

**PERANCANGAN GAME VISUAL NOVEL “NETWATCHERS” SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN ETIKA BERSOSIAL MEDIA**

SKRIPSI

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



Fadiya Dhaneswara Atisatya

13.12.7214

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN GAME VISUAL NOVEL “NETWATCHERS” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ETIKA BERSOSIAL MEDIA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fadiya Dhaneswara Atisatya

13.12.7214

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 12 Mei 2016

Dosen Pembimbing,



Bayu Setiaji, M. Kom

NIK. 190302216

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN GAME VISUAL NOVEL “NETWATCHERS” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ETIKA BERSOSIAL MEDIA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fadiya Dhaneswara Atisatya

13.12.7214

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Mei 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ferry Wahyu Wibowo, S.Si, M.Cs
NIK. 190302235

Windha Mega Pradnya D, M. Kom
NIK. 190302185

Bayu Setiaji, M. Kom
NIK. 190302216



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 3 Juni 2017

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya 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, 7 Juli 2017



Fadiya Dhaneswara Atisatya
NIM 13.12.7214

MOTTO

“Right and wrong are not what separate us and our enemies. It’s our different standpoints, our perspectives that separate us. Both sides blame one another. There’s no good or bad side. Just two sides holding different views.”

[Squall Leonhart – Final Fantasy VIII]

“The only thing we’re allowed to do is to believe that we won’t regret the choice we made.” ***[Levi Ackerman – Attack on Titan]***



HALAMAN 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 tanggungjawab 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 adik saya

Terima kasih sudah selalu mengingatkan kakakmu ini untuk tetap mengerjakan skripsi. Terima kasih juga atas canda, tawa, dan sesi nonton *game* barengnya. Semoga kita akan senantiasa erat sampai akhir.

Circle Jen48 Sekolah Berdikari

You guys rocks. Meski kita lagi jarang ketemu ngumpul bareng, terima kasih atas cerita-cerita, canda-tawa, meme demi meme, dan inspirasi yang dibagikan lewat *groupchat* LINE. Terima kasih sudah menyimak keluh kesah dan candaan garingku. Akhirnya setelah ini aku bisa balik nggambar-nggambar lagi. Untuk Agon, terima kasih sudah “meracuni” aku dengan Kamen Rider Ex-Aid. Meskipun CEO/*game developer* ganteng Dan Kuroto sintingnya *naudzubillah*, dia salah satu tokoh fiktif yang membuatku tetap waras dan mengerjakan skripsi sampai selesai. Ayo berkarya bersama lagi!

Dosen-dosen pembimbing skripsi saya

Terima kasih banyak Bu Nila Feby Puspitasari, S. Kom, M.Cs. yang bersedia menjadi dosen pembimbing pertama saya, meski kemudian saya memutuskan untuk mengundurkan diri. Ibu telah memberi saya ilmu berupa cara penyusunan naskah yang benar dan rapi, dan itu menjadi salah satu faktor keberhasilan saya. Kepada Pak Bayu Setiaji, M. Kom, terima kasih sudah mau membimbing saya di saat-saat terakhir sebelum pendadaran. Kepada dosen wali saya, Pak Ali Mustopa, M.Kom, terima kasih banyak sudah mau diskusi dan mendengar keluh kesah saya selama pembuatan skripsi. Pak Ali, *you are the best.*

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

Yogyakarta, 7 Juli 2017

Fadiya Dhaneswara Atisatya

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil'aalamin, puji syukur kehadirat 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 Bayu Setiaji, M.Kom. selaku dosen pembimbing.
4. Ibu Nila Feby Puspitasari, S. Kom, M.Cs. selaku dosen pembimbing pertama yang telah banyak menolong saya dalam penyusunan naskah yang baik.
5. Bapak Ali Mustopa, M. Kom. selaku dosen wali penulis yang selalu siap berdiskusi sejak penulis masih menjadi mahasiswa baru hingga proses skripsi berlangsung.
6. Ayah dan Ibu penulis, yang meski terpisah oleh jarak, selalu memberi penulis semangat untuk menyelesaikan skripsi.
7. Teman-teman penulis, terutama dari *circle* Jen48 Sekolah Berdikari yang senantiasa menghibur dengan meme dan bahasan-bahasan menarik lainnya.
8. Linimasa Facebook, Twitter, dan Tumblr yang telah memberi saya banyak ide dalam mencari bahan penelitian.

