

Rancang Bangun Cerita Rakyat Ande-Ande Lumut Berbasis Game Visual Novel Menggunakan Ren'py

Andreas Oktavianus Halim Saputra¹, Mulyono², Ria Arafiyah³

Program Studi Ilmu Komputer, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Universitas Negeri Jakarta, Rawamangun, Jakarta Timur, 13220

siskom.andreas@gmail.com¹, mulyono@fmipa.unj.ac.id², riarafiah@fmipa.unj.ac.id³

Abstrak—Tujuan dari pengembangan *game* ini adalah untuk menghasilkan sebuah *game* visual novel sederhana dengan unsur cerita rakyat Ande-Ande Lumut. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC), dimana terdapat 6 tahapan, yaitu *concept, design, material, collecting, assembly, testing, dan distribution*. Namun dalam pengembangan *game* ini, tahapan hanya sampai *testing*. *Game* yang telah dibuat lalu diuji menggunakan teknik pengujian *black box*, uji ahli materi dan media, dan uji lapangan. Uji *blackbox* dilakukan oleh penulis sendiri, sementara uji ahli dilakukan oleh ahli media. Sedangkan uji lapangan dilakukan 5 orang responden dan hasilnya berupa skala *likert*. Hasil yang diperoleh adalah dihasilkannya sebuah *game* visual novel dengan unsur cerita rakyat Ande-Ande Lumut di dalamnya, yang dibangun menggunakan *game engine* Ren'Py dengan bahasa pemrograman Python yang telah disederhanakan.

Kata Kunci—*cerita rakyat; multimedia development life cycle; skala likert; Ren'Py*

I. PENDAHULUAN

Kesukaan anak muda pada saat ini terhadap cerita rakyat semakin pudar[1]. Hal ini mungkin terjadi karena berkembangnya teknologi informasi memberikan dampak bagi cerita rakyat itu sendiri. Salah satunya adalah berkurangnya minat masyarakat untuk membaca atau mendengarkan cerita rakyat. Hal ini didukung juga oleh Made Taro, seorang penulis dan sastrawan asal Bali. Dalam situs Kompasiana, beliau mengungkapkan bahwa banyak orang beranggapan bahwa dongeng atau cerita rakyat sudah tidak diminati lagi oleh masyarakat, terutama anak-anak dan orang tua generasi terkini[2]. Menurut Made Taro, peran dari dongeng sudah digantikan oleh dunia hiburan atau materi pendidikan lain yang lebih menarik dan modern.

Berkurangnya minat pada cerita rakyat disebabkan karena berkembangnya teknologi, terutama dalam bidang *game* atau permainan. Munculnya *game* yang menarik dan variatif, telah mengalihkan perhatian masyarakat terhadap budaya lokal terutama cerita rakyat. Namun apabila penyebab ini dapat dimanfaatkan dengan baik, maka hal ini dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan minat pada cerita rakyat. Cerita rakyat sudah banyak dipublikasikan melalui berbagai media, antara lain adalah buku, parodi dan film. Media lain yang dapat digunakan selain media yang telah disebutkan adalah *game* visual novel. Sebuah *game* visual novel dapat

digunakan sebagai alternatif pembelajaran dari suatu hal, atau *game* visual novel bisa menimbulkan minat untuk mengetahui sesuatu tema yang diangkat pada *game* visual novel.

Visual novel adalah dapat dikategorikan sebagai *game* yang sebagian besar memanfaatkan gambar statis, yang diwakilkan dalam gaya kartun atau *anime*[3]. Visual Novel dapat disebut juga dengan *mixed-media novel*. Visual Novel sebenarnya adalah permainan yang mirip dengan *chooseyour-own-adventure Game.s*, artinya visual novel merupakan sebuah permainan dimana pemain memilih apa yang akan dilakukan oleh karakternya di dalam cerita. Visual Novel ini lebih mirip dengan buku digital, karena formatnya yang padat teks. Namun karena penggunaan gambar maupun suara, Visual Novel dapat dikatakan sebagai jenis media interaktif yang biasanya berkulat dengan cerita fiksi, namun dapat juga digunakan sebagai buku interaktif digital[4]

Berdasarkan faktor-faktor yang telah disebutkan di atas, maka penulis akan mengembangkan sebuah *game* visual novel dengan cerita rakyat sebagai alur cerita dalam *game* visual novel. Cerita rakyat yang akan diangkat dalam penelitian ini adalah cerita rakyat dari Jawa Tengah yang berjudul Ande-Ande Lumut. Cerita rakyat ini diangkat karena cerita rakyat ini memiliki banyak pesan moral yang dapat kita ambil dan Visual Novel memiliki kelebihan tersendiri dalam menyampaikan pesan-pesan cerita dalam bentuk audio visual dan dapat menjadi media penyampaian dengan tema kebudayaan Indonesia.

Game engine yang akan digunakan untuk membuat *game* visual novel adalah Ren'Py. Ren'Py adalah *software engine* gratis yang memfasilitasi pembuatan *game* visual novel dengan bahasa pemrograman Python. Alasan penggunaan Ren'Py dalam pengembangan *game* ini karena Ren'py mudah digunakan dan *software* ini memang dikhususkan dalam pengembangan *game* visual novel. Selain itu karena penggunaan *script* yang mudah dipahami dan dapat dikostumisasi oleh *user*.

Berdasarkan beberapa hal tersebut, maka rumusan masalah dalam pengembangan *game* ini adalah merancang sebuah *game* visual novel yang dengan menggunakan *software* Ren'Py dalam cerita rakyat dan Ande Ande Lumut. Adapun tujuan dari pengembangan *game* visual novel Ande-Ande Lumut ini adalah mengembangkan sebuah *game* visual novel menggunakan Ren'Py dalam cerita rakyat Ande Ande Lumut. Kemudian pengembangan *game* ini juga diharapkan dapat

bermanfaat sebagai salah satu cara mengenalkan dan melestarikan cerita rakyat, serta sebagai referensi dalam pengembangan sebuah *game*.

