

**PERANCANGAN NOVEL VISUAL “ROCK-OUT GIRLS! THE
MANAGER STORY” MENGGUNAKAN RENPY**

SKRIPSI



disusun oleh

Abdurrasyid Ridho

12.11.5881

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**PERANCANGAN NOVEL VISUAL “ROCK-OUT GIRLS! THE
MANAGER STORY” MENGGUNAKAN RENPY**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Abdurrasyid Ridho

12.11.5881

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN NOVEL VISUAL “ROCK-OUT GIRLS! THE
MANAGER STORY” MENGGUNAKAN RENPY**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Abdurrasyid Ridho

12.11.5881

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 25 Maret 2015

Dosen Pembimbing,



Tonny Hidayat, M.Kom

NIK. 190302182

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN NOVEL VISUAL “ROCK-OUT GIRLS! THE
MANAGER STORY” MENGGUNAKAN RENPY**

yang disusun oleh

Abdurrasyid Ridho
12.11.5881

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 15 Februari 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK. 190302047

Akhmad Dahlan, M.Kom
NIK. 190302174

Tonny Hidavat, M.Kom
NIK. 190302182

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 29 Februari 2016

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 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, 22 Februari 2016



Abdurrasyid Ridho

NIM. 12.11.5881

MOTTO

“I don’t want forget to myself, i want to be as i am.”

(the GazettE – Miseinen)

“Live well, young men. You’re not alone, so muster your courage.”

(the GazettE – Best Friends)

“Let’s go!! One more chance!! Show everybody that spirit of yours!”

(All Off – One More Chance!!)

“Kau tidak akan mencapai apapun jika kau tidak memulai suatu perubahan.”

(Tachibana Marika – Nisekoi)

“Tidak ada artinya terlalu menyesali apa yang telah terjadi.”

(Kanda Sorata – Sakurasou no Pet na Kanojo)

“Aku lebih memilih yakin lalu kemudian menyesal daripada ragu kemudian menyesal”

(Kirigaya ‘Kirito’ Kazuto – Sword Art Online)

“Ini adalah jalan yang kau pilih. Jangan bimbang dan ragu apa kata orang lain melihatmu.”

(Yuusuke ‘Bossun’ Fujisaki – SKET Dance)

“Aku ingin tunjukkan pada dunia bahwa pengetahuan bukanlah satu-satunya di dunia ini!”

(Sakamoto Yuuji – Baka to Test to Shoukanjuu)

“...EXPLOSION!”

(Megumin – Konosuba!)

PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kepada sang Maha Agung Allah SWT yang dengan Rahmat, Nikmat dan Karunia-Nya yang tidak terhingga, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan dan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang terlibat dalam penulisan skripsi ini. Diantaranya:

1. Kepada kedua orang tua penulis, **Bapak Khairul Wathan** dan **Ibu Tri Hariani Sawitri**, yang selalu mendukung penulis baik secara material maupun moral. Terima kasih banyak telah bersedia mendengarkan keluh kesah, curhat dan lain-lainnya, dari awal penulisan skripsi ini hingga berakhir dengan cukup mulus.
2. Untuk adikku satu-satunya **Khairiani Noor Rahmah**, yang juga bersedia mendengarkan curhatan abangmu yang rewel ini (walaupun ujung-ujungnya malah dia yang curhat), terima kasih banyak dan abang nantikan kedatanganmu di Jogja.
3. **Bapak Tonny Hidayat**, yang telah sabar membimbing penulisan skripsi ini. Berkat bapak, banyak pengetahuan baru yang saya dapat. Juga kepada dewan penguji yang telah memberi banyak saran, kritik dan masukan terhadap skripsi ini.
4. Rekan-rekan dari keluarga ‘gila’ **AMIKOM MBURI**, yang telah memberikan support semangat dan lainnya yang tidak terhingga bahkan

sampai saat penulis pendadaran, salut bruh semuanya atas kegilaan kalian!

I will miss you all forever!

5. Saudara **Purnama Galih Prakoso** yang telah bersedia *brainstorming* untuk ide cerita Visual Novel ini dari awal hingga akhir.
6. Saudari **Lana Faulisa**, senior yang sama-sama menggarap Visual Novel untuk bahan skripsi, terima kasih atas saran dan bantuannya, mbak!
7. Rekan-rekan **Kos Lely I/141**, terima kasih atas dukungan kalian dan kesabaran kalian selama penulis menggarap skripsi ini, maaf jikalau penulis banyak bikin keributan disaat kalian seharusnya tidur, hehehe.
8. Juga kepada semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu disini, baik terlibat secara langsung maupun tidak. Tanpa kalian, skripsi ini tidak akan pernah selesai.

