



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

PROSES PEMBUATAN *INTERACTIVE STORY-TELLING VISUAL NOVEL NEWSGAME: JAKARTA TRIP* (KAJIAN KEMACETAN JAKARTA)

NASKAH AKADEMIK

SKRIPSI BERBASIS KARYA



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Diajukan guna Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu
Komunikasi (S.I.Kom.)

MUHAMAD FARID HARDIKA

14140110375

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
KONSENTRASI MULTIMEDIA JOURNALISM
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2018

HALAMAN PENGESAHAN

Naskah Akademik
Skripsi Berbasis Karya
dengan judul

“PROSES PEMBUATAN *INTERACTIVE STORY-TELLING VISUAL NOVEL*
NEWSGAME: JAKARTA TRIP
(KAJIAN KEMACETAN JAKARTA)”

Oleh
Muhamad Farid Hardika

telah diujikan pada hari Jumat, 3 Agustus 2018,
pukul 14.30 s.d. 16.00 dan dinyatakan lulus
dengan susunan penguji sebagai berikut

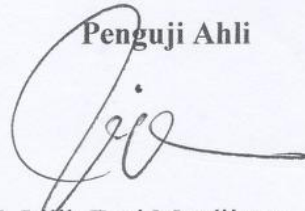
Tangerang, 6 Agustus 2018

Ketua Sidang



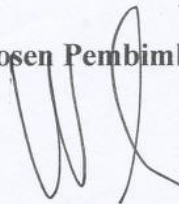
Veronika, M.Si.

Penguji Ahli



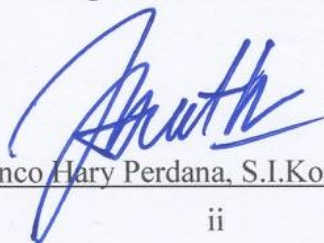
F.X. Luk Dwi Mardjianto, M.A.

Dosen Pembimbing



Wahyu Dhyatmika, M.A.

Disahkan Oleh
Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi



Inco Hary Perdana, S.I.Kom., M.Si.

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi berbasis karya ini adalah karya ilmiah saya sendiri, bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain atau lembaga lain, dan semua karya ilmiah orang lain atau lembaga lain yang dirujuk dalam skripsi ini telah disebutkan sumber kutipannya serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk mata kuliah Skripsi Berbasis Karya yang telah saya tempuh.

Tangerang, 16 Juli 2018



Muhamad Farid Hardika

HALAMAN PERSEMBAHAN

*Apa yang ingin Anda lakukan dari Anda
merasa hidup, sampai sebelum Anda dimatikan?*

*Bila Anda sudah temukan apa yang
ingin Anda lakukan, tentunya Anda harus memiliki tujuan*

*Tujuan akan berjalan lancar sesuai dengan
keinginan, apabila Anda memiliki rencana*

Rencana merupakan kekuatan

Kekuatan yang berasal dari niat

Niat yang tulus di akhir nanti akan berikan jawaban

Jangan hanya diam dan tertawa dalam hati

Bergerak, keluarkan potensi dalam diri!

Cobaan pasti akan datang menguji

Jangan menyerah, tegarkan hati, dan beranikan diri!

Selesaikan masalah dengan kesabaran dan rendah hati

Niscaya pasti akan ada senyuman di akhir nanti

**PROSES PEMBUATAN *INTERACTIVE STORY-TELLING*
VISUAL NOVEL NEWSGAME: JAKARTA TRIP
(KAJIAN KEMACETAN JAKARTA)**

ABSTRAK

Oleh: **Muhamad Farid Hardika**

Kemacetan bisa dibilang salah satu masalah serius yang menimpa kota-kota besar di dunia termasuk di Indonesia, DKI Jakarta bukan pengecualian. Penulisan Skripsi ini bertujuan untuk menjelaskan situasi kemacetan di Jakarta kepada khalayak dan menghadirkan solusi bagi pemerintah mengenai kemacetan. Medium yang dipilih adalah *newsgame*.

