

PERANCANGAN GAME ANDROID NOVEL VISUAL “MALIN KUNDANG” MENGUNAKAN RENPY VISUAL NOVEL ENGINE

Oleh:

Khevin Asyahda ¹⁾

Ari Purno Wahyu Wibowo ²⁾

Universitas Widyatama, Bandung ^{1,2)}

E-mail:

khevinasyahda@widyatama.ac.id ¹⁾

ari.purno@widyatama.ac.id ²⁾

ABSTRACT

The Indonesian nation has many diverse folklore in each tribe or region, each of which has folklore based on figures, customs, culture, legends and mythology. In general, folklore is usually passed down from generation to generation and from word of mouth to being known by the wider community. Many moral messages are contained so that they can be used as guidelines for the formation of self-character to be applied to the norms of life. But over time, folklore began to be eroded by the influence of globalization. So it is necessary to have new means to be able to maintain and preserve folklore so that it continues to exist according to the times. With the Renpy visual novel engine, folklore can be realized in the form of a visual novel game. This study uses the Extreme Programming (XP) application software development method. The researcher hopes that the creation of this visual novel game can become a new tool for preserving folklore.

Keywords: *Malin Kundang, Game, Android, Visual Novel, Renpy*

ABSTRAK

Bangsa Indonesia memiliki banyak beragam cerita rakyat pada setiap suku atau suatu daerah masing-masing mempunyai cerita rakyat berdasarkan tokoh-tokoh, adat, budaya, legenda, dan mitologi. Umumnya Cerita rakyat biasanya diturunkan dari kisah turun temurun serta dari lisan ke lisan hingga dikenal oleh masyarakat luas. Banyak pesan moral yang terkandung sehingga dapat dijadikan pedoman untuk pembentukan karakter diri untuk diterapkan pada norma kehidupan. Namun seiring berjalannya waktu cerita rakyat mulai tergerus oleh pengaruh globalisasi. Sehingga perlu adanya sarana baru untuk dapat mempertahankan dan melestarikan cerita rakyat agar tetap eksis sesuai perkembangan zaman. Dengan Renpy visual novel engine dapat merealisasikan cerita rakyat dalam bentuk game visual novel. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan perangkat lunak aplikasi Extreme Programming (XP). Peneliti berharap dibuatnya game novel visual ini dapat menjadikan sarana baru untuk melestarikan cerita rakyat.

Kata Kunci: *Malin Kundang, Game, Android, Novel Visual, Renpy*

1. PENDAHULUAN

Cerita rakyat merupakan cerita yang kaya akan nilai-nilai etika maupun mengandung pesan moral. Bangsa Indonesia memiliki banyak beragam cerita rakyat pada setiap suku atau suatu daerah

masing-masing mempunyai cerita rakyat berdasarkan tokoh-tokoh, adat, budaya, legenda, dan mitologi. Umumnya Cerita rakyat biasanya diturunkan dari kisah turun temurun serta dari lisan ke lisan hingga dikenal oleh masyarakat luas.

Banyak pesan moral yang terkandung sehingga dapat dijadikan pedoman untuk pembentukan karakter diri untuk diterapkan pada norma kehidupan.

Seiring perkembangan zaman cerita rakyat kini mulai kehilangan eksistensi karena kurang diminati oleh masyarakat ada banyak faktor yang dapat mempengaruhi mulai dari orang tua yang mulai malas menceritakan cerita, anak-anak lebih tertarik pada cerita bertema anak-anak seperti kartun. Sehingga perlu adanya sarana baru untuk dapat mempertahankan dan melestarikan cerita rakyat agar tetap eksis sesuai perkembangan zaman. Selain penyebarannya melalui secara lisan umumnya cerita rakyat dikemas dalam bentuk buku cerita, animasi kartun, dan film.