II. LANDASAN TEORI

A. Konsep Dasar Game

Game adalah permainan elektronik yang menggunakan media komputer, maupun mesin konsol seperti PlayStation atau Xbox. *Game* mulai populer di seluruh dunia, dimulai dengan kepopuleran berbagai jenis *game* di Amerika di tahun 70-an dan mulai berkembang di berbagai negara di awal tahun 80-an. *Game* pada awalnya dibuat untuk sekedar permainan sederhana yang menguji ketangkasan ataupun kecepatan reaksi pemain, dalam perkembangannya *game* itu mampu memberikan berbagai jenis (*genre*) *game* lain[5]

B. Konsep Pengembangan Game

Bagan umum dari konsep pengembangan *game* dapat dilihat pada gambar 1

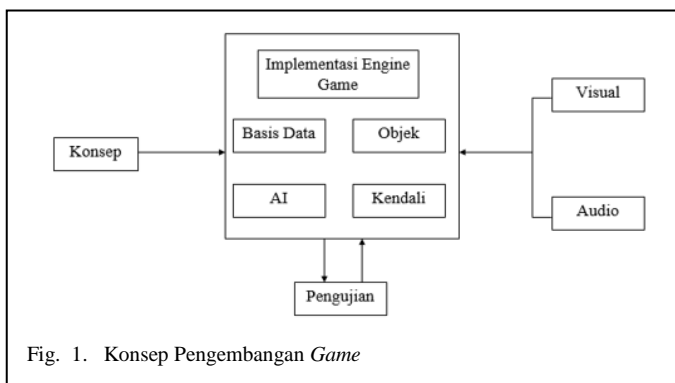


Fig. 1. Konsep Pengembangan Game

Secara garis besar, konsep pengembangan *game* terbagi menjadi beberapa bagian yaitu:

1. Perancangan Konsep Game

Pada bagian ini adalah menentukan ide dasar *game* secara keseluruhan dan jenis dari *game* yang dikembangkan serta tujuan dan sasaran dari *game*.

2. Implementasi Engine Game

Engine game merupakan inti atau mesin utama dari *game* yang mengendalikan seluruh aktivitas dan interaksi yang terjadi dalam *game*. Dalam pengembangan *game* ini, digunakan Ren'Py sebagai *engine game*.

3. Penanaman Visual dan Audio pada Game

Aspek visual merupakan segala sesuatu yang dapat dilihat oleh pemain. Aspek visual dapat berupa model dua dimensi atau tiga dimensi. Sedangkan *audio* adalah hal yang dapat didengar oleh pemain

4. Pengujian

Pengujian dilakukan untuk menjaga mutu *game* yang dibuat. Pengujian meliputi pengujian *engine game*, pengujian interaksi *game* dengan pemain melalui pengendali/*controller*, *debugging*, dan perbaikan.

C. Visual Novel

1. Pengertian Visual Novel

Visual Novel atau yang terkadang disebut *Sound Novel* adalah sebuah jenis permainan interaksi fiksi yang dapat dimainkan di PC (*Personal Computer*) dan sebagian dirilis di *game console* seperti PSP, bahkan kini sudah dapat dimainkan di *smartphone*. *Game* ini berbasis fiksi interaktif yang menampilkan cerita novel dalam bentuk gambar-gambar statis (yang digambar dengan gaya *anime*), dan dilengkapi dengan kotak percakapan untuk menyampaikan narasi dan ucapan setiap karakter, dan terkadang setiap karakter memiliki *sound effect* sehingga setiap karakter yang ada dalam novel visual seolah hidup dan dapat berbicara.

2. Kelebihan dan Kekurangan

Seperti *game* pada umumnya, *game* visual novel memiliki beberapa kelebihan dibanding jenis *game* lainnya. Beberapa kelebihannya adalah sebagai berikut :

- Bisa memilih ending cerita dari Visual Novel sesuka kita.
- Beberapa Visual Novel menggunakan pengisi suara sehingga membuat kita lebih tertarik.
- Pemain merasa terlibat ke dalam cerita visual novel

Sedangkan kekurangan dari jenis *game* visual novel dibandingkan jenis *game* lainnya antara lain:

- Ketika salah memilih maka akan membuatnya menjadi *bad ending* dan tidak sesuai cerita aslinya
- Saat ini jarang sekali (atau bahkan hampir tidak ada) yang menggunakan bahasa Indonesia tidak seperti *anime* yang sudah banyak menggunakan bahasa Indonesia.
- Tidak mendukung grafis 3 dimensi.