Penulis tertarik mengerjakan *final project* bertema *newsgame* kemacetan karena sepengetahuan penulis belum ada game *Interactive Story-telling* bertipe Visual Novel yang mengangkat informasi tentang kemacetan. Latar belakang penulisan didorong oleh kemacetan di Jakarta yang kian hari, semakin parah. Game ini menjelaskan penyebab kemacetan baik secara umum (berdasarkan fakta yang terungkap) maupun hal yang khusus (hal yang tidak terungkap atau di luar kesadaran warga Jakarta).

Pembuatan game ini akan menggunakan engine Ren'py. Dalam game ini terdapat tujuh skenario yang akan dilalui pemain untuk mengetahui cerita dan permasalahan yang diangkat dalam game (kemacetan). Pemain akan disuguhkan pilihan yang harus dijawab untuk melanjutkan ke setiap skenario. Pilihan tersebut juga akan mempengaruhi jalan cerita dan juga akhir dari cerita pada game ini.

Kata kunci: *Traffic, Newsgame Traffic, Newsgame*

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

PROSES PEMBUATAN *INTERACTIVE STORY-TELLING*

VISUAL NOVEL NEWSGAME: JAKARTA TRIP

(KAJIAN KEMACETAN JAKARTA)

ABSTRACT

By: Muhamad Farid Hardika

Traffic is one of serious problem that occur in major city around the world, including Jakarta. This thesis want to explain about Jakarta Traffic to public and give a solution for government. Newsgame is the medium that twriter use.

The reason writer use newsgame is there is no Interactive Story-telling game with Visual Novel that focus on information about traffic. Writer choose this issue, because traffic in Jakarta getting worse and worse. This game explains the causes of traffic both in general (based on fact) and special things (things that Jakarta citizen do not realize.

Writer used Ren'py engine to make this game. In this game there are seven scenarios that show the stories and problems. To complete this game, player should choose an answer from the multiple choice to proceed to next scenarios. Their answer will determine the story of this game. Different choice will give different storyline and also different ending of this game.

Key Word: Traffic, Newsgame Traffic, Newsgame

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

KATA PENGANTAR

Nikmat kehidupan yang telah diberikan oleh Sang Pencipta membuat kita untuk tidak sombong dan bersyukur dengan cara menundukkan kepala kepada-Nya. Atas takdir dan rencana-Nya, Sang Pencipta memberikan kekuatan kepada penulis untuk menyelesaikan penulisan Skripsi berbasis Tugas Akhir ini.

Selain itu, kesadaran penulis untuk *survive* dari segala kesulitan dalam mengerjakan Tugas Akhir ini membuat penulis sadar bahwa pengalaman ini sangat berarti bagi penulis agar lebih baik lagi ke depannya.

Meskipun penulis mengetahui bahwa tidak ada yang sempurna di dunia dan kesempurnaan itu hanya dimiliki oleh Sang Pencipta, tetapi penulis berharap bahwa Skripsi berbasis Tugas Akhir yang telah dibuat bisa berkenan di hati dosen pembimbing mata kuliah ini.

Sebagai penutup, penulis berterima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu penulis selama mengerjakan penulisan naskah akademik. Ucapan terima kasih ini penulis sampaikan kepada;

1. Inco Hary Perdana, S.I.Kom., M.Si. selaku ketua program studi Ilmu Komunikasi.
2. F.X. Lilik Dwi Mardjianto, M.A. selaku ketua program studi *Multimedia Journalism* serta sebagai penguji.
3. Wahyu Dhyatmika, M.A. selaku dosen pembimbing yang telah membimbing penulis dalam pengerjaan skripsi berbasis karya dan memberikan masukan serta wawasan yang berarti bagi penulis.
4. Veronika, M.Si. selaku Ketua Sidang Skripsi Berbasis Karya.
5. Keluarga yang mendukung baik secara doa, materi, dan moril sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

6. Nugraha Rizki Sarjana, Jonathan James Kapoyos, Alvin Budikusuma, dan Naoya Shimizu selaku rekan yang telah membantu penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Serta teman-teman yang tidak terlibat dalam pengerjaan skripsi berbasis karya ini.

