

**PERANCANGAN GAME VISUAL NOVEL NOW OR NEVER
MENGUNAKAN NOVELTY**

SKRIPSI



disusun oleh

Lana Faulisa

11.11.4877

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**PERANCANGAN GAME VISUAL NOVEL NOW OR NEVER
MENGUNAKAN NOVELTY**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Lana Faulisa

11.11.4877

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN GAME VISUAL NOVEL NOW OR NEVER
MENGUNAKAN NOVELTY**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Lana Faulisa

11.11.4877

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 12 November 2014

Dosen Pembimbing,

Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom
NIK. 190302125

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN GAME VISUAL NOVEL NOW OR NEVER
MENGUNAKAN NOVELTY**

yang disusun oleh

Lana Faulisa

11.11.4877

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 November 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Akhmad Dahlan, M.Kom
NIK. 190302174



Hastari Utama, M.Cs
NIK. 190302230



Hartatik, ST, M.Cs
NIK. 190302232



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 30 November 2015



KETUA STMIK 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 disuatu 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, 28 November 2015



Lana Faulisa
NIM. 11.11.4877

MOTTO

Kebohongan menyelamatkanmu sementara, dan menghancurkanmu
selamanya

“L Lawliet”

Hidup ini memang tidak adil, jadi biasakanlah dirimu

“Patrick Star”

“Sesungguhnya perbuatan baik itu dapat menghapus perbuatan buruk” (Qs

Hud : 144)



PERSEMBAHAN

Segala puji syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya yang tak terbatas sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi ini. Adapun karya ini dengan bangga saya persembahkan teruntuk:

- ❖ Kedua Orang tuaku. AYAH dan IBU yang selalu memberiksn do'a dan semangat serta mendukung kami anak-anaknya.
- ❖ Adik laki-lakiku Muhammad Tegar Al-Faqih dan sepupuku Mardhi Alwan yang sudah setia membantu kakak ceweknya ini ngerjain skripsi. Kangen jitakin kalian berdua tau nggak.
- ❖ Untuk kekasihku Januar Griffian untuk setiap waktu yang diberikan untukku.
- ❖ Untuk para SAHABATKU. Widya, Exter, mba Ninda dan mba Dhita makasih banyak sudah dengan sabar ngeladenin temen kalian yang paling manja ini.
- ❖ Untuk teman-teman kos SAKINAH, terimakasih sudah menemaniku bermain UNO tiap hari saat mengerjakan skripsi.
- ❖ Untuk teman-teman klub CCTV-ku, aku sayang kalian pokoknya.
- ❖ Bapak Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom yang telah membimbing dari awal sampai akhir skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, atas segala rahmat dan ridhonya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“PERANCANGAN GAME VISUAL NOVEL NOW OR NEVER MENGGUNAKAN NOVELTY”**. Laporan ini merupakan salah satu syarat kelulusan pada Program Strata I Reguler pada Jurusan Sistem Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

Penyusunan Skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom selaku dosen pembimbing.
3. Keluarga yang telah memberikan semangat dan dukungan.
4. Dan kepada semua pihak yang telah membantu hingga terselesaikannya Skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini jauh dari sempurna, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan pada laporan selanjutnya.

Akhir kata semoga Skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pihak terkait dan pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 27 November 2015

