

**Jutisi:** Jurnal Ilmiah Sistem Informasi

Jl. Ahmad Yani, K.M. 33,5 - Kampus STMIK Banjarbaru

Loktabat – Banjarbaru (Tlp. 0511 4782881), e-mail: puslit.stmikbjb@gmail.com

e-ISSN: 2685-0893

p-ISSN: 2089-3787

## Perancangan *Game Visual Novel* Menggunakan *Ren'Py* Berbasis Android

Muslihuudin<sup>1</sup>, Nidia Rosmawanti<sup>2\*</sup>

Program Studi Sistem Informasi, STMIK Banjarbaru, Banjarbaru, Indonesia

\*Email Corresponding Author: nidiabjb@yahoo.com

### Abstract

*Stories in visual novels can vary widely, including romance, mystery, science fiction, fantasy, and horror. Visual Novel Games in the horror genre, more precisely included in the Visual Novel horror subgenre, are very popular because they provide a special sensation for those who like horror, where players are often faced with important decisions that influence the course of the story, thus providing many different possible endings. by providing gripping events. In the research carried out, the real story in West Kalimantan was based on the urban legend "Padang 12" which was obtained from 50 respondents, where 78% did not know the story about the urban legend "Padang 12", 88% were interested in knowing about the urban legend "Padang 12", and 96% were interested in being created in a game, so this research aims to design and develop an Android-based visual novel game using Ren'Py, for developing visual novels on the Android platform. The research results show that Ren'Py is an effective and efficient tool for developing visual novel games on the Android platform. The developed game succeeded in providing a satisfying gaming experience for users, showing great potential in using Ren'Py for the development of visual novel games in the future.*

**Keywords:** *Game; Visual Novel; Horror, Android*

### Abstrak

Cerita dalam visual novel bisa sangat bervariasi, termasuk romansa, misteri, fiksi ilmiah, fantasi, dan horor. *Visual Novel Game* bergenre horror, lebih tepatnya masuk ke dalam subgenre *Visual Novel horror*, banyak digemari karena memberikan sensasi tersendiri bagi mereka yang menyukai horror, dimana pemain sering kali dihadapkan pada keputusan-keputusan penting yang mempengaruhi jalannya cerita, sehingga memberikan banyak kemungkinan ending yang berbeda dengan diberikan event-event yang mencengkam. Dalam penelitian yang yang dibuat mengangkat kisah nyata yang ada di Kalimantan barat terhadap cerita urban *legend* "Padang 12" yang didapatkan dari 50 responden dimana 78% tidak mengetahui cerita tentang urban legend "Padang 12", 88% berminat untuk mengetahui tentang urban legend "Padang 12", dan 96% tertarik untuk dibuat dalam sebuah *game*. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan sebuah *game visual novel* berbasis *Android* menggunakan *Ren'Py*, untuk pengembangan visual novel di platform *Android*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Ren'Py* adalah alat yang efektif dan efisien untuk mengembangkan *game visual novel* di platform *Android*. *Game* yang dikembangkan berhasil memberikan pengalaman bermain yang memuaskan bagi pengguna, menunjukkan potensi besar dalam penggunaan *Ren'Py* untuk pengembangan *game visual novel* di masa depan.

**Kata kunci:** *Game; Visual Novel; Horror; Android*

### 1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia hiburan. Salah satu bentuk hiburan yang semakin digemari adalah *game digital* [1]. Visualisasi dapat menghilangkan rasa bosan dalam membaca, dan juga membuat koneksi antar pembaca dan teks. Visualisasi dapat membuka kesempatan bagi pembaca untuk membuat hubungan yang kuat antara makna pribadi dengan teks [2]. Banyak orang yang memanfaatkan perkembangan teknologi ini, tidak hanya sebagai media untuk informasi saja, perkembangan teknologi informasi ini juga dimanfaatkan untuk penyelesaian masalah di berbagai bidang [3], [4].

