3.9. Background kamar Kos	28
Gambar 3.10. Background ruang kelas Matematika dasar	28
Gambar 3.11. Background atap kampus	29
Gambar 3.12. Flowchart Navigasi	29
Gambar 4.1. Asset dari situs Itch.io	30
Gambar 4.2. Antarmuka pembuatan project	31
Gambar 4.3. Antarmuka penginputan nama project	31
Gambar 4.4. Antarmuka pemilihan resolusi layar	32
Gambar 4.5. Antarmuka pemilihan aksen dan warna latar belakang	32
Gambar 4.6. Folder images pada project ren'py	33
Gambar 4.7. Antarmuka peilihan open project	33
Gambar 4.8. Source code Define	34
Gambar 4.9. Source code label	34
Gambar 4.10. Source code penginputan nama	35
Gambar 4.11. Code Scene dan Show	35
Gambar 4.12. Konflik pertama	36
Gambar 4.13. Konflik Kedua	36
Gambar 4.14. Konflik ketiga	36
Gambar 4.15. Konflik keempat	37
Gambar 4.16. Konflik kelima	37
Gambar 4.17. Hasil akhir permainan	37
Gambar 4.18. Penjelasan Materi	38

DAFTAR ISTILAH

- Game : permainan yang merujuk pada permainan digital
- Game Engine : Perangkat lunak yang digunakan untuk menciptakan atau mengembangkan game
- Source Code : kumpulan instruksi yang ditulis dalam bahasa pemrograman
- Code : instruksi singkat yang di tulis dalam bahasa pemrograman
- Background : latar belakang sebuah gambar
- Project : Proyek/ sesuatu yang sedang dikerjakan
- Visual Novel : Permainan interaksi fiksi



INTISARI

Teknologi di dekade akhir ini telah berkembang sangat pesat. Termasuk kedalam teknologi tersebut adalah *game*. *Game* memiliki banyak peminat khususnya di kalangan remaja. Selain untuk hiburan, *game* juga dapat digunakan sebagai metode pengajaran. Penelitian kali ini akan menggunakan *game* khususnya *game* bergenre *visual novel* menggunakan *game engine Ren'py* sebagai bahan pengajaran konsep bela negara. kebutuhan akan pengetahuan bela negara akhir akhir ini sangat diperlukan, khususnya untuk remaja setingkat mahasiswa untuk menanamkan sifat patriotisme.

Untuk melakukan penelitian ini, diperlukan beberapa instrumen penelitian, yaitu *game visual novel* sebagai bahan pengajaran konsep bela negara, materi bela negara, dan responden. Langkah pertama yang diperlukan adalah melakukan observasi dan studi literatur tentang materi yang akan dibahas. Selanjutnya perancangan dan pembuatan *game* yang bertema bela negara sebagai bahan penyampaian materi dengan menerapkan metode pra-produksi dan produksi. Langkah selanjutnya adalah uji coba pada responden, langkah terakhir adalah pengisian kuisioner sebagai patokan sejauh mana materi dapat tersampaikan.

Dari hasil kuisioner nanti akan ditemukan sejauh mana penelitian ini berhasil mengajarkan konsep bela negara kepada remaja dan menanamkan sifat patriotisme. Selain itu hasil penelitian ini juga diharapkan dapat berguna bagi penelitian selanjutnya oleh peneliti-peneliti yang membutuhkan materi tentang bela negara ataupun *game visual novel* yang berkonsep bela negara.

Kata kunci: *Ren'py*, *Visual Novel*, Bela Negara, *game*,

ABSTRACT

In this last decade, technology has been grown rapidly. Game was one on the list that succesfully grown. Game had a lot of enthusiast, especially teenager. Aside of being the entertainment, game also being used as instrument of teaching. In this research, we are using game especially Visual Novel as instrument of teaching to teach about national defense. The understanding about national defense are crucial in this last decade especially for teenager and college students to learn about patriotism.

For the research to be done, we need few instruments of research, like a visual novel's game, the teachings of national defense, and respondent. First we need to observe and study on some literature to understand the research. Next we need to design and make a visual novel's game using ren'py as game engine as a tool to teach and research about national defense. We use some method like pre-production and production to develop the visual novel's game. And last and for final we gona test the final game that has been finished to the responden that are teenagers especially college students. We hand over the qusetionnaire to the respondet to know the result of the respondent's knowledge about national defense.

Hopefully the research will increase the knowledge of the respondent about national defense and also increase the patriotism of the teenagers especially college students. And for the result can be used as literature of the next research that need national defense as core of the upcoming research.

Keyword: Ren'py, Visual Novel, game, national defense,