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, 7 Juli 2017

Penulis

Fadiya Dhaneswara Atisatya

13.12.7214

DAFTAR ISI

MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
INTISARI.....	xii
ABSTRACT.....	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Penelitian	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.6 Metodologi Penelitian	5
1.7 Sistematika Penulisan	7
BAB II.....	9
LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Tinjauan Pustaka	9
2.2 Dasar Teori.....	11
1. Pengertian <i>Video Game</i>	11
2. Jenis <i>Video Game</i>	12
3. Game Rating.....	18
4. GDD (<i>Game Design Document</i>)	21
5. Pengertian <i>Visual Novel</i>	22
6. Netiket (Tata Krama Berinternet/Tata Krama Bermedia Sosial)	24
7. <i>Cyberbullying</i>	25
8. Aplikasi yang digunakan	26
BAB III	29
ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	29

KEBUTUHAN FUNGSIONAL	29
PERANCANGAN DESAIN <i>GAME</i>	29
1. Ringkasan <i>Game</i>	29
2. Fitur	31
3. Pembangunan Dunia <i>Game</i>	31
4. Karakter <i>Game</i>	33
5. Desain Antarmuka	35
6. Detail Permainan	39
BAB IV	46
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	46
4.1 Pembahasan Implementasi.....	46
BAB V.....	71
PENUTUP.....	71
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN.....	1
1. Naskah Visual Novel	1
TABEL 1.....	1
TABEL 2.....	12
TABEL 3 - RUTE 1 BAD END	16
TABEL 4 – RUTE 1 GOOD END	16
TABEL 5 – SATYA	18
TABEL 6 – RUTE 2 SALAH.....	20
TABEL 7 – RUTE 2 GOOD END	20
TABEL 8 – RUTE 2 BEST END	22
TABEL 9 – RUTE 2 BAD END	23
2. Screenshot Laporan Bug.....	24

INTISARI

Berkembangnya pengguna internet turut menumbuhkan fenomena-fenomena sosial dunia maya yang bermanifestasi dalam layanan-layanan internet dimana banyak terjadi hubungan antarpengguna seperti media sosial, meme, blog, hingga permainan online.

Studi "Penggunaan Internet di Kalangan Anak-Anak dan Remaja di Indonesia" oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika yang didukung UNICEF pada tahun 2014 yang melibatkan populasi sebesar 43,5 juta anak-anak dan remaja kelompok usia 10-19 tahun mengemukakan bahwa terdapat 80% responden menggunakan internet untuk mencari data dan informasi tugas-tugas sekolah, 70% untuk bertemu teman online lewat media sosial, 65% mencari musik, dan 39% untuk menonton video. Akan tetapi, dari 42% responden yang sadar akan risiko tertindas secara *online*, sudah terdapat 13% anak, dimana jumlahnya yang ribuan, yang menjadi korban *cyberbullying*.

Pada skripsi ini, penulis mencoba mengembangkan visual novel berjudul "Netwacers" yang dijalankan pada komputer *desktop* bersistem operasi Windows menggunakan aplikasi Novelty 0.8.9. Hasil akhir penelitian ini bertujuan untuk membantu remaja dalam rentang usia 15 tahun ke atas dalam mengenal *cyberbullying* dan memahami etika bersosial media.

Kata Kunci: *Game*, visual novel, netiket, media sosial, *cyberbullying*, internet.

ABSTRACT

The increasing use of internet brings up cyber society phenomena which are manifesting in various networking services that allows wide user interactions such in social medias, internet memes, blogs, to online games.

A 2014 study supported by UNICEF of “Penggunaan Internet di Kalangan Anak-Anak dan Remaja di Indonesia” (Internet Use by Children and Adolescents in Indonesia) conducted by Ministry of Communication and Informatics where 43,5 billion children and adolescents between 10-19 year olds involved in, stated that 80% respondents use internet to find data and informations related to school assignments, 70% engaged in social media, 65% for music, and 39% for watching videos online. However, from 42% respondents who are aware of online bullying risks, there are 13% respondents, who are thousands, became victims of cyberbullying.

In this research, I tried to develop the visual novel “Netwatchers” which is ran on Windows computer desktop using Novelty 0.8.9. The result of this research aims to help 15 years old and up teens in knowing and understanding both cyberbullying and netiquette.

Keywords: *Nettiquette, Internet, Social Media, Visual Novel, Cyberbullying, Game.*