Dengan game sebagai sarana akan dikemas secara menarik berhubungan game tidak hanya diminati kalangan anak-anak saja tetapi juga orang dewasa. Menjadikan game sebagai media hiburan dikala senggang tidak bisa lepas dari kehidupan sehari-hari. Bermain game dapat memberikan beberapa manfaat bagi pemainnya, termasuk meningkatkan keterampilan motorik, membantu dalam pengembangan kemampuan berpikir dan berkomunikasi, serta meningkatkan kreativitas.

Selain itu, bermain game juga dapat menjadi cara yang efektif untuk mengeluarkan stress dan menyenangkan. Namun, seperti halnya dengan semua hal lain, penting untuk memastikan bahwa game tidak menjadi sumber masalah atau mengganggu kegiatan sehari-hari seseorang.

Dalam uraian permasalahan diatas peneliti ingin membuat sebuah game novel visual yang diambil dari cerita rakyat asal Sumatera Barat yaitu Malin Kundang sebagai objeknya serta menggunakan perangkat lunak Renpy sebagai Game Engine. Dengan menggunakan Renpy dapat merealisasikan cerita rakyat menjadi sebuah Game. Dengan ini Peneliti berharap dibuatnya game novel visual ini dapat menjadikan sarana baru untuk melestarikan cerita rakyat.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Cerita Rakyat

Cerita rakyat adalah cerita yang berkembang pada suatu daerah atau suku bangsa tertentu umumnya penyampaiannya melalui lisan secara turun temurun. Cerita yang terkandung pada cerita rakyat biasanya terdapat unsur pesan moral yang dapat diambil sebagai pelajaran untuk mengembangkan pembentukan karakter diri pada seseorang.

2.2. *Android*

Android adalah sistem operasi yang dikembangkan oleh Google bersifat open source untuk perangkat seperti smartphone, smart TV, dan tablet. Android menggunakan kernel Linux dan dirancang untuk membuat perangkat seluler lebih mudah digunakan dan lebih fleksibel. Banyak perangkat seluler saat ini menggunakan sistem operasi Android, sehingga banyak aplikasi dan game yang dapat diinstal di perangkat seluler dengan sistem operasi Android.

2.3. *Renpy Engine Visual Novel*

Renpy Visual Novel Engine adalah mesin perangkat lunak open source yang memfasilitasi pembuatan game novel visual menggunakan bahasa pemrograman Python. Renpy juga dapat membangun distribusi produk menggunakan sistem operasi Windows, Android, dan iOS.

3. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini Metode yang akan diterapkan pada game Visual novel menggunakan Extreme Programming (XP). Extreme Programming adalah salah satu metode dalam pengembangan aplikasi Agile Software Development yang dikhususkan pada rancang bangun

perangkat lunak dengan tangkas. Berikut tahapan dari metode Extreme Programming:

1. Planning

Tahapan pertama melakukan perencanaan pada rancang bangun pada game yang akan dibuat mulai dari fungsi-fungsi, fitur yang tersedia, story output yang dihasilkan serta aplikasi apa yang akan digunakan.

2. Desain (Perancangan)

Tahapan ini membuat rancangan sistem game akan dibuat.

3. Coding (Pemrograman)

Tahapan ini melakukan implementasi tahapan sebelumnya kedalam bentuk pemrograman.

4. Testing (Pengujian)

Melakukan uji coba game (produk) yang telah dibuat bertujuan untuk mengetahui fungsi-fungsi sudah berjalan dengan semestinya serta melakukan pengecekan kembali jika masih program yang harus diperbaiki.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Perancangan Karakter

1. Malin Kundang



Gambar 2. Malin Kundang (Remaja)



Gambar 3. Malin Kundang (Dewasa)

2. Mande Rubayah



Gambar 4. Mande Rubayah (Ibunda Malin saat Masih Muda)



Gambar 5. Mande Rubayah (Ibunda Malin Mulai Tua Renta dan Sakit-sakitan)

3. Istri Malin Kundang



Gambar 6. Istri Malin Kundang

4. Penduduk



Gambar 7. Penduduk (Tokoh Tambahan)