Aplikasi novel visual merupakan aplikasi yang dapat dikategorikan sebagai permainan yang menampilkan teks layaknya novel, namun dengan adanya gambar sebagai visualisasi. Novel visual bisa digambarkan sebagai pemain yang menjadi karakter utama dan berinteraksi dengan karakterlainnya sesuaicerita. Novel visual pada umumnya berfokus kepada cerita, bukan elemen permainan. Sebuah novel visual biasanya menampilkan gambar latar belakang dan karakter, sedangkan teks cerita dan dialog diposisikan pada kotak yang berada dibagian bawah. Tidak seperti permainan pada umumnya, interaksi yang dapat dilakukan pada novel visual tergolong sedikit, pemain hanya perlu menyentuh layar smartphone untuk melanjutkan cerita [5], [6].

*Game* bergenre horror ini, lebih tepatnya masuk ke dalam subgenre Visual Novel horror, banyak digemari karena memberikan sensasi tersendiri bagi mereka yang menyukai horror, dimana pemain harus memilih jalan cerita sendiri dengan banyaknya ending yang berbeda dengan diberikan event-event yang mencengkam, seperti tiba tiba muncul makhluk supernatural dengan wajah yang memenuhi layar bersamaan dengan suara mistis yang tiba tiba mengeras yang dapat membuat pemain terkejut dan tegang, dalam genre horror hal tersebut biasa di sebut jumpscare dimana moment itu bertujuan untuk menakut-nakuti pemain yang dapat menghasilkan ketegangan yang berkepanjangan selama bermain *game* visual novel tersebut [7], [8].

Saat memberikan pertanyaan kepada 50 responden terhadap cerita urban legend "Padang 12" didapatkan informasi minimnya Pengetahuan Masyarakat terhadap cerita tersebut, hal ini berdasarkan survei, 78% responden tidak mengetahui cerita tentang "Padang 12", menunjukkan bahwa bahwa cerita ini belum banyak dikenal, kemudian dari Minat Masyarakat berdasarkan hasil dari kuisisioner didapatkan hasil 88% dari mereka berminat untuk mengetahui lebih lanjut tentang "Padang 12". Dari Ketertarikan Terhadap Adaptasi: Sebanyak 96% responden tertarik untuk melihat cerita "Padang 12" diadaptasi menjadi sebuah *game*. Ini menunjukkan bahwa adaptasi cerita ini memiliki potensi pasar yang besar dan dapat menarik banyak pemain. Bagi pemain ini dapat memberikan sebuah Autentisitas dan Pengalaman Bermain: Tantangan dalam adaptasi cerita lokal menjadi *game* adalah menjaga keaslian cerita sambil menciptakan pengalaman bermain yang menarik. Pengembang *game* perlu memastikan bahwa elemen-elemen cerita asli "Padang 12" dapat disampaikan dengan baik dalam format *game*.

*Game* visual novel ini terdiri dari 6 *chapter*, menggunakan system *point and click* dan *Drag and Drop* di beberapa Chapter nya, *game* dibangun berbasis *mobile android*, dan bersifat offline, pembuatan *game* menggunakan seluruh *resource* yang tersedia di *software* pengolah *game* Ren'py.

Tujuan penelitian ini membuat *game* Visual Novel bergenre horror terinspirasi dari *game* Kode Keras Indigo. *Game* yang akan dibuat peneliti berbeda dari segi tujuan akhir *game*. Sehingga dengan mengangkat Visual Novel Horror ke dalam *game* dan diberikan sentuhan seperti pembuatan konsep *game* yang interaktif dan gambar *interface game* yang lebih bagus sehingga memberikan hiburan untuk penggemar *game* bergenre horor untuk memainkan *game* tersebut.

## 2. Tinjauan Pustaka

Penelitian *Game* visual novel bukan pertama kali ini dibuat, sudah ada penelitian terdahulu yang bisa dijadikan acuan, *game* yang hampir serupa dengan yang penulis buat adalah sebagai berikut.

