

Pembuatan Game Visual Novel “Poetri” Menggunakan Ren’py Berbasis Android

Muhamad Rizki*¹, Muhamad Idz Away Fashly², Anas Ubaidi Kusuma³, Ibnu Rusdi⁴

^{1,2,3,4} Universitas Nusa Mandiri

E-mail: *¹ dolby8285@gmail.com, ²afashly55@gmail.com, ³Anas23ubaidi@gmail.com,

⁴ibnu.ibr@nusamandiri.ac.id

Abstrak

Game visual novel merupakan game dengan latar fiksi interaktif dan menampilkan grafik statis, biasanya mempunyai visual bergaya anime. Seperti namanya, visual novel juga bisa disebut sebagai novel multimedia.. Pembelajaran dengan metode game visual novel, membuat pelajar dapat mengimajinasikan dan menghibur mereka di luar jam sekolah. Metode pembelajaran dengan game edukasi seperti visual novel ini diharapkan memberikan fleksibilitas kepada orang tua untuk memberikan akses kepada sang anak untuk mengeksplorasi permainan yang berkaitan dengan pelajaran yang mungkin tidak diperoleh selama kegiatan sekolah. Hal ini akan sangat berguna bagi pelajar, karena selain meningkatkan pemahaman mereka terhadap setiap adegan, metode pembelajaran melalui media elektronik dapat menjadi salah satu cara menarik perhatian pelajar sehingga pembelajaran menjadi flexibel, dinamis, kompeten dan antisipatif sesuai dengan pendidikan anak usia dini di Indonesia. Semoga di masa depan, semua peserta didik, akan memiliki kualitas dan daya saing yang tinggi dalam persaingan global terutama dalam bidang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK).

Kata Kunci : Game, Visual Novel, Pelajar, Metode Pembelajaran

1. PENDAHULUAN

Smartphone telah menjadi kebutuhan masyarakat sehari-hari. Bukan hanya untuk orang dewasa, melainkan anak-anak juga sudah memiliki smartphone pribadi.. Mayoritas sistem operasi yang digunakan oleh pengguna gawai atau smartphone saat ini menggunakan sistem operasi IOS dan Android. Kini berbagai keperluan dapat terpenuhi hanya dengan satu perangkat, semua kebutuhan dapat terpenuhi dengan baik. Diantara berbagai kebutuhan salah satu yang juga akan dibutuhkan adalah game.

Di antara berbagai jenis game yang beredar di pasaran, ada satu jenis yang masih mempertahankan konsep sederhana dan tidak berubah selama ini, yaitu game visual novel. Penggemar game jenis ini cukup banyak tidak hanya di Jepang, tetapi di seluruh dunia, termasuk Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya game seperti visual novel dengan genre dan plot yang berbeda-beda [1].

Visual novel adalah game dengan latar fiksi interaktif dan menampilkan grafik statis, biasanya mempunyai visual bergaya anime. Seperti namanya, visual novel juga bisa disebut sebagai novel multimedia. Visual novel diperkenalkan ke dalam genre RPG, karena bentuk dan interaktivitasnya mirip dengan RPG bentuk pertama, yaitu petualangan teks. Visual novel pada dasarnya adalah genre game yang mirip dengan game petualangan. Jenis permainan ini lebih seperti buku digital, karena format tekstualnya, tetapi karena pentingnya penggunaan gambar dan suara, novel visual pada hakikatnya dapat juga diartikan sebagai media interaktif yang bukan hanya jalan ceritanya bersifat fiksi, tetapi juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran digital.dengan kemasan lebih baik seperti penambahan gambar dan efek suara yang menjadi solusi perkembangan dari buku interaktif digital [2].

Dalam era pandemi, Penerapan kebijakan belajar mengajar secara daring dari rumah atau belajar online tidak akan menjadi persoalan bagi penyelenggara pendidikan yang sudah menerapkan pembelajaran dengan media digital. Namun, hal ini menjadi masalah bagi sebagian perguruan tinggi lain yang tidak memiliki sistem tersebut. Contoh pada tingkat pendidikan baik itu dasar, menengah dan atas dari segi teknis proses belajar jarak jauh atau luar jaringan banyak mengalami hambatan. Para peserta didik yang mempunyai kendala seperti tidak memiliki akses internet atau bahkan tidak memiliki handphone menjadi sangat tertinggal ketika pembelajaran menggunakan media internet, aplikasi dan berbagai jenis media luring lainnya.

