

# Perancangan *Game Visual Novel* Untuk Anak SD Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris

Diny Anggraini<sup>1</sup>, Marilyn Fu<sup>2</sup>

Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer  
Universitas Internasional Batam

Email: [diny.anggriani@uib.ac.id](mailto:diny.anggriani@uib.ac.id), [Freyamarilyn@gmail.com](mailto:Freyamarilyn@gmail.com)

## Abstrak

Berkembangnya teknologi informasi yang telah mempengaruhi proses belajar mengajar merupakan latar belakang pembuatan penelitian ini. Dibanding dengan pembelajaran yang bersifat konvensional, pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran multimedia jauh lebih mudah digunakan dan siswa juga lebih mudah mengerti pembelajaran karena lebih menarik perhatian. Media pembelajaran dirancang sebagai *game* sehingga siswa bisa bermain sekaligus belajar. Maka itu penulis merancang *game* visual novel ini dengan tujuan meningkatkan kualitas belajar mengajar dalam pembelajaran bahasa Inggris yang merupakan tema media pembelajaran ini. Penulis menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) sebagai panduan dalam menyelesaikan penelitian secara lancar. Media pembelajaran dibuat dengan menggunakan program aplikasi Renpy dengan aplikasi pembantu lainnya yaitu Coreldraw dan The Sims 4. Media pembelajaran ini berbasis *windows* dan *android*.

**Kata kunci:** media pembelajaran, *visual novel*, *renpy*, *android*, *windows*.

Copyright © Journal of Information System and Technology. All rights reserved

## I. PENDAHULUAN

Teknologi informasi telah berevolusi dengan pesat, sehingga fungsi dan penggunaan multimedia juga terpengaruhi. Fungsi multimedia dilibatkan untuk banyak bidang kegiatan, tidak hanya dunia hiburan tetapi juga bidang iklan, permainan komputer, bisnis, penerbitan elektronik, komunikasi hingga proses belajar mengajar (Novaliendry, 2013). Multimedia pada proses belajar mengajar sudah banyak ditemui karena dinyatakan dapat mempermudah proses pembelajaran. Menurut Satrio, & Gafur (2017), penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga mereka dapat memiliki rata-rata hasil belajar di atas standar minimal kelulusan. Metode pembelajaran saat ini masih ada yang bersifat konvensional, sedangkan

pembelajaran yang menggunakan multimedia pada saat ini sudah tidak asing lagi. Akan lebih baik bila proses belajar mengajar dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan edukasi. Media pembelajaran tersebut dapat diterapkan pada pelajaran bahasa Inggris, dengan mendukung siswa untuk lebih cepat menghafal karena lebih menarik dan membuat siswa lebih aktif. Media pembelajaran tersebut dapat ditemui melalui CD pembelajaran maupun aplikasi yang berupa *game* edukasi.

Menurut Novaliendry (2013), *game* edukasi dapat diartikan sebagai pembelajaran yang disertai dengan permainan merupakan cara belajar terbaru yang dapat meningkatkan cara pemahaman karena disertai dengan permainan sehingga membuat siswa menjadi aktif. Pemanfaatan

*game* dalam pembelajaran lebih efektif dibandingkan dengan penggunaan buku yang biasanya digunakan sebagai alat pembelajaran saat ini. Selain lebih menarik, siswa akan lebih mengerti materi pembelajaran dengan mengalami sendiri permasalahan secara langsung pada *game* tersebut. Salah satu *game* yang digunakan untuk media pembelajaran yaitu *Visual Novel*. Novel Visual yang bisa disebut sebagai *Sound Novel* adalah permainan interaksi fiksi yang biasa dimainkan di komputer dan juga bisa dimainkan di *game console* seperti PSP. *Game* ini berbasis fiksi interaktif yang menampilkan cerita novel dalam bentuk gambar-gambar statis (yang digambar dengan gaya kartun), 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 (Insani, Suprptono, & Hakim, 2016). Dengan *game* novel visual, pemain dapat mengalami sendiri kejadian dan menyelesaikan permasalahan dalam *game* tersebut secara langsung seolah pemain merupakan karakter utama pada *game* edukasi tersebut.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan, dengan ini penulis mengangkat sebuah judul penelitian yang berjudul “Perancangan *Game Visual Novel* Untuk Anak SD Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris”.

