

**PERANCANGAN APLIKASI GAME VISUAL NOVEL TIMUN
EMAS BERBASIS REN'PY**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

DIPA AUGUST ALMADIMA

19.11.2806

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

**PERANCANGAN APLIKASI GAME VISUAL NOVEL TIMUN
EMAS BERBASIS REN'PY**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

DIPA AUGUST ALMADIMA

19.11.2806

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN APLIKASI GAME VISUAL NOVEL TIMUN EMAS
BERBASIS REN'PY**

yang disusun dan diajukan oleh

Dipa August Almadima

19.11.2806

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 11 Agustus 2025

Dosen Pembimbing,



Ali Mustopa, S.Kom., M.Kom.

NIK. 190302192

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN APLIKASI GAME VISUAL NOVEL TIMUN EMAS
BERBASIS REN'PY

yang disusun dan diajukan oleh

Dipa August Almadima

19.11.2806

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 11 Agustus 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Majid Rahardi, S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302393

Raditya Wardhana, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302208

Ali Mustopa, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302192

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 11 Agustus 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusriani, M.Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Dipa August Almadima
NIM : 19.11.2806

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Perancangan Aplikasi Game Visual Novel Timun Emas Berbasis Ren'py

Dosen Pembimbing : Ali Mustopa, S.Kom., M.Kom.

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 11 Agustus 2025

Yang Menyatakan,

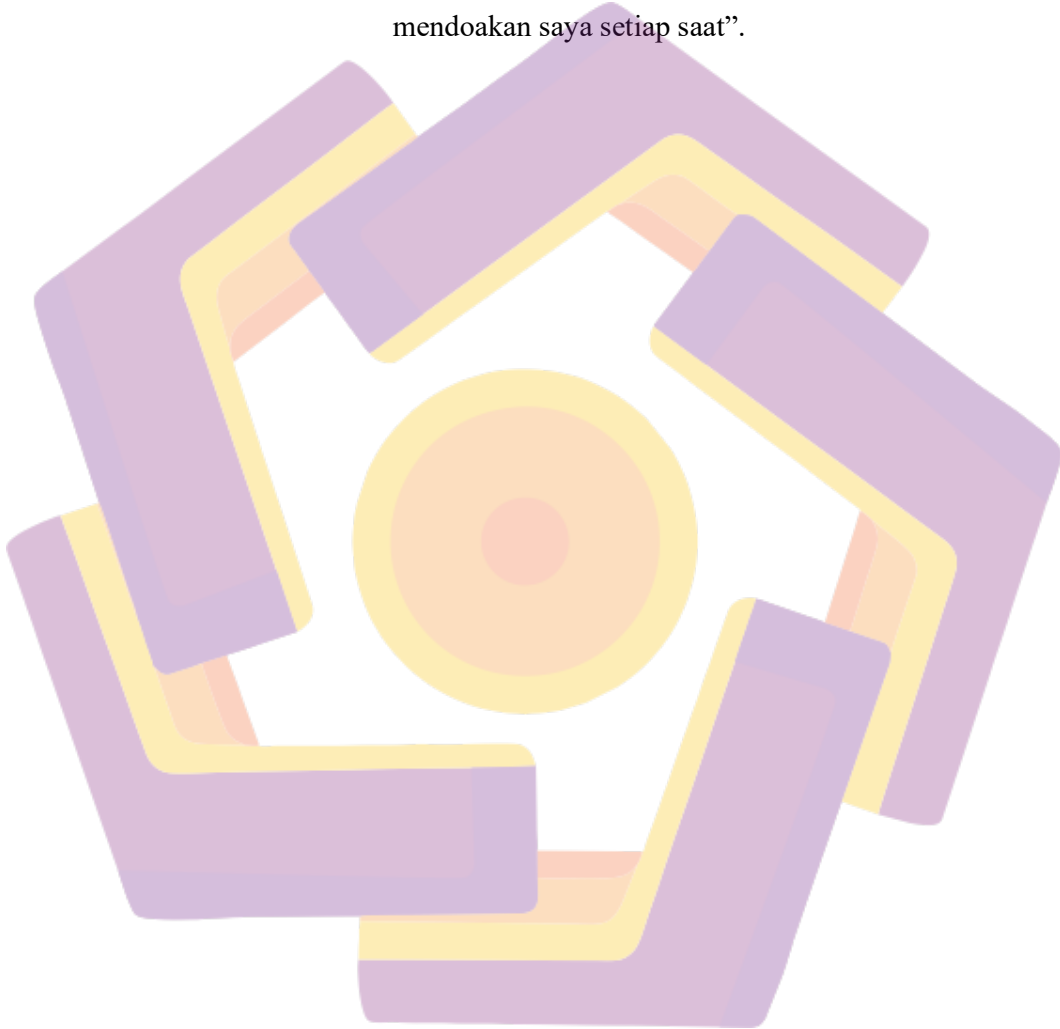


Dipa August Almadima

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji Syukur kehadiran Allah SWT, atas hidayah dan karunianya Alhamdulillah
skripsi ini dapat selesai.