Pada praktiknya, ketika proses belajar hanya dilaksanakan dari rumah, beberapa siswa juga mengeluh tentang beban belajarnya terlalu tinggi. Pada saat yang sama, siswa harus dapat dengan cepat mengamati dan mempelajari materi sendiri. Bahkan jika dia bisa bertanya kepada guru melalui pesan aplikasi WhatsApp, dia merasa tidak cukup waktu. Pihak orang tua juga mengamati bahwa belajar dari rumah menyebabkan siswa cepat bosan belajar dari rumah karena tidak dapat berinteraksi langsung dengan guru dan temannya [3].

Belajar di rumah dapat menyebabkan sebagian orang tua menjadi stres saat membimbing anak, terlebih jika tidak memahami karakter anaknya. Orang tua merasa anak sulit bergaul, malas belajar, dan hanya ingin bermain. Selain menyikapi perilaku anak dalam mendampingi belajar di rumah, orang tua juga harus mampu menjelaskan banyak hal yang berkaitan dengan mata pelajaran, hal ini menjadi sebuah kesulitan karena tidak semua orang tua siap untuk itu. Belum lagi ketika banyak anak yang orang tuanya harus bekerja mencari nafkah, membuat beban pikiran orang tua semakin bertambah.

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penulis mulai tertarik untuk membuat sebuah game interaktif dengan judul “ Pembuatan Game Visual Novel “Poetri” Menggunakan Ren’py Berbasis Android” .

Poetri sendiri akan menjadi media penghibur yang kiranya dapat membantu dalam menghilangkan rasa penat pasca belajar dengan media daring dan rasa rindu akan suasana belajar sebelum pandemi. Selain itu, pesan yang ingin kami sampaikan adalah perihal pentingnya menjaga persahabatan, serta bertanggung jawab dalam aktivitas sehari-hari yang dimana akan sangat berbeda pada tiap harinya. Belajar dan edukasi juga dapat diperoleh dengan bermain game, selama kita memandang permainan tersebut secara positif, maka feedback yang kita dapatkan juga akan sesuai dengan hal yang kita lakukan sebelumnya. Kami juga memasukkan unsur-unsur tidak terduga guna perkembangan alur cerita kedepannya.

2. METODE PENELITIAN

Pada tahap ini akan dimulai dengan proses menentukan metode jenis penelitian yang ingin digunakan. Dalam melakukan desain sampai dengan implementasi menggunakan Mobile-D method dan pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara. Berikut merupakan siklus dari Mobile-D :

1. Explore
Tahap untuk menentukan platform yang akan dipakai, target pengguna yang akan menggunakan aplikasi, infrastruktur, bahasa pemrograman, kebutuhan yang sesuai dengan aplikasi.
2. Initialize
Melakukan persiapan sebelum tahap produksi, hal yang biasa dilakukan pada tahap ini adalah product backlog, menentukan kebutuhan, dan sprint planning.
3. Productionize
Tahap proses pengembangan aplikasi yang terdiri dari 3 tahap, yaitu hari kerja, hari rilis aplikasi dan hari perencanaan.

4. Stabilize

Tahap yang memastikan agar aplikasi tetap stabil pada perangkat dan sesuai dengan sistem operasi.

5. System Test and Fix

Melakukan tahap testing sebelum rilis, mulai dari pengujian internal dan pengujian external



Gambar 1. Metode pengembangan Mobile-D (Abrahamsson et al., 2004)”

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

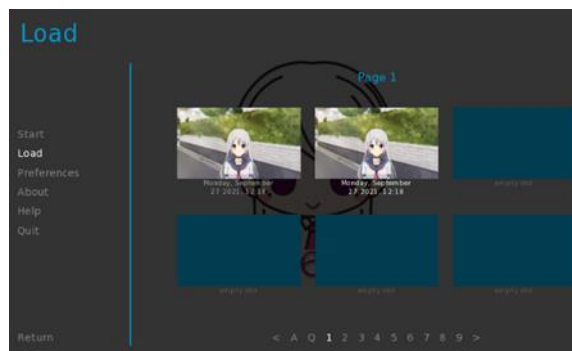
3.1. Halaman Menu Utama



Gambar 2. Tampilan Menu Utama

Pada halaman ini Player mempunyai beberapa pilihan untuk memulai game. Untuk Player baru dapat memilih menu Start, untuk Player yang sudah mempunyai data tersimpan dapat memilih opsi Load.