KATA PENGANTAR

Puji syukur senantiasa penulis panjatkan pada sang Maha Agung Allah SWT, yang dengan rahmat, kasih sayang serta pertolonganNya, skripsi ini dapat diselesaikan tepat waktu oleh penulis.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa jenjang Strata 1 di STMIK AMIKOM Yogyakarta. Selain itu, skripsi ini juga merupakan sebuah bukti bahwa penulis telah selesai menempuh pendidikan Strata 1 dan bersiap untuk menerima gelar Sarjana Komputer.

Bersamaan dengan selesainya skripsi ini, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku ketua jurusan S1 Teknik Informatika Reguler STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan selama penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom dan bapak Akhmad Dahlan, M.Kom selaku dewan penguji saat ujian pendadaran skripsi ini, terima kasih atas segala masukan yang ada.
5. Kepada seluruh dosen di STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah bersedia berbagi ilmunya dengan penulis selama masa kuliah.
6. Kepada keluarga besar penulis khususnya kedua orang tua penulis, terima kasih banyak telah mendukung penulis baik materi maupun moral.

7. Rekan-rekan penulis semasa kuliah di STMIK AMIKOM Yogyakarta, terima kasih telah menjadi bagian dari kehidupan penulis.
8. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah terlibat dalam penyusunan skripsi ini, baik secara langsung maupun tidak.
Terima kasih untuk semuanya.

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi yang telah disusun ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis **senantiasa** mengharapkan saran, kritik maupun masukan, demi penyempurnaan skripsi ini untuk **kedepannya** nanti.

Yogyakarta, 22 Februari 2016

Abdurrasyid Ridho

12.11.5881

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian.....	5
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Kajian Pustaka.....	8
2.2 Visual Novel	10
2.2.1 Pengertian Visual Novel	10
2.2.2 Gaya Visual Novel	11
2.2.3 Jenis-Jenis Visual Novel	12
2.2.4 Forum Pengembang Visual Novel Indonesia.....	15
2.3 Perancangan Visual Novel	16

