

**PEMBUATAN GAME VISUAL NOVEL “REALM” MENGGUNAKAN
NOVELTY**

SKRIPSI



disusun oleh

Adityo Mukti Wibowo

09.12.3736

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**PEMBUATAN GAME VISUAL NOVEL “REALM” MENGGUNAKAN
NOVELTY**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Adityo Mukti Wibowo

09.12.3736

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN GAME VISUAL NOVEL “REALM” MENGGUNAKAN NOVELTY

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Adityo Mukti Wibowo

09.12.3736

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 4 Maret 2015

Dosen Pembimbing,


Hanif Al Fatta, S.Kom, M.Kom.

NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN GAME VISUAL NOVEL “REALM” MENGGUNAKAN NOVELTY

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Adityo Mukti Wibowo

09.12.3736

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Juni 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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

Joko Dwi Santoso, M.Kom.
NIK. 190302181

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

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 30 Agustus 2016

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suryanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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, 31 Agustus 2016



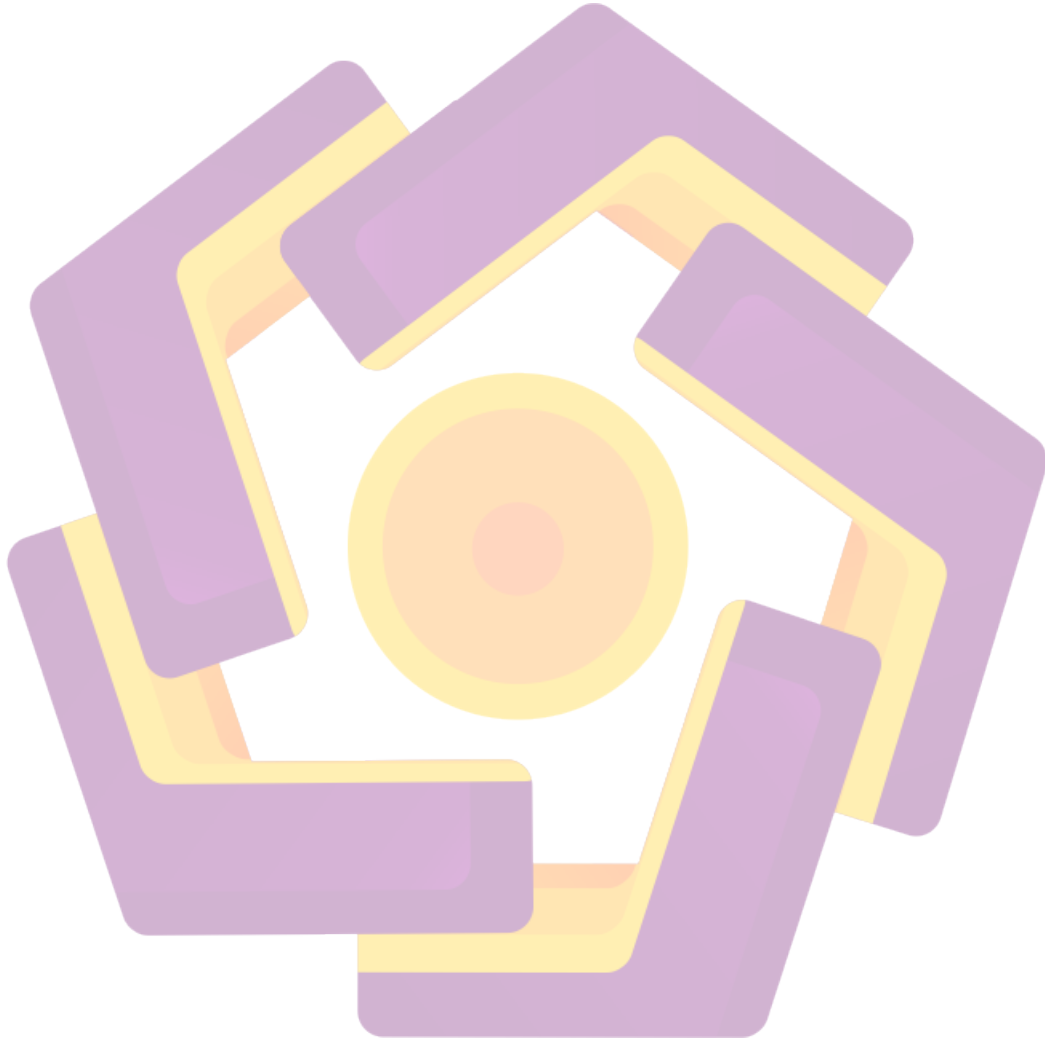
Adityo Mukti Wibowo

NIM. 09.12.3736

MOTTO

“Untuk meraih kesuksesan kita tidak boleh menyerah”

“Semakin banyak yang kita beri, semakin banyak yang kita dapat”



PERSEMBAHAN

Ya Allah, aku bersujud dihadapan Mu, ku haturkan rasa syukur atas segala rahmat, karunia dan nikmat yang telah Kau berikan padaku. Engkau selalu memberikan ku kesehatan, kebahagiaan, rezeki dan kemudahan saat aku dalam kesulitan, ya Allah yang maha pengasih lagi maha penyayang iringilah langkahku agar aku selalu berada di jalan Mu. Berikanlah aku kemudahan untuk meraih kesuksesan dan impian yang ku inginkan.

