

**PENGENALAN WISATA BANJAR PASAR TERAPUNG
MENGUNAKAN *GAME* VISUAL NOVEL
BERBASIS DESKTOP (*REN'PY*)**

SKRIPSI



Disusun Oleh:
Maulinda
NIM. 2011102106051

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS, TEKNOLOGI, DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA
KALIMANTAN SELATAN
2024**

**PENGENALAN WISATA BANJAR PASAR TERAPUNG
MENGUNAKAN *GAME* VISUAL NOVEL
BERBASIS DESKTOP (*REN'PY*)**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar
Sarjana Komputer (S.Kom)



Disusun Oleh:
Maulinda
NIM. 2011102106051

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS, TEKNOLOGI, DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA
KALIMANTAN SELATAN**

2024

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGENALAN WISATA BANJAR PASAR TERAPUNG MENGGUNAKAN
GAME VISUAL NOVEL BERBASIS DEKSTOP (REN'PY)**

OLEH:

**MAULINDA
NIM. 2011102106051**

Telah diujikan dan didepan Dewan Penguji pada 21 Agustus 2024 dan
dinyatakan lulus setelah memenuhi syarat Dewan Penguji

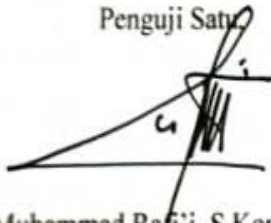
Banjar,2024

Pembimbing,



Muhammad Fajrian Noor, S.Kom., M.Kom
NIDN. 1109119101

Penguji Satu,



Muhammad Rafi'i, S.Kom, M.C
NIDN. 1108047901

Penguji Dua,



H. Sofyar, ST, M.Eng
NIDN. 0028037201

Koordinator Program Studi,



H. Sofyar, ST, M.Eng
NIDN. 0028037201

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Maulinda
NIM : 2011102102106051
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Sains, Teknologi, dan Kesehatan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

Pengenalan Wisata Banjar Pasar Terapung Menggunakan *Game* Visual Novel Berbasis Desktop (*Ren'Py*):

1. Merupakan hasil karya tulis ilmiah sendiri dan bukan hasil karya tulis ilmiah oranglain (plagiat).
2. Saya mengizinkan untuk dijadikan publikasi ilmiah oleh pembimbing.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima konsekuensi apapun sesuai aturan yang berlaku apabila dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Banjarmasin, 18 Agustus 2024



Maulinda

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur dan kerendahan hati, skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Allah SWT, atas segala rahmat dan hidayah-Nya yang tak terhingga, serta kekuatan yang telah diberikan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Kedua orang tua tercinta, yang dengan penuh cinta, kasih sayang, doa, dan dukungan tiada henti telah mengantarkan saya hingga ke tahap ini. Kalian adalah sumber inspirasi dan motivasi terbesar dalam hidup saya.
3. Keluarga besar, yang selalu menjadi penyemangat dan memberikan dukungan moral serta material selama masa studi ini.
4. Dosen pembimbing, yang telah dengan sabar membimbing, memberikan arahan, dan berbagi ilmu selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas semua masukan dan dukungan yang berharga.
5. Teman-teman, yang selalu ada dalam suka dan duka selama masa perkuliahan. Terima kasih atas kebersamaan, dukungan, dan semangat yang telah diberikan.

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan menjadi kontribusi yang berarti bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang Teknik Informatika dan pengenalan budaya lokal melalui media digital.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "**Pengenalan Budaya Banjar Pasar Terapung Menggunakan *Game* Visual Novel Berbasis Desktop**" ini dengan baik dan tepat waktu. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Teknik Informatika di Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Selatan. Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Muhammad Fajrian Noor, S.Kom, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi yang sangat berarti dalam penyusunan skripsi ini.
2. H. Sofyar, ST, M.Eng, atas kesempatan dan fasilitas yang diberikan selama masa studi.
3. Kedua orang tua tercinta, yang selalu memberikan doa, kasih sayang, dan dukungan yang tiada henti-hentinya, baik secara moral maupun material.
4. Seluruh dosen dan staf akademik di Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Selatan, yang telah memberikan ilmu dan pengalaman berharga selama masa perkuliahan.
5. Teman-teman dan rekan seperjuangan, yang selalu memberikan semangat, dukungan, serta kebersamaan selama masa penyusunan skripsi ini.
6. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah memberikan bantuan dan dukungannya dalam berbagai bentuk selama penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan memberikan kontribusi yang positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pengenalan budaya lokal melalui media digital.

Banjarmasin, 18 Agustus 2024



Maulinda

DAFTAR ISI

SAMPUL DEPAN	i
HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
ABSTRAK	1
ABSTRACT	2
BAB I PENDAHULUAN	3
1.1 Latar Belakang	3
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Batasan Masalah.....	7
1.4 Tujuan Penelitian.....	7
1.5 Manfaat Penelitian.....	8
1.6 Sistematika Penulisan.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1 Landasan Teori	11
2.1.1 Penggunaan Media Digital untuk Promosi Budaya	11
2.1.2 Game Visual Novel sebagai Media Edukasi.....	13
2.1.3 Pasar Terapung.....	15
2.1.4 Game Visual Novel.....	17
2.1.5 Ren'Py.....	18
2.1.6 <i>Unified Modelling Language (UML)</i>	19
2.1.7 Aplikasi Berbasis Dekstop.....	23
2.1.8 <i>Python</i>	25
2.1.9 Point Tool SAI	26
2.2 Dasar Teori	27
2.2.1 Komunikasi Budaya.....	27

