

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 Engine*

Noprita Elisabeth S^{*1}, Rani Hermita²

^{1,2}Universitas Potensi Utama, Jl. K.L. Yos Sudarso Km. 6,5 No. 3A Tj. Mulia – Medan
e-mail: *1novryelisa@gmail.com, ranihermita@gmail.com

Abstrak

Selama ini masyarakat mengetahui mengenai cerita rakyat nusantara yang ada di Indonesia melalui cerita yang diceritakan langsung oleh orang tua maupun keluarga mereka, diturunkan langsung secara lisan dari orang tua ke anak dan nenek moyang mereka ke generasi-generasi penerusnya. Begitu juga cerita rakyat asal mula Danau Toba. Cerita rakyat nusantara seakan hilang secara perlahan karena hanya diwariskan secara lisan serta kurang diminati dan tidak menutup kemungkinan akan terlupakan dan punah. Hal ini lah yang membuat penulis memutuskan untuk melakukan penelitian mengenai cerita rakyat nusantara melalui media game yaitu novel visual dengan cerita asal mula danau toba sebagai objeknya. peneliti ingin membuat sebuah aplikasi yang berbentuk animasi dengan berbantu sebuah program yang ingin dapat dinikmati oleh orang banyak dan dapat juga dipakai sebagai media pembelajaran Aplikasi game yang akan dihasilkan nantinya akan di buat menggunakan Aplikasi Ren'Py Novel Visual Engine serta Metode penelitian yang akan penulis gunakan merupakan extreme programming sebagai manajemen sistemnya dengan tahapan sebagai berikut: Tahap Eksplorasi (Exploration Phase), Tahap Perencanaan (Planning Phase), Tahap Iterasi (Iteration Phase), Tahap Produksi (Production Phase), Tahap Pemeliharaan (Maintenance Phase) dan Tahap Publikasi Akhir (Death Phase), dengan tool yang ada dapat membuat aplikasi cerita asal mula danau toba dengan baik, selanjutnya untuk penelitian yang akan datang agar dibuat secara versi 3 dimensi.

Kata kunci—Danau Toba, Game, Ren'Py Novel Visual Engine, Cerita Rakyat

Abstract

Public knows about the folklore of the archipelago in Indonesia through stories told directly by parents and their families, passed down orally from parents to children and their ancestors to future generations. Likewise, the folklore of the origin of Lake Toba. The folklore of the archipelago seems to be slowly disappearing because it is only passed down orally and is less desirable and does not rule out being forgotten and extinct. This is what makes the writer decide to conduct research on the folklore of the archipelago through the media of games, namely visual novels with the story of the origin of Lake Toba as the object. The researcher wants to make an application in the form of animation with the help of a program that wants to be enjoyed by many people and can also be used as a learning medium. The game application that will be produced will later be made using the Ren'Py Novel Visual Engine application and

the research method that the author will use is an extreme programming as a management system with the following stages: Exploration Phase, Planning Phase, Iteration Phase, Production Phase, Maintenance Phase and Final Publication Stage (Death Phase), with the existing tools can make the application of the story of the origin of Lake Toba well, then for future research to make it in a 3-dimension version

Keywords—*Toba Lake, Games, Ren'Py Novel Visual Engine*

1. PENDAHULUAN

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI), cerita rakyat adalah cerita dari zaman dahulu yang hidup dikalangan rakyat dan diwariskan secara lisan [1]. Indonesia merupakan negara kepulauan terbesar di dunia yang terdiri dari 13.466 pulau tropis besar dan kecil. (Atikah, 2015). pastilah memiliki cerita rakyat yang banyak serta beragam, diturunkan langsung secara lisan dari orang tua ke anak dan nenek moyang mereka ke generasi-generasi penerusnya. Begitu pula cerita rakyat di seluruh Nusantara yang berhubungan dengan penamaan tempat, misalnya cerita rakyat asal-usul nama Tengger, cerita rakyat terjadinya Gunung Batok, cerita rakyat penamaan Sungai Perak, cerita rakyat asal mula kampung Labewa di Sulawesi Selatan, cerita rakyat asal mula nama Jember, dan lain sebagainya menurut Djamaris Pada [2] dan juga cerita rakyat asal mula Danau Toba, Salah satu dari cerita rakyat dari tanah kelahiran penulis, yang bercerita tentang asal-usul terciptanya salah satu danau terbesar di asia tenggara danau toba terlepas benar atau tidaknya cerita tersebut terdapat pesan moral didalamnya yang dapat diambil dan dijadikan pelajaran.

