

**PERANCANGAN VISUAL NOVEL “LIVE WITH ME”  
SEBAGAI MEDIA EDUKASI UNTUK MELAWAN  
KEKERASAN TERHADAP HEWAN**

**SKRIPSI**



Disusun oleh  
Nisrina Yumna Adelia  
16.11.0721

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2020**

**PERANCANGAN VISUAL NOVEL “LIVE WITH ME” SEBAGAI MEDIA  
EDUKASI UNTUK MELAWAN KEKERASAN TERHADAP HEWAN**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Sarjana  
Pada Program Studi Informatika



**disusun oleh**

Nisrina Yumna Adelia

16.11.0721

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2020**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN VISUAL NOVEL “LIVE WITH ME” SEBAGAI  
MEDIA EDUKASI UNTUK MELAWAN KEKERASAN TERHADAP  
HEWAN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Nisrina Yumna Adelia**

**16.11.0721**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 2 April 2020

**Dosen Pembimbing,**

**Eli Pujastuti, M.Kom.**

**NIK. 190302227**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN VISUAL NOVEL “LIVE WITH ME” SEBAGAI  
MEDIA EDUKASI UNTUK MELAWAN KEKERASAN TERHADAP  
HEWAN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Nisrina Yumna Adelia**

**16.11.0721**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 15 April 2020

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Tonny Hidayat, M.Kom**  
**NIK. 190302182**