4.2. Perancangan Background

1. Latar Tepi Pantai



Gambar 8. Tampilan (Background) Tepi Pantai

2. Latar Teras Depan Rumah Malin



Gambar 9. Tampilan (Background) Teras Depan Rumah Malin

3. Latar Kapal Malin Kundang



Gambar 10. Tampilan (Background) Kapal Malin Kundang

4. Latar Badai Petir



Gambar 11. Tampilan (Background) Badai Petir

5. Latar Patung Batu Malin Kundang



Gambar 12. Tampilan Patung Batu Malin Kundang

4.3. Implementasi

1. Interfaces Halaman Awal Permainan

a) Halaman Utama Permainan



Gambar 13. Tampilan Halaman Utama Permainan

Gambar 13. Menjelaskan tampilan halaman awal saat masuk ke dalam game. Pemain dapat memilih opsi menu yang tersedia Start untuk memulai permainan, untuk Pemain yang sudah memiliki data Save pada game dapat memilih opsi Load, dan opsi menu lainnya.

b) Halaman Menu (Load)



Gambar 14. Tampilan Halaman Menu (Load)

Gambar 14. Pada Halaman Load di tunjukan untuk Pemain yang sudah memainkan permainan pada sebelumnya dengan syarat telah menyimpan data Save pada permainan. Pemain dapat memilih data Save yang telah disimpan tersebut untuk melanjutkan permainan.

c) Halaman Menu (Preferences)



Gambar 15. Tampilan Halaman Menu (Preferences)

Gambar 15. Halaman Preferences Pemain dapat mengatur ukuran Display, mengatur kecepatan dialog, serta mengatur tinggi rendahnya volume musik dan volume suara pada permainan.

d) Halaman Menu (About)



Gambar 16. Tampilan Halaman Menu (About)

Gambar 16. Pada Halaman About menjelaskan deskripsi tentang game Malin Kundang dan versi yang sedang digunakan.

2. Interfaces Gameplay

a. Skenario 1



Gambar 17. Tampilan Dialog 1 (Skenario 1)



Gambar 18. Tampilan Dialog 2 (Skenario 1)

Gambar 17, 18. Cerita dimulai saat Malin tengah merenung duduk sendirian di tepi pantai meratapi nasib. Kemudian

Ibunda Malin datang yang tengah mencari Malin dan memanggil Malin. Setelah bertemu dengan sang ibunda Malin bercerita ingin mengubah nasib keluarga dan meminta izin dengan sang ibu untuk pergi merantau. Awalnya Ibu Malin bersikeras menolak tapi pada akhirnya luluh juga mengizinkan Malin untuk pergi merantau.

b. Skenario 2



Gambar 19. Tampilan Dialog 1 (Skenario 2)

Gambar 19. Menjelaskan tentang Ibunda Malin yang menunggu kepulangan anaknya Malin hari demi hari walaupun tak kunjung mendapatkan kabar.

c. Skenario 3



Gambar 20. Tampilan Dialog 1 (Skenario 3)

Gambar 20. Setelah bertahun-tahun Malin akhirnya pulang ke kampung halamannya.



Gambar 21. Tampilan Dialog 2 (Skenario 3)



Gambar 22. Tampilan Dialog 3 (Skenario 3)

Gambar 21, 22. Menjelaskan adegan saat Ibu malin langsung berlari kearah Malin dan memeluk secara tiba-tiba. Istri Malin yang tidak senang melihat wanita tua yang didepannya kemudian menghina dia saat yang tidak terduga Malin pun mendorong Ibunya hingga terjatuh dan tidak mengakui bahwa itu ibunya. Malin dan Istrinya pun bergegas kembali ke kapal meninggalkan Ibunya.



