

**PEMBUATAN VISUAL NOVEL “THIS IS WAR”  
MENGUNAKAN REN’PY**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Tri Yana Oktaviani**

**16.22.1878**

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

**PEMBUATAN VISUAL NOVEL “THIS IS WAR”  
MENGUNAKAN REN’PY**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Tri Yana Oktaviani**

**16.22.1878**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN VISUAL NOVEL “THIS IS WAR”  
MENGUNAKAN REN’PY**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Tri Yana Oktaviani**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 10 Agustus 2017

**Dosen Pembimbing**



**Bayu Setiaji, M. Kom**

**NIK. 190302216**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN VISUAL NOVEL “THIS IS WAR”  
MENGUNAKAN REN’PY**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Tri Yana Oktaviani**

**16.22.1878**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 23 Agustus 2017

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**M. Rudyanto Arief, S.T, M.T**  
**NIK. 190302098**



**Joko Dwi Santoso, M.Kom**  
**NIK. 190302181**



**Bayu Setiaji, M.Kom**  
**NIK. 190302216**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 13 September 2017



**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

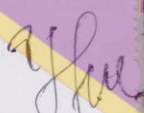
**Krisnawati, S.Si, M.T.**  
**NIK. 190302038**

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 13 September 2017

  
Tri Yana Oktaviani

NIM. 16.22.1878



## MOTTO

1. “Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap.” (QS. Al-Insyirah,6-8).
2. “Tetap belajar, jangan pernah merasa paling hebat dari yang lainnya” (Tri Yana O).
3. “Jangan letakan dunia dihatimu cukuplah letakan ditanganmu, jika kau letakan dunia dihatimu usiamu akan habis hanya untuk dunia yang sementara ini” (Tri Yana Oktaviani).
4. “Berpegang pada pendirianmu, biarkan yang lain menghujat serta mengguruimu, cukup dengarkan saja” (Tri Yana Oktaviani).
5. "Kurang cerdas dapat diperbaiki dengan belajar, kurang cakap dapat dihilangkan dengan pengalaman, namun tidak jujur itu sulit diperbaiki" (Bung Hatta).

## PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur yang mendalam sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Maka saya persembahkan tugas akhir ini untuk :

1. Allah SWT, yang telah memberikan segala kemudahan dan kelancaran kepada saya sehingga dapat menyelesaikan kuliah di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Sri Mulyani selaku orang tua tunggal saya yang selalu mendukung, memberikan semangat yang luar biasa dan selalu mendoakan yang terbaik bagi saya.
3. Mas dan mba saya, Deni Yuda Prasetya dan Dwi Ayu Septiarini yang selalu mendukung setiap langkah saya.
4. Partner in crime saya Eko Hernanto yang selalu mengajarkan, mengarahkan, memberi semangat ketika saya sudah mulai menyerah .
5. Sahabat terbaik saya Frista yang mengajarkan saya banyak hal dalam kehidupan ini dan membuka banyak pintu bagi saya. Imey yang selalu memberikan ide-ide baru. Indah yang selalu hadir dikala saya sedang sendiri.
6. 16 TS SI 02, Pengalaman bersama selama kurang lebih 1 tahun yang sangat luar biasa dan *support* yang luar biasa mengharukan. Buat teman - teman yang belum selesai cepat menyusul tetap semangat dan semoga kita semua sukses untuk ke depannya.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dan laporannya. Penulisan laporan yang berjudul “*Pembuatan Visual Novel “This is War” menggunakan Ren’Py*” dimaksudkan untuk guna melengkapi salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana (S1) jurusan Sistem Informasi di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Selama aktivitas penyusunan berlangsung, penulis banyak memperoleh dan bimbingan dari berbagai pihak, sehingga melalui kesempatan ini penulis haturkan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak Bayu Setiaji, M.Kom, selaku dosen pembimbing dan dengan segala perhatian dan kesabarannya telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyelesaian Skripsi ini.
2. Seluruh staf pengajar 16 SITS 02 Studi Manajemen Informatika yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan, baik langsung maupun tidak langsung selama penulis mengikuti pendidikan.
3. Ibu tercinta, terima kasih atas doa dan motivasi yang telah diberikan kepada penulis selama ini.
4. Rekan-rekan seperjuangan 16 SITS 02 yang telah banyak membantu selama proses perkuliahan berlangsung maupun dalam proses penyelesaian Skripsi ini.
5. Seluruh pihak-pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah banyak memberikan bantuan selama perkuliahan maupun penyusunan Skripsi ini
6. Dengan untuk memperbaiki dalam penelitian selanjutnya, penulis mengharapkan sumbang saran yang bersifat konstruktif. Semoga Skripsi ini