Lana Faulisa

11.11.4877

DAFTAR ISI

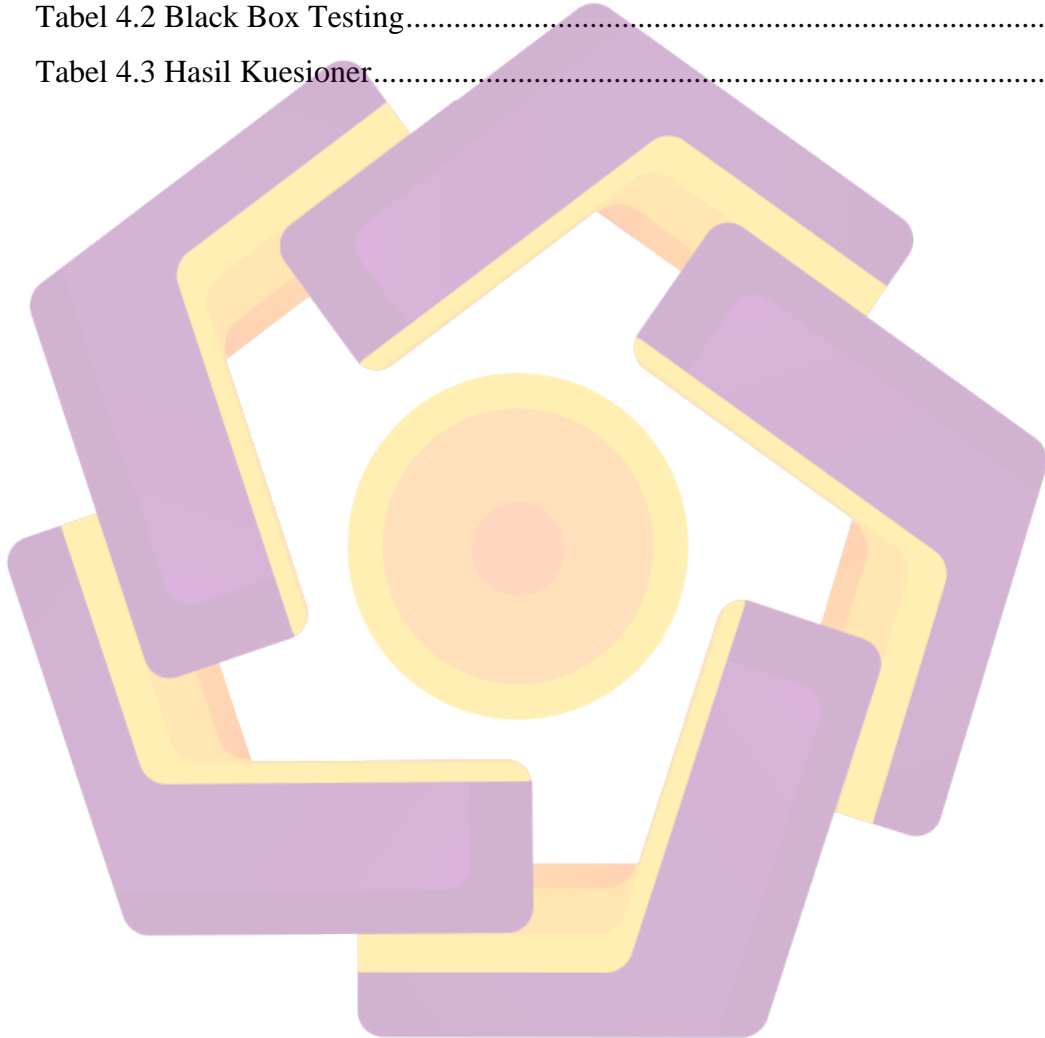
JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	1
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	2
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Tinjauan Pustaka	5
2.2 Konsep Dasar Game	6
2.2.1 Pengertian Game	6
2.2.2 Sejarah Perkembangan Game	7
2.2.3 Jenis-jenis Game	7
2.2.4 Unsur-Unsur Game	8
2.3 Pengenalan Visual Novel	9
2.3.1 Pengertian Visual Novel	9
2.3.2 Gameplay Visual Novel	10
2.3.3 Karakter Visual Novel.....	10
2.3.4 Genre Visual Novel.....	10