**Haryoko, S.Kom., M.Cs**  
**NIK. 190302286**

**Eli Pujastuti, M.Kom**  
**NIK. 190302227**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 15 April 2020

**DEKAN INFORMATIKA AMIKOM YOGYAKARTA**

**Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.**  
**NIK. 190302001**

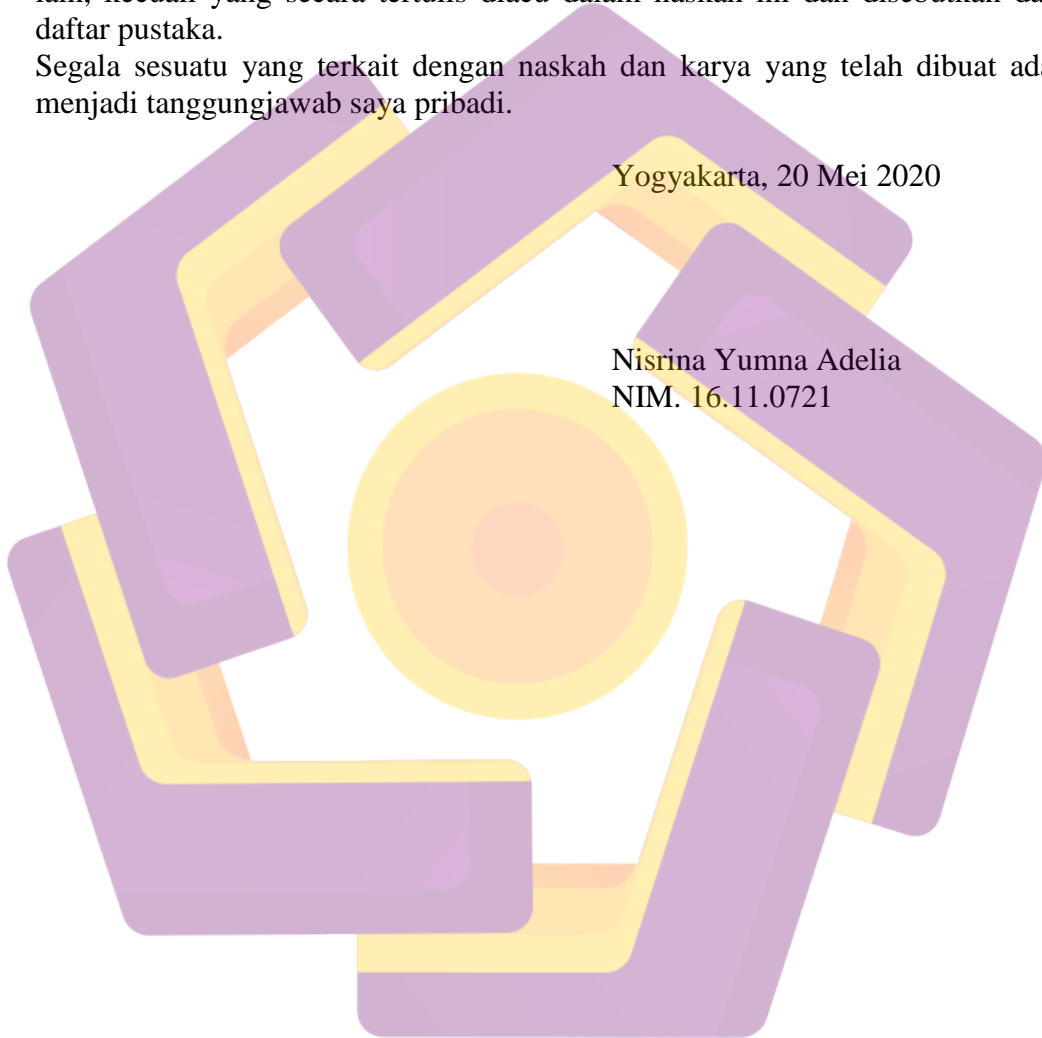
## **PERNYATAAN**

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, 20 Mei 2020

Nisrina Yumna Adelia  
NIM. 16.11.0721



## **MOTTO**

“Doa akan membuat kita menjadi individu yang bersifat kuat. Masalah membuat kita menjadi individu yang dewasa. Usaha keras akan membuat kita menjadi individu yang maju.”