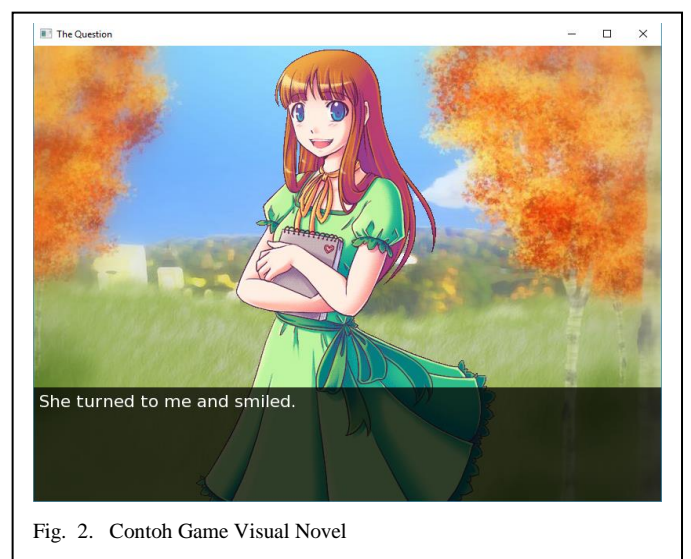


Fig. 2. Contoh Game Visual Novel

D. Ren'Py

Ren'Py adalah sebuah *software engine* gratis yang memfasilitasi pembuatan *game* visual novel. Ren'Py merupakan gabungan dari kata *ren'ai* (bahasa Jepang) yang berarti cinta dan Python, yaitu bahasa pemrograman yang digunakan dalam Ren'Py[6]. *Script* Ren'Py memiliki sintaks yang mirip naskah untuk percakapan antar karakter, dan juga dapat mencakup blok kode Python untuk memungkinkan pengguna tingkat lanjut untuk menambahkan fitur baru.

E. Unified Modeling Language

Unified Modeling Language (UML) adalah sebuah standar bahasa pemodelan yang memungkinkan untuk menspesifikasi, memvisualisasi, membangun, dan mendokumentasikan sebuah sistem perangkat lunak. Tujuan dari pemodelan ini adalah untuk memodelkan sistem perangkat lunak dari segi pembangunan, produksi, kualitas, pengurangan biaya, dan juga waktu.

F. Konsep Cerita Rakyat

Cerita rakyat adalah cerita yang berkembang dan hidup di dalam Definisi folklor secara keseluruhan menurut Danandjaya adalah sebagian kebudayaan suatu kolektif yang tersebar dan diwariskan turun temurun, secara tradisional dalam versi yang berbeda, baik dalam bentuk lisan maupun melalui contoh yang disertai gerak isyarat atau alat pembantu pengingat[7].

G. Cerita Rakyat Ande-Ande Lumut

Secara garis besar, cerita ini mengisahkan tentang Raden Panji Asmarabangun dan Putri Sekartaji yang baru saja menikah. Namun terjadi peperangan di Kerajaan Jenggala yang mengharuskan Putri Sekartaji melarikan diri ke sebuah desa dan berganti nama menjadi Klenthing Kuning. Klenthing Kuning diangkat anak oleh seorang janda yang memiliki 3 anak, Klenthing Merah, Klenthing Hijau, dan Klenthing Biru. Di rumah tersebut, Klenthing Kuning diperlakukan secara kasar oleh ketiga kakak angkatnya.

Raden Panji Asmarabangun yang merasa kehilangan Putri Sekartaji segera melakukan pencarian dan menyamar menjadi Ande-Ande Lumut. Namun pencarian itu tidak juga membuahkan hasil. Kemudian ia bertemu dengan seorang janda bernama Mbok Rondo Dadapan. Oleh Mbok Rondo Dadapan, Ande-Ande Lumut diangkat anak. Karena ketampanan yang dimiliki oleh Ande-Ande Lumut, berita tentangnya pun segera tersebar diantara para gadis. Sehingga banyak gadis yang ingin melamar Ande-Ande Lumut

Untuk sampai di rumah Ande-Ande Lumut, semua gadis yang ingin melamarnya harus melewati sebuah sungai yang sangat besar, sungai tersebut dihuni oleh Yuyu Kangkang. Yuyu Kangkang adalah seekor siluman kepiting. Ia mau menyeberangkan para gadis dengan syarat gadis-gadis tersebut harus mau diberi tanda olehnya. Gadis yang diberi tanda oleh Yuyu Kangkang ditolak semua oleh Ande-Ande Lumut. Hanya Klenthing Kuning yang tidak diberi tanda dan diterima oleh Ande-Ande Lumut.

H. Multimedia Development Life Cycle

Rekayasa perangkat lunak (RPL atau Software Engineering) adalah satu bidang profesi yang mendalami cara-cara pengembangan perangkat lunak termasuk pembuatan, pemeliharaan, manajemen, organisasi pengembangan perangkat lunak, dan sebagainya[8]. Konsep penelitian multimedia terdiri dari 6 tahap yaitu *concept* (pengonsepan), *design* (pendisaian), *material collecting* (pengumpulan materi), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), dan *distribution* (pendistribusian).

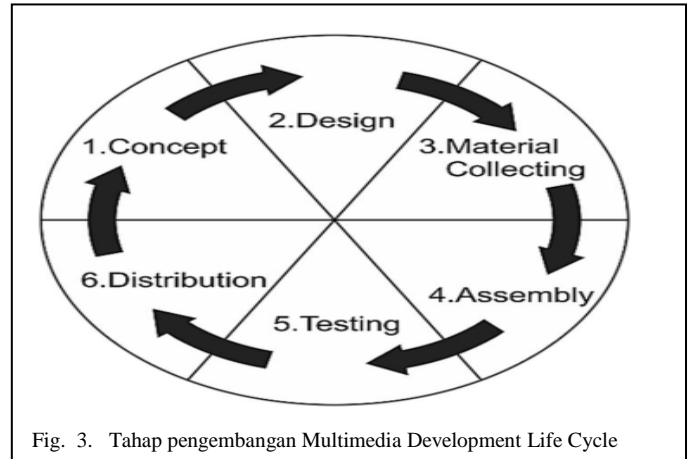


Fig. 3. Tahap pengembangan Multimedia Development Life Cycle

III. IMPLEMENTASI PROGRAM

A. Tahapan Penelitian

Penelitian dilakukan berdasarkan diagram alur metodologi penelitian yang terdapat pada Gambar 4