Tangerang, 16 Juli 2018

Muhamad Farid Hardika


UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
PROSES PEMBUATAN <i>INTERACTIVE STORY-TELLING VISUAL NOVEL</i> <i>NEWSGAME: JAKARTA TRIP (KAJIAN KEMACETAN JAKARTA)</i>	v
PROSES PEMBUATAN <i>INTERACTIVE STORY-TELLING VISUAL NOVEL</i> <i>NEWSGAME: JAKARTA TRIP (KAJIAN KEMACETAN JAKARTA)</i>	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Tujuan Karya	5
1.3. Kegunaan Karya.....	5
1.3.1. Kegunaan Akademis	5
1.3.2. Kegunaan Praktis	6
BAB II KERANGKA KONSEP	7

2.1. Tinjauan Karya Sejenis	7
2.1.1. The Uber Game	7
2.1.2. Doki-Doki Literature Club.....	9
2.2. Konsep-Konsep yang Digunakan.....	13
2.2.1. Visual Novel	13
2.2.2. Newsgames	14
2.2.3. Interactive Multimedia Journalism	16
2.2.4. Kemacetan.....	19
2.2.5. Engine Ren'py.....	28
BAB III RANCANGAN KARYA	29
3.1. Tahapan Pembuatan	29
3.1.1. Skenario.....	29
3.1.1.1 Penjelasan Sistem Game.....	31
3.1.1.2 Jakarta Trip	31
3.2. Anggaran.....	33
3.3. Target luaran/publikasi	33
BAB IV HASIL.....	34
4.1. Pelaksanaan	34
4.1.1. Ide.....	35
4.1.2. Referensi	36
4.1.3. Naskah.....	37
4.1.4. Pencarian Talent.....	87



4.1.5. Proses	88
4.1.6. Hasil Sementara	89
4.2. Evaluasi	90
BAB V SIMPULAN	91
5.1. Simpulan.....	91
5.2. Saran.....	92
5.2.1. Saran untuk Akademis	92
5.2.2. Saran untuk Universitas Multimedia Nusantara	92
DAFTAR PUSTAKA	xv

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Ilustrasi The Uber Game	8
Gambar 2.2. Ilustrasi Doki-Doki Literature Club	9
Gambar 2.3. logo Ren'py	28
Gambar 3.1. Karakter Utama: Nara versi awal	32
Gambar 3.2. Karakter Pendukung: Nana versi awal	32
Gambar 4.1. Hasil Sementara Produk Newsgame	89

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Tinjauan karya sejenis.....	11
Tabel 3.1. Anggaran Pengeluaran	33
Tabel 4.1. Skenario 0	38
Tabel 4.2. Skenario 1	39
Tabel 4.3. Skenario 2	41
Tabel 4.4. Skenario 3	46
Tabel 4.5. Skenario 4	50
Tabel 4.6. Skenario 5	58
Tabel 4.7. Skenario 6	75
Tabel 4.8. Skenario 7	79
Tabel 4.9. Skenario Ending.....	86
Tabel 4.10. Daftar Nama Talent.....	87
Tabel 4.11. Daftar Nama Volunteer.....	88
Tabel 4.12. Timelime	88

U M N
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: TABEL MATRIKS PERENCANAAN KARYA xix

LAMPIRAN B: DOKUMENTASI PROSES PEMBUATAN KARYA xxi

LAMPIRAN C: LAPORAN REALISASI ANGGARAN..... xxxvii

LAMPIRAN D: DOKUMEN-DOKUMEN LAIN xxxviii

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA