

LAPORAN TUGAS AKHIR

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

“RIZKI: *BACK TO THE RIGHT PATH*”

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



Disusun oleh:

Haris Fahriansyah

19021023

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* Designer “Rizki : Back To The Right Path”

Penulis : Haris Fahriansyah

NIM : 19021023


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 Selasa, tanggal 25 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 Designer*

“Rizki : Back To The Right Path”

Penulis : Haris Fahriansyah

NIM : 19021023

Program Studi : Teknologi Permainan

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 10 Juli 2023.

Pembimbing 1



Nofrandri Setyasmara, ST.,M.Ak.,MT

NIP. 197811202005011005

Pembimbing 2



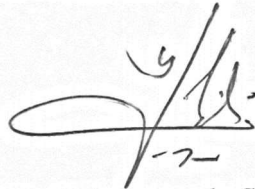
DIGITALLY SIGNED
By Tita Aprilliawati at 2:55:31 PM, 11-Jul-23

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

NIP.

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Teknologi Permainan



Yeni Nurhasanah, S.Pd., M.T

NIP. 19860762019032010

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Haris Fahriansyah
NIM : 19021023
Program Studi : D-IV 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 DESIGNER “RIZKI BACK TO THE RIGHT PATH”* adalah **original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.**

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, 07 Juli 2023

Yang menyatakan,


Haris Fahriansyah
NIM. 19021023

HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Haris Fahriansyah
NIM : 19021023
Program Studi : D-IV Teknologi Permainan
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2022-2023

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneklusif (*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 DESIGNER “RIZKI BACK TO THE RIGHT PATH”* beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/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 saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 07 Juli 2023

Yang menyatakan,


METERAI
TEMPEL
6B8AKX533475234
Haris Fahriansyah
NIM. 19021023

ABSTRACT

This study investigates the development of the visual novel game "Rizki: Back To The Right Path" during adolescence using the Game Development Life Cycle (GDLC) approach. Adolescence is a critical period in life where significant physical and emotional changes occur. Visual novels have become an attractive entertainment medium, offering interactive storytelling to cater to adolescents' interest in games. The GDLC stages employed in creating this game were identified through qualitative descriptive techniques. The planning phase established the concept of the story and characters aligned with adolescents' interests. Storyboarding, visual design, and narrative content preparation were all part of the pre-production process. To create a immersive gameplay experience, the production phase focused on implementing interactive, visual, and audio features. The post-production phase, relying on player feedback, involved testing and adjustments after launch. The research findings demonstrate that developers can create visual novel games that resonate with adolescents' interests and needs by utilizing GDLC. Moreover, the study emphasizes the importance of content that supports positive adolescent development and guides them towards the right path, As a result, "Rizki: Back 'To The Right Path" holds the potential to be an educational and beneficial entertainment for its young players. Based on the results of the tests carried out, the results were 91.85, With these values it can be concluded that this game is successful.

Keywords: Adolescence, Game, Visual novel, Rizki: Back To The Right Path, Game Development Life Cycle(GDLC)

ABSTRAK

Studi ini menyelidiki pengembangan *game* visual novel "Rizki: Back To The Right Path" selama masa remaja dengan menggunakan pendekatan *Game Development Life Cycle* (GDLC). Masa remaja adalah periode penting dalam hidup di mana perubahan fisik dan emosional yang signifikan terjadi. Visual novel menjadi medium hiburan yang menarik karena menyajikan cerita interaktif untuk memenuhi minat remaja terhadap *game*.

Tahapan GDLC yang digunakan dalam pembuatan *game* ini diidentifikasi melalui teknik kualitatif deskriptif. Konsep cerita dan karakter yang sesuai dengan minat remaja ditetapkan pada tahap perencanaan. *Storyboard*, desain visual, dan persiapan konten narasi adalah semua bagian dari proses pra produksi. Untuk membuat pengalaman bermain yang mendalam, tahap produksi berkonsentrasi pada penerapan fitur interaktif, visual, dan audio. Tahap pascaproduksi, yang bergantung pada umpan balik pemain, melibatkan pengujian dan perubahan setelah peluncuran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembang dapat membuat *game* visual novel yang sesuai dengan minat dan kebutuhan remaja dengan menggunakan GDLC. Selain itu, penelitian ini menegaskan bahwa konten yang mendukung perkembangan positif remaja dan mengarahkan ke jalan yang benar sangat penting. Akibatnya, *game* "Rizki: Back To 'The Right Path" memiliki potensi untuk menjadi hiburan yang mendidik dan bermanfaat bagi pemainnya yang berada di usia muda. Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan mendapatkan hasil 91,85, Dengan nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa *game* ini berhasil,

