

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN *GAME* VISUAL NOVEL UNTUK
MENINGKATKAN KESADARAN BERAKHLAK BAIK PADA
USIA REMAJA SEBAGAI *GAME PROGRAMMER***

“RIZKI: BACK TO THE RIGHT PATH”

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan**



Disusun oleh:

Dody Fajar Nugroho

19021015

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PERMAINAN

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2023

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan *Game* Visual Novel Untuk Meningkatkan Kesadaran Berakhlak Baik Pada Usia Remaja Sebagai *Game Programmer*

Penulis : Dody Fajar Nugroho

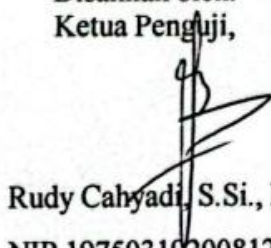
NIM : 19021015

Program Studi : Teknologi Permainan

Jurusan : Desain


Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari senin, tanggal 24 Juli 2023.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



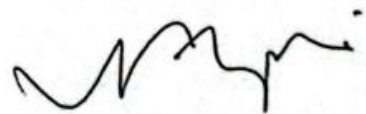
Rudy Cahyadi, S.Si., MT
NIP.197503192008121002

Anggota 1



Yuyun Khairunisa, S.Si., M.Kom
NIP.198612282010122005


Anggota 2



Nofiandri Setyasmara, ST.,M.Ak.,MT
NIP.197811202005011005

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain



Trifajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T.
NIP 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan *Game* Visual Novel Untuk Meningkatkan Kesadaran Berakhlak Baik Pada Usia Remaja Sebagai *Game Programmer*
Penulis : Dody Fajar Nugroho
NIM : 19021015
Program Studi : Teknologi Permainan
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 10 Juli 2023

Pembimbing 1

Pembimbing 2

Digitally Signed
by Tita Aprilliawati
at 10.40, 12-Jul-23

Nofiandri Setyasmara, ST.,M.Ak.,MT.

Tita Aprilliawati Putri Santoso, S.ST., M.T.

NIP 197811202005011005

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Teknologi Permainan

Yeni Nurhasanah, S.Pd., M.T
NIP 19860762019032012

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Judul Tugas Akhir : Pembuatan *Game* Visual Novel Untuk Meningkatkan Kesadaran Berakhlak Baik Pada Usia Remaja Sebagai *Game Programmer*
Penulis : Dody Fajar Nugroho
NIM : 19021015
Program Studi : Teknologi Permainan
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2022/2023

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
PEMBUATAN *GAME* VISUAL NOVEL UNTUK
MENINGKATKAN KESADARAN BERAKHLAK BAIK PADA
USIA REMAJA SEBAGAI *GAME PROGRAMMER* “RIZKI
BACK TO THE RIGHT PATH”

adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarism

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 12 Juli 2023

Yang menyatakan,


Dody Fajar Nugroho
19021015

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Judul Tugas Akhir : Pembuatan *Game* Visual Novel Untuk Meningkatkan Kesadaran Berakhlak Baik Pada Usia Remaja *Sebagai Game Programmer*
Penulis : Dody Fajar Nugroho
NIM : 19021015
Program Studi : Teknologi Permainan
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2022/2023

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

“PEMBUATAN *GAME* VISUAL NOVEL UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN BERAKHLAK BAIK PADA USIA REMAJA SEBAGAI *GAME PROGRAMMER* “RIZKI BACK TO THE RIGHT PATH”

Dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 12 Juli 2023

Yang menyatakan,



ABSTRACT

Teenagers frequently face difficulties at this time of self-discovery, including problems with their conduct and attitudes toward other people. One issue is the effect of the video games they play, which can be used as a teaching tool for pupils if they have components that inspire or inform youngsters to act morally. Visual Novel games, which encourage interaction and total immersion in the characters and stories, are one of many popular gaming genres in our day and age. The goal of this project is to create the visual novel game "Rizki: Back On The Right Path," with the aim of encouraging good deeds. The Game Development Life Cycle (GDLC) technique, which outlines the steps needed in generating a game, is used in the game development process. Additionally, the game's plot and the player's interactions with the world are controlled by the choice system's implementation. Using this technique, creators can simulate a range of potential scenarios for the game's protagonist, Rizki, and connect them to the choices he must make. The player's choices have an impact on how Rizki transforms over time and how the plot develops as a result. The purpose of "Rizki: Back On The Right Path" is to give players a rich gaming experience and deepen their comprehension of the difficulties that youngsters encounter. The goal of the game is to depict the difficulties of adolescence and the effects of each choice taken. The game aims to encourage constructive behavior and foster empathy among players by engrossing them in the narrative.