Diny Anggraini, dan Marilyn Fu Pernah melakukan penelitian tentang Perancangan *Game Visual Novel* Untuk Anak SD Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris peneliti menggunakan Metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) sebagai panduan dalam menyelesaikan penelitian secara lancar. Dan hasil yang di dapat ialah Penulis telah berhasil merancang visual novel *game* pembelajaran bahasa inggris untuk anak SD untuk menggantikan pembelajaran yang bersifat konvensional. Visual novel *game* yang dirancang oleh penulis berhasil dimainkan dalam *windows* dan *android* dengan *lancer* [9].

Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Mirza Benny tahun 2020 melakukan perancangan *game* Visual Novel *Your Daily Life* Metode yang digunakan pada pengembangan perangkat lunak ini menggunakan model GDLC (*Game Development Life Cycle*). Dengan hasil yang di dapat memberikan motivasi dalam menjalani hubungan social sehari-hari dan dapat menarik minat membaca. *Game* ini juga menampilkan karakter yang banyak sehingga membuat *game* ini menarik dan juga *game* ini bisa dimainkan oleh semua usia dan pada setiap pilihan alur cerita akan mendapatkan *score* permainan dari pilihan yang pemain pilih. Selain itu tampilan *game*

dibuat lebih menarik dengan adanya karakter bergaya anime 2D dan adanya BGM dan SFX yang akan membuat *game* lebih menarik. Berdasarkan uji coba yang telah dilakukan dalam table pengujian pada perangkat. *Game* visual novel “*Your Daily Life*” berjalan dengan lancar dan *game* bisa dimainkan meskipun beberapa laptop masih ada kekurangannya, semakin bagus versi perangkat semakin lancar pada saat *game* dimainkan. Pada uji coba aplikasi menggunakan *blackbox* dengan 45 pengujian didalam *game* didapatkan hasil bisa di jalankan dengan baik [10].

Aditya Nur Ramadyanta, Ardi Sanjaya, dan Danang Wahyu Widodo di penelitian mereka yang berjudul “Aplikasi *Game* Visual Novel Sebagai Alternatif Belajar Bahasa Inggris Menggunakan Media Aplikasi Ren’py” Peneliti membuat aplikasi *game* visual novel sebagai alternatif bahasa Inggris menggunakan media aplikasi Ren’py dengan menggunakan metode *waterfall*, pembelajaran dalam bahasa Inggris melalui visual novel dilakukan dengan pengambilan keputusan dari berbagai pertanyaan yang ada pada alur cerita novel. Dan hasil yang di dapat ialah *game* novel secara interaktif, setiap dialog yang muncul akan di jawab oleh user dimana dialog yang dipilih dapat menentukan alur cerita dari *game*. Perancangan *game* visual novel ini menjadi alternatif untuk belajar mengekspresikan pengucapan bahasa Inggris menjadi cukup menyenangkan dengan dikemas dalam cerita novel yang menarik dengan music dan audio yang mengiringi alur cerita serta menjadi alternatif untuk mempengaruhi minat pemain terhadap kegemaran membaca. Dengan menggunakan metode *Finite State Machine* menjadikan visual novel ini memiliki banyak akhiran cerita yang membuat pemain mampu memulai awal cerita baru dengan akhir cerita yang berbeda [11].

Tri Yana Oktaviani, dan Bayu Setiaji pernah membuat *game* visual novel “this is war” menggunakan ren’py dengan platfrom windows pc. Dari hasil pembuatan novel “This Is War” dengan menggunakan Ren’Py, pertama Ren’Py merupakan sebuah perangkat lunak yang mudah digunakan untuk membuat visual novel cocok untuk pemula yang ingin mengembangkan visual novel, dan yang kedua *Interface* pada Ren’Py mudah untuk dipelajari dan dipahami oleh pemula [12].