Ya Allah kabulkanlah doa-doaku dan jadikanlah aku orang yang lebih baik dan engkau ridhai, Amin.

Terimakasih kepada orangtua dan saudara yang telah mendoakan, membantu, dan mendukung selama ini

Terimakasih kepada teman yang sudah membantu dan menemani saat sedang kesulitan dan juga berbagi saat dalam kebahagiaan.

Terimakasih kepada pak Hanif Al Fatta selaku dosen pembimbing yang sudah membantu dan membimbing semoga Allah selalu memberikan keberkahan pada kita semua.

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Panyayang, Kami panjatkan puja dan puji syukur atas kehadirat-Nya, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya kepada kami, sehingga kami dapat menyelesaikan makalah yang berjudul “PEMBUATAN GAME VISUAL NOVEL “REALM” MENGGUNAKAN NOVELTY”.

Makalah ini telah kami susun dengan maksimal dan mendapatkan bantuan dari berbagai pihak sehingga dapat memperlancar pembuatan makalah ini. Untuk itu kami menyampaikan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam pembuatan makalah ini.

Terlepas dari semua itu, Kami menyadari sepenuhnya bahwa masih ada kekurangan baik dari segi susunan kalimat maupun tata bahasanya. Oleh karena itu dengan tangan terbuka kami menerima segala saran dan kritik dari pembaca agar kami dapat memperbaiki makalah ilmiah ini.

Akhir kata kami berharap semoga makalah ini dapat memberikan manfaat maupun inspirasi terhadap pembaca.

Yogyakarta, 31 Agustus 2016



Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
INTISARI	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	3
1.6.1 Pengumpulan Data	3
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Definisi Game.....	7
2.2.1 Pengertian Video Game.....	7
2.2.2 Sejarah dan Perkembangan Video Game	8