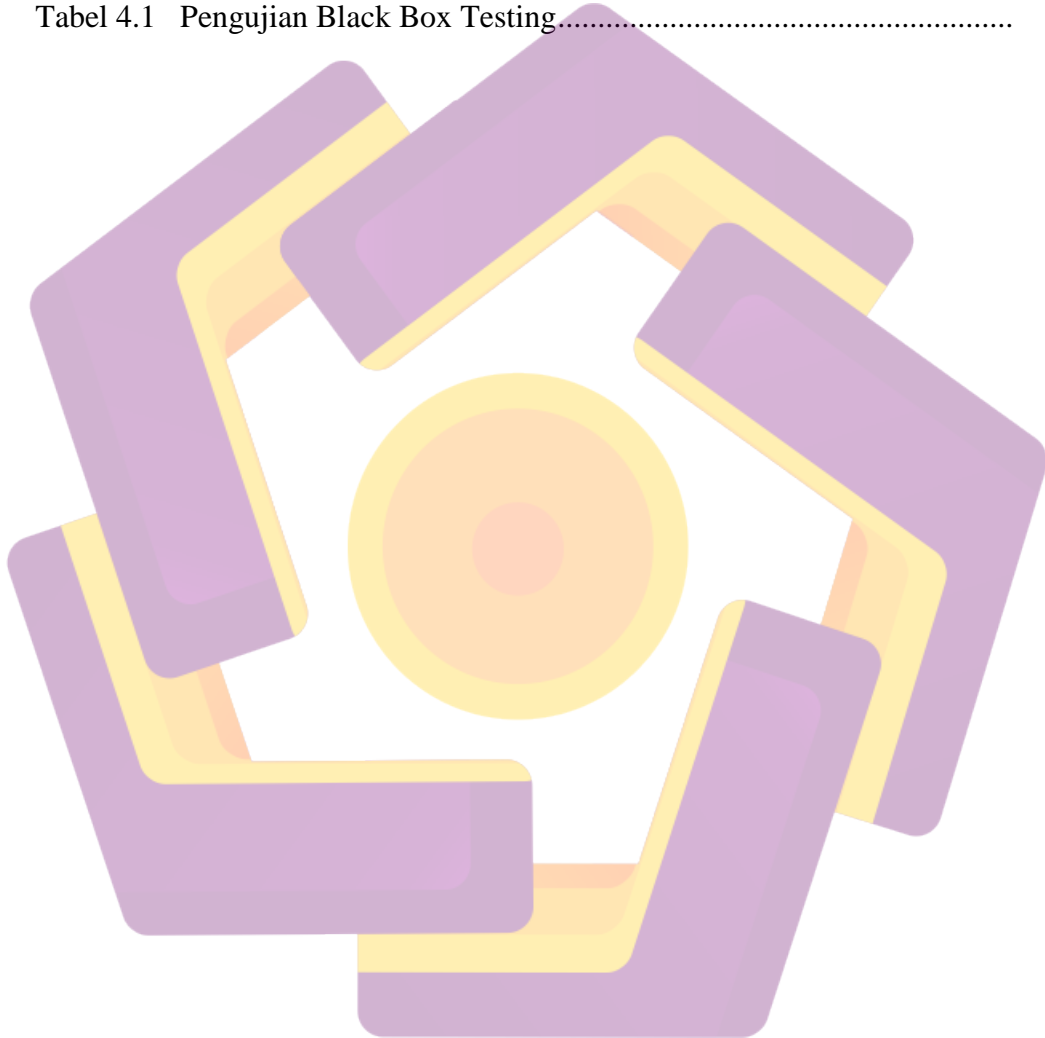
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	19
3.1 Analisis Sistem.....	19
3.1.1 Analisis Kelemahan Sistem.....	19
3.1.2 Analisis Kebutuhan Sistem	21
3.1.2.1 Kebutuhan Fungsional	21
3.1.2.2 Kebutuhan Non-Fungsional	22
3.1.3 Analisis Kelayakan Sistem.....	25
3.1.3.1 Analisis Kelayakan Teknologi	25
3.1.3.2 Analisis Kelayakan Hukum.....	26
3.1.3.3 Analisis Kelayakan Operasional	26
3.2 Perancangan Visual Novel	26
3.2.1 Tahap Pra-Produksi.....	26
3.2.1.1 Gambaran Umum Visual Novel.....	26
3.2.1.2 Sistem Navigasi.....	28
3.2.1.3 Storyline	28
3.2.1.4 Alur Cerita.....	35
3.2.1.5 Rancangan Grafis	44
3.2.1.6 Rancangan Awal Karakter Dalam Visual Novel	52
3.2.1.7 Rancangan Latar Belakang Awal Dalam Visual Novel...	58
3.2.1.8 Menentukan Software	58
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	60
4.1 Tahap Produksi	60
4.1.1 Pembuatan Karakter	60
4.1.2 Pembuatan Latar Belakang (<i>Background</i>)	65
4.1.3 Pembuatan Suara (BGM dan Sound Effect)	69
4.1.4 Pembuatan Interface.....	71
4.1.5 Pembuatan Alur Cerita Visual Novel.....	85
4.2 Tahap Pengujian.....	90
4.2.1 Black Box Testing.....	90
BAB V PENUTUP.....	96
5.1 Kesimpulan	96

5.2 Saran.....	97
DAFTAR PUSTAKA	98



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian Sebelumnya dengan Tema yang Sama...	9
Tabel 3.1 Daftar Kebutuhan Perangkat Keras.....	22
Tabel 3.2 Daftar Kebutuhan Perangkat Lunak.....	23
Tabel 4.1 Pengujian Black Box Testing.....	90