Adapun Pesan moral yang terkandung didalam sebuah cerita rakyat antara lain Jujur, menyatakan apa adanya, terbuka, konsisten antara apa yang dikatakan dan dilakukan, berani karena benar, dapat dipercaya (amanah), dan tidak curang dalam segala sesuatu. Peduli memperlakukan orang lain dengan sopan, bertindak santun, toleran terhadap perbedaan, tidak suka menyakiti orang lain, mau mendengar orang lain, mau berbagi, tidak merendahkan orang lain, tidak mengambil keuntungan dari orang lain, mampu bersosialisasi dalam kegiatan masyarakat. Kreatif, mampu menyelsaikan masalah secara inovatif, luwes, kritis, berani mengambil keputusan dengan cepat dan tepat dan memiliki ide baru. Gotong royong, mau bekerja sama dengan baik, berprinsip bahwa tujuan akan lebih mudah dan cepat tercapai jika dikerjakan bersama-sama, tidak memperhitungkan tenaga untuk saling berbagi dengan sesama [3].

Video game adalah suatu permainan yang dimainkan melalui manipulasi gambar elektronik yang diproduksi oleh program komputer dalam monitor atau tampilan layar lainnya. Jenis permainan ini menekankan pada permainan menggunakan tombol yang terhubung pada layar. Video game dapat diakses melalui banyak perangkat, mulai dari yang berbentuk konsol (Playstation, X-box, Sega, Dreamcast), komputer (baik off-line maupun on-line), serta gadget baik itu berupa tablet, smartphone dan lain-lain". Selain digunakan untuk menghibur diri dari kepenatan dan hal lain, video game juga berpotensi sangat besar sebagai media informasi yang sangat baik dilihat dari banyaknya orang yang suka bermain video game serta dimainkan tidak hanya usia muda tetapi kalangan dewasa juga, semua memainkan permainan video game [4].

Namun seiring perkembangan jaman dan teknologi di Indonesia, cerita rakyat nusantara seakan hilang secara perlahan karena hanya diwariskan secara lisan serta kurang diminati oleh kalangan anak-anak dan remaja karena mereka lebih menyukai bermain video game dan teknologi canggih lainnya. tidak menutup kemungkinan cerita rakyat akan terlupakan dan akan punah, Hal ini lah yang membuat penulis memutuskan untuk melakukan penelitian mengenai cerita rakyat nusantara melalui media game yaitu novel visual dengan cerita asal mula danau toba sebagai objeknya. Adapun hal lain yang membuat penulis melakukan penelitian ini adalah

kelebihan dari game novel visual yang sangat banyak namun sangat jarang dimanfaatkan dan digunakan, seperti jalan cerita yang dapat di buat sedemikian rupa serta karakter didalamnya juga juga sebagai media informasi dan dokumentasi cerita rakyat seperti asal mula danau toba.

Menurut Arief Triatmaja Permana Sadewa, merancang sebuah *Game Visual Novel Menggunakan Ren'Py*. Banyak game yang beredar di kalangan masyarakat dan jenisnya pun bermacam-macam mulai dari *FPS*, *RPG*, *Arcade* yang banyak mengusung tema *SciFic* dan tak jarang banyak yang mengangkat cerita dari sebuah novel. Konsep cerita, *ending* dan *gameplay* yang disetiap tahun perkembangan game semakin menarik menjadi alasan game diminati banyak kalangan [5].