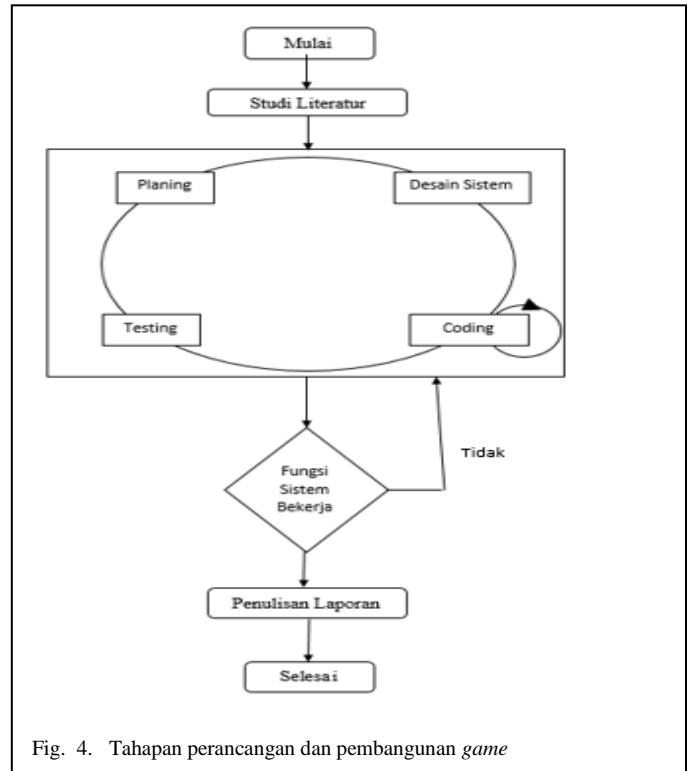


Fig. 4. Tahapan perancangan dan pembangunan game

1. Studi Literatur

Studi literatur merupakan tahap untuk mendapatkan teori dan hasil penelitian lain yang telah dilakukan dan diujikan yang akan dijadikan sebagai kajian teori.

2. Planning

Planning merupakan tahap dimana pengembang merencanakan kebutuhan dasar aplikasi dalam game visual novel serta alat (*software* dan *hardware*) yang akan digunakan.

3. Design

Desain dari aplikasi pada penelitian ini digambarkan dengan model UML berupa *Use Case Diagram*, *Activity Diagram* dan Alur Diagram. Desain disini merupakan representasi dari sistem guna mempermudah pengembang dalam membangun aplikasi.

4. Coding

Dalam pembangunan aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman Python. Bahasa pemrograman tersebut didukung oleh *software* Ren'Py dan Editra.

5. Testing

Pada tahap ini aplikasi yang telah dibangun dites apakah kebutuhan dasar aplikasi sudah dipenuhi dan apabila terpenuhi *software* siap dirilis.

6. Penulisan laporan

Merupakan tahap akhir dari suatu penelitian dan merupakan hasil akhir yang diwujudkan dalam bentuk skripsi.

B. Alat Pendukung

Dalam mengembangkan game ini, penulis menggunakan beberapa perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). Perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan oleh penulis, antara lain:

1. Hardware (Perangkat Keras)

Perangkat keras yang digunakan dalam pembuatan game visual novel ini adalah 1 unit laptop dengan spesifikasi sebagai berikut :

- Prosesor : AMD A8-6410 Quad Core 2.0 Ghz
- RAM : 8,00 GB DDR3
- Graphic : Radeon R5 2 GB
- Hardisk : 500 GB

2. Software (Perangkat Lunak)

Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan game ini adalah :

- Sistem Operasi Windows 10 64 bit
- *Game engine* untuk pembuatan game visual novel menggunakan Ren'Py

- Aplikasi untuk membantu dalam pembuatan karakter menggunakan *Character Maker pada The Sims 4*
- *Script editor* untuk bahasa pemrograman Python pada Ren'Py menggunakan Editra
- Aplikasi untuk memanipulasi gambar menggunakan SketchBook
- Aplikasi untuk mengolah gambar menggunakan AdobePhotoshop

C. Perancangan Game

1. Kebutuhan dasar game

Kebutuhan dasar game yang akan dirancang dan dibangun adalah sebagai berikut :

a. Game dapat dijalankan

Artinya semua fungsi yang terdapat di dalam game dapat dijalankan dan tidak terdapat *error* yang dapat mengganggu pemain ketika sedang bermain.

b. Game dapat merespon aksi yang diberikan oleh pemain

Ketika pemain melakukan beberapa aksi, misal menekan *enter*, maka sistem di dalam game dapat merespon aksi yang diberikan oleh pemain.

c. Alur cerita tidak berantakan

Yang dimaksud alur cerita tidak berantakan adalah alur cerita berdasarkan pilihan yang dipilih oleh pemain tidak sama dan tidak tercampur dengan alur cerita dari pilihan yang tidak dipilih pemain.

2. Desain Game

Pada tahap desain game, penulis menggambarkan kebutuhan dan gambaran umum game yang akan dirancang ke dalam bentuk visual berupa *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, dan *Flowchart Diagram*.

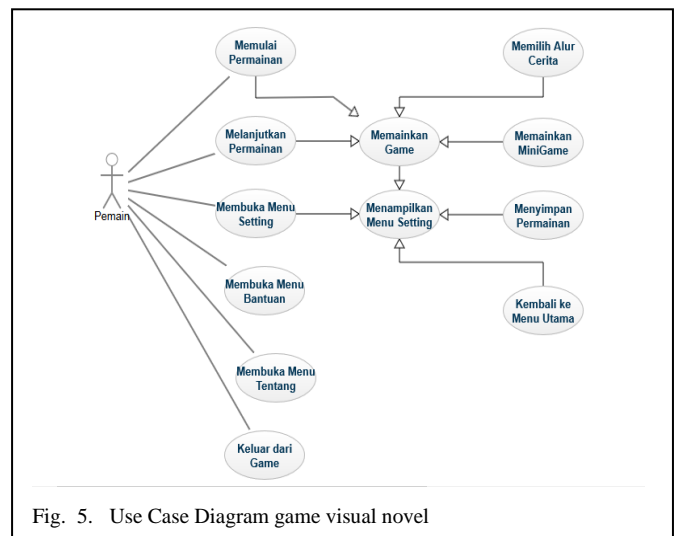


Fig. 5. Use Case Diagram game visual novel

D. Implementasi Game

Berikut adalah tahapan dalam proses implementasi program untuk *game* visual novel Ande-Ande Lumut:

1. Membuat Karakter

Untuk mendesain karakter, pengembang menggunakan karakter maker yang terdapat pada *game* The Sims kemudian diedit menggunakan *software* SketchBook.