“Skripsi ini saya persembahkan untuk Papa yang sudah mendukung dan
mendoakan saya setiap saat”.



KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah SWT yang maha pengasih lagi maha penyayang, puji syukur bagi Allah SWT atas segala hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Perancangan Aplikasi Game Visual Noval Timun Emas Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Ren’py” dengan baik. Skripsi ini adalah tugas akhir penulis untuk memenuhi persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Komputer.

Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada pihak yang telah membantu penulis dalam dukungan dan motivasi kepada:

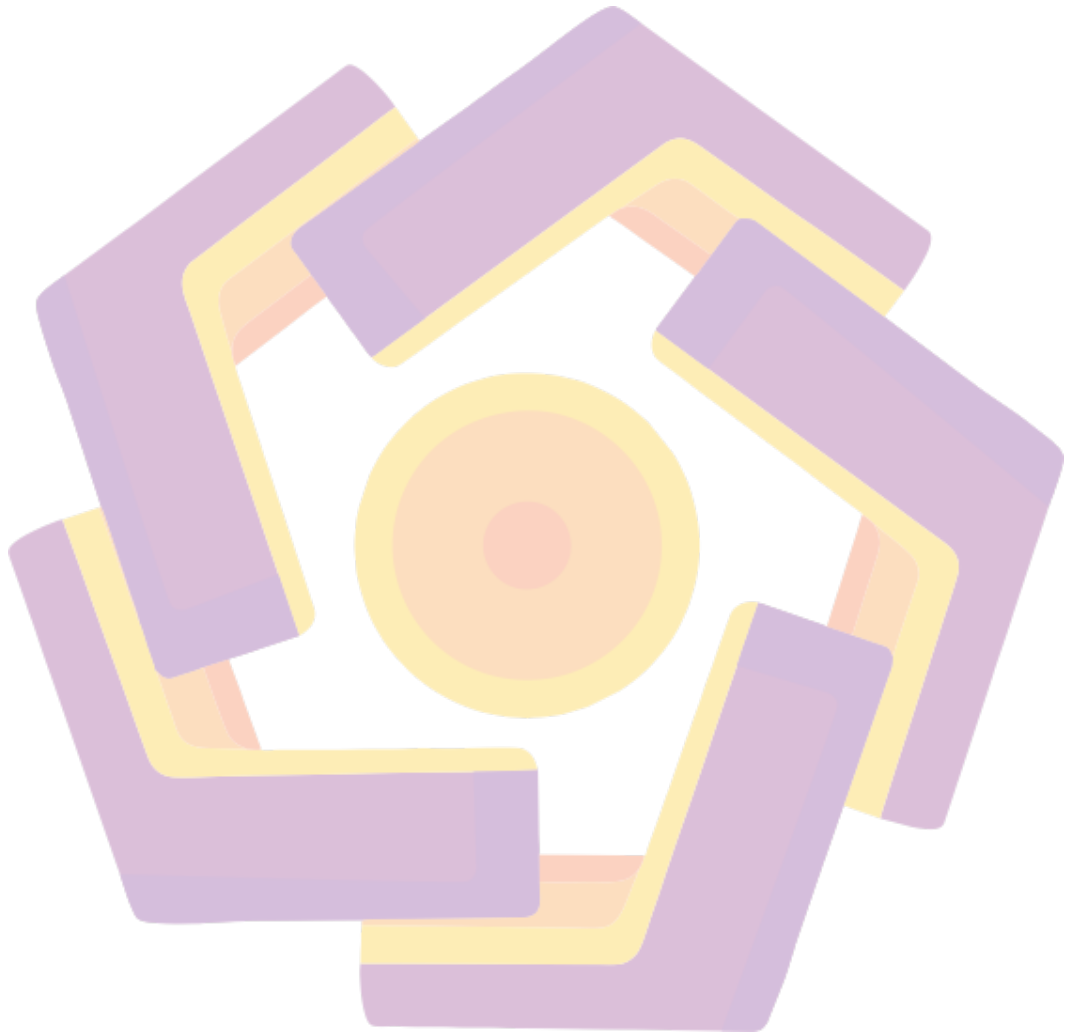
1. Ali Mustopa S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan wawasan dalam menyelesaikan laporan penelitian ini.
2. Ayah Sri Geni dan Ibu Pupuh yang telah memberikan dukungan secara moril dan materil, perhatian, kasih sayang, dan doa yang tak terhingga untuk anak-anaknya.
3. Adik tersayang Ariqah Candra Kanti yang selalu memberikan dukungan, semangat dan doa.
4. Pakde Hanawan Sapto Adi dan Bude Ngayemmi yang telah menerima dengan baik untuk tinggal bersama dan juga memberikan dukungan.
5. Saudara Puja Nirmala yang telah memberikan dukungan, wawasan, dan menjadi sosok kakak perempuan.
6. Para sahabat dan teman-teman.
7. Seluruh pihak yang telah membantu secara langsung maupun tidaklangsung yang namanya tidak dapat di tulis satu per satu oleh penulis.

Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih terdapat banyak kekurangan dan keterbatasan yang penulis miliki. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca.

Yogyakarta, 11 Agustus 2025

Penulis

Dipa August Almadima

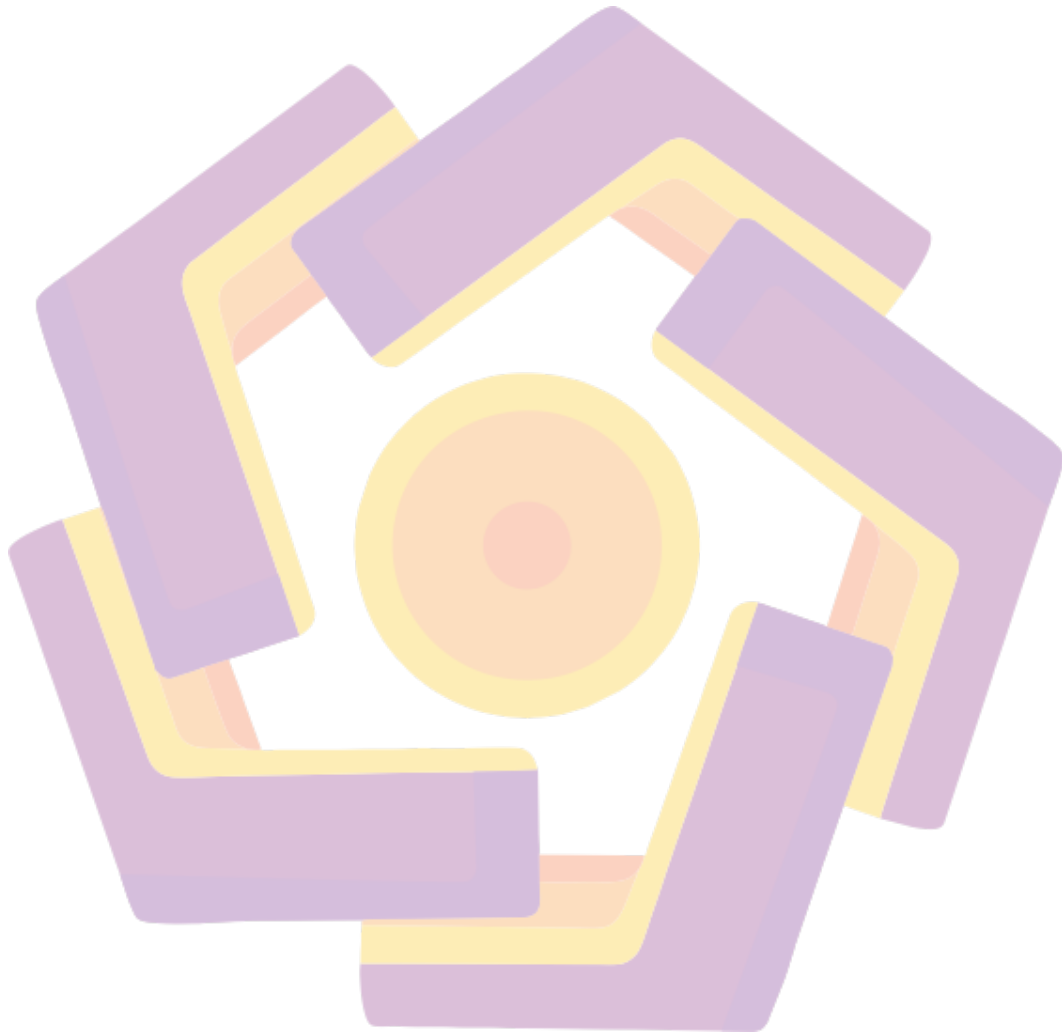


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xiv
DAFTAR ISTILAH	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	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Studi Literatur	5
2.2 Dasar Teori	11
2.2.1 Game	11
2.2.1.1 Jenis-jenis Game	11
2.2.2 Perangkat Game	12
2.2.3 Visual Novel	14
2.2.4 Cerita Rakyat	14
2.2.4.1 Jenis-jenis Cerita Rakyat.....	15