Muhamad Rizki, Muhamad Idz Away Fashly, Anas Ubaidi Kusuma, dan Ibnu Rusdi penilitian dengan judul “Pembuatan *Game* Visual Novel “Poetri” Menggunakan Ren’py Berbasis Android” *game* ini menggunakan metode *Finite state machine* dalam pembuatan rute cerita. Hasil yang di dapat ialah *game* ini memiliki beberapa karakter tokoh sehingga tampilan *game* terlihat lebih menarik. Di dalam *game* ini menyajikan unsur edukasi dan juga pentingnya menjaga ikatan persahabatan. File *game* ini tidak terlalu besar sehingga bisa di jalankan di *Smartphone*. *Game* ini menggunakan metode *Finite state machine* dalam pembuatan rute cerita sehingga dapat menghasilkan beberapa ending yang berbeda [13].

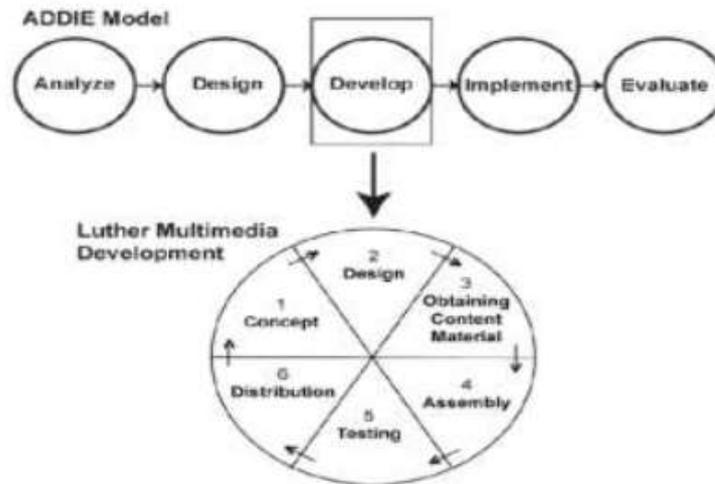
Pada penelitian yang dilakukan oleh (Alsar, 2018). dengan Judul “Rancang Bangun *Game* Visual Novel Sejarah Kesultanan Banjar Menggunakan Ren’py Berbasis Android” *Game* ini mempunyai genre adventure dengan mengambil latar sejarah awal berdirinya kesultanan banjar, yaitu perjuangan Sultan Suriansyah dalam merebut hak waris tahta atas kerajaan Daha dan kemudian mendirikan Kesultanan Banjar, *Game* terdiri dari 4 *Chapter*, sehingga alur cerita di dalam permainan harus mengikuti dengan alur sejarah aslinya dimana hanya terdapat 1 ending yaitu *true ending*, dan *game* ini berbasis *Android* [14].

Dalam penelitian ini merancang dan membuat aplikasi *game* Android dengan genre horor penggunaan *engine* Ren’Py visual novel, dimana *game* ini fokus pada elemen eksplorasi, *puzzle-solving*, dan narasi dalam cerita menonjolkan elemen mistis dan misterius, dengan desain visual yang mendukung atmosfer cerita, melibatkan pemilihan opsi yang disediakan untuk menentukan latar arah cerita menggunakan sistem *point and click* serta *drag and drop* di beberapa *chapter* untuk melanjutkan ke *chapter* berikutnya kemudian pemain akan memilih setiap opsi yang disediakan untuk mengarahkan cerita, yang pada akhirnya dapat mengarah ke dua ending yang berbeda yang menambah kompleksitas dan interaktivitas permainan.

### 3. Metodologi

#### 3.1 Metode Pengembangan Sistem

Pengembangan sistem oleh Luther Sutopo adalah model pengembangan dasar dan berurutan dengan tujuan agar tidak sulit diaplikasikan untuk diterapkan dalam proses Pengembangan multimedia. Metode ini sangat cocok dengan penelitian yang sedang penulis lakukan dimana penulis membutuhkan metode yang tepat dan mudah untuk dapat menyelesaikan masalah pada perancangan aplikasi dengan efektif dan berurutan untuk diterapkan dalam proses pengembangannya. Terdapat beberapa tahap metode Pengembangan Multimedia Luther Sutopo yang diilustrasikan pada gambar sebagai berikut :



Gambar 1. Tahapan Model Addie

Model ADDIE terdiri dari lima tahap diantaranya adalah Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Pelaksanaan (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*) [15].