2.2.2	Teori Narasi dalam Game	30
2.2.3	Metodologi Kualitatif dalam Penelitian Media.....	32
2.2.4	Model Evaluasi Media Interaktif	34
2.3	Penelitian Terdahulu	37
BAB III METODE PENELITIAN		39
3.1	Tahapan Pelaksanaan Proses Penelitian	39
3.1.1	Identifikasi Masalah.....	39
3.1.2	Studi Literatur	39
3.1.3	Perancangan Game.....	40
3.1.4	Pengembangan <i>Game</i>	40
3.1.5	Pengujian dan Evaluasi	40
3.1.6	Analisis Data	41
3.1.7	Penyusunan Laporan	41
3.2	Bahan dan Peralatan yang Digunakan.....	41
3.2.1	Perangkat Lunak	42
3.2.2	Perangkat Keras	42
3.2.3	Bahan Referensi	43
3.2.4	Model/Perancangan.....	44
3.2.5	Konsep dan Ide Awal.....	44
3.2.6	Pengembangan Alur Cerita	44
3.2.7	Desain Visual dan Grafis	45
3.2.8	Desain Audio dan Musik	46
3.2.9	Pengujian dan Umpan Balik	47
3.2.10	Implementasi dan Penyebaran	47
3.3	Landasan Berpikir	48
3.4	Lokasi Penelitian	48
3.5	Prosedur Penelitian.....	49
3.6	Data Penelitian	52
3.7	Alat Instrumen	52
3.8	Perancangan Penelitian	53
3.8.1	Profil <i>Game</i>	53
3.8.2	<i>Genre</i>	54
3.8.3	<i>Gameplay</i>	55

3.8.4	Perancangan Antarmuka	56
3.8.5	Desain Karakter	60
3.8.6	Desain <i>Background</i> /lingkungan.....	60
3.8.7	<i>Story</i>	61
3.9	Waktu Penelitian	62
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		64
4.1	Hasil Tahapan Proses Penelitian	64
4.1.1	Persiapan dan Pengumpulan Data.....	64
4.1.2	Pengembangan <i>Game</i>	65
4.1.3	Pengujian dan Revisi.....	66
4.1.4	Publikasi <i>Game</i>	66
4.2	Implementasi Model/Perancangan	67
4.2.1	Desain Karakter dan Latar Belakang Visual.....	67
4.2.2	Pengembangan Alur Cerita	68
4.2.3	Integrasi Elemen Visual dan Audio	69
4.2.4	Implementasi dan Pengujian	69
4.2.5	Penyempurnaan dan Publikasi	70
4.3	Pengujian.....	71
4.3.1	Pengujian Internal	71
4.3.2	Pengujian Eksternal	72
4.3.3	Hasil Pengujian dan Analisis Data.....	72
4.3.4	Evaluasi Efektivitas <i>Game</i>	73
4.3.5	Penyempurnaan <i>Game</i>	74
4.4	Pembahasan	75
4.4.1	Keberhasilan dan Tantangan.....	75
4.4.2	Kontribusi Penelitian pada Promosi Budaya melalui Media Digita	76
4.4.3	Rekomendasi untuk Penelitian Selanjutnya.....	Error! Bookmark not defined.
4.4.4	Evaluasi Tujuan Penelitian	76
BAB V PENUTUP.....		78
5.1	Kesimpulan.....	78
5.2	Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA.....		80

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Sejenis	37
Tabel 3.1 Tabel <i>Timeline</i> Kegiatan Penelitian	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Bagan Landasan Berfikir	48
Gambar 3.2 Pasar Terapung di Siring Banjarmasin.....	49
Gambar 3.3 Bagan Alur Penelitian	50
Gambar 3.4. Main Menu game Floating Market	56
Gambar 3.5. Tampilan Start Game.	57
Gambar 3.6. Tampilan Menu Muat.....	58
Gambar 3.7. Tampilan Menu Setting.....	58
Gambar 3.8. Tampilan Menu About	59
Gambar 3.9. Tampilan Menu Bantuan.....	59
Gambar 3.10. Desain awal karakter utama	60
Gambar 3.11. Desain Background	60
Gambar 3.12 Bagan Alur Aplikasi.....	62

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengenalkan dan membantu mempromosikan Pasar Terapung dengan menggunakan media yang bisa di akses oleh semua kalangan, media edukatif dan interaktif.

Metodologi penelitian yang digunakan adalah Kualitatif dengan ruang lingkup penelitian Pasar Terapung sebagai objek, *Game Visual Novel* yang mencakup Fitur-fitur yang ada di dalam *Game* seperti animasi, dan informasi seputar pasar terapung di banjarmain.

Dari hasil tahapan penelitian di lanjut dengan implementasi model/perancangan hingga pengujian didapat pembahasan bahwa penelitian berhasil membuktikan potensi media digital untuk promosi budaya lokal secara interaktif dan edukatif.

Kata kunci: Pasar Terapung, *Game Visual Novel*, Ren'py

ABSTRACT

This research aims to introduce and help promote the Floating Market by using a medium that is accessible to all, an educational, and interactive platform. The research methodology employed is qualitative, with the scope of the study focusing on the Floating Market as the object, and the Visual Novel Game encompassing features such as animations and information related to the Floating Market in Banjarmasin.

Following the stages of research, including the implementation and testing of the model/design, the discussion reveals that the study successfully demonstrates the potential of digital media for promoting local culture in an interactive and educational manner.

Keywords: *Floating Market, Visual Novel Game, Ren'Py*