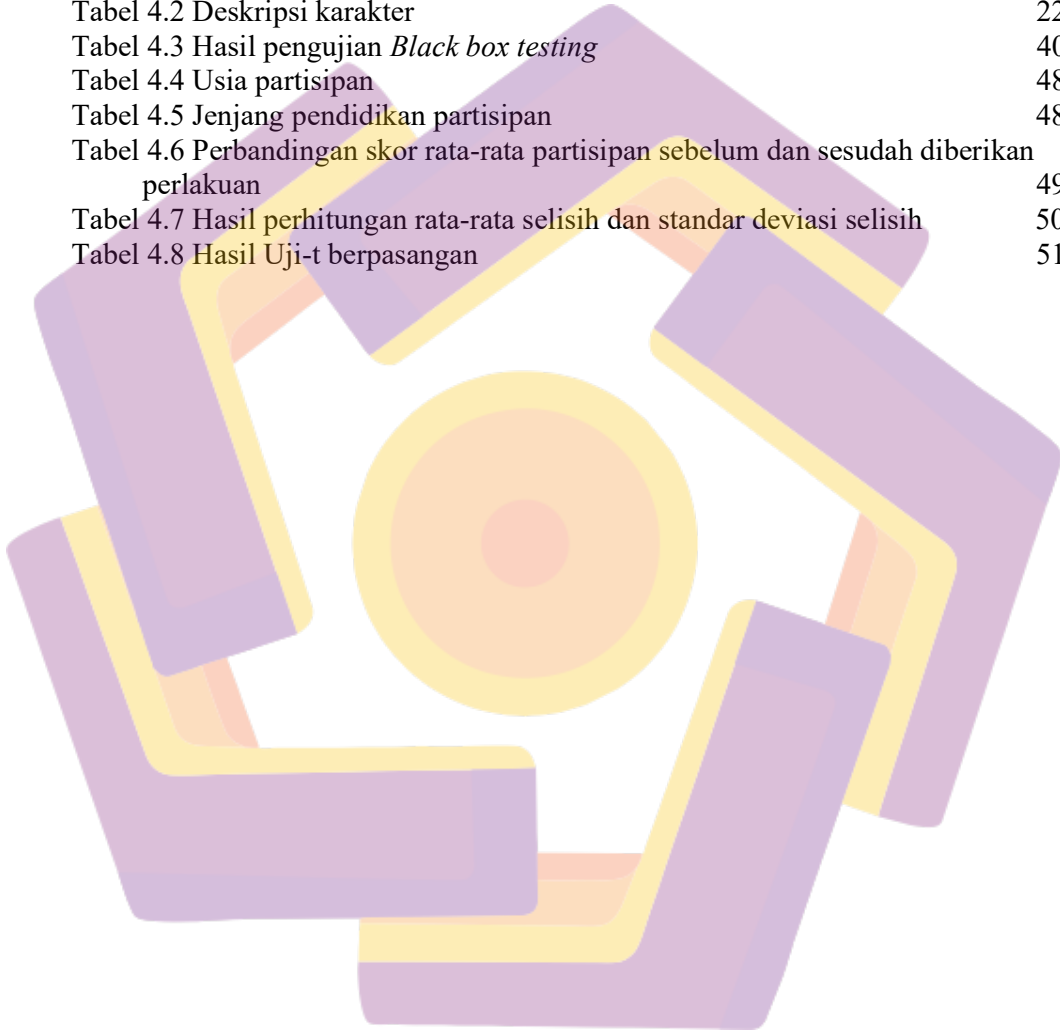
2.2.5	Ren'Py.....	16
2.2.6	Python	16
2.2.7	Procreate	16
BAB III METODE PENELITIAN		18
3.1	Objek Penelitian.....	18
3.2	Alur Penelitian.....	18
3.2.1	Consept	19
3.2.2	Design	19
3.2.3	Matrial Collecting	19
3.2.4	Assembly.....	19
3.2.5	Testing.....	19
3.2.6	Distribution	19
3.3	Alat dan Bahan.....	20
3.3.1	Data Penelitian	20
3.3.2	Alat/instrumen.....	20
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		21
4.1	Consept	21
4.1.1	Game Consept.....	21
4.1.2	Deskripsi Umum	21
4.1.3	Latar Cerita	21
4.1.4	Karakter.....	22
4.1.4	Gameplay	22
4.1.5	Art Style	22
4.2	Design	23
4.3	Matrial Collecting	29
4.4	Assembly	33
4.5	Testing	39
4.6	Distribution	44
4.7	Deskripsi Subjek Penelitian	48
4.8	Hasil Analisis Uji-T Berpasangan	49