## II. TUJUAN DAN MANFAAT

Ada juga tujuan dalam perancangan *game Visual Novel* ini bagi penggunaannya, yaitu menyampaikan cara belajar *tenses* bahasa Inggris dengan metode yang lebih menarik yaitu dengan bermain *game Visual Novel*, selain bermain, pengguna juga sekaligus belajar. Manfaat dari skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Menciptakan *game visual novel* untuk media pembelajaran bahasa Inggris anak SD.
2. Mengembangkan kualitas serta memudahkan proses belajar mengajar dalam memahami pelajaran bahasa Inggris.
3. Mengembangkan ilmu pengetahuan penulis dalam pembuatan *game Visual Novel*
4. Sebagai salah satu syarat kelulusan Skripsi dan Strata Satu (S1).

## III. LANDASAN TEORI

### A. Multimedia

Multimedia menurut kamus besar bahasa Indonesia diartikan sebagai, penyediaan informasi pada komputer yang menggunakan suara, grafika, animasi, dan teks. Menurut Novaliendry (2013), multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, suara, video dan animasi, dimana hasil penggabungan unsur-unsur tersebut akan menampilkan informasi yang lebih interaktif. Menurut (Nurhardian, Ferdiansyah & Dwiyatno, 2015) multimedia memiliki beberapa komponen, yaitu:

#### 1. Teks

Teks adalah suatu kombinasi huruf yang membentuk suatu kata atau kalimat yang menjelaskan suatu maksud atau materi pembelajaran yang dapat dipahami oleh orang yang membacanya. Teks merupakan dasar dari pengolahan kata dan informasi multimedia berbasis multimedia. Penggunaan teks pada multimedia perlu memperhatikan penggunaan jenis huruf, ukuran huruf, dan *style* hurufnya.

#### 2. Grafik (Gambar)

Gambar menjadi salah satu yang termasuk dalam multimedia karena manusia cenderung lebih

mudah menangkap maksud suatu informasi melalui gambar daripada teks.

Ada juga menurut Nurhardian, Ferdiansyah & Dwiyatno (2015) gambar dibagi menjadi dua jenis:

- a. Vektor. Gambar yang berbasis vektor merupakan gambar yang menggunakan rumus-rumus matematika sebagai dasar menampilkan gambar. Gambar dibentuk dengan beberapa poin. Dari beberapa poin tersebut, diterapkan rumus-rumus matematika yang dapat diterjemahkan menjadi gambar.
- b. Bitmap. Adalah gambar yang didasarkan dari representasi bit-bit yang membentuk pixel dan warna. Kualitas gambar bergantung pada resolusi ketajaman warna. Resolusi merupakan ukuran panjang dan lebar suatu gambar, biasanya dinyatakan dalam ukuran pixel.

### 3. Suara

Suara berarti “suara” atau “reproduksi suara”. Dalam ilmu fisika, suara adalah bentuk energi yang disebut sebagai energi akustik. Secara khusus, mengacu pada rentang frekuensi yang dapat dideteksi oleh telinga manusia, sekitar 20Hz ke 20kHz. Format suara dapat berupa, AAC (*Advance audio codec*), MP3, WMA (*Windows Media Audio*), OGG, Real Audio, & Wav.

### 4. Video

Merupakan sekumpulan gambar mati atau tidak bergerak yang dibaca secara berurutan sehingga bisa terlihat seperti berjalan. Kualitas video diukur

dari fps atau *Frame per Second*, dimana 60fps itu berarti ada pembacaan 60 gambar dalam 1 detik, semakin besar ukuran fps sebuah video semakin bagus dan halus video itu bergerak.