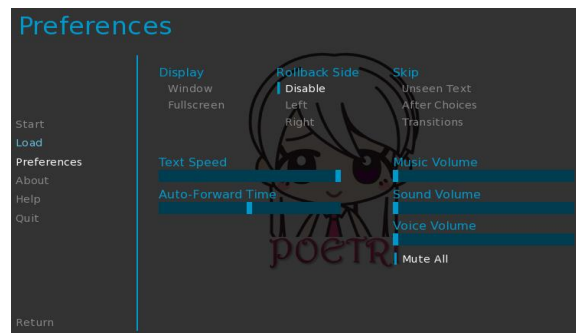
3.2. Halaman Load



Gambar 3. Tampilan Load

Halaman Load di peruntukan bagi Player yang telah memainkan game ini sebelumnya atau mempunyai data yang tersimpan dalam Poetri. Player dapat memilih data tersebut untuk melanjutkan permainan

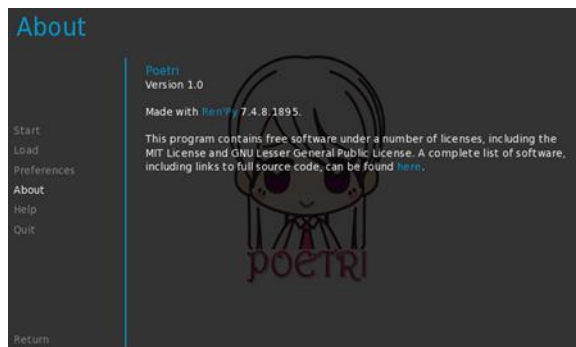
3.3. Halaman Preferences



Gambar 4. Tampilan Preferences (pengaturan)

Pada Menu Preferences Player dapat memilih berbagai pilihan seperti Rollback side jika Player melihat dialog sebelumnya. Menu Skip dapat digunakan Player apabila sudah melihat dialog tersebut dan juga Player dapat mengatur kecepatan autotext speed dan volume yang ada di dalam game.

3.4. Halaman About



Gambar 5. Tampilan Halaman About

Pada Menu about Player dapat melihat deskripsi tentang game Poetri

3.5. Interface (in-game)



Gambar 6. Tampilan Interface Gameplay

Setelah Player Memilih Menu Start Atau Load Player akan masuk kedalam interface dan dapat memulai permainan.

3.6. Pilihan Karakter dan Alur Cerita



Gambar 7. Tampilan Pemilihan Karakter

3.7. Uji Blackbox

Input	Proses	Output	Hasil Uji
Membuka Game	Klik apps (mobile) atau Double klik pada pc dan laptop, lalu game akan loading beberapa detik	Menampilkan main menu “Poetri” beserta logo dan versinya	Berhasil
Klik Start	Load ke interface utama (gameplay)	Menampilkan karakter beserta tex dialog yang disertai menu down sebagai panduan player ketika bermain	Berhasil
Klik Load	Klik Button yang tersedia bertuliskan “Load”	Menampilkan halaman Load yang merupakan hasil dari simpanan progres permainan sebelumnya (jika sudah memainkan game sebelumnya)	Berhasil
Klik Preferences	Klik Button yang tersedia bertuliskan “Preferences”	Tampilan halaman Preferences yang berisi layar display, text speed, besaran volume, dll.	Berhasil
Klik About	Klik Button yang bertuliskan kata “About”	Tampilan halaman About yang berisi versi dari game dengan engine yang digunakan serta kebijakan privasi pengguna	Berhasil
Klik Help	Klik Button yang tersedia bertuliskan “Help”	Tampilan halaman Help yang berisi versi mengenai perbantuan bagi pemain game Poetri	Berhasil
Klik Save	Klik Button yang tersedia bertuliskan “Save”	Tampilan halaman Save yang berisi versi frame kosong yang apabila di klik akan menyimpan progres game yang sedang dimainkan beserta waktu kapan progres tersebut disimpan	Berhasil
Klik Main Menu	Klik Button yang tersedia bertuliskan “Main Menu”	Muncul tampilan notifikasi apabila player memilih “Yes”, player akan kembali ke main menu tanpa menyimpan progres dari game maka hasilnya akan mulai kembali dari awal saat dimainkan, apabila pilihan player “No.” maka player akan kembali ke tampilan permainan.menu utama	Berhasil
Klik Quit	Klik Button yang tersedia bertuliskan bacaan “Quit”	Player akan keluar dari permainan (close game)	Berhasil
Klik Return		Player kembali ke interface game (gameplay)	Berhasil
Klik Back (Menu Bawah dalam Gameplay)		Interface dialog akan kembali ke percakapan lanjutan proses sebelumnya	Berhasil
Klik Skip		Interface akan dipercepat sampai menu pilihan muncul. Menu pilihan yang di maksud adalah	Berhasil