2. Implementasi pada Game Engine

Pada tahap ini, penulis menggunakan Ren'Py sebagai *Game Engine*. Pada Ren'Py *user* dapat mengatur tampilan dari *game* yang ingin dibangun. Ren'Py sendiri sudah memiliki *template* yang dapat langsung dipakai

3. Melakukan Coding

Script editor yang akan digunakan adalah Editra. Ketika direktori *game* dibuka, maka terdapat 3 *script* utama penunjang *game*, yaitu *script.rpy*, *screen.rpy*, *options.rpy*.

4. Menjalankan game

Setelah tahap *coding* selesai dilakukan, maka *game* visual novel bisa dijalankan. Ketika mulai dijalankan, maka *game* akan menampilkan *splashscreen* berupa logo UNJ. yang kemudian dilanjutkan ke menu utama dari *game*. Berikut ini merupakan tampilan *splash screen*, menu utama, pengaturan, *game* ketika mulai permainan, serta *save game*, *load game* dan *minigame*.

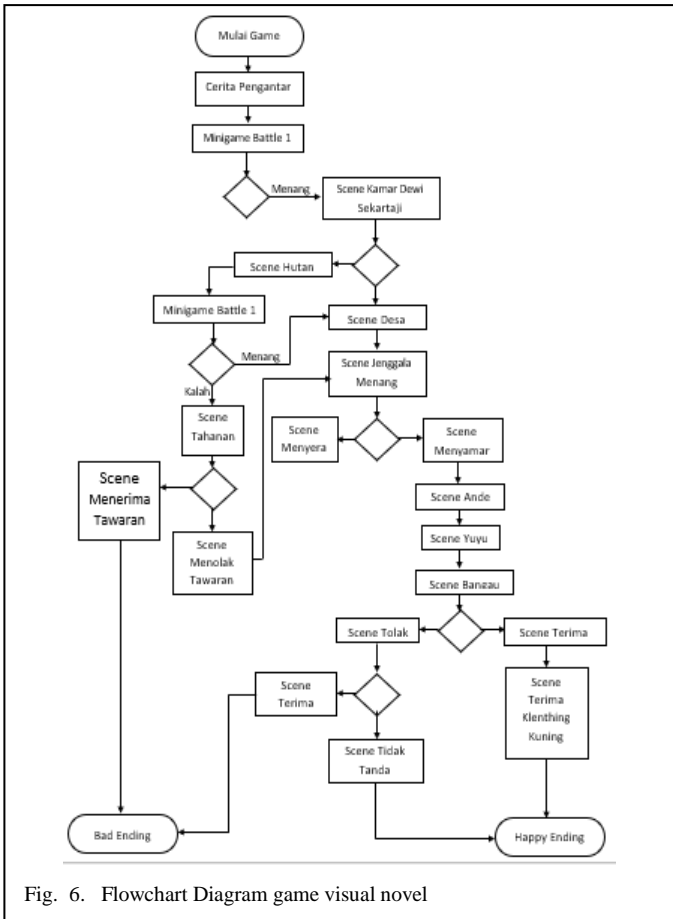


Fig. 6. Flowchart Diagram game visual novel

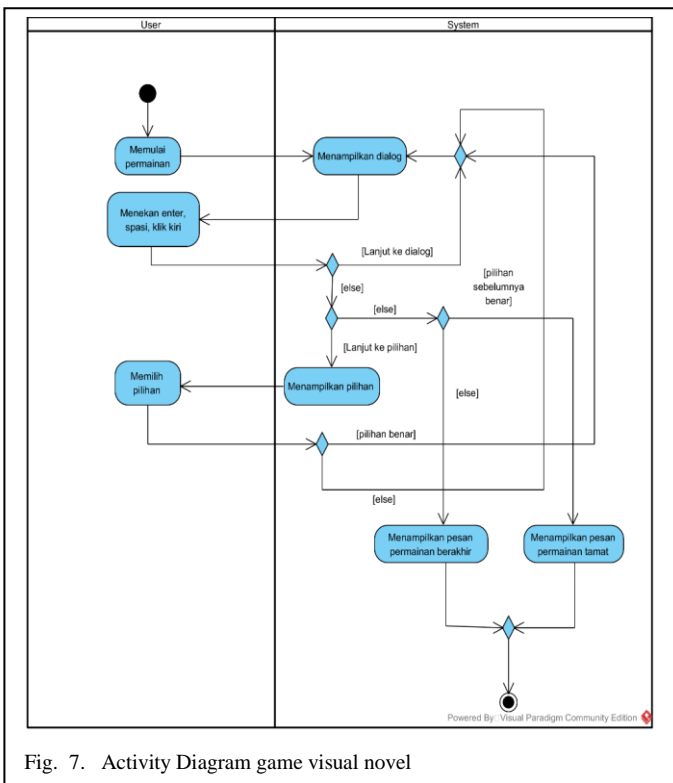


Fig. 7. Activity Diagram game visual novel



Fig. 8. Tampilan Splashscreen



Fig. 9. Tampilan Splashscreen



Fig. 10. Tampilan Menu Setting

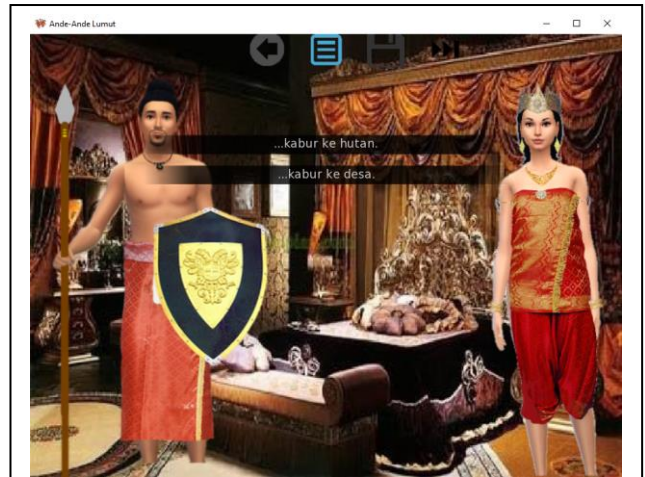


Fig. 8. Tampilan Ketika Muncul Pertanyaan

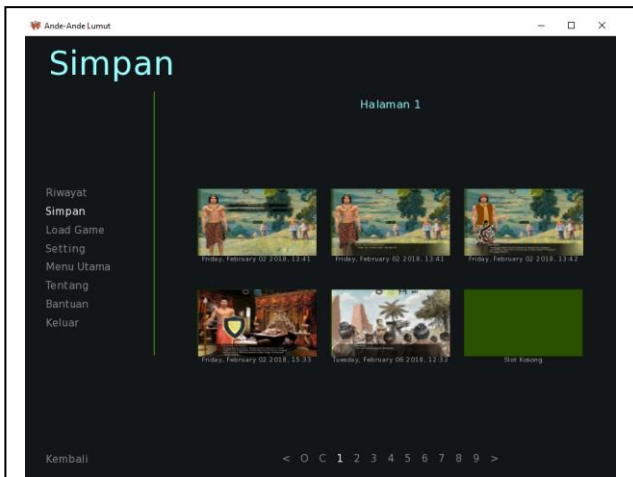


Fig. 9. Tampilan Menu Save Game

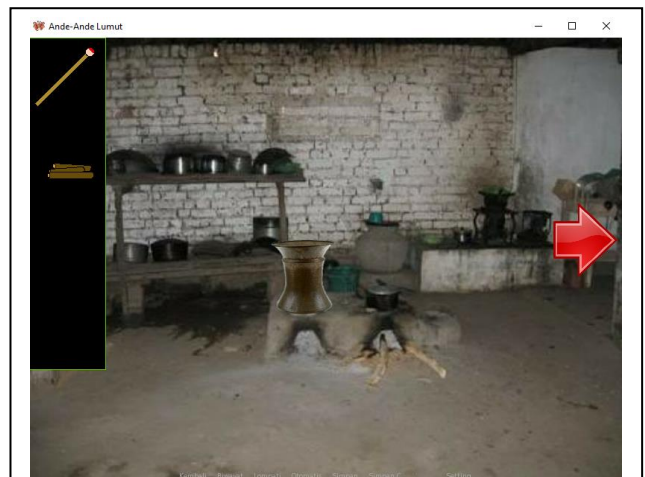


Fig. 12. Tampilan Minigame Find and Click

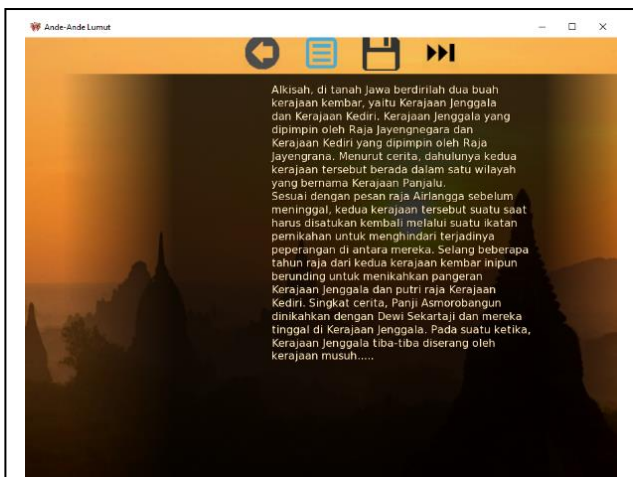


Fig. 11. Tampilan Intro Cerita

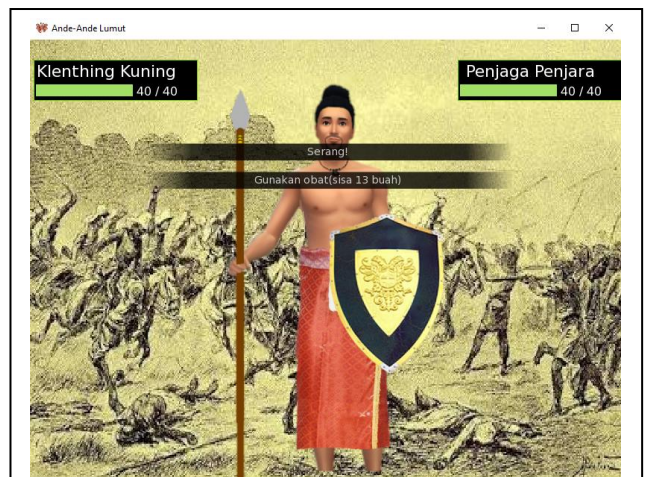


Fig. 13. Tampilan Minigame Battle

IV. UJI COBA DAN HASIL UJI COBA

Tahap pengembangan *game* dengan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* yang selanjutnya adalah *integration and testing*. Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui sebaik apa *game* tersebut dapat bekerja dan sudah sesuai dengan tujuan pembuatan. Pada tahap uji coba, uji coba yang dilakukan terhadap *game* visual novel Ande-Ande Lumut adalah uji coba *blackbox*, uji coba ahli media, uji coba ahli materi dan uji coba lapangan. Berdasarkan hasil uji coba *Blackbox*, semua komponen yang diujikan pada *game* visual novel Ande-Ande Lumut dapat berjalan dengan baik tanpa ada kendala ataupun *error*. Sehingga *game* visual novel Ande-Ande Lumut dapat diujikan ke tahap selanjutnya yaitu Uji Ahli dan Uji Lapangan. Penilaian uji coba ahli media & materi, serta lapangan menggunakan skala 1 sampai 5. Data kuantitatif yang diperoleh dari instrumen uji coba tersebut dikonversikan menggunakan skala 5 (likert) menjadi data kualitatif untuk mengetahui kualitas produk. Berikut tabel pedoman konversi data kuantitatif ke data kualitatif

TABEL 1 Tabel Pedoman konversi data kuantitatif ke data kualitatif

Data Kuantitatif	Rentang	Interpretasi
5	$X > 4,08$	Sangat Baik
4	$3,36 < X \leq 4,08$	Baik
3	$2,64 < X \leq 3,36$	Cukup
2	$1,92 < X \leq 2,64$	Tidak Baik
1	$X \leq 1,92$	Sangat Tidak Baik

Uji Coba Ahli Media dilakukan oleh seorang dosen PTIK Universitas Negeri Jakarta yaitu Bapak Hamidiilah Ajie, S.T., M.T. Berdasarkan Uji coba yang telah dilakukan, maka didapat hasil sebagai berikut

TABEL 2 Tabel Hasil Uji Coba Ahli Media

No.	Pertanyaan	Nilai dari Setiap Pertanyaan
1	Penyajian audio-visual mendukung permainan	4
2	Tata letak layar efisien dan visual yang ditampilkan menyenangkan	4
3	Kesesuaian pemilihan jenis huruf, ukuran huruf dan warna pada <i>game</i>	4
4	Indikator-indikator terlihat jelas	4
5	Pemain memahami istilah-istilah dalam permainan	4
6	Navigasi disajikan secara konsisten, logis dan minimalis	4
7	Tombol kontrol konsisten dan mengikuti aturan standar	4
8	Kontrol permainan mudah dan fleksibel	3
9	Permainan memberikan umpan balik pada tindakan pemain	4

10	Pemain tidak dapat membuat kesalahan permanen (membuat aplikasi error dan tidak dapat digunakan lagi)	4
11	Pemain tidak perlu menghafal hal - hal yang tidak perlu	4
12	Saat akan bermain <i>game</i> dapat dimulai dengan cepat	3