4.9 Pembahasan	51
BAB V PENUTUP	53
5.1 Kesimpulan	53
5.2 Saran	53
REFERENSI	54
LAMPIRAN.....	57



DAFTAR TABEL

Table 2.1 Keaslian Penelitian	8
Tabel 3.1 Perangkat lunak	20
Tabel 3.2 Perangkat keras	20
Tabel 4.1 Deskripsi Umum	21
Tabel 4.2 Deskripsi karakter	22
Tabel 4.3 Hasil pengujian <i>Black box testing</i>	40
Tabel 4.4 Usia partisipan	48
Tabel 4.5 Jenjang pendidikan partisipan	48
Tabel 4.6 Perbandingan skor rata-rata partisipan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan	49
Tabel 4.7 Hasil perhitungan rata-rata selisih dan standar deviasi selisih	50
Tabel 4.8 Hasil Uji-t berpasangan	51

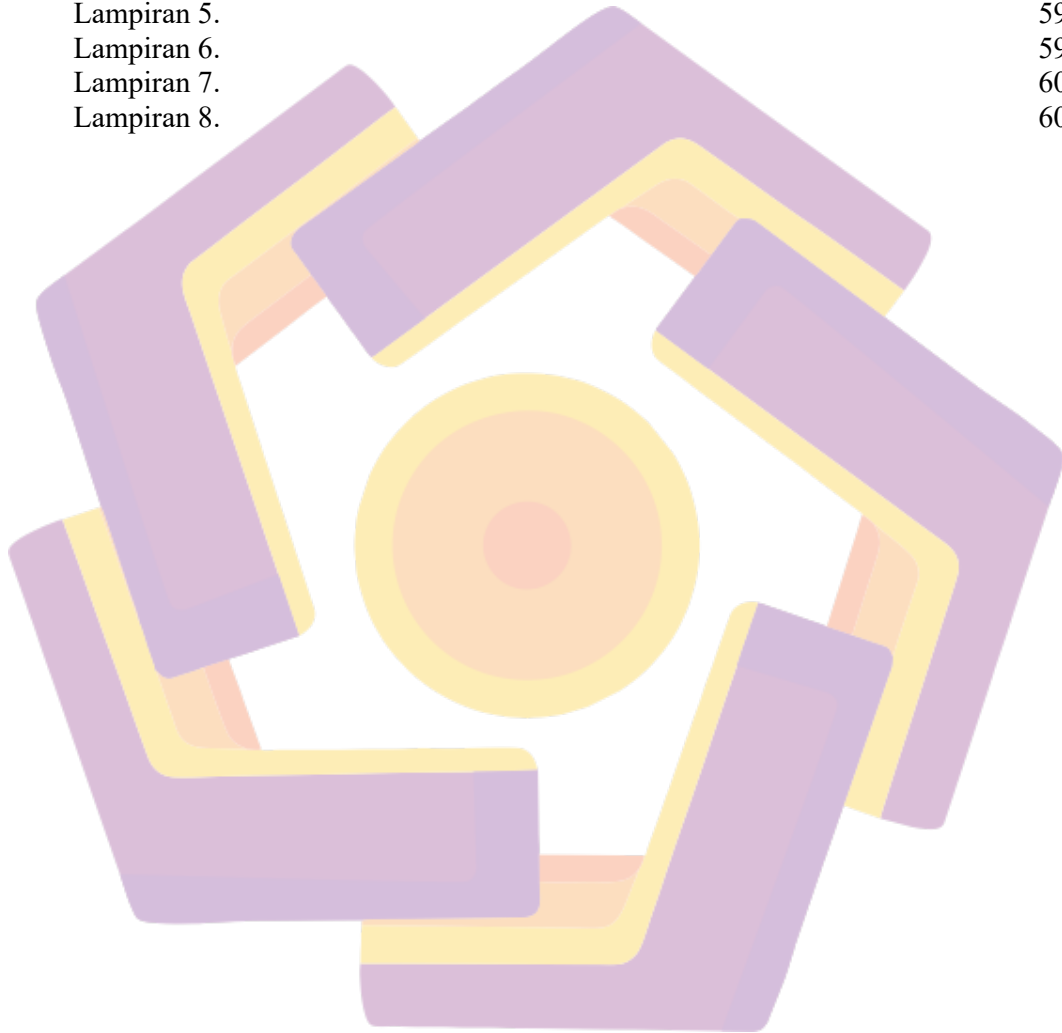


DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 MDLC	18
Gambar 4.1 Doki Doki Literature Club Plus!	22
Gambar 4.2 Volcano Princess	23
Gambar 4.3 Storyboard page 1	24
Gambar 4.3 Storyboard page 2	25
Gambar 4.3 Storyboard page 3	26
Gambar 4.3 Storyboard page 4	27
Gambar 4.7 Flowchart	28
Gambar 4.8 <i>Design</i> Timun Mas	29
Gambar 4.9 <i>Design</i> Mbo Sрни	29
Gambar 4.10 <i>Design</i> Raksasa	30
Gambar 4.11 <i>Design</i> Pertapa	30
Gambar 4.12 <i>Design</i> Narator	31
Gambar 4.13 <i>Design</i> Bayi Timun	31
Gambar 4.14 <i>Design Background</i> Hutan	32
Gambar 4.15 <i>Design Background</i> Kamar Mbo	32
Gambar 4.16 <i>Design Background</i> Ruang Narator	33
Gambar 4.17 Tangkapan layar pada pembuatan <i>sound</i>	33