Keywords: *Teenager, Visual Novel Game, Game, Game Programmer*

ABSTRAK

Selama masa remaja, para remaja sering menghadapi berbagai masalah, seperti masalah perilaku dan sikap terhadap orang lain. Game yang mereka mainkan dapat menjadi media pembelajaran bagi para pelajar jika mengandung elemen yang mendorong atau mendidik remaja untuk berbuat baik. Ini adalah salah satu penyebabnya. Terdapat berbagai jenis game yang populer pada masa itu, termasuk game visual novel, yang memungkinkan pemain berinteraksi dengan karakter dan mengambil bagian dalam cerita mereka. Tujuannya adalah membuat game visual novel "Rizki: Back On The Right Path" yang memotivasi pemain untuk berbuat baik. Pengembangan game ini dilakukan sesuai dengan metode Game Development Life Cycle (GDLC), yang menjelaskan tahapan-tahapan proses pembuatan game. Selain itu, penerapan sistem choice/pilihan digunakan untuk mengatur alur cerita game dan interaksi pemain dengan lingkungannya. metode ini memungkinkan pengembang untuk memodelkan berbagai keadaan yang mungkin terjadi pada tokoh utama game, Rizki, dan mengaitkannya dengan keputusan yang harus dia ambil. Keputusan yang diambil oleh pemain mempengaruhi perubahan status Rizki dan perkembangan alur cerita selanjutnya. Tujuan dari "Rizki: Back On The Right Path" adalah untuk memberikan pemain pengalaman bermain yang mendalam dan meningkatkan pemahaman mereka tentang berbagai tantangan yang dihadapi oleh remaja. Game ini bertujuan untuk menunjukkan kerumitan kehidupan remaja dan akibat dari setiap keputusan yang dibuat. Game ini dirancang untuk mendorong tindakan positif dan empati dengan melibatkan pemain dalam cerita.

Kata Kunci : *Remaja, Permainan Visual Novel, Permainan, Game Programmer*

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan Tugas Akhir sebagai kewajiban bagi penulis yang telah melaksanakan Tugas Akhir yang diselenggarakan oleh program Studi Teknologi Permainan di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Laporan Tugas Akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

Tugas Akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan dari orang – orang yang berada disekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, S.E, M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif
2. Nova Darmanto, M.Si., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Trifajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T., selaku Ketua Jurusan Desain
4. Yeni Nurhasanah, S.Pd., M.T, selaku Koordinator Program Studi Teknologi Permainan
5. Pembimbing I Nofiandri Setyasmara, ST.,M.Ak.,MT.
6. Pembimbing II Tita Aprilliawati Putri Santoso, S.ST., M.T.
7. Muhammad Zhuhelmy, S.Kom selaku Bagian Administrasi Program Studi Teknologi Permainan.
8. Seluruh Dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah memberikan ilmu kepada mahasiswa/i selama penulis menempuh Pendidikan disini.
9. Teman-teman seperjuangan di Politeknik Negeri Media Kreatif, terutama dari Program Studi Teknologi Permainan yang selalu berbagi ilmu.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam Laporan Tugas Akhir Bukan Skripsi ini. Oleh sebab itu, penulis berharap semoga segala kekurangan

yang ada pada tugas ini dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran di masa yang akan datang dan penulis berharap semoga Laporan Tugas Akhir Bukan Skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukan

Jakarta, 12 Juli 2023

Penulis,



Dody Fajar Nugroho

19021015

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRACT	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi masalah	3
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan masalah	4
E. Tujuan	4
F. Manfaat	4
BAB II	6
KAJIAN SUMBER	6
A. <i>Game</i>	6
B. Visual Novel	7
C. <i>Unity</i>	7
D. <i>C#</i>	8
BAB III	9
METODE PENCIPTAAN	9
A. Game Development Life Cycle	9
1. Inisiasi	10
2. Pra Produksi	10
3. Produksi	10
4. Testing	11
5. Beta	11
6. Rilis	12
B. Tugas penulis dan Rencana Pengembangan	12
1. Tugas Game programmer	12
2. Timeline Pembuatan Game	13
C. Teknik Pengumpulan Data	14
a. Kuesioner	14
b. Studi Literatur	14
BAB IV	15
HASIL KAJIAN DAN PEMBAHASAN	15
A. Game Development Life Cycle	15
1. Inisiasi	15
2. Pra-Produksi	16
3. Produksi	19
4. Testing	33

5. Rilis	39
BAB V	41
PENUTUP	41
A. Kesimpulan	41
B. Saran	42
DAFTAR PUSTAKA	43
LAMPIRAN	45
BIODATA DIRI	45

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Timeline Pembuatan Game	13
Tabel 4. 1 Testing Mekanik Mainmenu	34
Tabel 4. 2 Testing Mekanik Setting	34
Tabel 4. 3 Testing Mekanik Game	35
Tabel 4. 4 Testing Mekanik Minigame	37
Tabel 4. 5 Testing Timer Pada Minigame	39

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Game Development Life Cycle	9
Gambar 4. 1 Flowchart Alur Gameplay	19
Gambar 4. 2 Buat Projek Baru	20
Gambar 4. 3 Settingan Unity Hub	20
Gambar 4. 4 Membuat Mainmenu	21
Gambar 4. 5 Buat Fungsi Button Yang Ada Di Mainmenu	22
Gambar 4. 6 Script Perpindahan Scene	22
Gambar 4. 7 Script Menampilkan Panel Setting dan Credit	23
Gambar 4. 8 Script Close/Exit Game	23
Gambar 4. 9 BGM Pada Bagian Inspector	24
Gambar 4. 10 Script Asset Menu Story	25
Gambar 4. 11 Pembuatan Story Object	25
Gambar 4. 12 Script Story Object Editor	26
Gambar 4. 13 Script Story Object Editor Window	27
Gambar 4. 14 Menu Pada Story Window	27
Gambar 4. 15 Script Node Data	28
Gambar 4. 16 Tampilan Node	28
Gambar 4. 17 Script Display UI	29
Gambar 4. 18 Menyusun Cerita/Dialog Chapter 1	30
Gambar 4. 19 Script Minigame Chapter 2	31
Gambar 4. 20 Script Untuk Drag Object	32
Gambar 4. 21 Script Timer	33
Gambar 4. 22 Build Projek Game	40