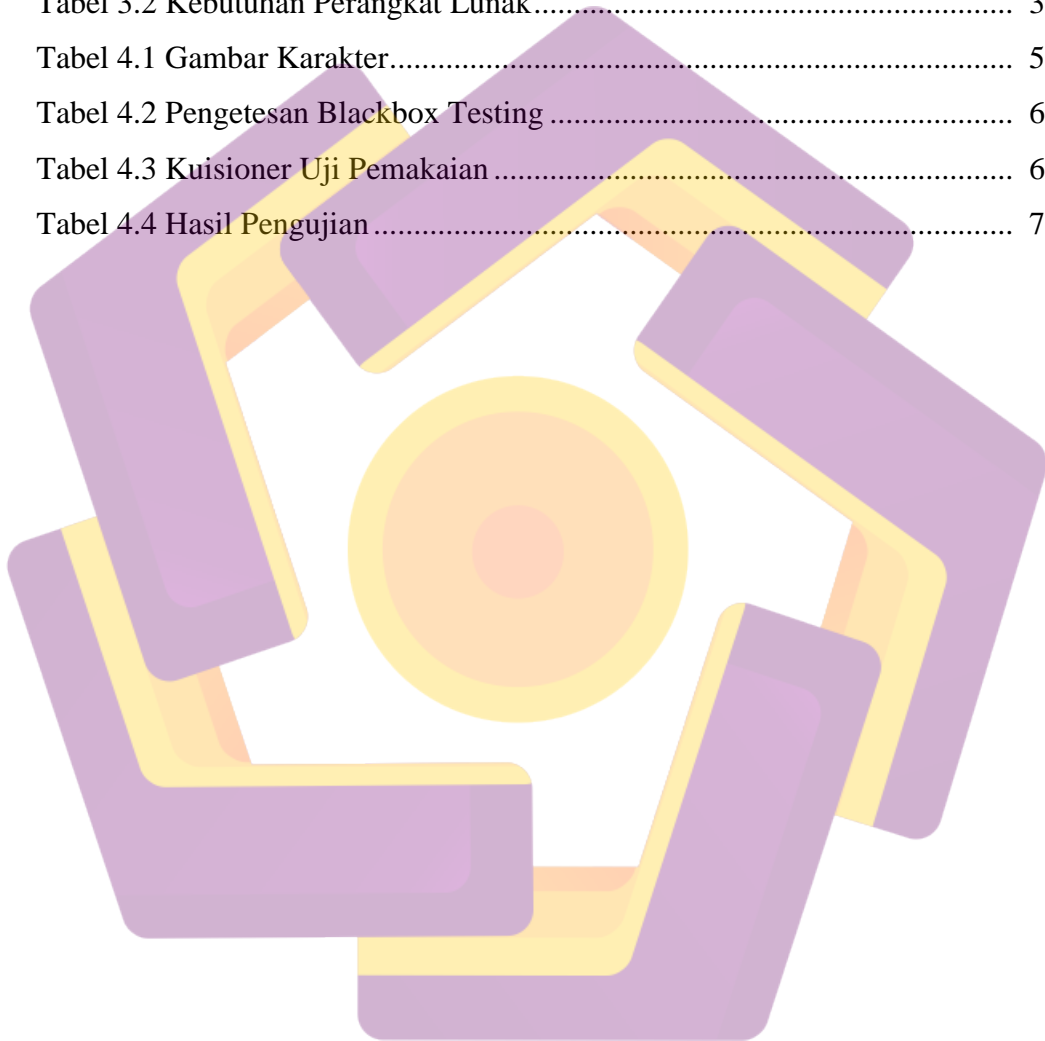
2.2.3	Jenis-jenis Game.....	9
2.2.3.1	<i>Action</i>	9
2.2.3.2	<i>Fighting</i>	9
2.2.3.3	<i>First Person Shooter</i>	10
2.2.3.4	<i>Third Person Shooter</i>	10
2.2.3.5	MMOFPS.....	10
2.2.3.6	<i>Racing</i>	11
2.2.3.7	<i>Sports</i>	11
2.2.3.8	<i>Board</i>	11
2.2.3.9	<i>Role Playing</i>	11
2.2.3.10	<i>Adventure</i>	11
2.2.3.11	<i>Action Adventure</i>	11
2.2.3.12	<i>Simulation</i>	12
2.2.3.13	<i>Real Time Strategy</i>	12
2.2.3.14	<i>Turn Based Strategy</i>	12
2.3	Pengenalan Visual Novel.....	12
2.3.1	Pengertian Visual Novel.....	12
2.3.2	Gameplay	13
2.3.3	Style atau Gaya Visual Novel	14
2.3.4	Tipe Visual Novel	15
2.3.4.1	<i>Nakige</i>	15
2.3.4.2	<i>Utsuge</i>	15
2.3.4.3	<i>Nukige</i>	15
2.3.4.4	<i>Bishojo Game</i>	16
2.3.4.5	<i>Otome Game</i>	16
2.3.4.6	<i>Dating Sim</i>	16
2.3.5	Sub Genre Visual Novel.....	16
2.3.5.1	<i>Sci-fi</i>	16
2.3.5.2	<i>Romance</i>	16
2.3.5.3	<i>Horror</i>	16
2.3.5.4	<i>Mystery</i>	17

