

**LAPORAN TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN *GAME* VISUAL NOVEL**  
**BERBASIS CERITA RAKYAT DANAU TOBA**  
**DENGAN METODE ADDIE**

**SKRIPSI**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Terapan



**Disusun Oleh**  
**MUHAMMAD ILHAM PADLI**

**NIM: 21240082**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI REKAYASA MULTIMEDIA**

**JURUSAN DESAIN**

**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**

**JAKARTA**

**2025**

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Game* Visual Novel Berbasis Cerita Rakyat Danau Toba dengan Metode ADDIE  
Penulis : Muhammad Ilham Padli  
NIM : 21240082  
Program Studi : Teknologi Rekayasa Multimedia  
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Kamis, tanggal 2 Oktober 2025.

Disahkan oleh:  
Ketua Penguji,



Sanjaya Pinem, S.Kom., M.Sc  
NIP. 198902262020121007

Anggota 1



Nabilla Rida Tri Nisa, S. Stat., M. Stat.  
NIP. 199705012024062002

Anggota 2



Nofiandri Setyasmara, M. T.  
NIP. 197811202005011005

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Desain



Tri Fajar Yumnama Supiyanti, S.Kom., MT  
NIP. 198011122010122003

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Game* Visual Novel  
: Berbasis Cerita Rakyat Danau Toba  
dengan Metode *ADDIE*

Penulis : Muhammad Ilham Padli  
NIM : 21240082  
Program Studi : Teknologi Rekayasa Multimedia  
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.  
Ditandatangani di *Jakarta....., 20 September 2025*

Pembimbing 1



Cholid Mawardi, S.Kom., MT  
NIP.199111052019031016

Pembimbing 2



Nofiandri Setyasmara, M.T.  
NIP.197811202005011005

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia



Sanjaya Pinem, S.Kom., M.Sc  
NIP.198902262020121007

## PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Ilham Padli  
NIM : 21240082  
Program Studi : Teknologi Rekayasa Multimedia  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:  
Perancangan *Game* Visual Novel Berbasis Cerita Rakyat Danau Toba dengan  
Metode ADDIE 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, 20 September 2025

Yang menyatakan,



Muhammad Ilham Padli  
NIM: 21240082

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Muhammad Ilham Padli  
NIM : 21240082  
Program Studi : Teknologi Rekayasa Multimedia  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2024/2025

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: Perancangan *Game* Visual Novel Berbasis Cerita Rakyat Danau Toba dengan Metode ADDIE beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif 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, 20 September 2025

Yang menyatakan,



Muhammad Ilham Padli  
NIM: 21240082

## ABSTRAK

*Folklore is one of Indonesia's cultural heritages that contains moral values and local traditions. However, along with the development of technology, children's interest in folklore has gradually declined. Therefore, the author designed an educational medium for the folklore Legend of Lake Toba in the form of a visual novel game as a mobile application. This visual novel game was developed using the Ren'Py Visual Novel Engine. The purpose of this research is to identify the functional feasibility of several designed features in the Legend of Lake Toba visual novel game as an interactive medium that can increase children's interest in learning folklore. This study applies the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of five stages: Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The researcher conducted black box testing to examine the application's functionality. The results of the black box testing show that all features in the application work properly, although improvements are needed for the exit button to make it clearer. The feedback from respondents through questionnaires resulted in an average score of 82.64%. These findings indicate that the level of interest in this application is quite high and that it has a positive impact on users's understanding of folklore.*