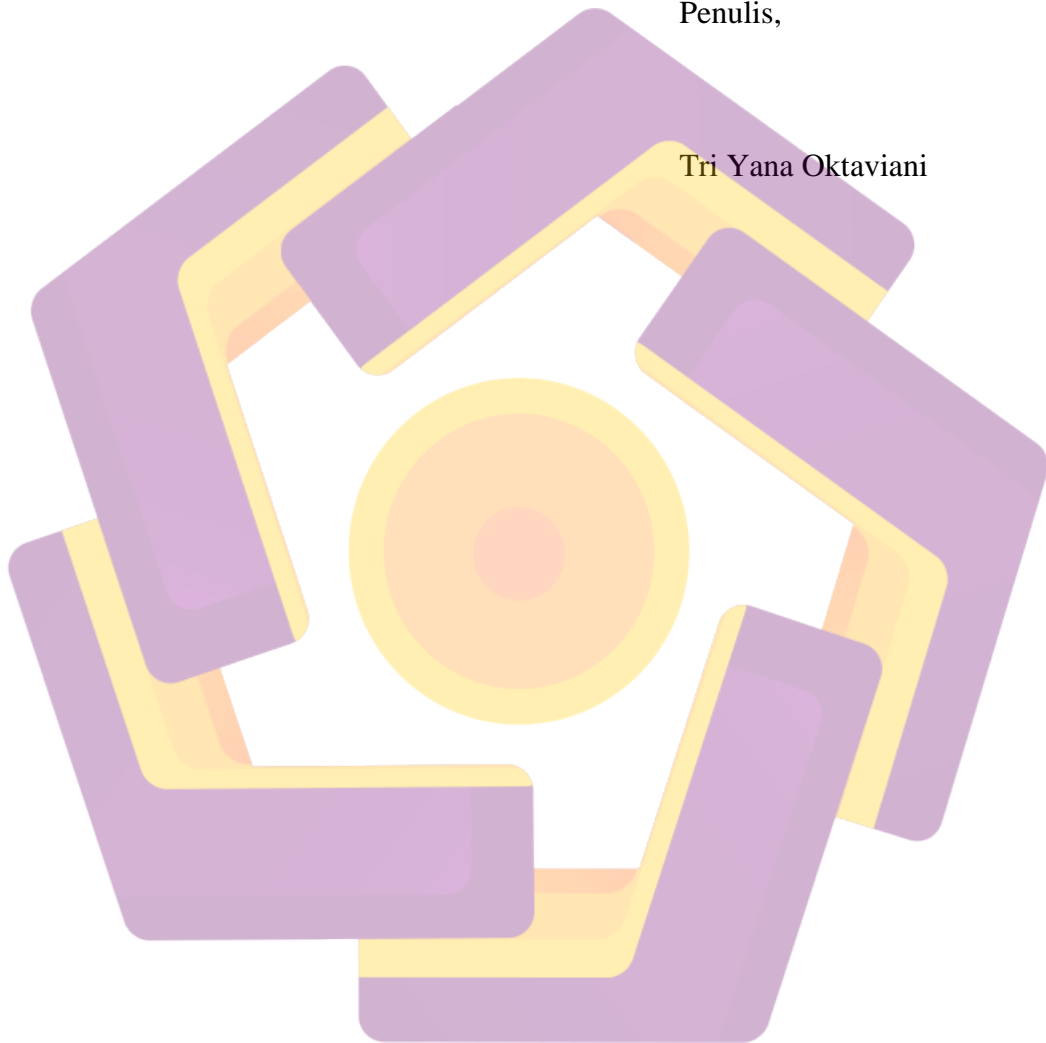


dapat memberikan penambahan wawasan ilmu pengetahuan yang baru  
khususnya pada program studi Ilmu Komputer