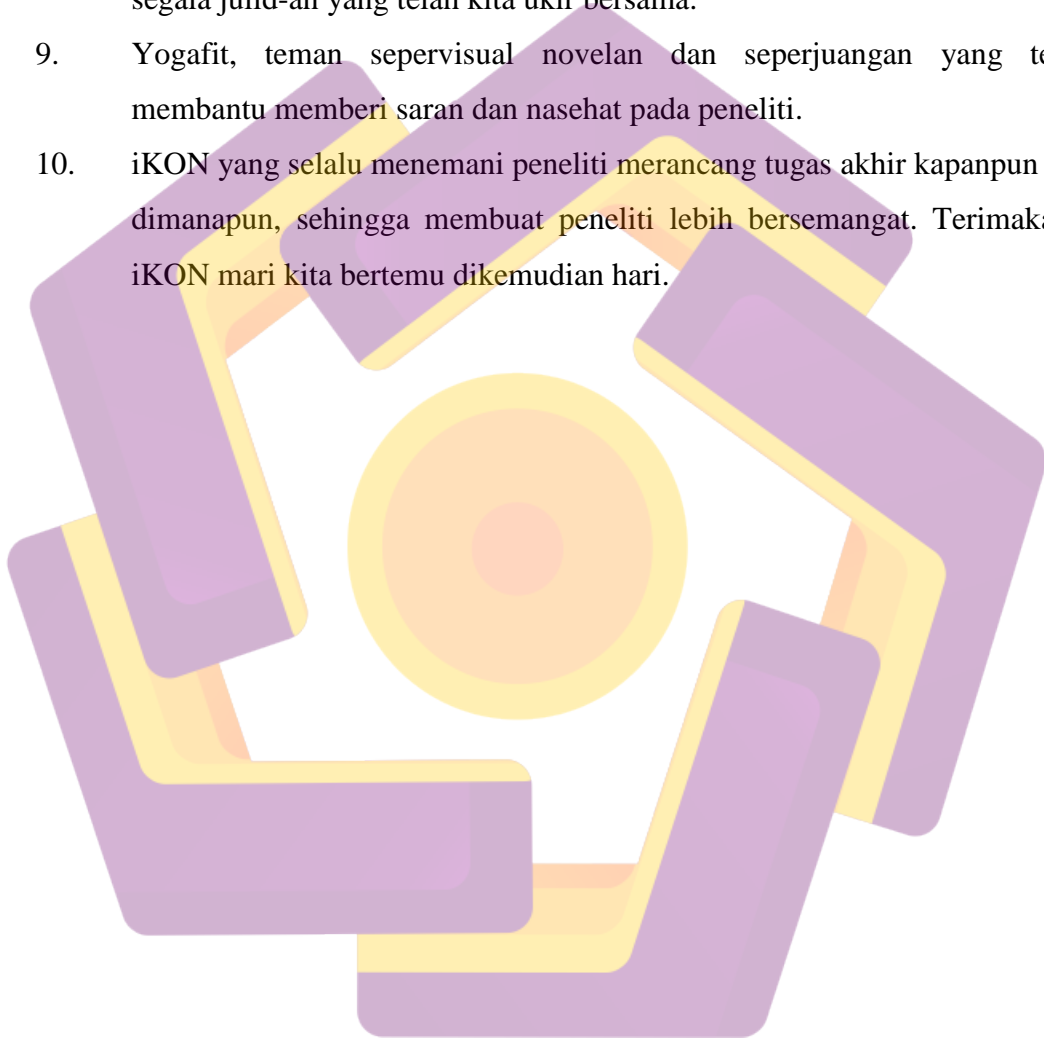


## PERSEMBAHAN

Puji Syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan karunia dan pertolongan-Nya sehingga peneliti dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi yang berjudul "PERANCANGAN VISUAL NOVEL "LIVE WITH ME" SEBAGAI MEDIA EDUKASI UNTUK MELAWAN KEKERASAN TERHADAP HEWAN" dengan baik. Berbagai halangan dalam proses penyusunan skripsi dapat peneliti atasi atas berkat doa, dorongan, dan bantuan dari berbagai pihak yang telah membantu peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini. Tidak lupa penulis persembahkan karya tulis ini untuk:

1. Allah SWT, yang senantiasa memberikan berkah yang tak terkira.
2. Ibu Eli Pujastuti, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang selalu sabar memberikan bimbingannya selama proses penyusunan skripsi ini. Terimakasih atas perhatian, waktu, ilmu, arahan, serta nasihat yang ibu berikan.
3. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom., Bapak Haryoko, S.Kom., M.Cs., selaku dosen penguji skripsi atas saran dan masukannya sehingga skripsi ini menjadi lebih baik.
4. Segenap Dosen Fakultas Ilmu Komputer yang telah berbagi ilmu dan pengalaman selama masa perkuliahan serta segenap staff karyawan Fakultas Ilmu Komputer yang telah memberikan bantuan sehingga segala urusan administrasi skripsi dapat berjalan dengan lancar.
5. Bapak Wahyu Widodo, Ibu Ocke Budiarti, Wisnu, Elok, Kinanti selaku keluarga yang sangat peneliti cintai. Terimakasih atas segala kasih sayang, cinta, dukungan, nasihat, bantuan, dan omelannya yang membuat peneliti dapat menjalani hidup dengan bahagia sampai saat ini.
6. Bapak Sutrisno dan Ibu Reni, yang menjadi rumah kedua bagi peneliti selama masa perkuliahan ini, terimakasih atas segala bantuan, perhatian, serta kasih sayangnya selama ini.

7. Teman-teman “BLDN Cantik” Nindy, Danti, Kisma, Ghesa, yang selalu menjadi tempat untuk pulang dan selalu mengisi hari-hari liburan dengan penuh canda tawa dan wanita-wanita ghibahan kita.
8. Luqi, Isna, Fitri, Intan, Catur yang telah mengisi hari-hari peneliti selama masa perkuliahan ini, terimakasih atas segala kenangan, canda tawa dan segala julid-an yang telah kita ukir bersama.
9. Yogafit, teman supervisual novelan dan seperjuangan yang telah membantu memberi saran dan nasehat pada peneliti.
10. iKON yang selalu menemani peneliti merancang tugas akhir kapanpun dan dimanapun, sehingga membuat peneliti lebih bersemangat. Terimakasih iKON mari kita bertemu dikemudian hari.





## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "PERANCANGAN VISUAL NOVEL "LIVE WITH ME" SEBAGAI MEDIA EDUKASI UNTUK MELAWAN KEKERASAN TERHADAP HEWAN" dengan lancar. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan program S1 Informatika Universitas Amikom Yogyakarta. Dalam penyusunan laporan ini penulis mendapat bantuan dari berbagai pihak. Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada para pihak yang telah membantuk dalam penulisan laporan skripsi ini. Maka dari itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Ibu Eli Pujastuti, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang selalu sabar memberikan bimbingannya selama proses penyusunan skripsi ini.
4. Dewan Penguji dan segenap Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah berbagi ilmu dan pengalamannya.
5. Kedua orang tua beserta kakak-kakak yang selalu mendoakan, memberikan semangat dan dukungan moril.
6. Penulis sumber bacaan, jurnal dan makalah yang penulis jadikan referensi dalam penulisan laporan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa masih ada banyak kekurangan di dalam laporan ini. Namun penulis berharap laporan skripsi ini dapat memberikan manfaat pada para pembaca sekalian.

Yogyakarta, April 2020

Nisrina Yumna Adelia

16.11.0721

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN .....	iii
PENGESAHAN .....	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
INTISARI.....	xviii
ABSTRACT.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1.    Latar Belakang.....	1
1.2.    Rumusan Masalah.....	5
1.3.    Batasan Masalah .....	5
1.4.    Maksud dan Tujuan Penelitian .....	6
1.5.    Manfaat Penelitian .....	6
1.5.1    Bagi Penulis.....	6
1.5.2    Bagi Pengguna.....	6
1.5.3    Bagi Pemerintah .....	6

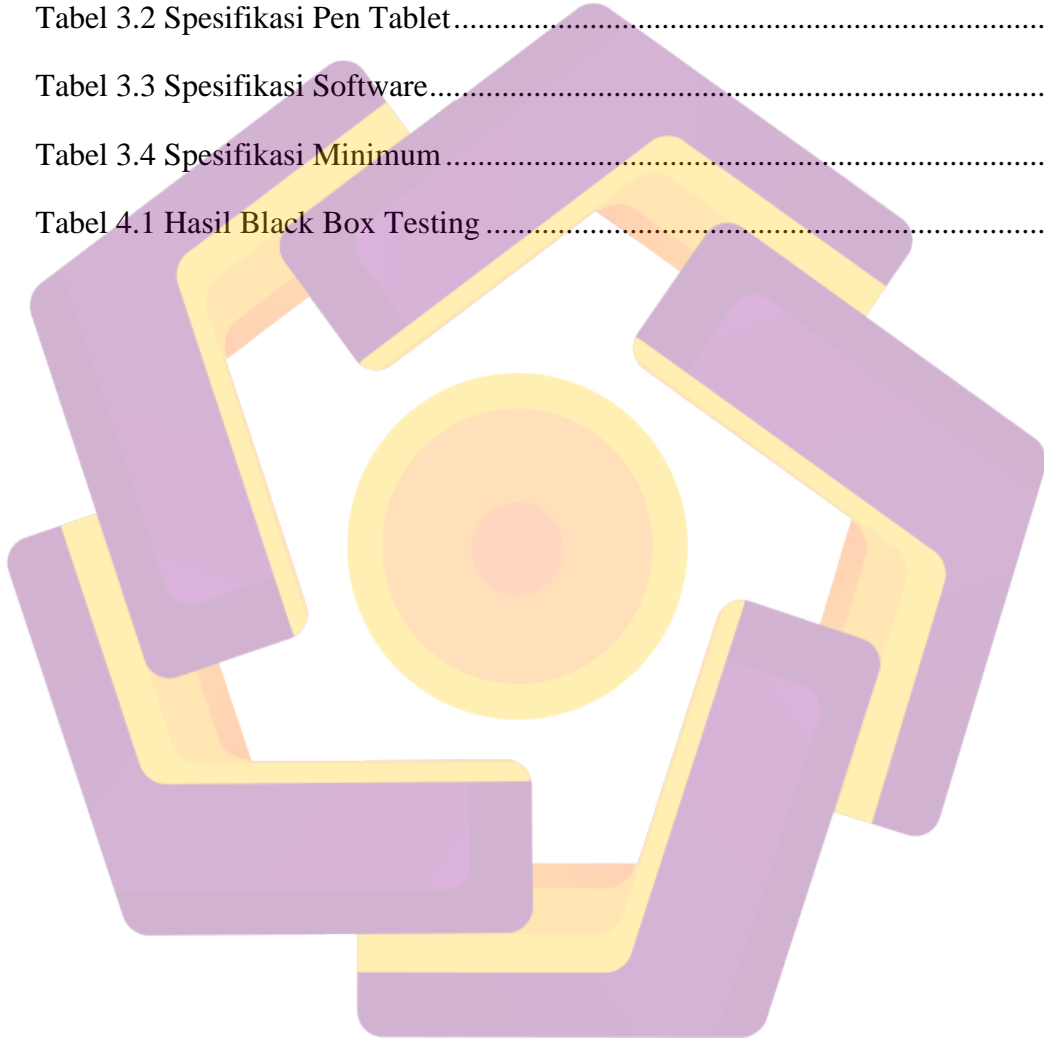
1.6.	Metode Penelitian .....	7
1.6.1	Studi Literatur .....	7
1.6.2	Metode Perancangan .....	7
1.7.	Sistematika Penulisan .....	9
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>		<b>11</b>
2.1.	Tinjauan Pustaka .....	11
2.2.	Definisi Game .....	13
2.2.1	Definisi Game Menurut Ahli .....	14
2.3.	Pengertian Genre Game .....	14
2.4.	Jenis-Jenis Game .....	15
2.5.	Pengertian Game Edukasi .....	17
2.5.1	Prinsip Game Edukasi .....	18
2.6.	Manfaat Bermain Game .....	19
2.7.	Definisi Visual Novel .....	21
2.8.	Elemen Desain Visual .....	21
2.9.	Kekerasan terhadap Hewan (Animal Abuse) .....	23
2.9.1	Definisi Animal Abuse .....	23
2.9.2	Tipe-tipe Kekerasan terhadap Hewan (Animal Abuse) ....	24
2.10.	Kesejahteraan Hewan (Animal Welfare) .....	25
2.10.1	Definisi Animal Welfare .....	25