**Keywords:** *folktales, game, lake toba, mobile, visual novel*

Cerita rakyat merupakan salah satu bentuk warisan bangsa Indonesia yang memiliki nilai moral dan kebudayaan lokal. Namun seiring perkembangan teknologi, minat anak-anak terhadap cerita rakyat semakin menurun. Oleh karena itu, penulis merancang suatu media pembelajaran cerita rakyat danau toba yang berupa *game* visual novel dalam bentuk aplikasi *mobile*. *Game* visual novel ini yang dirancang menggunakan Aplikasi *Ren'Py Visual Novel Engine*. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengidentifikasi kelayakan fungsi dari beberapa fitur yang dirancang pada *game* visual novel cerita rakyat Legenda Danau Toba sebagai media interaktif yang dapat meningkatkan minat anak-anak untuk mempelajari cerita rakyat. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research & Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE. Pada metode penelitian model ADDIE memiliki lima langkah kerja, yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implement* (Implementasi), dan *Evaluate* (Evaluasi). Penulis telah melakukan penelitian dengan melakukan *black box testing* untuk menguji fungsi pada aplikasi. Hasil dari *black box testing* menunjukkan bahwa setiap fungsi pada aplikasi berjalan dengan baik, namun perlu perbaikan pada fungsi tombol keluar agar lebih jelas. Adapun hasil dari umpan balik responden melalui angket mendapatkan skor rata-rata sebesar 82,64%. Dengan hasil tersebut tingkat minat terhadap aplikasi ini cukup tinggi dan memiliki dampak terhadap pemahaman tentang cerita rakyat.

**Kata Kunci:** *cerita rakyat, danau toba, game, mobile, visual novel*

## PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan proposal tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Sarjana Terapan Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai pengembang akan merancang karya produk *Game* Visual Novel tentang cerita rakyat Danau Toba. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun Proposal TA berjudul “Perancangan *Game* Visual Novel Berbasis Cerita Rakyat Danau Toba dengan Metode ADDIE”.

Proposal TA 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:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama Supriyati, S.Kom., MT, Ketua Jurusan Desain
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds., Sekretaris Jurusan Desain
5. Sanjaya Pinem, S.Kom., M.Sc., Koordinator Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia
6. Cholid Mawardi, S.Kom., MT, Dosen Pembimbing I
7. Nofiandri Setyasmara, M.T., Dosen Pembimbing II
8. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
9. Keluarga yang selalu memberikan dukungan dan do’a
10. Karang Taruna Desa Bantar Jaya

11. Teman-teman seperjuangan di program studi Teknologi Rekayasa  
Multimedia angkatan 2021

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam proposal tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk proposal tugas akhir ini.

Jakarta, 21 September 2025

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Padli', with a horizontal line underneath.

Muhammad Ilham Padli

NIM. 21240082

## DAFTAR ISI

|                                                                   |     |
|-------------------------------------------------------------------|-----|
| SAMPUL DALAM.....                                                 | i   |
| LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....                                | ii  |
| LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....                        | iii |
| PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS<br>PLAGIARISME..... | iv  |
| PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....                           | v   |
| ABSTRAK.....                                                      | vi  |
| PRAKATA.....                                                      | vii |
| DAFTAR ISI.....                                                   | ix  |
| DAFTAR TABEL.....                                                 | xi  |
| DAFTAR GAMBAR .....                                               | xii |
| BAB I PENDAHULUAN .....                                           | 1   |
| A. Latar Belakang .....                                           | 1   |
| B. Identifikasi Masalah .....                                     | 3   |
| C. Batasan Masalah.....                                           | 3   |
| D. Rumusan Masalah .....                                          | 4   |
| E. Tujuan Penelitian .....                                        | 4   |
| F. Manfaat Penelitian .....                                       | 5   |
| 1. Manfaat Akademis .....                                         | 5   |
| 2. Manfaat Praktis .....                                          | 5   |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....                                      | 6   |
| A. Kajian Teori .....                                             | 6   |
| 1. <i>Game</i> .....                                              | 6   |
| 2. Legenda Danau Toba .....                                       | 6   |
| 3. <i>Adobe Illustrator</i> .....                                 | 8   |
| 4. <i>Ren'py Visual Novel Engine</i> .....                        | 9   |
| 5. Visual Novel .....                                             | 10  |
| 6. <i>Visual Studio Code</i> .....                                | 11  |
| 7. <i>Android</i> .....                                           | 12  |
| 8. <i>Black Box Testing</i> .....                                 | 13  |
| B. Hasil Penelitian yang Relevan .....                            | 14  |

