

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul : GAME VISUAL NOVEL EDUKASI KONSEP PERTEMANAN
MENGUNAKAN METODE MULTIMEDIA DEVELOPMENT
LIFE CYCLE

Telah dipertahankan di hadapan sidang dewan penguji skripsi pada :

Hari : Jumat
Tanggal : 18 Desember 2020
Waktu : 13:00 - 15:00 WITA

Oleh

Nama : Muhammad Pasca Rizcky Reformasi
NIM : 531416026

Penguji Skripsi

Penguji 1 : Lanto Ningrayati Amali, S.Kom., M.Kom., Ph.D.
NIP. 197201021998022001

(.....)

Penguji 2 : Lillyan Hadjaratie, S.Kom., M.Si.
NIP. 198004172002122002

(.....)

Penguji 3 : Moh. Ramdhan Arif Kaluku, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198904072015041004

(.....)

Penguji 4 : Dr. Mohammad Syafri Tuloli, MT.
NIP. 198207252008121004

(.....)

Pembimbing 1

Pembimbing 2



Roviana H. Dai, S.Kom., MT.
NIP. 198301302008122002

Dr. Mohammad Syafri Tuloli, MT.
NIP. 198207252008121004

Mengetahui

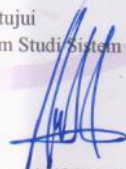
Dekan Fakultas Teknik

Menyetujui

Ketua Program Studi Sistem Informasi



Dr. Sardi Salim, M.Pd.
NIP. 196807051997021001



Moh. Ramdhan Arif Kaluku, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198904072015041004



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO
FAKULTAS TEKNIK

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

Jl. B.J. Habibie Desa Moutong Kecamatan. Tilongkabila Kab. Bone Bolango
Telepon (0435) 821152 Faximile (0435) 821752
Laman www.ung.ac.id

PERSETUJUAN MENGIKUTI SIDANG SKRIPSI

Dengan ini dinyatakan bahwa mahasiswa sebagai berikut:

Nama : Muhammad Pasca Rizcky Reformasi
NIM : 531416026
Judul Penelitian : Game Visual Novel Edukasi Konsep Pertemanan
Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle
Program Studi : S1-Sistem Informasi
Jurusan : Teknik Informatika

Telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan pada :

Sidang Skripsi

Gorontalo, November 2020

Pembimbing 1

Roviana H. Dai, S.Kom., MT
NIP. 198301302008122002

Pembimbing 2

Dr. Mohammad Svafri Tuloli., MT
NIP. 198207252008121004

ABSTRAK

Perkembangan game saat ini sangat pesat dengan berbagai *genre game* termasuk game Visual Novel yang menampilkan narasi dan teks dialog dalam sebuah kotak dengan gambar karakter dan latar belakang. Namun perkembangan game menuai banyak sorotan karena konten-konten yang ditampilkan tidak sesuai norma. Oleh karena itu perlu mendesain game edukasi yang dapat memberikan contoh keteladanan sikap dan perilaku kepada pengguna game dalam kehidupan pertemanan. Penelitian ini bertujuan untuk mendesain *game Visual Novel (VN)* edukasi konsep pertemanan dan untuk mengetahui kelayakan game guna membantu program gerakan Penguatan Pendidikan Karakter. Metode yang digunakan adalah metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) dengan enam tahapan yaitu: konsep (concept), perancangan (desain), pengumpulan bahan (material collecting), pembuatan (assembly), pengujian (testing), dan distribusi (distribution), dengan menggunakan perangkat : photoshop/coreldraw, RPG Maker MV dan Celtx. Hasil penelitian dapat didesain game Visual Novel edukasi konsep pertemanan dengan judul “Semangat Juang Gasgus Friends”, menggunakan sistem operasi windows. Pengujian aplikasi dilakukan *alpha test* dan *beta test*. Testing alpha menggunakan pengujian *black box* dengan kriteria valid dan *white box* dapat *dirunning*, sedangkan *testing beta* melalui proses uji coba skala kecil, pengguna game memberikan tanggapan sangat baik dengan nilai rata-rata 3.89 (97.22 %). Hasil penilaian kelayakan oleh ahli media 126.5 (81.09%), ahli materi nilai-nilai edukasi 176.5 (81.71%) dan materi pertemanan 79.5 (82.81%). Secara keseluruhan jumlah nilai validasi ahli rata-rata 127.5 atau 81.87 % dengan interpretasi sangat layak. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa game *Visual Novel (VN)* “Semangat Juang Gasgus Friends” sangat layak sebagai game edukasi konsep pertemanan.

Kata kunci : Game Visual Novel, Edukasi, Pertemanan, MDLC

ABSTRACT

At the present time, games are rapidly developed in which they provide various genres. One of which is a visual novel featuring narration and text dialogue aided by character images and backgrounds. However, this development draws criticism as it showcases contents that do not fit the norms. Thus, it is necessary to design an educational game that is able to exemplify exemplary attitude and behavior to users in a real-life relationship. This research aims to design a visual novel (VN) educational game with the concept of friendship and find out the game feasibility to help strengthen the character education program. This research applies Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method consisting of six stages: Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, and Distribution. This research also employs several devices comprising photoshop/CorelDraw, RPG Maker MV, and Celtx. The result shows that educational game of visual novel entitled "Semangat Juang Gasgus Friends" can be designed using windows operating system. The application testing uses alpha testing and beta testing. In particular, the alpha testing uses black box testing, obtaining valid criteria and white box testing, showing running properly. On the other hand, beta testing through a small-scale trial process obtains excellent responses from users with an average of 3.89 (97.22%). The results of feasibility assessment from media expert, educational values and material expert, and topics of friendship obtain 126.5 (81.09%), 176.5 (81.71), and 79.5 (82.81%), respectively. In general, the average of experts' validation scores is 127.5 or 81.87%, which can be interpreted that the game is feasible. Hence, it concludes that Visual Novel (VN) game, entitled "Semangat Juang Gasgus Friends" is feasible as an educational game with the concept of friendship.

Keywords: Visual Novel Game, Education, Friendship, MDLC