### 5. Animasi

Animasi adalah rangkaian gambar yang disusun berurutan dapat disebut *frame*. Suatu *frame* terdiri dari satu gambar. Bila kumpulan gambar tersebut disusun secara beraturan, maka akan tampak seperti bergerak.

#### B. Animasi

Animasi adalah rangkaian gambar yang disusun berurutan dapat disebut *frame*. Suatu *frame* terdiri dari satu gambar. Bila kumpulan gambar tersebut disusun secara beraturan, maka akan tampak seperti bergerak. Dapat diartikan juga sebagai tampilan cepat dari urutan gambar 2D atau 3D untuk menciptakan sebuah ilusi gerak (Nurhardian, Ferdiansyah & Dwiyatno, 2015). Menurut pernyataannya, manfaat animasi dalam multimedia dapat berupa:

1. Menunjukkan objek dengan ide.
2. Menjelaskan konsep yang susah dimengerti.
3. Menjelaskan konsep yang abstrak menjadi konkrit.
4. Menunjukkan dengan jelas langkah procedural.

#### C. Visual Novel

Menurut Insani, Suprptoно & Hakim (2016), Novel Visual atau lebih sering disebut dengan *sound novel* merupakan sebuah permainan interaksi fiksi yang biasanya dimainkan pada PC (*Personal Computer*) atau *game console*. Merupakan *game* yang berbasis interaksi fiksi yang menampilkan cerita novel tetapi dengan bentuk gambar-gambar statis dan disertai dengan kotak percakapan sebagai penyampaian narasi atau dialog setiap karakternya, dan terkadang memiliki suara

sehingga karakter terlihat lebih hidup dan dapat berbicara.

*Visual novel game* merupakan sebuah *game* dengan format *story-telling*, yang dapat diartikan sebagai permainan yang mengatur sebuah alur cerita dengan dialog yang diberikan dalam permainan sehingga pemain dapat mendalami kisah dalam *visual novel game* tersebut dan mengikut sertakan pemain dalam permainan tersebut. *Visual novel game* dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran karena siswa dapat menikmati pembelajaran yang terdapat didalamnya (Satrio & Gafur, 2017).

#### D. MDLC

Menurut Rahman & Tresnawati (2016), metode MDLC ini terdiri dari 6 tahap yaitu:

##### 1. *Concept*

Menurut Efwan, Bunyamin & Wahyudin (2014), tahap konsep merupakan tahap dimana tujuan dan pengguna aplikasi ditentukan. Selain itu, jenis aplikasi apa yang akan dihasilkan juga ditentukan dalam tahap ini. Karakteristik pengguna juga dapat mempengaruhi jenis desain yang akan dibuat.

##### 2. *Design*

Menurut Novaliendry (2013), merupakan tahap penggambaran tampilan dari setiap *scene* dan membuat spesifikasi struktur aplikasi yang akan dibuat. Tahap ini biasanya menggunakan *storyboard* untuk menggambarkan gambaran aplikasi.

##### 3. *Material Collecting*

Menurut Efwan, Bunyamin & Wahyudin (2014), merupakan tahap pengumpulan bahan yang diperlukan dalam aplikasi seperti gambar, video, animasi, audio, teori, dan lain-lain.

##### 4. *Assembly*

Menurut Rahman & Tresnawati (2016), adalah tahap dari bahan-bahan yang sudah terkoleksi berdasarkan kebutuhan aplikasi digabungkan dan diolah menjadi aplikasi yang diinginkan.

##### 5. *Testing*

Menurut Efwan, Bunyamin & Wahyudin (2014), merupakan tahap pengujian kesalahan dalam aplikasi, jika terjadi kesalahan maka akan diperbaiki.

##### 6. *Distribution*

Menurut Efwan, Bunyamin & Wahyudin (2014), merupakan tahap dimana aplikasi yang dibuat ditampung pada sebuah media penyimpanan.