(Menu Bawah dalam Gameplay)		pilihan puisi, pilihan genre puisi, dan pilihan alur cerita	
Klik Auto (Menu Bawah dalam Gameplay)		Interface akan berjalan otomatis, namun pada menu pilihan player tetap memilih sendiri sesuai keinginan	Berhasil

4. KESIMPULAN

Setelah menyelesaikan pembuatan game visual novel yang di dapat dan dilihat maka dapat ditarik kesimpulan bahwa game ini memiliki beberapa karakter tokoh sehingga tampilan game terlihat lebih menarik. Di dalam game ini menyajikan unsur edukasi dan juga pentingnya menjaga ikatan persahabatan. File game ini tidak terlalu besar sehingga bisa di jalankan di Smartphone. Game ini menggunakan metode Finite state machine dalam pembuatan rute cerita sehingga dapat menghasilkan beberapa ending yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. T. M. Daeng, N. . Mewengkang, and E. R. Kalesaran, "Penggunaan Smartphone Dalam Menunjang Aktivitas Perkuliahan Oleh Mahasiswa Fispol Unsrat Manado Oleh," e-journal "Acta Diurna," vol. 6, no. 1, pp. 1–15, 2017.
- [2] Rusmawan, "Bab II Landasan Teori," J. Chem. Inf. Model., vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2019.
- [3] K. Surbakti, "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja," J. Curere, vol. 01, no. 01, pp. 28–38, 2017.
- [4] T. Ardyanto and A. R. Pamungkas, "Pembuatan Game 2D Petualangan Hanoman Berbasis Android," J. Go Infotech, vol. 23, no. 2, pp. 14–17, 2018, doi: 10.36309/goi.v23i2.79.
- [5] S. Pramanick, "History of Python," www.geeksforgeeks.org, 2019. <https://www.geeksforgeeks.org/history-of-python/> (accessed Oct. 09, 2021).
- [6] A. Pradana, "Ingin Jadi Developer? Ketahui Pentingnya Python!," glints.com, 2021. https://glints.com/id/lowongan/pentingnya-python/#.YWD5_dpBzIV (accessed Oct. 09, 2021).
- [7] H. A. F. Wisnu Pamungkas, Devi Yuangga, I Gedhe Laparta Eka, "Pembuatan Game Novel Visual 'Highschool Go! Love on!' Menggunakan Ren'Py," 2015, [Online]. Available: http://repository.amikom.ac.id/index.php/detail/7214/PEMBUATAN_GAME_NOVEL_VISUAL.

- [8] D. H. Febriansyah, "Interactive Storytelling Visual Novel Pariwisata Yogyakarta Untuk Turis Asing Dengan Metode Finite State Machine," p. 48, 2014.
- [9] Mulyono, A. O. H. Saputra, and R. Arafiah, "Rancang Bangun Cerita Rakyat Ande-Ande Lumut Berbasis Game Visual Novel Menggunakan Ren'py," J-KOMA J. Ilmu Komput. dan Apl., vol. 1, no. 1, 2020, [Online]. Available: <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jkoma/article/view/15165>.
- [10] H. A. F. Wisnu Pamungkas, Devi Yuangga, I Gedhe Laparta Eka, "Pembuatan Game Novel Visual 'Highschool Go! Love on!' Menggunakan Ren'Py," 2015, [Online]. Available: http://repository.amikom.ac.id/index.php/detail/7214/PEMBUATAN_GAME_NOVEL_VISUAL.
- [11] D. H. Febriansyah, "Interactive Storytelling Visual Novel Pariwisata Yogyakarta Untuk Turis Asing Dengan Metode Finite State Machine," p. 48, 2014.
- [12] S. Pujiastuti, "Dampak Covid-19 Terhadap Pendidikan Anak," Kedaulatan Rakyat, 2020. <https://surveymeter.org/id/node/568>.
- [13] S. Julianto and S. Setiawan, "Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Tiket Bus Pada Po. Handoyo Berbasis Online," Simatupang, Julianto Sianturi, Setiawan, vol. 3, no. 2, pp. 11–25, 2019, [Online]. Available: <https://journal.amikmahaputra.ac.id/index.php/JIT/article/view/56/48>.
- [14] S. Kurniawan, T. Bayu, "Perancangan Sistem Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman Pada Cafeteria NO Caffe di TAnjung Balai Karimun Menggunakan Bahasa Pemrograman PHP dan My.SQL," J. Chem. Inf. Model., vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2020.