2.3.5.5	<i>Action</i>	17
2.4	Konsep Pembuatan Game.....	17
2.5	Perangkat Lunak yang Digunakan.....	19
2.5.1	Novelty	19
2.5.1.1	Perkenalan Novelty	20
2.5.2	PaintTool SAI.....	24
2.5.3	Adobe Photoshop CS6.....	24
2.5.4	Celtx	25
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		26
3.1	Analisis Sistem	26
3.1.1	Analisis Kebutuhan Sistem	27
3.1.1.1	Kebutuhan Fungsional	27
3.1.1.2	Kebutuhan Non Fungsional	28
3.1.2	Analisis Kelayakan Sistem.....	31
3.1.2.1	Analisis Kelayakan Teknologi.....	31
3.1.2.2	Analisis Kelayakan Hukum	32
3.1.2.3	Analisis Kelayakan Operasional	32
3.2	Perancangan Game	32
3.2.1	Gambaran Umum	32
3.2.2	Konsep Dasar	32
3.2.3	Menentukan Tool	33
3.2.4	Aturan Permainan.....	33
3.3	Perancangan Storyboard.....	34
3.4	Media Input	39
3.5	Media Output	39
3.6	Perancangan Antar Muka	39
3.6.1	Antarmuka Menu Utama.....	39
3.6.2	Antarmuka Dialog Page	40
3.6.3	Antarmuka Choice Page.....	41
3.6.4	Antarmuka Menu Save.....	42
3.6.5	Antarmuka Menu Load	43

3.6.6	Antarmuka Menu Log	44
3.6.7	Antarmuka Menu Quit.....	45
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		46
4.1	Implementasi	46
4.1.1	Pembuatan Storyboard	46
4.1.2	Persiapan Asset.....	49
4.1.3	Pembuatan Karakter	50
4.1.4	Pembuatan Background Utama	54
4.2	Pembuatan Game.....	54
4.2.1	Memasukan Audio	56
4.2.2	Memasukan Background.....	57
4.2.3	Mengganti Background	57
4.2.4	Pembuatan Custom Asset Actor.....	58
4.2.5	Memasukan Actor	61
4.2.6	Memasukan Pilihan Pada Dialog Page.....	62
4.2.7	Membuat Alur Bercabang	63
4.2.8	Membuat File Executable (.exe)	64
4.3	Uji Coba Sistem.....	65
4.4	Pembahasan	68
4.4.1	Pembahasan Hasil Kuisisioner.....	68
4.4.2	Pembahasan Antarmuka.....	71
BAB V KESIMPULAN.....		78
5.1	Kesimpulan	78
5.2	Saran	78
DAFTAR PUSTAKA		80