#### E. *Black Box dan White Box Testing*

Menurut Mustaqbal, Firdaus & Rahmadi (2015) *White box testing* adalah cara uji coba dengan melihat kedalam modul untuk meneliti kode-kode pada program, bila hasil akhir tidak sesuai dengan yang diharapkan, maka akan di cek kembali kode-kode dalam program sehingga mendapatkan hasil yang diinginkan. Sedangkan *black box testing* merupakan proses uji coba yang dilakukan hanya untuk mengamati hasil akhir melalui data uji dan memeriksa fungsionalitasnya. Dalam penelitian Insanittaqwa, Kuswardayan & Sunaryono (2014) yang meneliti *game* edukasi simulasi haji, metode pengujian yang digunakan adalah metode *Black Box Testing*. Aspek-aspek yang diuji oleh sang peneliti meliputi, pengujian fakta materi pada *game*, antarmuka, *error*, dan kasus pengguna.

#### F. *Media Pembelajaran*

Menurut Novaliendry (2013), media merupakan sebuah perantara atau dapat disebut sebagai pengantar sebuah pesan dari pengirim kepada sang penerima pesan. Jika media tersebut bertujuan untuk membawa pesan-pesan yang berfungsi instruksional

atau memiliki maksud dalam pembelajaran, maka media tersebut dapat dinamakan media pembelajaran.

Menurut penelitiannya, media pembelajaran dibagi berdasarkan sifat, jangkauan, dan teknik pemakaiannya, yaitu:

1. Menurut sifatnya:
  - a. Media auditif, media yang hanya memiliki unsur suara saja.
  - b. Media visual, media yang hanya memiliki unsur gambar.
  - c. Media audiovisual, media yang memiliki unsur suara dan gambar.
2. Menurut jangkauannya:
  - a. Media yang mempunyai daya liput yang luas.
  - b. Media yang daya liputnya yang tidak dibatasi ruang dan waktu.
3. Menurut teknik pemakaiannya:
  - a. Media yang diproyeksikan.
  - b. Media yang tidak diproyeksikan.

#### G. Renpy Visual Novel Engine

Menurut Insanittaqwa, Kuswardayan & Sunaryono (2014), Renpy adalah sebuah perangkat pembuat visual novel gratis yang dapat membuat visual novel secara mudah. Aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman Python sebagai *script* untuk mengembangkan aplikasi *game* visual novel yang diinginkan. Renpy memiliki berbagai fitur seperti percabangan cerita, menyimpan permainan, transisi antar bagian cerita, dan lain-lain. Saat ini Renpy bisa menghasilkan aplikasi yang berjalan di sistem operasi *Windows, Mac OS X, Linux, dan Android*.

Renpy digunakan dengan menuliskan *script* pada *file* berformat '.rpy' yang diletakkan pada *file* direktori Renpy. Ada tiga *file default* yang tersedia dalam awal pembuatan proyek Renpy yaitu, *script.rpy, screen.rpy, dan option.rpy*. Ketiga *file* tersebut dituliskan dengan menggunakan

*Renpy Script Language, Renpy Screen Language, dan Renpy Animation and Transformation Language (ATL)*.

#### H. Coreldraw

Coreldraw adalah sebuah *software* atau program ilustrasi atau *editor* yang berbasis grafik vektor yang digunakan untuk mendesain *interface* grafis (Nugroho, Harmastuti & Uminingsih, 2017). Mempunyai fungsi sebagai pengelolah gambar sehingga sering digunakan dibidang percetakan, publikasi atau pekerjaan yang lainnya yang memerlukan proses visualisasi. Karena berbasis grafik vektor yang memiliki perbandingan ratio, sehingga ukuran gambar akan relative terhadap ratio dasarnya, hasil gambar dari program aplikasi ini sangat bagus dan tidak pecah saat diperbesar.