Gambar 4.18 Pengelompokan folder aset didalam direktori proyek Ren'py	34
Gambar 4.19 Pembagian folder pada setiap karakter	34
Gambar 4.20 Script perintah untuk setiap aset gambar pada proyek Ren'py	35
Gambar 4.21 Cuplikan script adegan karakter berdialog dan juga efek transisi	36
Gambar 4.22 Cuplikan script dialog interaktif	36
Gambar 4.23 Cuplikan script dialog percabangan berdasarkan pilihan pemain	37
Gambar 4.24 Tampilan menu utama saat memasuki game	38
Gambar 4.25 Tampilan halaman muat	38
Gambar 4.26 Tampilan halaman setelan	39
Gambar 4.27 Kotak dialog yang sedang aktif dan pilihan menu interaktif	41
Gambar 4.28 Cuplikan saat pengguna memilih opsi jawaban yang salah	41
Gambar 4.29 Cuplikan saat pengguna memilih opsi jawaban yang benar	42
Gambar 4.30 Cuplikan pesan moral saat pemain mendapatkan ending bahagia	42
Gambar 4.30 Cuplikan pesan moral saat pemain mendapatkan ending sedih/gagal	43
Gambar 4.31 Proses membangun distribusi aplikasi windows pada aplikasi Ren'py	44
Gambar 4.31 Proses memilih perangkat yang akan di distribusikan, sesudah memilih perangkat yang akan distribusikan proses distribusi dilakukan	45
Gambar 4.32 Proses membangun distribusi aplikasi android pada aplikasi Ren'py	45
Gambar 4.33 Proses menginstall SDK dan pembuatan package	46
Gambar 4.34 Proses ekspor menjadi Apk	46
Gambar 4.35 Halaman konfirmasi pada pretest dan tautan Google drive	47
Gambar 4.36 Isi direktori Google drive	47