DAFTAR TABEL

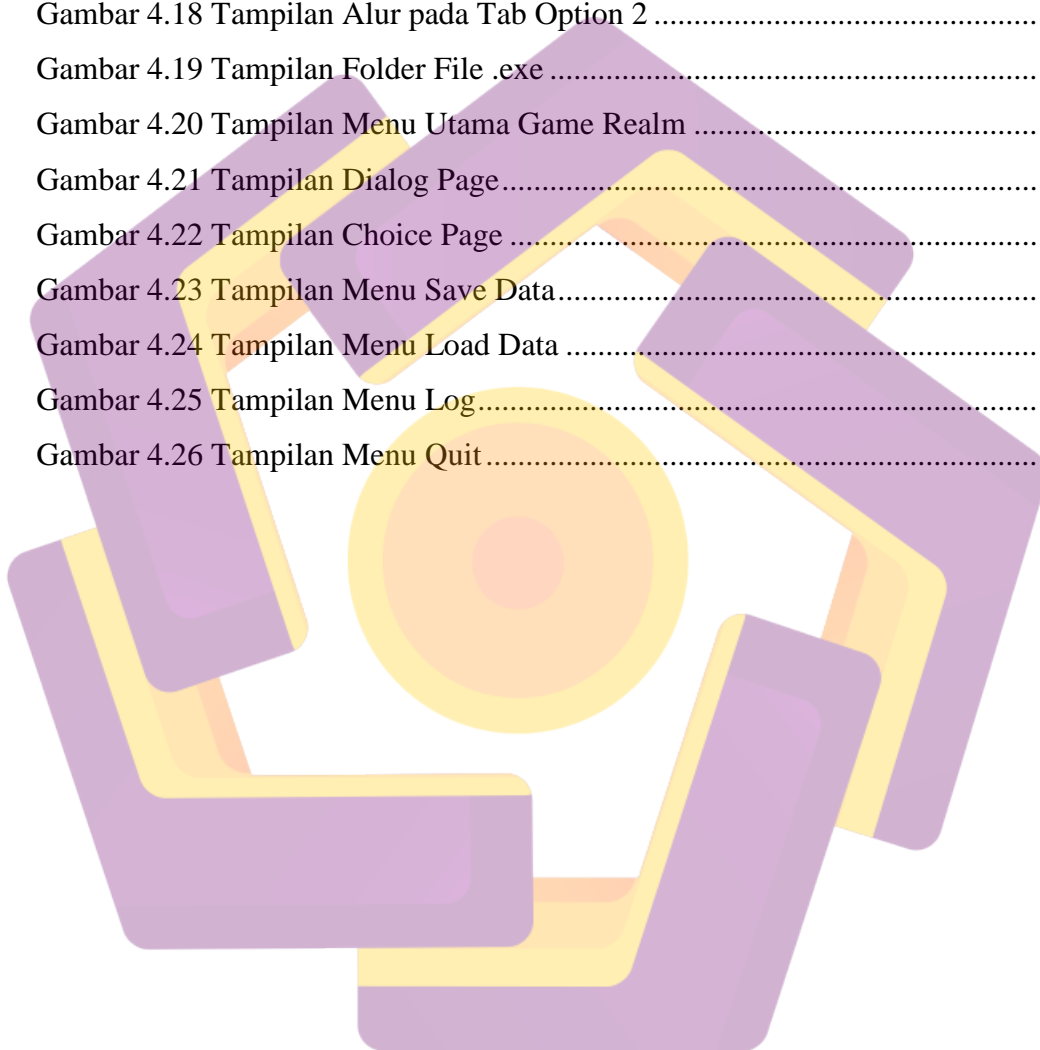
Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	29
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	30
Tabel 4.1 Gambar Karakter.....	51
Tabel 4.2 Pengetesan Blackbox Testing	65
Tabel 4.3 Kuisisioner Uji Pemakaian	69
Tabel 4.4 Hasil Pengujian	70