|                                               |    |
|-----------------------------------------------|----|
| BAB III METODE PENELITIAN.....                | 16 |
| A. Jenis Penelitian.....                      | 16 |
| 1. Analisis data kualitatif.....              | 16 |
| 2. Analisis data kuantitatif.....             | 16 |
| B. Desain Penelitian.....                     | 17 |
| 1. Analisis.....                              | 18 |
| 2. Desain.....                                | 18 |
| 3. Pengembangan .....                         | 19 |
| 4. Implementasi .....                         | 24 |
| 5. Evaluasi.....                              | 24 |
| C. Tempat dan Waktu Penelitian .....          | 25 |
| 1. Tempat Penelitian.....                     | 25 |
| 2. Waktu Penelitian .....                     | 25 |
| D. Populasi dan Sampel .....                  | 25 |
| E. Teknik Pengumpulan Data .....              | 26 |
| 1. Observasi.....                             | 26 |
| 2. Kuesioner/Angket .....                     | 26 |
| F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen ..... | 27 |
| 1. Uji Validitas .....                        | 27 |
| 2. Uji Reliabilitas .....                     | 29 |
| G. Teknik Analisis Data.....                  | 30 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....  | 31 |
| A. Hasil Penelitian .....                     | 31 |
| B. Hasil Perancangan.....                     | 33 |
| C. Black Box Testing.....                     | 36 |
| D. Pengujian Aplikasi .....                   | 37 |
| BAB V PENUTUP.....                            | 43 |
| A. Kesimpulan .....                           | 43 |
| B. Saran.....                                 | 43 |
| DAFTAR PUSTAKA .....                          | 45 |
| LAMPIRAN.....                                 | 47 |

## DAFTAR TABEL

|                                                                                 |    |
|---------------------------------------------------------------------------------|----|
| Tabel 1. Pertumbuhan Pengguna <i>Game Mobile</i> di Indonesia. ....             | 2  |
| Tabel 2. Hasil Uji Validitas pada Instrumen Kuesioner. ....                     | 28 |
| Tabel 3. Perbandingan Keterbatasan dari Hasil Penelitian yang Relevan. ....     | 31 |
| Tabel 4. Tokoh pada Cerita <i>Game Visual Novel</i> Cerita Rakyat Danau Toba. . | 34 |
| Tabel 5. Alur Permainan pada <i>Game Visual Novel</i> Danau Toba. ....          | 35 |
| Tabel 6. <i>Test Case</i> Pengujian dengan <i>Black Box Testing</i> . ....      | 36 |
| Tabel 7. Skala Pengukuran Angket. ....                                          | 38 |
| Tabel 8. Daftar Pernyataan Angket. ....                                         | 39 |
| Tabel 9. Hasil Skor Angket. ....                                                | 40 |
| Tabel 10. Hasil Rata-rata Skor Angket. ....                                     | 40 |
| Tabel 11. Rangkuman Evaluasi dari Hasil Uji Coba. ....                          | 41 |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                                                |    |
|------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 1. Buku Cerita Danau Toba sebagai Referensi Cerita.....                                 | 7  |
| Gambar 2. Aplikasi <i>Adobe Illustrator</i> untuk Mendesain Aset pada Permainan. ....          | 8  |
| Gambar 3. Ren'Py sebagai <i>Engine Game</i> Visual Novel.....                                  | 9  |
| Gambar 4. Contoh Tampilan <i>Game</i> Visual Novel. ....                                       | 10 |
| Gambar 5. Aplikasi <i>Visual Studio Code</i> untuk Membuat <i>Script</i> pada <i>Game</i> . .. | 12 |
| Gambar 6. Metode <i>Research &amp; Development Model</i> ADDIE. ....                           | 17 |
| Gambar 7. <i>Flowchart Chapter 1</i> Alur <i>Game</i> Danau Toba.....                          | 20 |
| Gambar 8. <i>Flowchart Chapter 2</i> Alur <i>Game</i> Danau Toba.....                          | 21 |
| Gambar 9. <i>Flowchart Chapter 3</i> Alur <i>Game</i> Danau Toba.....                          | 22 |
| Gambar 10. <i>Flowchart Chapter 4</i> Alur <i>Game</i> Danau Toba.....                         | 23 |
| Gambar 11. Proses Uji Coba <i>Game</i> kepada Responden. ....                                  | 37 |