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Tampilan Visual Novel “Angel Beats! -1 st Beat-“	10
Gambar 2.2	Tampilan Visual Novel “Little Busters”	11
Gambar 2.3	VNProject Indonesia	15
Gambar 3.1	Struktur Navigasi Visual Novel	28
Gambar 3.2	Alur Cerita Prolog	35
Gambar 3.3	Alur Cerita Nisa (1)	36
Gambar 3.4	Alur Cerita Nisa (2)	37
Gambar 3.5	Alur Cerita Irina (1)	38
Gambar 3.6	Alur Cerita Irina (2)	39
Gambar 3.7	Alur Cerita Ina (1)	40
Gambar 3.8	Alur Cerita Ina (2)	41
Gambar 3.9	Alur Cerita Maya (1)	42
Gambar 3.10	Alur Cerita Maya (2)	43
Gambar 3.11	Alur Cerita Afterstory	44
Gambar 3.12	Rancangan Tampilan Main Menu (Menu Utama)	44
Gambar 3.13	Rancangan Tampilan Menu Save/Load	45
Gambar 3.14	Rancangan Tampilan Menu Help	46
Gambar 3.15	Rancangan Tampilan Menu Options	46
Gambar 3.16	Rancangan Tampilan Petunjuk Permainan	47
Gambar 3.17	Rancangan Tampilan Narasi Cerita	48
Gambar 3.18	Rancangan Tampilan Fakta Unik	48
Gambar 3.19	Rancangan Tampilan Input Data	49
Gambar 3.20	Rancangan Tampilan Pilihan Keputusan	50
Gambar 3.21	Rancangan Tampilan Credit Ending	50
Gambar 3.22	Rancangan Tampilan Ending Card	51
Gambar 3.23	Rancangan Tampilan Menu Konfirmasi Exit	51
Gambar 3.24	Desain Karakter Nisa	52
Gambar 3.25	Desain Karakter Irina	53
Gambar 3.26	Desain Karakter Ina	53

Gambar 3.27	Desain Karakter Maya.....	54
Gambar 3.28	Desain Karakter Anggota OSIS	55
Gambar 3.29	Desain Karakter Ketua OSIS.....	55
Gambar 3.30	Desain Karakter Penjaga Studio Musik	56
Gambar 3.31	Desain Karakter Kasir Kafe	56
Gambar 3.32	Desain Karakter MC Kontes Seni	57
Gambar 3.33	Desain Karakter Luna.....	57
Gambar 3.34	Contoh Rancangan Awal Latar Belakang	58
Gambar 4.1	Contoh Sketsa Karakter.....	60
Gambar 4.2	Contoh Line Karakter.....	61
Gambar 4.3	Contoh Warna Dasar Karakter	62
Gambar 4.4	Contoh Shading Karakter	62
Gambar 4.5	Contoh Finishing Touch Karakter.....	63
Gambar 4.6	Contoh Penyimpanan Karakter	64
Gambar 4.7	Contoh Hasil Akhir Karakter	64
Gambar 4.8	Contoh Line Latar Belakang	66
Gambar 4.9	Contoh Warna Dasar Latar Belakang.....	66
Gambar 4.10	Contoh Shading Latar Belakang	67
Gambar 4.11	Contoh Efek Pencahayaan Latar Belakang	68
Gambar 4.12	Contoh Penyimpanan Latar Belakang.....	69
Gambar 4.13	Contoh Hasil Akhir Latar Belakang.....	69
Gambar 4.14	Contoh Proses Pengeditan Suara.....	71
Gambar 4.15	Memilih <i>Theme</i> di RenPy.....	71
Gambar 4.16	Source Code Theme	72
Gambar 4.17	Tampilan Main Menu.....	73
Gambar 4.18	Source Code Main Menu (1).....	73
Gambar 4.19	Source Code Main Menu (2).....	74
Gambar 4.20	Tampilan Save/Load	75
Gambar 4.21	Source Code Save/Load (1)	75
Gambar 4.22	Source Code Save/Load (2)	76
Gambar 4.23	Tampilan Option	76

Gambar 4.24	Source Code Option (1)	77
Gambar 4.25	Source Code Option (2)	78
Gambar 4.26	Contoh Tampilan Petunjuk Permainan	78
Gambar 4.27	Source Code Petunjuk Permainan	79
Gambar 4.28	Contoh Tampilan Narasi Cerita.....	79
Gambar 4.29	Source Code Narasi Cerita	80
Gambar 4.30	Contoh Tampilan Fakta Unik	81
Gambar 4.31	Contoh Source Code Pemanggilan Fakta Unik.....	81
Gambar 4.32	Tampilan Input	81
Gambar 4.33	Source Code Input.....	82
Gambar 4.34	Contoh Tampilan Pilihan	83
Gambar 4.35	Contoh Source Code Pilihan	83
Gambar 4.36	Contoh Tampilan Credit Ending	84
Gambar 4.37	Contoh Source Code Credit Ending	84
Gambar 4.38	Contoh Ending Card.....	85
Gambar 4.39	Contoh Source Code Ending Card	85
Gambar 4.40	Contoh Pembuatan Alur Cerita ke Visual Novel	88
Gambar 4.41	Contoh Source Code Pembuatan Alur Cerita ke Visual Novel	88
Gambar 4.42	Contoh Source Code Pemanggilan Karakter.....	89
Gambar 4.43	Contoh Source Code Pemanggilan Gambar Latar Belakang ...	89
Gambar 4.44	Proses Pengolahan Hasil Akhir Visual Novel.....	95
Gambar 4.45	Hasil Akhir Visual Novel Siap Distribusi	95