2.10.2	Konsep Kesejahteraan terhadap Hewan (Animal Welfare)	
		26
2.11.	Definisi MDLC .....	27
2.12.	Metode Testing .....	28
2.13.	Perangkat Lunak yang Digunakan .....	28
2.13.1	TyranoBuilder Visual Novel Studio.....	28
2.13.2	Adobe Photoshop .....	29
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>30</b>
3.1.	Analisis Kebutuhan Sistem.....	30
3.1.1	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	30
3.1.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	30
3.2.	Perancangan Desain Game .....	32
3.2.2	Konsep.....	33
3.2.3	Desain.....	34
3.2.4	Storyline .....	34
3.2.5	Desain Karakter.....	35
3.2.6	Desain Antarmuka.....	36
3.2.7	Detail Permainan .....	41
3.2.8	Diagram Permainan.....	49
3.2.9	Lama Permainan.....	50

3.2.10	Kondisi Kemenangan .....	50
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>51</b>
4.1.	<i>Material Collecting</i> (Pegumpulan Materi) .....	51
4.1.1	Background .....	51
4.1.2	Ilustrasi .....	53
4.1.3	Slide Scene .....	57
4.1.4	Karakter .....	58
4.1.5	Tombol (Button) .....	62
4.1.6	Window Textbox .....	64
4.2.	Assembly (Pembuatan) .....	67
4.2.1	Implementasi .....	67
4.2.2	Export Game .....	73
4.3.	Testing (Pengujian) .....	79
4.4.	Distribution .....	82
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>84</b>
5.1.	Kesimpulan .....	84
5.2.	Saran .....	85
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>87</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Spesifikasi Laptop Pembuatan .....	31
Tabel 3.2 Spesifikasi Pen Tablet .....	31
Tabel 3.3 Spesifikasi Software .....	31
Tabel 3.4 Spesifikasi Minimum .....	32
Tabel 4.1 Hasil Black Box Testing .....	79