Gambar 23. Tampilan Dialog 4 (Skenario 3)

Gambar 23. Setelah mendapat perlakuan buruk dari sang anak Ibunda Malin kemudian berdoa kepada Tuhan untuk memberi hukuman yang layak jika itu memang benar anaknya.

d. Skenario 4



Gambar 24. Tampilan Dialog 1 (Skenario 4)

Gambar 24. Setelah Malin pergi meninggalkan sang ibunda dan pergi

berlayar kemudian cuaca tiba-tiba berubah menjadi gelap dan badai petir besar melanda dan kapal yang dinaiki Malin pun terkena oleh petir hingga hancur berkeping-keping.

e. Skenario 5



Gambar 25. Tampilan Dialog 1 (Skenario 5)

Gambar 25. Setelah badai berlalu muncul sesosok batu yang menyerupai manusia yang sedang sujud. Sosok itulah yang dipercayai sebagai Malin Kundang yang durhaka pada ibunya.

4.4. Hasil Pengujian Fungsional

Tabel 1. Hasil Uji Coba

No.	Fungsi	Keterangan	Status
1	Start	Untuk memulai permainan	Sukses
2	Load	Memuat permainan	Sukses
3	Preferences	Setting permainan	Sukses
4	About	Deskripsi permainan	Sukses
5	Help	Penjelasan tombol permainan	Sukses
6	Exit	Keluar permainan	Sukses
7	Back	Kembali ke adegan sebelumnya	Sukses
8	History	Membaca riwayat dialog	Sukses
9	Skip	Melewati Skenario	Sukses
10	Auto	Membaca dialog secara otomatis	Sukses
11	Save	Menyimpan permainan	Sukses
12	Q. Save	Menyimpan permainan secara cepat	Sukses
13	Q. Load	Memuat permainan secara cepat	Sukses
14	Prefs	Setting dalam permainan	Sukses

Setelah melakukan Uji coba Fungsional semua fungsi berjalan dengan baik.

5. SIMPULAN

Berdasarkan hasil perancangan game visual novel menggunakan Renpy Visual Novel Engine dari hasil dan pembahasan dapat meraih kesimpulan sebagai berikut :

1. Penerapan pada cerita rakyat Malin Kundang berhasil terealisasi menjadi sebuah game visual novel.
2. Penerapan Cerita rakyat pada game Novel Visual menambah kesan menarik dan menjadi lebih interaktif.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Putra, I. R. F. E., Kasih, P., & Mahdiyah, U. (2021). Aplikasi Game Visual Novel Sebagai Media Pembelajaran dalam Pengenalan Teknologi Komputer Menggunakan Aplikasi Ren'py. In Prosiding SEMNAS INOTEK (Seminar Nasional Inovasi Teknologi) (Vol. 5, No. 1, pp. 077-084).
- Adnas, D. A. (2021). Perancangan Game Visual Novel Untuk Anak SD Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris. *Journal of Information System and Technology*, 2(3), 1-9.
- Hardy, W. A., Willyanto, L., & Andjarwirawan, J. (2019). Perancangan Game Engine Untuk Game Visual Novel Berbasis Android Dengan Diagram Alur Cerita. *Jurnal Infra*, 7(1), 260-264.
- Insanittaqwa, V. F., Kuswardayan, I., & Sunaryono, D. (2014). Game edukasi 'simulasi haji' menggunakan ren'py pada perangkat android untuk simulasi perjalanan ibadah haji. *Jurnal Teknik ITS*, 3(1), A52-A57.
- Noprita Elisabeth, S., & Hermita, R. (2020). Perancangan Game Novel Visual Cerita Rakyat Nusantara'Asal Mula Danau Toba'Menggunakan Renpy Visual Novel Engine Designing a Visual Novel Game in Nusantara Folklore'The Origin of Lake Toba'using Renpy Visual Novel.
- Rizki, M., Away, M. I., Kusuma, A. U., & Rusdi, I. (2022). PEMBUATAN GAME VISUAL NOVEL "POETRI" MENGGUNAKAN REN'PY BERBASIS ANDROID. *Smart Comp: Jurnalnya Orang Pintar Komputer*, 11(2), 203-209.
- Ahmad, I., Borman, R. I., Fakhrurozi, J., & Caksana, G. G. (2020). Software development dengan Extreme Programming (XP) pada aplikasi deteksi kemiripan judul skripsi berbasis Android. *INOVTEK Polbeng-Seri Informatika*, 5(2), 297-307.