DAFTAR GAMBAR

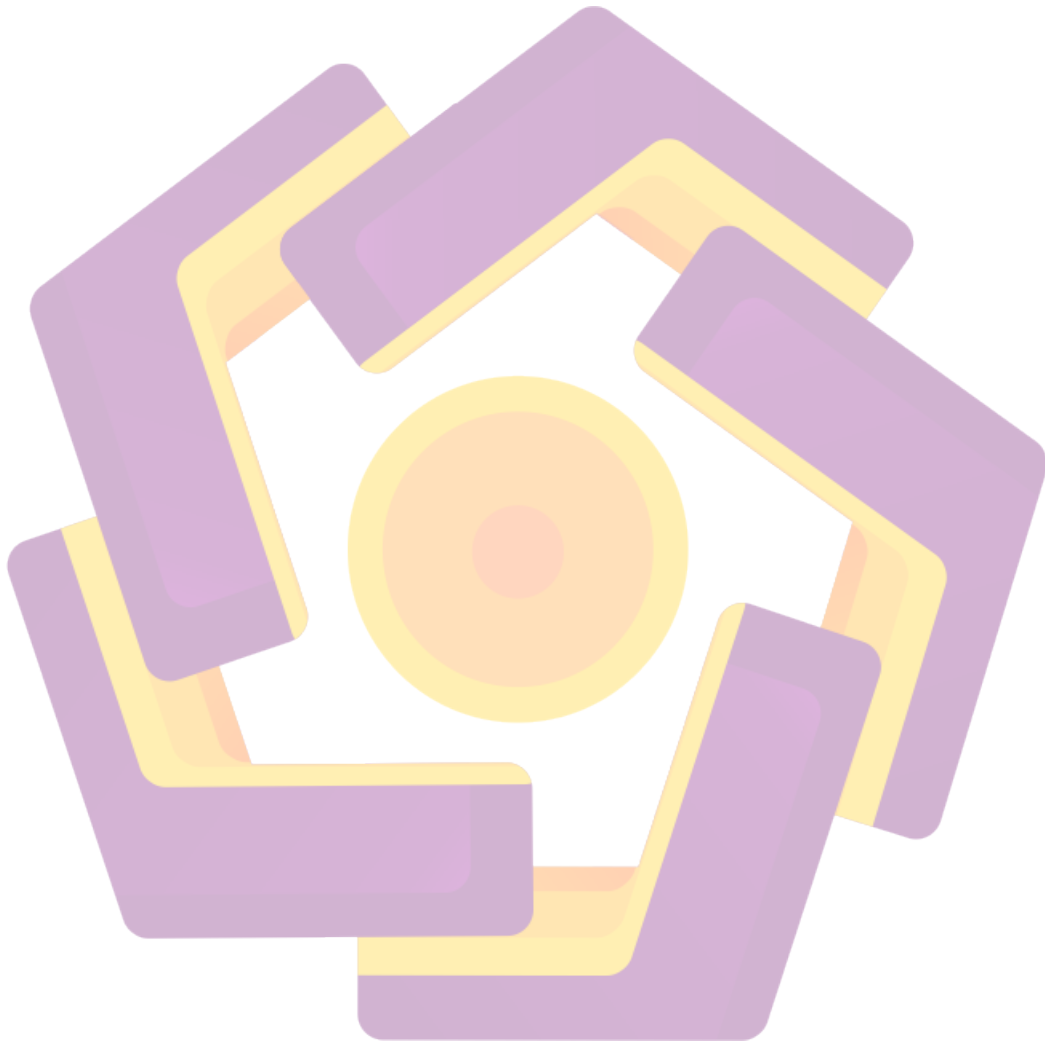
Gambar 2.1 Tampilan Visual Novel Hoshizora no Memoria	15
Gambar 2.2 Tampilan awal Novelty	20
Gambar 2.3 Tampilan Story Window	20
Gambar 2.4 Tampilan Asset Library.....	22
Gambar 2.5 Tampilan Scene View	22
Gambar 2.6 Tampilan Kontrol Objek pada Scene View	23
Gambar 2.7 Tampilan Property Inspector.....	23
Gambar 2.8 Tampilan Action Window	24
Gambar 3.1 Antarmuka Menu Utama.....	40
Gambar 3.2 Antarmuka Dialog Page	41
Gambar 3.3 Antarmuka Choice Page.....	41
Gambar 3.4 Antarmuka Menu Save.....	42
Gambar 3.5 Antarmuka Menu Load	43
Gambar 3.6 Antarmuka Menu Log.....	44
Gambar 3.7 Antarmuka Menu Quit	45
Gambar 4.1 Tampilan Dialog.....	50
Gambar 4.2 Background Menu Utama	54
Gambar 4.3 Tampilan Awal Novelty.....	55
Gambar 4.4 Tampilan Project Template	55
Gambar 4.5 Tampilan Memasukan Audio.....	56
Gambar 4.6 Tampilan Audio Import Wizard.....	56
Gambar 4.7 Tampilan Memasukan Background	57
Gambar 4.8 Tampilan Mengganti Background.....	58
Gambar 4.9 Tampilan Awal NoveltyML Designer	58
Gambar 4.10 Tampilan Karakter pada NoveltyML Designer.....	59
Gambar 4.11 Tampilan Image Set	60
Gambar 4.12 Tampilan State	61