**3.2. Kebutuhan Fungsional Sistem Aplikasi**

Adapun detail kebutuhan fungsional dalam penelitian ini disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kebutuhan Fungsional

No	Model/fitur	Kegunaan
1	Tampilan Main Menu	Dapat memilih menu <i>screen</i> yang tersedia
2	Tampilan tombol Muat simpanan	Dapat menampilkan progres yang telah tersimpan
3	Tampilan tombol pengaturan	Dapat menampilkan menu <i>screen</i> pengaturan
4	Tampilan tombol bantuan	Dapat menampilkan menu <i>screen</i> bantuan
5	Tampilan tombol keluar	Dapat menampilkan notifikasi keluar
6	Tap atau sentuh pada layar	Dapat memulai permainan dan menampilkan awal setiap <i>chapter</i>
7	Tampilan menu choice	Dapat memilih pilihan yang tersedia untuk mendapatkan ending yang berbeda
8	Tampilan Ending	Dapat Menampilkan 2 ending berbeda

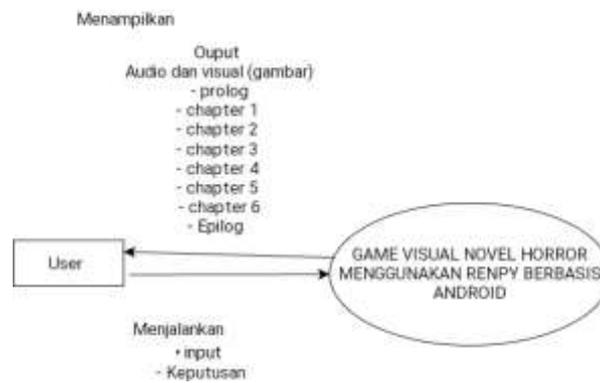
**3.3 Desain Sistem**

Perancangan sistem menggunakan metode pemodelan berorientasi objek dengan *tools* pemodelan UML (*Unified Modelling Language*).

**3.3.1 Model Proses Sistem**

Diagram konteks merupakan diagram yang menyajikan aliran data dalam sebuah sistem yang akan dibuat dan hubungannya dengan bagian luar. Dengan diagram ini maka akan mempermudah pemahaman terhadap hasil analisa, sehingga apabila terjadi kesalahan dapat diketahui. Diagram ini terdapat tiga pengguna, diagram konteks tersebut ditunjukkan pada gambar 2.

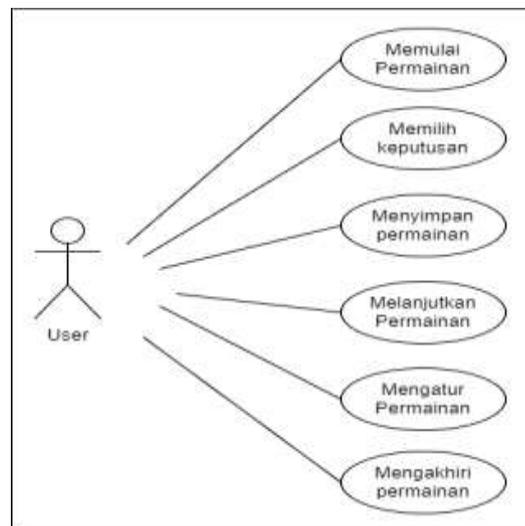
*User* menjalankan *Game* Visual Novel Horror Menggunakan Ren'py Berbasis *Android*. Setelah menjalankan aplikasi game, kemudian sistem memproses data yang telah dibuat oleh *Game* Visual Novel Horror Menggunakan Ren'py Berbasis *Android* menggunakan ren'py dan sistem akan menghasilkan dialog percakapan dan memproses cerita permainan dari prolog ke cerita utama, hingga ke akhir cerita atau ending.



Gambar 2. Diagram Konteks

### 3.3.2 Model Fungsi Sistem

Use Case Diagram gambar 3 menyajikan fitur fungsi yang terdapat pada game “Padang 12”.