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : Genre Game Berdasar Tujuan Pembuatannya (2019).....	17
Gambar 2.2 CLANNAD (2004).....	21
Gambar 3.1 Siklus Pengembangan MLDC.....	33
Gambar 3.2 Desain Menu Start Pada Visual Novel “Live With Me”.....	37
Gambar 3.3 Desain Load/Save Pada Visual Novel “Live With Me” .....	37
Gambar 3.4 Tampilan Interface Ketika Halaman Novel Menampilkan Satu Karakter.....	38
Gambar 3.5 Tampilan Interface Ketika Halaman Novel Menampilkan Dua Karakter.....	39
Gambar 3.6 Tampilan Interface Ketika Halaman Novel Menampilkan Pilihan Percabangan Menuju Rute Berbeda.....	39
Gambar 3.7 Tampilan Interface Ketika Halaman Novel Menampilkan Prolog Cerita.....	40
Gambar 3.8 Tampilan Interface Ketika Halaman Novel Menampilkan Prolog Cerita.....	40
Gambar 3.9 Tampilan Endcard Visual Novel.....	41
Gambar 3.10 Gambar Alur Permainan Visual Novel “Live With Me” .....	49
Gambar 4.1 Membuat Shape Dengan Pattern Overlay .....	52
Gambar 4.2 Menambahkan Beberapa Objek .....	52
Gambar 4.3 Sketsa Ilustrasi .....	53
Gambar 4.4 Color Pallete.....	54
Gambar 4.5 Menggambar Beberapa Objek.....	54
Gambar 4.6 Menggambar Beberapa Objek.....	55
Gambar 4.7 Menambahkan Gambar Objek Tambahan.....	55

Gambar 4.8 Lighting Dan Shadow Ilustrasi.....	56
Gambar 4.9 Hasil Export Ilustrasi.....	57
Gambar 4.10 Slide Scene Monolog Pada Game Visual Novel “Live With Me”..	58
Gambar 4.11 Sketsa Kasar Karakter .....	59
Gambar 4.12 Line-Art Karakter .....	59
Gambar 4.13 Coloring Karakter.....	60
Gambar 4.14 Coloring Karakter Fullbody .....	60
Gambar 4.15 Ekspresi Karakter .....	61
Gambar 4.16 Pose Karakter .....	61
Gambar 4.17 Hasil Karakter Dalam Visual Novel “Live With Me” .....	62
Gambar 4.18 Latar Belakang Tombol.....	63
Gambar 4.19 Penambahan Font Pada Button .....	63
Gambar 4.20 Tampilan Tombol Pada Main Menu .....	64
Gambar 4.21 Tampilan Tombol Pada In Game .....	64
Gambar 4.22 Proses Pembuatan Window Textbox.....	65
Gambar 4.23 Proses Pembuatan Window Textbox.....	66
Gambar 4.24 Tampilan Window Textbox .....	66
Gambar 4.25 Menambahkan Kedalam Asset Game .....	68
Gambar 4.26 Menambahkan Background.....	68
Gambar 4.27 Menempatkan Background Kedalam Halaman Kerja.....	69
Gambar 4.28 Memasukkan karakter .....	69
Gambar 4.29 Memasukkan Karakter Dan Mengganti Ekspresi .....	70
Gambar 4.30 Menambahkan Musik.....	70
Gambar 4.31 Menempatkan Musik Kedalam Halaman Kerja.....	71
Gambar 4.32 Menambahkan Dialog Text.....	71



Gambar 4.33 Mengganti Windowtext Box .....	72
Gambar 4.34 Memberikan Branch Button .....	73
Gambar 4.35 Pembuatan label .....	73
Gambar 4.36 Pop Up Export Game .....	74
Gambar 4.37 Pop Up Export Game Complete.....	74
Gambar 4.38 Hasil Export Game .....	75
Gambar 4.39 Tampilan Title Screen .....	75
Gambar 4.40 Tampilan Monolog.....	76
Gambar 4.41 Tampilan Menu .....	76
Gambar 4.42 Tampilan 1 Karakter.....	77
Gambar 4.43 Tampilan 2 Karakter.....	77
Gambar 4.44 Tampilan Pilihan Percabangan Cerita .....	78
Gambar 4.45 Tampilan Infographic .....	78
Gambar 4.46 Tampilan Hasil Pilihan Ending .....	79
Gambar 4.47 Tampilan Game Live With Me Pada Website Itch.io .....	83