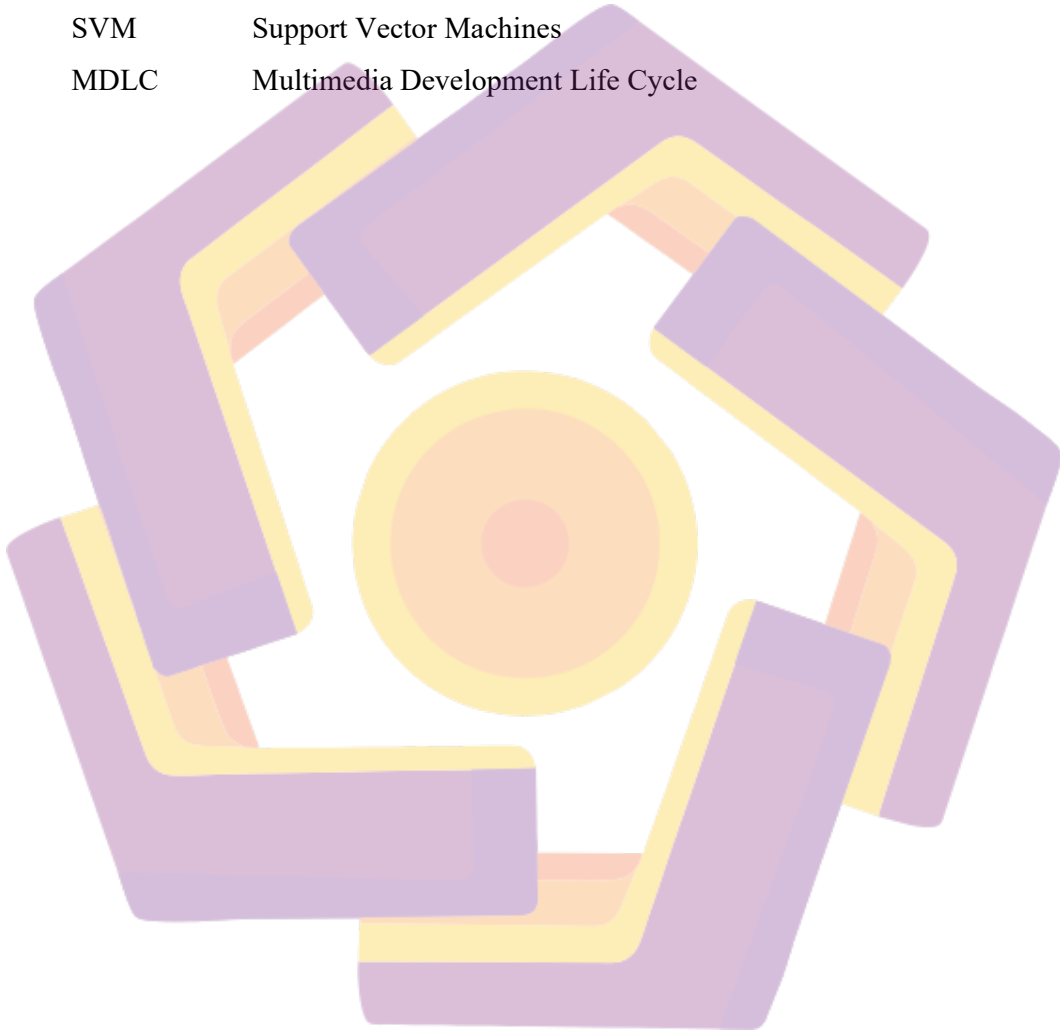
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	57
Lampiran 2.	57
Lampiran 3.	58
Lampiran 4.	58
Lampiran 5.	59
Lampiran 6.	59
Lampiran 7.	60
Lampiran 8.	60



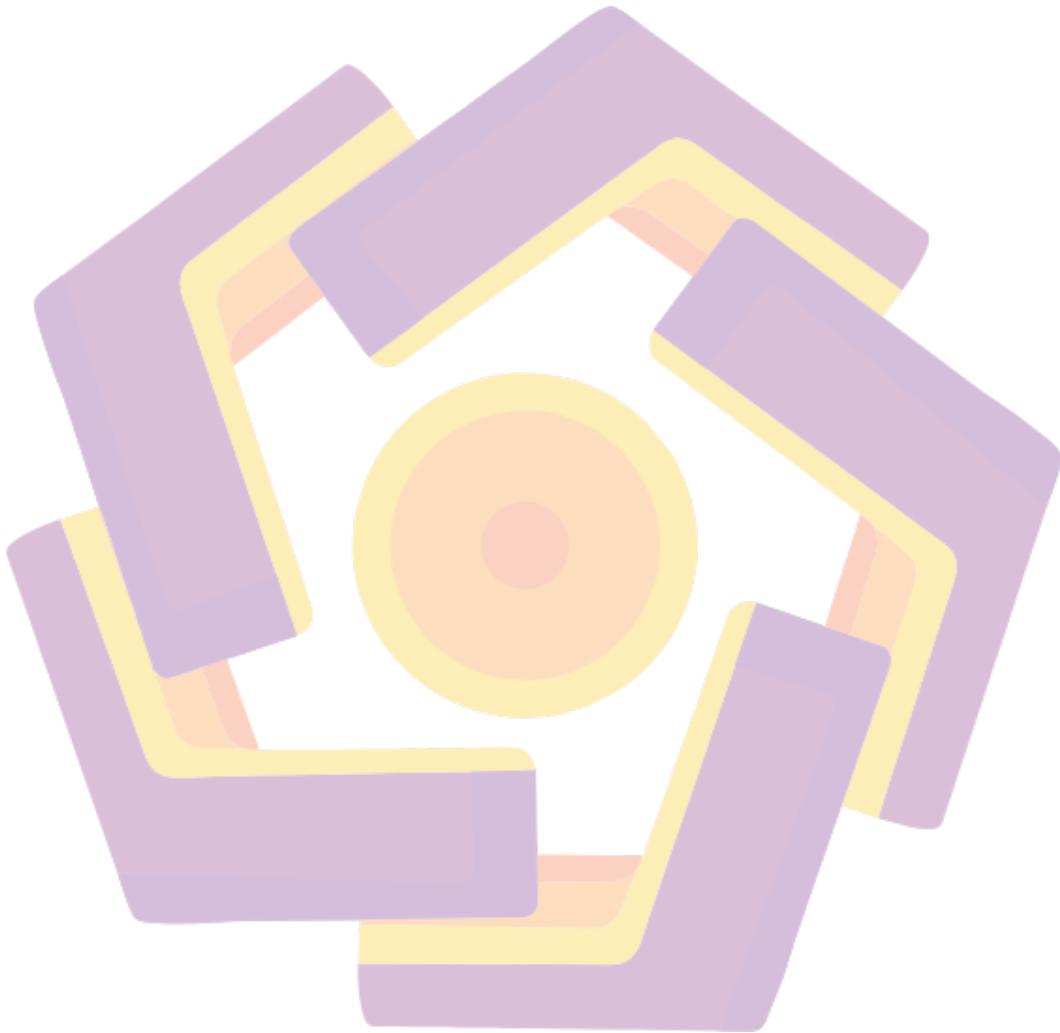
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