#### I. The Sims 4

Merupakan aplikasi *game* simulasi mengenai kehidupan yang dikembangkan oleh Maxis dan The Sims Studio dan diterbitkan oleh Electronic Arts. Sebuah *video game* dimana pemain mengontrol karakter-karakter dalam permainan dalam melakukan segala hal yang bisa dikatakan mengontrol kehidupan sang karakter. Selain itu, pemain juga bisa mendesain interior juga eksterior rumah dari karakter yang dikontrolnya sesuai dengan keinginan pemain yang dimana alat-alat serta perabot-perabotannya sudah disediakan dalam *game* tersebut.

### IV. METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Alur Penelitian

Dalam menyelesaikan penelitian ini, dibutuhkan sebuah alur penelitian agar proses penelitian berjalan lancar. Berikut gambaran alur penelitian yang dilaksanakan oleh penulis:

##### 1. Concept

Pada tahap ini penulis menentukan calon pengguna dan tujuan dari penelitian *game*. Aplikasi ditujukan

pada pelajar SD yang berumur 10-12 tahun dengan tema pembelajaran bahasa Inggris *tenses* dari *Simple tense* sampai *Perfect Tense*. Tema cerita dari *game* visual novel ini berlatar belakang kehidupan sekolah.

## 2. Design

Merupakan tahap dimana penulis mendesain gambaran dari visual novel dengan menggunakan *storyboard*. Berikut *storyboard* tampilan-tampilan *game*:

### 1. Tampilan Menu

Tampilan awal menu dari *game* ini terdapat menu seperti, *start*, *load*, *preference*, *about*, *help* dan *quit* disisi kiri tampilan. Sedangkan pada tampilan *android*, menu *help* dan *quit* tidak tersedia.

### 2. Tampilan Start

Tampilan *start* pada *game* ini ditampilkan dengan *background* sesuai dengan jalan cerita beserta karakter *game* dan dilengkapi dengan kotak dialog disisi bawah sebagai narasi percakapan dari karakter.

Pada awal *game* dimulai, pemain akan diminta untuk memasukkan nama yang akan dijadikan sebagai nama pemeran utama (gambar 4).

### 3. Tampilan Load

Tampilan *load* yang berisi *file save* para pemain.

### 4. Tampilan Preference

Berisikan pengaturan-pengaturan pada *game* yang dapat di atur sesuai keinginan pemain. Pada bagian *display*, pemain dapat mengubah preferensi pada tampilan seperti *fullscreen* atau *windows*, pada *rollback skip* untuk pengaturan fungsi *skip* pada *game*, *speed* untuk kecepatan *text*, *volume* untuk suara pada *game*.

### 5. Tampilan About

Berisikan judul *game* serta aplikasi yang digunakan untuk menghasilkan *game* tersebut yaitu Renpy, dan plot cerita yang akan diceritakan dalam *game*.

### 6. Tampilan Help

Berisikan tentang cara pakai *game*, tombol-tombol yang digunakan dalam *game* dan kegunaannya.

### 7. Tampilan Choice Menu

*Choice menu* merupakan menu yang menampilkan pilihan yang akan dipilih oleh pemain sendiri dari pertanyaan yang diberikan oleh karakter dalam *game*. Merupakan poin utama atau keunikan dari visual novel, setiap pilihan memiliki cerita yang berbeda.

### 3. Material Collecting

Adalah langkah pengumpulan materi-materi yang diperlukan dalam *game* seperti, *background* dan karakter-karakter yang diperlukan. Selain itu, penulis juga mengumpulkan materi-materi pelajaran bahasa Inggris yang merupakan topik dari penelitian ini

### 4. Assembly

Pada tahap ini penulis mulai melakukan *scripting* dengan menggunakan program aplikasi Renpy. Menuliskan alur cerita visual novel dalam *script* serta memasukkan *background* yang dibuat oleh penulis dengan menggunakan aplikasi *game The Sims 4*, karakter *game* yang dibuat dengan menggunakan program aplikasi Corel Draw X7 kedalam *game*.