Gambar 1. Fitur fungsionalitas pada game “Padang 12

Penjelasan *usecase* sebagai berikut:

- 1) Memulai Permainan  
*User* atau *player* bisa memulai permainan dengan mengklik opsi *Start* pada *Main Menu game*.
- 2) Memilih Keputusan  
Pada saat *player* memulai permainan, selama bermain *player* akan disuguhkan dengan beberapa pilihan. Pilihan tersebut akan menentukan ending dari game tergantung keputusan *player* memilih apa.
- 3) Menyimpan Permainan  
Selama bermain *player* bisa melakukan saving data atau menyimpan data permainan sehingga *player* bisa melanjutkan proses bermain disaat terakhir kali mereka bermain.
- 4) Melanjutkan Permainan  
Merupakan proses *load* data atau mengakses data terakhir kali mereka simpan saat bermain.
- 5) Mengatur Permainan  
*Player* bisa mengatur atau mensetting game dari volume, kecepatan teks dan display.
- 6) Mengakhiri Permainan  
*Player* bisa mengakhiri game ditengah permainan.

## 4. Hasil dan Pembahasan

### 4.1 Hasil

#### 4.1.1 Tampilan Main Menu

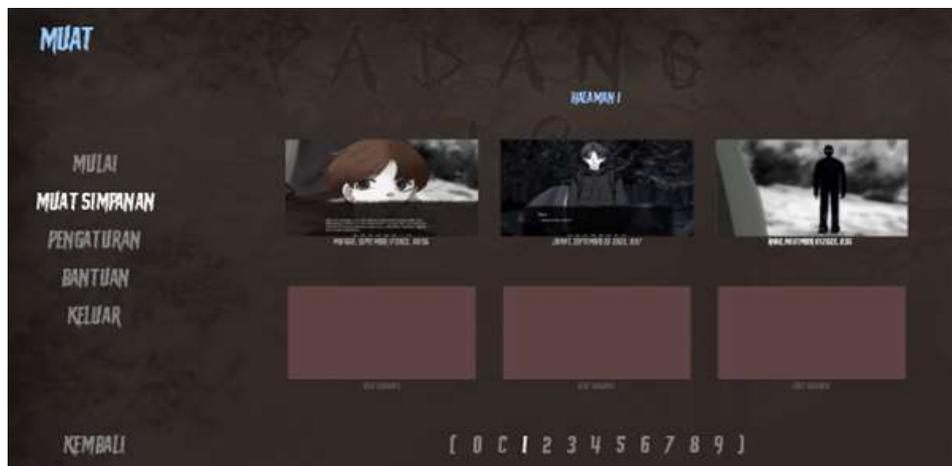


Gambar 2. Main Menu

Keterangan objek antarmuka:

1. *Button* mulai berfungsi memulai permainan baru
2. *Button* muat berfungsi menampilkan data yang tersimpan saat bermain
3. *Button* pengaturan berfungsi menampilkan pengaturan untuk *game*
4. *Button* bantuan berfungsi menampilkan petunjuk dan kontrol yang dapat digunakan saat bermain
5. *Button* keluar berfungsi keluar dari *game*

#### 4.1.2 Tampilan Halaman Muat Simpanan



Gambar 3. Tampilan Halaman Muat Simpanan

Keterangan:

1. Slot terisi dikarenakan telah terisi data yang telah disimpan.
2. Slot kosong dapat digunakan untuk menyimpan data lainnya.
3. *Button* kembali berfungsi untuk kembali ke menu utama.

