

## **ABSTRACT**

### **DESIGN AND IMPLEMENTATION E-LEARNING SYSTEM USING REN'PY BASED VISUAL NOVEL**

By

Lazuardy Kusuma Sadewa  
12/338736/PA/15100

Serious Game is a promising tool for interactive teaching and training. Serious games apply to a wide variety of scenarios ranging from school education to training of professionals. The serious game design is different from traditional game designing as there is a learning objective involved. The perfect blend of learning and entertainment along with promising result is a challenging task. This research present the implementation and prototyping of an eLearning platform featuring gamification. The purpose of this combination is to provide the tool with learning the material with gamification based services.

The visual novel is one type of game that is popular in Japan. In this research, the researchers tried to implement visual novel as a serious game for primary school education. For making, this visual novel uses Ren'Py, which is expected to be used in a variety of media platforms. To obtain source materials from EBook School in Indonesia, which will be the content of text and images on the eBook will be transformed into a visual novel. By adding some static images, animations, and sound to make it more attractive and become a digital game.

The visual novel type games made with materials sourced from BSE with Indonesian education standards, may increase interest in student performance and improve the quality of education by increasing the diversity of educational media. Then on the visual novel contains content suitable for school teaching materials in Indonesia. This game is already available on the flow of material that can be followed by users and can define the material flow as the user desires. This visual novel will also be played on some computers and smartphone platforms.

***Keywords: Game, Visual Novel, Ren'Py, eLearning, Education***

## INTISARI

### **DESAIN DAN IMPLEMENTASI SISTEM E-LEARNING MENGUNAKAN REN'PY YANG BERDASARKAN VISUAL NOVEL**

Oleh

Lazuardy Kusuma Sadewa  
12/338736/PA/15100

Permainan serius adalah alat yang menjanjikan untuk mengajar interaktif dan pelatihan. Permainan serius berlaku untuk berbagai skenario mulai dari pendidikan sekolah untuk pelatihan profesional. Desain game serius berbeda dari merancang permainan tradisional karena ada tujuan belajar yang terlibat. Perpaduan sempurna dari pembelajaran dan hiburan bersama dengan hasil yang menjanjikan adalah pekerjaan menantang. Penelitian ini menyajikan pelaksanaan dan prototipe dari sebuah platform eLearning menampilkan gamifikasi. Tujuan dari kombinasi ini adalah untuk menyediakan alat dengan mempelajari materi dengan layanan berbasis gamifikasi.

Visual novel adalah salah satu jenis game yang populer di Jepang. Dalam penelitian ini, peneliti mencoba menerapkan visual novel sebagai permainan yang serius untuk pendidikan sekolah dasar. Untuk membuat, visual novel ini menggunakan Ren'Py, yang diharapkan dapat digunakan dalam berbagai jenis media. Untuk mendapatkan bahan sumber dari EBook Sekolah di Indonesia, yang akan menjadi isi dari teks dan gambar pada e-book akan berubah menjadi "visual novel". Dengan menambahkan beberapa statis gambar, animasi, dan suara untuk membuatnya lebih menarik dan menjadi permainan digital.

Visual novel Jenis permainan yang dibuat dengan bahan-bahan yang bersumber dari BSE dengan standar pendidikan Indonesia, dapat meningkatkan minat belajar para siswa dan meningkatkan kualitas pendidikan dengan meningkatkan keragaman media pendidikan. Kemudian pada visual novel berisi konten sesuai untuk bahan ajar sekolah di Indonesia. Game ini sudah tersedia pada alur material yang dapat diikuti oleh pengguna dan dapat menentukan alur material sebagai keinginan pengguna. Visual novel ini juga akan dimainkan pada beberapa komputer dan platform smartphone.

***Kata Kunci: Permainan, Visual Novel, Ren'Py, eLearning, Edukasi***