2.4	Konsep Pembuatan Game.....	11
2.4.1	Konsep Dasar	11
2.4.2	Menentukan Tools.....	11
2.4.3	Menentukan Gameplay	11
2.4.4	Visual dan Audio	12
2.4.5	Pembuatan Game	12
2.4.6	Publishing.....	12
2.5	Software yang digunakan	12
2.5.1	Novelty	12
2.5.2	Paint Tool SAI	14
2.5.3	Adobe Photoshop CS3	14
2.5.4	Adobe SoundBooth CS3	15
2.5.5	Celtx	16
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		17
3.1	Analisis Game	17
3.1.1	Analisis Kebutuhan	19
3.2	Perancangan Game	24
3.2.1	Gambaran Umum	24
3.2.2	Konsep Dasar	24
3.2.3	Menentukan Tool	26
3.2.4	Aturan Permainan.....	26
3.3	Perancangan <i>Storyboard</i>	27
3.4	Media Input	40
3.5	Media Output.....	40
3.6	Perancangan Antar Muka	40
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		47
4.1	Implementasi Game	47
4.1.1	Pembuatan Alur Cerita Game	47
4.1.2	Persiapan Aset.....	50
4.1.3	Pembuatan Karakter	51
4.2	Pembuatan Game dengan Novelty	56
4.2.1	Menyiapkan Actor dan Text Field	58

4.2.2	Membuat Potrait/Side Image	62
4.2.3	Memasukkan dan Menggunakan Aset	63
4.2.4	Memasukkan Input Nama Tokoh Utama	68
4.2.5	Membuat Pilihan pada Scene	76
4.2.6	Membuat Alur Bercabang	78
4.2.7	Membuat Relationship Status	78
4.2.8	Membuat File Executable (Exe.).....	81
4.3	Uji Coba Game	82
4.3.1	Mengetes Game.....	82
4.3.2	Uji Coba Pengguna	87
BAB V PENUTUP		94
5.1	Kesimpulan.....	94
5.2	Saran.....	95
DAFTAR PUSTAKA		xvi
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Analisis SWOT	17
Tabel 3.2 Analisis Perangkat Keras	21
Tabel 3.3 Analisis Perangkat Lunak	22
Tabel 4.1 Gambar Karakter.....	52
Tabel 4.2 Black Box Testing.....	88
Tabel 4.3 Hasil Kuesioner.....	91



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Jendela Utama Novelty	13
Gambar 2.2 Jendela Utama Paint Tool SAI.....	14
Gambar 2.3 Jendela Utama Adobe Photoshop CS3.....	15
Gambar 2.4 Jendela Utama Adobe SoundBooth CS3.....	15
Gambar 2.5 Jendela Utama Celtx.....	16
Gambar 3.1 Tampilan Menu Utama.....	41
Gambar 3.2 Tampilan Dialog Page.....	42
Gambar 3.3 Tampilan Choice Option	43
Gambar 3.4 Tampilan Save/Load Game.....	44
Gambar 3.5 Tampilan Log	44
Gambar 3.6 Tampilan Screen Setting	45
Gambar 3.7 Tampilan Screen Input Nama.....	45
Gambar 3.8 Tampilan Screen Keluar Game	46
Gambar 3.9 Tampilan Relationship Status.....	46
Gambar 4.1 Alur Cerita Chapter 1 dan 2	48
Gambar 4.2 Alur Cerita Chapter 1 dan 2	49
Gambar 4.3 Background Menu utama	50
Gambar 4.4 Background Text Field.....	50
Gambar 4.5 Pembuatan Karakter	51
Gambar 4.6 Tampilan Awal Novelty	56
Gambar 4.7 Tampilan Project Template.....	57
Gambar 4.8 Tampilan Awal NoveltyML Designer.....	58
Gambar 4.9 Tampilan pada Tab Design	58
Gambar 4.10 Tampilan Karakter yang di Import.....	59
Gambar 4.11 Tampilan Image Set yang diberi Nama.....	59
Gambar 4.12 Tampilan Image Set dengan Image.....	59
Gambar 4.13 Tampilan Menambah State.....	60
Gambar 4.14 Tampilan Mengklasifikasikan Actor.....	61
Gambar 4.15 Tampilan Text Field pada Dialog box.....	62
Gambar 4.16 Tampilan Potrait/Side Image.....	63