#### 4.1.3 Tampilan Halaman Pengaturan

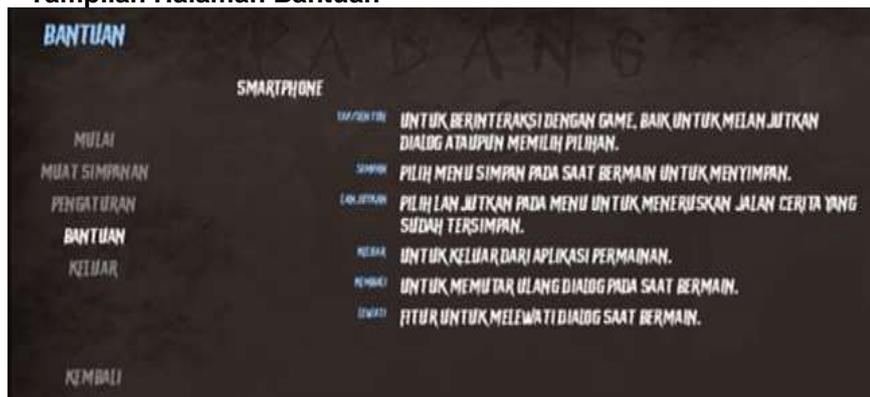


Gambar 4. Tampilan Halaman Pengaturan

Keterangan:

1. Kecepatan *text* dan teks otomatis berfungsi sebagai pengatur kecepatan teks dengan menggeser slider.
2. Volume music, suara dan karakter berfungsi sebagai pengatur volume pada game dengan menggeset slider.
3. Button senyapkan semua berfungsi untuk menyenyapkan semua volume dari musik, suara dan karakter.
4. *Button* kembali berfungsi untuk kembali ke menu utama.

#### 4.1.4 Tampilan Halaman Bantuan



Gambar 5. Tampilan Halaman Bantuan

Keterangan:

1. *Button* Bantuan berisi informasi tentang petunjuk dalam permainan.
2. *Button* kembali berfungsi untuk kembali ke menu utama.

#### 4.2 Blackbox

*Blackbox* adalah pengujian yang dilakukan hanya mengamati hasil *output* melalui pengujian dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak.

Tabel 2. Pengujian *Blackbox*

No	Input	Proses	Output	Hasil	Keterangan
1	Tampilan Main Menu Tap pada layar Mulai	Memilih menu <i>screen</i> yang tersedia		Sesuai	Antarmuka Main Utama

No	Input	Proses	Output	Hasil	Keterangan
2	Tap pada muat simpanan	Menampilkan progres yang telah tersimpan		Sesuai	Antarmuka Muat Simpanan
3	Sentuh tombol pengaturan	Menampilkan menu <i>screen</i> pengaturan		Sesuai	Antarmuka Pengaturan
4	Sentuh tombol bantuan	Menampilkan menu <i>screen</i> bantuan		Sesuai	Antarmuka bantuan
5	Sentuh tombol keluar	Muncul notifikasi keluar		Sesuai	Antarmuka notifikasi keluar

#### 4.3 Pembahasan

Terdapat tahapan perencanaan dalam implementasi pembuatan *Game Visual Novel* Menggunakan Ren'py Berbasis *Android* dari penentuan alur cerita yang di bagi menjadi beberapa *chapter*, menu utama, desain antarmuka, pengaturan game dan bantuan, pemilihan genre permainan, desain karakter, pemilihan efek suara dan latar pengiring musik. Dalam proses perancangan yang meliputi konsep cerita, desain karakter, penulisan skenario, dan integrasi teknis berjalan dengan lancar, menghasilkan game yang dapat diakses dengan baik di perangkat mobile berbasis *Android*.

Jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya: File *game* ini tidak terlalu besar sehingga bisa di jalankan di *Smartphone*. *Game* ini menggunakan metode *Finite state machine* dalam pembuatan rute cerita sehingga dapat menghasilkan beberapa ending yang berbeda [13]. Maka pada penelitian ini melibatkan pemilihan opsi yang disediakan untuk menentukan latar arah cerita menggunakan sistem *point and click* serta *drag and drop* di beberapa chapter untuk melanjutkan ke chapter berikutnya kemudian pemain akan memilih setiap opsi yang disediakan untuk mengarahkan cerita, yang pada akhirnya dapat mengarah ke dua ending yang berbeda.