### 5. Testing

Dilangkah ini, penulis melakukan uji coba aplikasi dengan tujuan mendeteksi ada tidaknya *bugs* atau *error* yang terjadi pada *game*. Bila ada keganjalan yang terjadi, maka aplikasi akan diperbaiki kembali. Penulis menggunakan metode *black box testing*

untuk melakukan *testing*. Berikut tabel pengujiannya:

No.	Jenis uji	Windows	Android
1	Apakah program dapat ter- <i>instal</i> dalam <i>windows</i> ?	Berhasil	Berhasil
2	Apakah lokasi <i>background</i> dan karakter sudah sesuai?	Berhasil	Berhasil
3	Apakah <i>game</i> berjalan dengan baik tanpa <i>bugs</i> atau <i>error</i> ?	Berhasil	Berhasil
4	Apakah tombol menu <i>start</i> dapat digunakan?	Berhasil	Berhasil
5	Apakah tombol menu <i>load</i> dapat digunakan?	Berhasil	Berhasil
6	Apakah tombol menu <i>preference</i> dapat digunakan?	Berhasil	Berhasil
7	Apakah tombol menu <i>about</i> dapat digunakan?	Berhasil	Berhasil
8	Apakah tombol menu <i>help</i> dapat digunakan?	Berhasil	-

9	Apakah tombol menu <i>quit</i> dapat digunakan?	Berhasil	-
10	Apakah fungsi menu pada <i>load</i> dapat digunakan?	Berhasil	Berhasil
11	Apakah fungsi menu pada <i>preference</i> dapat digunakan?	Berhasil	Berhasil

**Tabel 1** Tabel Pengujian

#### 6. *Distribution*

Setelah tahap uji coba telah dilakukan dan sudah tidak ada keganjalan yang terjadi pada aplikasi, maka aplikasi *game* disimpan dalam bentuk CD untuk *windows* dan bentuk apk untuk *android*.

## V. IMPLEMENTASI

### A. Implementasi Aplikasi

Pada tahap ini, penulis akan mengimplementasikan aplikasi *game* visual novel yang diberi judul “*Let’s Get Tensed*” dengan meng-*install* aplikasi kedalam PC yang berupa *file exe* dan *smartphone* yang berupa *file apk*. Bila pada PC, pengguna cukup membuka *file exe* dan aplikasi langsung bisa digunakan, sedangkan pada *smartphone*, aplikasi apk dikirim kedalam *smartphone* dan di-*install* terlebih dahulu setelah itu aplikasi dapat digunakan.

### B. Pengujian Aplikasi

Aplikasi yang sudah di-*install* akan diuji apakah sudah berjalan tanpa adanya *error* ataupun *bugs*, tampilan pada *game* serta fungsi-fungsi pada menu. Pengujian akan dilaksanakan dengan memainkan sendiri aplikasi *game* visual novel “*Let’s Get Tensed*”. Tampilan pada PC dan pada *android* tidak berbeda, yang membedakannya hanya pada menu utama pada *android* yang tidak memiliki menu

*help* dan *quit*. Berikut pengujian pada aplikasi:

1. Menu Utama

Merupakan halaman utama pada aplikasi yang memuat menu-menu pada *game*.

Perbedaan menu utama *android* dan PC, dimana pada tampilan *android* menu *help* dan *quit* tidak ada.

2. Menu Load

Berisikan tentang kumpulan *file game* yang telah di-*save* oleh pemain.

3. Menu Preference

Berisikan pengaturan pada *game* yang bisa diubah sesuai dengan keinginan pemain.

4. Menu About

Berisikan tentang judul, aplikasi pembuat *game* yaitu Renpy, dan plot cerita pada *game*.

5. Menu Help

Berisikan daftar tombol yang digunakan dalam bermain *game* dan kegunaannya menu ini hanya ada pada PC.