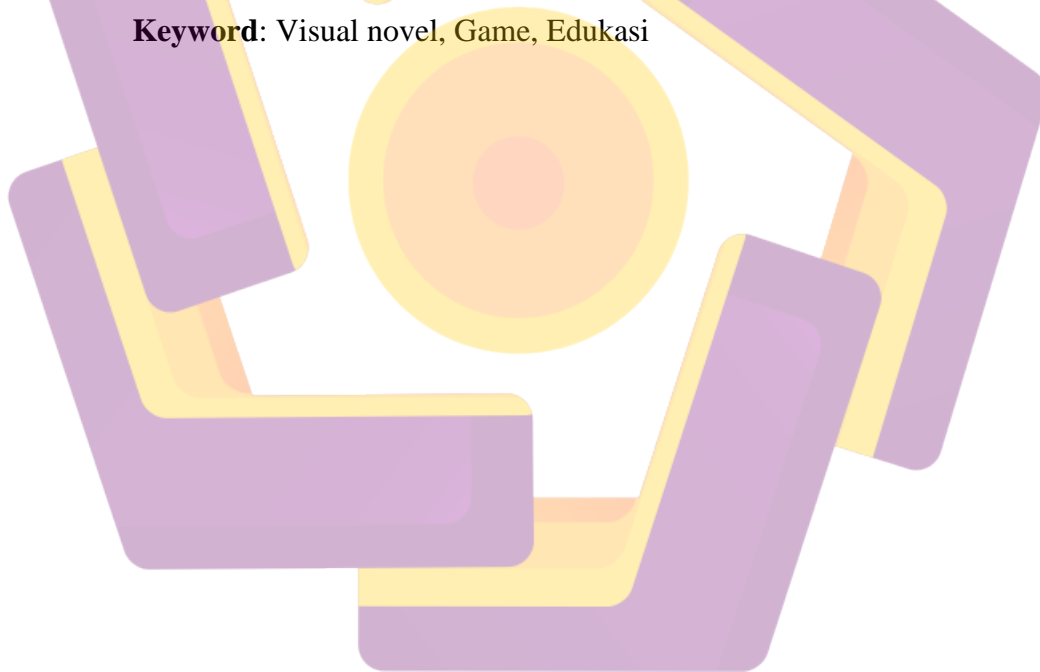
## INTISARI

Multimedia merupakan salah satu bidang yang dapat dijadikan media pembelajaran yang interaktif karena memberikan kesan proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan. Untuk memudahkan dalam penyampaian materi pembelajaran maka materi ini dikemas secara menarik dalam sebuah *game visual novel* sehingga dapat dimainkan sekaligus dapat mendidik bagi anak-anak dan remaja. Tujuan penelitian ini adalah membuat *game visual novel* "*Live with Me*" untuk media edukasi sekaligus kampanye anti kekerasan kepada hewan.

*Game* ini dibuat dengan menggunakan software TyranoBuilder dan Adobe Photoshop CC 2014 sebagai software pendukung. Metode yang digunakan adalah Studi Literatur dan Metode perancangan MDLC.

*Game visual novel* "*Live with Me*" menceritakan tentang perjalanan seorang penjagal anjing yang menemui berbagai peristiwa kekerasan terhadap hewan pada lingkungannya dan seorang player diharuskan untuk memilih alur untuk melanjutkan ke scene berikutnya.

**Keyword:** Visual novel, Game, Edukasi



## ABSTRACT

*Multimedia is one of the fields that can be used as interactive learning media because it gives the impression of a more enjoyable learning process. To facilitate the delivery of learning material, this material is packaged attractively in a visual novel game so that it can be played at the same time as it can educate children and adolescents. The purpose of this study is to create a visual novel game "Live with Me" for educational media as well as anti-violence campaigns against animals.*

*This game was created using TyranoBuilder software and Adobe Photoshop CC 2014 as supporting software. The method used is the Literature Study and MDLC design method.*

*The visual novel game "Live with Me" tells about the journey of a dog butcher who encounters various incidents of violence against animals in his environment and a player is required to choose the path to proceed to the next scene.*

**Keyword:** *Visual novel, Game, Education*