Gambar 4.17 Tampilan Add Actor to Scene	64
Gambar 4.18 Tampilan Create New Actor	64
Gambar 4.19 Tampilan Add Actor to Cast	65
Gambar 4.20 Tampilan Cast Manager	65
Gambar 4.21 Tampilan Enter Actor	66
Gambar 4.22 Tampilan Mengganti Background Scene	67
Gambar 4.23 Property Inspector Actor	68
Gambar 4.24 Property Inspector Get User Input	68
Gambar 4.25 Tampilan Text Entry	69
Gambar 4.26 Custom Input Nama	69
Gambar 4.27 Module Program Script on Mouse Click	71
Gambar 4.28 Module Program Script Save Name	73
Gambar 4.29 Module Program Script Check Name	75
Gambar 4.30 Module Program Script Clear Name	76
Gambar 4.31 Property Inspector pada Show Menu	77
Gambar 4.32 Pilihan Sebelum dan Sesudah Custom	77
Gambar 4.33 Tampilan Branch	78
Gambar 4.34 Tampilan Relationship Status Default	79
Gambar 4.35 Tampilan Relationship Status di Pertengahan game	79
Gambar 4.36 Script Memunculkan Gambar Hati	81
Gambar 4.37 Tampilan Export game ke .exe	82
Gambar 4.38 Tampilan Halaman Utama	83
Gambar 4.39 Tampilan Save Game	84
Gambar 4.40 Tampilan Load Game	84
Gambar 4.41 Tampilan Log Game	85
Gambar 4.42 Tampilan Setting Game	85
Gambar 4.43 Inputan Nama	86
Gambar 4.44 Tampilan Kembali ke Menu Utama	87
Gambar 4.45 Tampilan Keluar Game	87

INTISARI

Pembuatan game adalah salah satu yang ikut berkembang seiring dengan perkembangan teknologi dan komunikasi. Karena itulah penulis akan merancang sebuah game visual novel bergenre slice of life atau kehidupan nyata sehari-hari yang cocok dimainkan oleh para remaja. Game desktop ini akan bercerita tentang seorang gadis biasa dan kehidupannya di SMA.

Semua pilihan yang diberikan sepanjang game akan memberikan nilai. Itu membuat akhir game ini akan selalu berbeda tergantung pilihan dari yang memainkannya.

Dalam perancangan game visual novel Now or Never ini penulis menggunakan sebuah software bernama Novelty. Novelty sendiri sering digunakan dalam pembuatan visual novel karena memudahkan dalam menambahkan aktor, background, sound effect, video dan elemen-elemen lain yang dibutuhkan.

Studi literatur adalah metode yang digunakan dalam perancangan game ini. Penulis mencari bahan dan tutorial pada website-website yang membahas khusus tentang Novelty. Akan ada beberapa episode dalam visual novel ini dan elemen seperti aktor, background yang dibutuhkan dibuat sendiri dengan bantuan beberapa software pengolah grafis. Video opening, efek suara karakter, dan pilihan yang akan mengantarkan cerita ke akhir tidak terduga akan menjadi daya tarik tersendiri untuk game ini nantinya.

Kata kunci: Novelty, Visual Novel, Game

ABSTRACT

Game development is taking a part along with the development of technology and communication. Because of that author would make a visual novel game with slice of life or real daily lives genre suitable for teenager. This desktop game will tell about an ordinary girl and her senior high school daily lives.

All the choices that given in the game will give score. Thatmake the ending of this game will be different depend on the choices of the player.

In this developing of Now or Never visual novel game author will be using a software called Novelty. It is usually used in a visual novel development because it simplifying when adding actors, backgrounds, sound effects, videos and other elements that is needed.

Literature study is the method that will be used in developing this game. Author will search recources and tutorials on websites that specific about novelty. There will be some episode in this visual novel and elements like actors, background that needed will be originally created with some design grafics software. Opening video, character sound effect, and choises that will lead the story to unpredictable ending will be the own game trait.

Keyword: Novelty, Visual Novel, Game