Kata Kunci : Masa remaja, Game, Visual novel, Rizki: Back 'To The Right Path, Game Development Life Cycle(GDLC)

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 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 ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukan

Jakarta, 07 Juli 2023

Penulis,



Haris Fahriansyah

NIM.19021023

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	ii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iii
HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	iv
ABSTRAK	v
PRAKATA	vi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi masalah.....	3
C. Pembatasan masalah.....	4
D. Rumusan masalah.....	4
E. Tujuan.....	5
F. Manfaat	5
BAB II KAJIAN SUMBER	7
A. <i>Game</i>	7
B. Visual Novel	8
C. <i>Game Design Document</i>	8
D. Skala Likert.....	9
BAB III METODE PENCIPTAAN	10
A. Jenis Kajian	10
1. <i>Game Development Life Cycle</i>	10
2. Proses Pada <i>Game Development Life Cycle</i>	11

a. Inisiasi	11
b. Pra Produksi	11
c. Produksi.....	11
d. Testing.....	11
e. Beta.....	12
f. Rilis.....	12
B. Langkah Kerja	12
1. Tahap Pra Produksi	12
a. Kebutuhan dan Peran Tim Pengembang <i>Game</i>	13
b. Timeline Pembuatan <i>Game</i>	14
2. Tahap Produksi	14
3. Tahap Pasca Produksi	14
C. Alat dan Bahan	15
1. Alat	15
a. Perangkat Keras(<i>Hardware</i>).....	15
2. Bahan.....	16
D. Teknik Pengumpulan Data	16
1. Studi Literatur	16
2. Survei	16
3. Observasi.....	17
BAB IV HASIL KAJIAN DAN PEMBAHASAN.....	18
A. Proses Inisiasi.....	18
1. Konsep <i>Game</i>	18
2. <i>Target User</i>	18
B. Tahap Pra Produksi	19

1. Pembuatan Cerita	19
a. Cerita Permainan	19
2. <i>Game Design Document</i>	22
a. Judul <i>Game</i>	22
b. Genre <i>Game</i>	22
c. <i>Level Design</i>	22
d. Perancangan <i>Storyboard</i>	23
e. <i>Game Flow</i>	25
C. Proses Produksi	28
1. Pembuatan Sketsa Karakter.....	28
2. Pembuatan <i>Voice Over</i> dan <i>Sound Effect</i>	30
a. Perekaman Audio	30
b. <i>Editing</i> Audio	32
D. Pengujian <i>Game</i>	36
1. Pengujian Beta.....	36
a. Umur responden	37
b. Variabel <i>Functionality</i>	37
c. Variabel <i>Efficiency</i>	38
d. Variabel <i>Usability</i>	38
e. Variabel <i>Portability</i>	39
E. Rilis	45
BAB V PENUTUP.....	46
A. Kesimpulan	46
B. Saran	46
DAFTAR PUSTAKA	48
LAMPIRAN.....	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. <i>Game Development Life Cycle</i>	10
Gambar 2. <i>Storyboard</i>	23
Gambar 3. <i>Storyboard</i>	24
Gambar 4. <i>Storyboard</i>	24
Gambar 5. <i>Storyboard</i>	24
Gambar 6. <i>Flowchart main menu</i>	25
Gambar 7. <i>Flowchart pause menu</i>	26
Gambar 8. <i>Flowchart chapter 1</i>	26
Gambar 9. <i>Flowchart chapter 2</i>	27
Gambar 10. <i>Flowchart chapter 3</i>	28
Gambar 11. <i>Langkah perekaman Audio</i>	30
Gambar 12. <i>Langkah perekaman Audio</i>	30
Gambar 13. <i>Editing Audio</i>	31
Gambar 14. <i>Editing Audio</i>	32
Gambar 15. <i>Editing Audio</i>	32
Gambar 16. <i>Editing Audio</i>	33
Gambar 17. <i>Editing Audio</i>	34
Gambar 18. <i>Editing Audio</i>	34
Gambar 19. <i>Editing Audio</i>	35
Gambar 20. <i>Rilis Game</i>	44

DAFTAR TABLE

Tabel 1. Peran Tim Pengembang <i>Game</i>	15
Tabel 2. Timeline pembuatan <i>Game</i>	16
Tabel 3. <i>Level Design Game</i>	25
Tabel 4. Karakter dan Penjelasan	29
Tabel 5. Umur Responden	37
Tabel 6. Variabel <i>Functionality</i>	37
Tabel 7. Variabel <i>Efficiency</i>	38
Tabel 8. Variabel <i>Usability</i>	38
Tabel 9. Variabel <i>Portability</i>	39