Yogyakarta, 13 September 2017

Penulis,

Tri Yana Oktaviani



## DAFTAR ISI

Judul .....	i
Lembar Persetujuan.....	<b>Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.</b>
Lembar Pengesahan .....	<b>Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.</b>
Lembar Pernyataan.....	iv
Motto .....	v
Persembahan .....	vi
Kata Pengantar .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
INTISARI.....	xiii
ABSTACT .....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Observasi.....	4
1.6.3 Studi Pustaka.....	4
1.6.4 Metode Analisis .....	4
1.6.5 Metode Perancangan Game.....	5
1.6.6 Metode Pengembangan .....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI .....	7
2.1 Tinjauan Pustaka .....	7
2.2 Pengertian Game .....	8

2.3	Sejarah Perkembangan Game.....	9
2.4	Genre Game.....	10
2.5	Platform Game .....	12
2.6	Pengenalan Visual Novel .....	14
2.6.1	Sejarah Visual Novel.....	14
2.6.2	Game Play .....	14
2.6.3	Tipe Visual Novel .....	14
2.7	Elemen Games.....	15
2.8	Konsep Pengembangan Game.....	18
2.8.1	Tahap – Tahap Pembuatan Game .....	21
2.9	Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	22
<b>BAB III GAME DESIGN DOCUMENT .....</b>		<b>24</b>
3.1	Game Overview.....	24
3.2	Core Gameplay.....	25
3.3	Game Mechanic and Interaction.....	25
3.4	Wifeframe.....	26
3.5	Game Module Breakdown.....	27
3.6	Analisis Kebutuhan Fungsional dan Nonfungsional .....	35
3.7	Analisis Kelayakan Sistem.....	38
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>40</b>
4.1	Implementasi Game.....	40
4.1.1	Implementasi Grafis .....	40
4.1.2	Programming.....	46
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>51</b>
5.1	Kesimpulan.....	51
5.2	Saran.....	51
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>52</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Storyline .....	26
Gambar 3.2 Layar Menu .....	27
Gambar 3.3 Karakter Hana .....	28
Gambar 3.4 Karakter Roni .....	28
Gambar 3.5 Karakter Wahyu .....	29
Gambar 3.6 Karakter Didik.....	29
Gambar 3.7 Karakter Asih .....	30
Gambar 3.8 Background Bar.....	31
Gambar 3.9 Background Gereja.....	31
Gambar 3.10 Background Kamar Hotel.....	32
Gambar 3.11 Background Kamar Kos .....	32
Gambar 3.12 Background Kampus .....	33
Gambar 3.13 Background Masjid .....	33
Gambar 3.14 Background Rumah Sakit.....	34
Gambar 4.1 Implementasi Karakter Hana.....	41
Gambar 4.2 Implementasi Karakter Roni .....	41
Gambar 4.3 Implementasi Karakter Wahyu.....	41
Gambar 4.4 Implementasi Karakter Didik .....	42
Gambar 4.5 Implementasi Karakter Asih .....	42
Gambar 4.6 Implementasi Background Bar .....	43
Gambar 4.7 Implementasi Background Gereja.....	43
Gambar 4.8 Implementasi background Kamar Hotel .....	44
Gambar 4.9 Implementasi Background Kamar Kos .....	44
Gambar 4.10 Implementasi Background Kampus .....	45
Gambar 4.11 Implementasi Background Masjid .....	45
Gambar 4.12 Implementasi Background Rumah Sakit.....	46
Gambar 4.13 Pembuatan Project.....	47
Gambar 4.14 Penerapan Script.....	48

## DAFTAR TABEL

Tabel 0.1 Table Overview .....	24
Tabel 4.1 Table Uji Coba .....	49



## INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana cara membuat game visual novel yang diminati dipasaran Indonesia melihat banyaknya penggemar game ini dikalangan remaja Indonesia.

Permasalahan yang sering dihadapi oleh pemain game adalah game yang dimainkan dalam bahasa Inggris dan Jepang sehingga banyak dari orang Indonesia tidak memahami inti dari novel tersebut.

Laporan ini menjelaskan pembuatan visual novel “This Is War” dengan menggunakan Ren’Py karena aplikasi ini akan memudahkan penggemar game jenis ini diIndonesia.

**Kata Kunci:** Visual Novel, Ren’Py

## **ABSTACT**

*This study aims to explain how to create novel visual games of interest in the market of Indonesia see the many fans of this game among teenagers Indonesia.*

*The problems often faced by game players are games that are played in English and Japanese so that many of the Indonesian people do not understand the essence of the novel.*

*This report describes the visual creation of this novel "This Is War" by using Ren'Py because it will make it easier for fans of this type of game in Indonesia.*

**Keywords :** *Visual Novel, Ren'Py*