Gambar 4.13 Tampilan Memasukan Actor.....	61
Gambar 4.14 Tampilan Show Menu	62
Gambar 4.15 Tampilan Menu Pilihan.....	62
Gambar 4.16 Tampilan Tab Option pada Show Menu	63
Gambar 4.17 Tampilan Alur pada Tab Option 1	64
Gambar 4.18 Tampilan Alur pada Tab Option 2	64
Gambar 4.19 Tampilan Folder File .exe	65
Gambar 4.20 Tampilan Menu Utama Game Realm	72
Gambar 4.21 Tampilan Dialog Page.....	73
Gambar 4.22 Tampilan Choice Page	74
Gambar 4.23 Tampilan Menu Save Data.....	75
Gambar 4.24 Tampilan Menu Load Data	76
Gambar 4.25 Tampilan Menu Log.....	76
Gambar 4.26 Tampilan Menu Quit.....	77



DAFTAR LAMPIRAN

Storyline	1
-----------------	---



INTISARI

Perkembangan dunia game yang semakin pesat menyebabkan munculnya berbagai macam jenis game salah satunya adalah visual novel. Visual novel adalah game yang menyajikan cerita melalui teks, karakter, gambar, dan musik untuk membuat pemain lebih merasakan suasana dan keadaan yang sedang terjadi dalam cerita.

Dalam membuat game visual novel Realm penulis menggunakan software novelty karena software tersebut dirancang khusus untuk membuat game visual novel, jadi dalam memasukan karakter, latar belakang, musik, gerakan, membuat event dan membuat cerita memiliki beberapa alur dapat dilakukan dengan menggunakan novelty. Game visual novel Realm memiliki genre fantasi dan petualangan yang menceritakan seseorang yang terpaksa masuk ke dunia fantasi untuk menyelamatkan anggota keluarganya.

Dalam membuat game ini penulis menyimpulkan game ini layak dimainkan untuk remaja dan dewasa, juga diharapkan dapat memperkenalkan lebih luas game visual novel di Indonesia.

Kata-kunci: Game, Visual Novel, Novelty, Perancangan



ABSTRACT

The development of world of gaming increasingly rapidly led to the emergence of various kinds of games, one of them is is a visual novel. Visual novel is a game that presents the story through text, characters, images, and music to make players feel the atmosphere and circumstances that are going on in the game.

In making a visual novel game Realm authors use the software novelty because the software is designed specifically to create visual novel game, so in entering characters, backgrounds, music, movement, making the event and make the story has several plot can be done by using a novelty. Visual novel game Realm have a specific genre fantasy and adventure that tells a person who was forced into a fantasy world to save his family.

In making this game authors concluded games can be played for teenagers and adults, and is also expected to introduce visual novel game widely known in Indonesia.

Keywords: *Game, Visual Novel, Novelty, Design*