#### 5. Simpulan

Perancangan yang meliputi konsep cerita, desain karakter, penulisan skenario, berjalan dengan lancar, menghasilkan game yang dapat diakses dengan baik di perangkat berbasis *Android*. Hasil akhir menunjukkan bahwa game visual novel yang dikembangkan tidak hanya memenuhi standar kualitas yang diharapkan tetapi juga berhasil memberikan pengalaman

bermain yang memuaskan bagi pengguna, terutama media hiburan bagi remaja dan sebagai pengetahuan tentang kisah nyata urban legend "Padang 12" yang ada di Kalimantan Barat.

#### Daftar Referensi

- [1] T. Taufiq, & A. Karim, "Sistem Informasi Profil Dosen Pada Kampus Stmik Banjarbaru Berbasis Android," *Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, Vol. 9, No. 3, pp. 193-204, 2023.
- [2] M. I. M. Huda, & T. H. D. Wismarini, "Perancangan Sistem Pakar Diagnosa Penyakit pada Musang Berbasis Website," *Progresif: Jurnal Ilmiah Komputer*, Vol. 20, No. 1, pp. 13-26, 2023.
- [3] M. Zakaria, M. Minarto, & U. M. H. Tamyiz, "Perancangan Akuisisi Data Monitoring Kondisi Area Mesin Calendering Tekstil Dengan IoT," *Progresif: Jurnal Ilmiah Komputer*, Vol. 20, No.1, pp. 1-12, 2023.
- [4] A. N. Ramadyanta, A. Sanjaya, & D. W. Widodo, "Aplikasi Game Visual Novel Sebagai Alternatif Belajar Bahasa Inggris Menggunakan Media Aplikasi Ren'py," *Seminar Nasional Inovasi Teknologi*, pp. 111-118, 2022.
- [5] S. Noprita Elisabeth, & R. Hermita, "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," 2020.
- [6] M. A. Azka, "Perancangan Game Survival Horror "Getih Panto," *Retrieved from Telkom University Open Library*, 2019.
- [7] Christine, "6 Hal yang Membedakan Game Horor dan Thriller," *Retrieved from Duniagames*, 2020.
- [8] I. Hestningsih, B. Suyanto, & S. N. Khotimah, "Wonder of Five Fairy : Game untuk Menarik Minat Baca Berbasis Android," *Jurnal Teknik Elektro Terapan*, Vol.8, No. 1, pp. 9–15, 2019.
- [9] D. Anggraini, & M. Fu, "Perancangan Game Visual Novel Untuk Anak SD Sebagai Media Pembelajaran," *Journal of Information System and Technology*, pp.1-9, 2021.
- [10] M. Benny, "Game Visual Novel "Your Daily Life" Menggunakan Ren'py Berbasis Dekstop," *Repository*, pp.1-44, 2020.
- [11] D. Purwitasari, A. Muflichah, N. A. Hasanah, & A. Z. Arifin, "Pemodelan Topik dengan LDA untuk Temu Kembali Informasi dalam Rekomendasi Tugas Akhir," *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, Vol. 5, No. 3, pp. 421-428, 2021.
- [12] T. Y. Oktaviani, & B. Setiaji, "Pembuatan Visual Novel "This Is War" Menggunakan Ren'py," *Sistem Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta*, Magister Teknik Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta, pp. 1-5, 2017.
- [13] M. Rizki, M. I. Fashly, A. U. Kusuma, & I. Rusdi, "Pembuatan Game Visual Novel "Poetri" Menggunakan Ren'py Berbasis Android," *Smart Comp*, pp. 203-209, 2022.
- [14] A. Alifah, & A. Sukmawati, "Searching effective leader to improve SME performance: a literature review of leadership style," *AMAR (Andalas Management Review)*, Vo. 5, No. 1, pp. 61-76, 2021.
- [15] W. Untoro, I. P. Satwika, A. A. A. P. Ardyanti, & W. Sujarwo, "Perancangan game Bedugul forest dengan metode pengembangan multimedia luther-Sutopo," *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, Vol. 5, No. 02, pp. 276-290, 2019.