13	Pemain yang memegang kendali dalam pemilihan keputusan	5
14	Pemain dapat melakukan <i>save/load game</i>	5
15	Pemain dapat mengubah pengaturan <i>game</i> pada menu <i>Setting</i>	4
16	Tidak ada tugas yang berulang	4
17	Permainan ini konsisten	4
18	Permainan menggunakan orthogonal unit differentiation (berbeda objek berbeda tujuan)	4
19	Pemain tidak mengalami kelelahan selama bermain <i>game</i>	4
20	Pemain diberi pemberitahuan apabila alur cerita sudah benar di akhir permainan	5
21	<i>Minigame</i> dapat berjalan dengan baik	4
22	Pemain tidak mengalami kebingungan ketika memainkan <i>minigame</i>	4
Total Nilai		89
Rata-Rata		4.05

Untuk uji coba ahli materi pengujian adalah guru Bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Karanganyar, Bapak Drs. Didik Pratomo R. Hasil uji coba adalah sebagai berikut

TABEL 3 Tabel Hasil Uji Coba Ahli Materi

No.	Pertanyaan	Nilai dari Setiap Pertanyaan
1	Kesesuaian pemilihan musik pada <i>game</i>	4
2	Kesesuaian alur cerita Ande-Ande Lumut	5
3	Kesesuaian pemilihan jenis huruf pada <i>game</i>	4
4	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf pada <i>game</i>	3
5	Kesesuaian pemilihan background(latar belakang) pada setiap <i>scene</i> dalam <i>game</i>	4
6	Pemain memahami istilah-istilah dalam permainan	4
7	Penggunaan bahasa sesuai	3
8	Kesesuaian karakter dengan cerita Ande-Ande Lumut	4
9	Penyajian cerita dalam <i>game</i> menarik	4
10	Pemain tidak perlu menghafal hal - hal yang tidak perlu	4
11	Percakapan dan narasi mudah untuk dipahami	4
12	<i>Minigame</i> mendukung alur cerita	5
13	Alur cerita permainan mendukung gameplay dan bermakna	5
14	Permainan ini konsisten	4
15	Pemain diberi pemberitahuan apabila alur cerita	5

	sudah benar di akhir permainan	
16	Pemain diberi pemberitahuan apabila alur cerita salah di akhir permainan	5
Total Nilai		67
Rata-Rata		4.19

Berikut ini merupakan tabel hasil Uji Coba Lapangan terhadap 5 orang responden yang memiliki umur yang berbeda-beda