Setelah mengecek fungsi-fungsi pada menu, selanjutnya adalah mengecek konten *game*. Berikut tampilan-tampilan saat memulai *game*:

1. Tampilan mulai

Pada awal *game* dimulai, pemain akan diminta memasukkan nama yang akan digunakan sebagai nama karakter utama.

2. Tampilan Pembelajaran

Pemain akan belajar selagi *game* berlangsung, karakter guru akan menjelaskan pembelajaran bahasa inggris.

Bila pemain masih belum mengerti pembelajaran, pemain bisa memilih untuk mengulangi penjelasan

3. Tampilan Kuis Pembelajaran

Pemain akan diberikan soal untuk menguji keahliannya pada materi,

kelulusan atau tidaknya pemain dalam kuis tersebut dapat mempengaruhi alur cerita.

4. Tampilan Ending

Pemain akan mendapatkan 3 *ending* berbeda sesuai dengan keahliannya dalam materi. Bila dapat lulus dari kuis, ujian dan olimpiade, pemain akan mendapatkan *Happy Ending*, bila tidak lulus dalam olimpiade, pemain akan mendapat *Good Ending*, *Bad Ending* akan didapatkan bila pemain tidak lulus dalam kuis maupun ujian dan berpindah sekolah.

## VI. PENUTUP

### A. Kesimpulan

Berdasarkan dari penelitian perancangan *game* visual novel ini, penulis memberikan kesimpulan sebagai berikut:

1. Penulis telah berhasil merancang *visual novel game* pembelajaran bahasa inggris untuk anak SD untuk menggantikan pembelajaran yang bersifat konvensional.
2. *Visual novel game* yang dirancang oleh penulis berhasil dimainkan dalam *windows* dan *android* dengan lancar.

### B. Saran

Beberapa saran yang penulis anjurkan bila ada penelitian berikutnya:

1. Aplikasi dapat dikembangkan dengan menambahkan suara *dubbing* pada karakter-karakter.
2. Penambahan efek animasi pada aplikasi.
3. Penambahan materi bahasa inggris seperti *future tense* dan *continuous tense*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Efwan, D.F.A, Bunyamin, Wahyudin. (2014). *Pengembangan Game Edukasi 3 Dimensi Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Untuk*

- Anak. *Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut*, 11(1).
- Insani, H., Supraptono E., & Hakim L. (2016). *Penerapan Model CTL Berbantuan Media Visual Novel Dalam Mengidentifikasi Kegunaan Program Aplikasi*. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 1(2).
- Insanittaqwa, V.K., Kuswardayan, I., & Sunaryono, D. (2014). *Game Edukasi "Simulasi Haji" Menggunakan Ren'Py pada perangkat Android untuk Simulasi Perjalanan Ibadah Haji*. *Jurnal Teknik Pomits*, 3(1).
- Mustaqbal, M.S., Firdaus, F.R., & Rahmadi, H. (2015). *Pengujian Aplikasi Menggunakan Black Box Testing Boundary Value Analisis (Studi Kasus: Aplikasi Prediksi Kelulusan SNMPTN)*. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, 1(3).
- Novaliendry, D. (2014). *Aplikasi Game Geografis Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX SMPN 1 RAO)*. *Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan*, 6(2).
- Nugroho, D.A., Harmastuti, Uminingsih (2017). *Membangun Game Edukasi "Mathematic Maze" Berbasis Android untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak Sekolah Dasar*. *Jurnal Statistika Industri dan Komputasi*, 2(1).
- Nurhardian, T., Ferdiansyah, R., & Dwiyatno, S. (2015). *Iklan Layanan Masyarakat tentang Tertib Berlalu Lintas dikota Rangkas Bitung dengan menggunakan Adobe Premiere dan Adobe After Effect*. *Jurnal Prosisko*, 2(1).
- Rahman,R.A., Tresnawati, D. (2016). *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*, *Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut*, 13(1).
- Satrio, A., Gafur, A. (2017). *Pengembangan Visual Novel Game Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama*, *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1).