Ω	Tahanan Listrik
μ	Konstanta gesekan
ANFIS	Adaptive Network Fuzzy Inference System
SVM	Support Vector Machines
MDLC	Multimedia Development Life Cycle



DAFTAR ISTILAH

Vektor besaran yang mempunyai arah



INTISARI

Timun Emas adalah cerita rakyat yang sudah ada sejak lama, cerita ini berkembang di masyarakat secara turun temurun. Cerita Timun emas sendiri berasal dari pulau Jawa yang menceritakan kehidupan seorang janda bernama Mbo Sрни yang sangat ingin memiliki anak. Setelah berdoa dan meminta bantuan dari raksasa, ia diberi seorang anak perempuan yang lahir dari mentimun dan diberi nama Timun Emas. Namun, raksasa tersebut ingin memakan Timun Emas ketika ia dewasa. Dengan bantuan benda-benda ajaib dari seorang pertapa, Timun Emas berhasil melarikan diri dari raksasa.

Visual Novel adalah salah satu genre dari game yang menampilkan cerita bergambar dan pemain bisa memutuskan nasib sang karakter utama melalui tindakan atau ucapan yang dia pilih. Untuk memudahkan masyarakat belajar Bahasa Inggris, kami membuat aplikasi game visual novel menggunakan engine Ren'py, aplikasi yang digunakan berbasis Desktop. Game ini berbasis point & click dan memiliki 2 ending yang berbeda, tergantung pilihan yang dipilih oleh pemain.

Metode pengembangan yang digunakan adalah *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* yang terdiri dari *concept, design, collecting content material, assembly, testing, dan distribution*. Untuk mengetahui efektivitas game, peneliti melakukan *pre-test* dan *post-test* dan dilakukan analisis data untuk melihat peningkatan sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi.

Hasil penelitian yang menggunakan instrument *pretest* dan *posttest* yang diambil dari 30 partisipan, diperoleh hasil t-hitung 6,7 dan p-value 0,00000023612. Dari hasil yang diperoleh maka disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan.

Kata kunci: Timun Emas, MDLC, Visual Novel, Game.

ABSTRACT

Timun Emas is a traditional folktale that has existed for a long time and has been passed down from generation to generation in society. The Timun Emas story itself originates from the island of Java and tells the life of a widow named Mbo Srimi who deeply desired to have a child. After praying and asking for help from a giant, she was given a daughter who was born from a cucumber and named Timun Emas. However, the giant intended to eat Timun Emas when she grew up. With the help of magical items from a hermit, Timun Emas managed to escape from the giant.

A Visual Novel is one of the genres of games that presents illustrated stories, allowing players to determine the fate of the main character through actions or dialogues they choose. To make it easier for people to learn English, we developed a visual novel game application using the Ren'py engine, which is desktop-based. This game is point-and-click and has two different endings, depending on the choices made by the player.

The development method used is the Multimedia Development Life Cycle (MDLC), which consists of concept, design, collecting content material, assembly, testing, and distribution. To determine the effectiveness of the game, the researcher conducted a pre-test and post-test, followed by data analysis to observe the improvement before and after using the application.

The results of the study, using pre-test and post-test instruments administered to 30 participants, showed a t-value of 6.7 and a p-value of 0.00000023612. Based on these results, it is concluded that there was a significant improvement.

Keyword: *Timun Emas, MDLC, Visual Novel, Game.*