TABEL 4 Tabel Hasil Uji Coba Lapangan 5 Responden

No.	Pertanyaan	Nilai dari Setiap Responden					Rata-Rata
		1	2	3	4	5	
1	Saya mudah memahami narasi dan dialog dalam game	4	4	5	4	5	4.4
2	Saya dapat bermain tanpa adanya gangguan sistem yang membuat saya tiba-tiba keluar dari game	4	5	5	5	5	4.8
3	Saya tidak merasa terganggu dengan suara audio pada game visual novel "Ande-Ande Lumut"	5	4	5	4	4	4.4
4	Saya merasa gambar karakter cukup menarik dan sesuai	5	5	4	3	4	4.2
5	Saya merasa gambar latar belakang pada setiap scene dapat menggambarkan scene yang sedang terjadi	5	5	4	5	4	4.6
6	Saya dapat membuat keputusan untuk alur cerita yang saya inginkan	4	5	5	5	4	4.6
7	Saya tidak merasa kesulitan dengan <i>gameplay</i> game visual novel "Ande-Ande Lumut"	4	5	5	5	5	4.8
8	Saya merasa mudah memahami alur cerita yang saya mainkan	4	5	5	4	5	4.6
9	Saya merasa game visual novel "Ande-Ande Lumut" memberikan umpan balik terhadap semua aksi yang saya berikan sesuai kontrol game	5	5	5	5	5	5.0
10	Saya dapat mengatur beberapa komponen game dalam menu Setting	5	4	5	5	5	4.8
11	Saya dapat memulai, menyimpan, memuat permainan lama dan menghentikan permainan game visual	4	5	5	5	5	4.8

	novel "Ande-Ande Lumut"						
12	Saya merasa game visual novel "Ande-Ande Lumut" memiliki desain tampilan yang konsisten	4	5	5	4	4	4.4
13	Saya merasa menu dalam game visual novel "Ande-Ande Lumut" tersusun rapi	4	5	5	5	4	4.6
14	Saya tidak merasa kelelahan dalam memainkan game	5	4	5	4	3	4.2
15	Saya merasa Menu Bantuan memudahkan dalam memainkan game	5	5	5	5	5	5.0
16	Saya merasa terhibur dengan adanya minigame Battle dan Find-Click	5	5	5	5	5	5.0
17	Saya tidak mengalami kesulitan dalam memainkan minigame	4	5	5	5	4	4.6
18	Saya merasa ada sedikit tantangan ketika diharuskan memilih untuk mengikuti alur cerita yang seharusnya	4	5	5	4	4	4.4
19	Saya merasa terbantu dengan adanya pemberitahuan di akhir permainan apakah alur yang saya pilih benar atau salah	4	5	5	4	5	4.6
20	Saya merasa game visual novel "Ande-Ande Lumut" memudahkan saya dalam mengenal cerita rakyat Ande-Ande Lumut	5	5	5	4	5	4.8
Total Nilai		89	96	98	90	90	463
Rata-Rata		4.45	4.8	4.9	4.5	4.5	4.63

Hasil uji coba ahli media menunjukkan bahwa rata-rata keseluruhan dari uji coba ahli media yaitu **4,05** yang jika diinterpretasikan ke dalam data kualitatif berdasarkan pedoman konversi termasuk **Baik**. Sedangkan hasil uji coba lapangan yang dilakukan terhadap 5 responden, nilai rata-rata dari seluruh responden adalah **4,63** yang jika diinterpretasikan ke dalam data kualitatif berdasarkan pedoman konversi pada Tabel 4.2 termasuk **Sangat Baik**.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pengujian fungsional *game* visual novel ini, didapat kesimpulan sebagai berikut:

1. Rancang bangun *game* visual novel Ande-Ande Lumut menggunakan *game engine* Ren'Py dan bahasa

pemrograman Python, Ren'Py merupakan salah satu *game engine* yang cukup bagus untuk mengembangkan *game* visual novel karena sudah memiliki *tool* standar untuk *game* visual novel

2. *Game* visual novel Ande-Ande Lumut menggunakan model pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* dengan tahapan pengonsepan, perancangan, pengumpulan materi, pembuatan dan pengujian, dan pengoperasian.
3. Dari pengujian *game* menggunakan metode *Blackbox testing*, Uji Ahli Media dan Materi, serta Uji coba lapangan mendapatkan nilai yang cukup baik
4. *Game* visual novel Ande-Ande Lumut dapat menjadi cara untuk mengenalkan dan melestarikan cerita rakyat daerah

B. Saran

1. Menggunakan Script Editor yang direkomendasikan oleh Ren'Py karena ada beberapa kondisi yang berbeda.
2. Gambar karakter dan *background* dibuat lebih menarik dan menyesuaikan dengan cerita

3. Menambahkan suara narasi pada saat narasi atau dialog antar karakter.
4. *Minigame* disesuaikan dengan alur cerita atau kebutuhan

REFERENCES

- [1] R. A. Santoso, D. Sunaryono, and I. Arieshanti, "Rancang bangun aplikasi buku dongeng -kumpulan cerita rakyat interaktif berbasis ios," *JURNAL TEKNIK POMITS Vol. 2, No. 2*, 2013
- [2] H. Armandhani. (2012, November) Mendongeng bersama made taro. [Online]. Available: http://www.kompasiana.com/armandhani/mendongeng-bersama-made-taro_551925c381331195729de1e6
- [3] A. F. M., "The effects of conversation-gambits visual-novel game on students' english achievement and motivation," *International Electronics Symposium (IES)*, 2016
- [4] D. R. Munandri, "Pembuatan visual novel dengan cafe minigame menggunakan renpy," Skripsi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta, Yogyakarta, 2012.
- [5] S. Henry, *Panduan Praktis Membuat Game 3D*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2005
- [6] A. Handoko, "Pembuatan game edukasi aneka satwa langka indonesia berbasis android," *Jurnal TI-Atma STMIK Atma Luhur Pangkalpinang*, 2015.
- [7] J. Danandjaja, *Folklor Indonesia*. Jakarta: PT. Pustaka Utama, 2002
- [8] J. Simarmata, *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta: ANDI, 2010.