INTISARI

Hiburan atau *entertainment* berkembang seiring dengan kemajuan teknologi. Salah satu contoh perkembangan tersebut adalah munculnya Visual Novel. Lahir di negara Jepang, jenis hiburan ini telah banyak diadaptasi menjadi jenis hiburan lain seperti komik, *anime* dan lainnya. Seiring dengan perkembangan konsol *gaming* dan penerjemahan Visual Novel ke bahasa luar seperti bahasa Inggris, Visual Novel mulai dikenal di luar Jepang, salah satunya Indonesia. Kini di Indonesia, selain menjadi penikmat Visual Novel Jepang, juga memulai untuk membuat sendiri Visual Novel sendiri, namun sayangnya jumlahnya masih sedikit seperti yang terdata di forum pengembang Visual Novel Indonesia, VNProject. Selain itu, Visual Novel masih dipandang sebelah mata sehingga perkembangannya terkesan lambat. Karenanya penulis mencoba merancang Visual Novel “Rock-Out Girls! The Manager Story” menggunakan Ren’Py dengan harapan dapat memberi kontribusi pada perkembangan Visual Novel Indonesia dan juga agar Visual Novel semakin dikenal khususnya di Indonesia.

Pada Skripsi ini, penulis menganalisis Visual Novel yang akan dirancang, mulai dari segi kelemahan sistem menggunakan SWOT, kebutuhan apa saja yang diperlukan, kelayakan sistem, hukum dan operasional. Pada perancangan pun dilakukan dalam tiga tahap, yang pertama adalah pra-produksi atau perancangan awal, produksi dimana setiap bagian Visual Novel diselesaikan dan terakhir adalah pengujian Visual Novel itu sendiri agar mendapatkan hasil yang optimal.

Hasil akhir yang didapat adalah sebuah Visual Novel dengan judul “Rock-Out Girls! The Manager Story”, yang ditujukan agar penikmatnya dapat menikmati cerita yang ada, ditambah beberapa poin mengenai pengetahuan tentang dunia musik. Diharapkan dengan adanya Visual Novel ini, dapat memberi kontribusi pada perkembangan Visual Novel Indonesia dan membantu lebih mengenalkan apa itu Visual Novel pada masyarakat Indonesia.

Kata-kunci : Hiburan, Visual Novel, analisis, perancangan, produksi, pengujian, perkembangan dan Visual Novel Indonesia.

ABSTRACT

Entertainment is always developing through the technology advances. One of them is the born of Visual Novel. Born in Japan, this entertainment has been widely adapted to other entertainments such as comic, anime etc. Concomitant with the advances of gaming consoles and Visual Novel translating to other language outside Japan such as English, Visual Novel has been known by people outside Japan, one of them is Indonesia. Nowadays in Indonesia, beside became the consumer of Japanese Visual Novel, is also start to make it's own Visual Novel, but unfortunately the numbers are still slightly as recorded on Indonesian Visual Novel Developer, VNProject. On the other side, Visual Novel still underestimated, so that it's developing process walk slowly. Because of it, writer is try to buliding Visual Novel "Rock-Out Girls! The Manager Story" using Ren'Py with hope of giving a contribution for advances of Indonesian Visual Novel and so Visual Novel is better known especially in Indonesia.

In this thesis, writer needs to analyze that will build, start from the weakness side by using SWOT, The needs that needed, the feasibility of system, law and operational. In building process are divided to three steps, first is pre-production or early building, then production when all components of Visual Novel will finished and last is testing itself to obtain optimal results.

The final result which obtained is a Visual Novel with title "Rock-Out Girls! The Manager Story" which can entertain Visual Novel lovers with it story and give a some point about musical knowledge. Writer's hope with this Visual Novel, writer has given a contribution for advances of Indonesian Visual Novel and helps to more acquaint of Visual Novel to Indonesian people.

Keywords : *Entertainment, Visual Novel, analyze, building, production, testing, advances and Indonesian Visual Novel.*