Menurut Irzal Amin, Mengenai berapa cerita rakyat, cerita Begitu pula cerita rakyat di seluruh Nusantara yang berhubungan dengan penamaan tempat, misalnya cerita rakyat asal-usul nama Tengger, cerita rakyat terjadinya Gunung Batok, cerita rakyat penamaan Sungai Perak, cerita rakyat asal mula kampung Labewa di Sulawesi Selatan, cerita rakyat asal mula nama Jember, dan lain sebagainya menurut Djamaris Pada [2].

Gigih Forda Nama1, membuat sebuah Aplikasi *Game* tentang Aksara Lampung ‘Ajo dan Atu Berbasis Android Dengan Sistem *Multi-Ending* dengan Engine Ren'Py. Ren'Py merupakan program open source dan gratis digunakan untuk kepentingan komersial sehingga pengguna tidak perlu membayar kepada pihak pengembang aplikasi untuk menjual game yang telah dibuat dengan menggunakan Ren'Py. Salah satu kelebihan besar Ren'Py yaitu game yang dibuat dengan program ini dapat berjalan di hampir semua komputer [6].

Vika Fitratunnany Insanittaqua, dkk , meneliti tentang Simulasi Perjalanan Ibadah Haji Menggunakan Ren'Py pada Perangkat Android. Pengembangan dalam Ren'Py dilakukan dengan menuliskan script atau bahasa pemrograman Ren'Py pada file berformat.rpy yang terletak pada direktori proyek Ren'Py. Pada awal pembuatan proyek Ren'Py, terdapat tiga file default yang tersedia, yaitu *script.rpy*, *screens.rpy*, dan *options.rpy*. Ketiga file ini ditulis dengan menggunakan *Ren'Py Script Language*, *Ren'Py Screen Language*, dan *Ren'Py Animation and Transformation Language (ATL)* [7].

2. METODE PENELITIAN

Metode yang penulis terapkan pada penelitian ini adalah *extreme programing* sebagai siklus hidup penelitian dengan tahapan sebagai berikut:

a. Tahap Eksplorasi (Exploration Phase)

Pada tahap ini penulis menuliskan semua kebutuhan mendasar yang nantinya akan dibutuhkan oleh sistem atau game untuk di implementasikan saat proses pembangunan berlangsung. Diantaranya adalah informasi mengenai kebutuhan dasar pada suatu game novel visual serta informasi mengenai Cerita rakyat “Asal Mula Danau Toba”.

b. Tahap Perencanaan (Planning Phase)

Pada Tahap ini penulis akan memperkirakan kebutuhan user, operasi dan sistem, dimana akan menghasilkan jadwal pelaksanaan kegiatan. Jadwal pelaksanaan kegiatan yang dihasilkan memiliki tujuan untuk memberikan gambaran waktu pelaksanaan pembangunan game yang terjadwal, dimaksudkan untuk dijadikan batasan waktu dalam setiap tahapan proses pembangunannya.

c. Tahap Iterasi (Iteration Phase)

Pada tahap ini proses iterasi pada game novel visual pengenalan Cerita rakyat “Asal Mula Danau Toba” berbasis android yang terdiri dari 4 bagian utama yaitu: analysis, design, coding dan test. Adapun penjelasan lebih lanjut mengenai bagian tersebut adalah sebagai berikut:

1. Analysis

Bagian analysis merupakan bagian penting yang harus dilakukan, bagian ini meliputi beberapa aspek, seperti menganalisa kebutuhan dari sistem, baik kebutuhan fungsional

Perancangan Game Novel Visual Cerita Rakyat Nusantara 'Asal Mula Danau Toba' Menggunakan Ren'Py Visual Novel Engine

dan non-fungsional. Kebutuhan fungsional merupakan kebutuhan mengenai bagaimana game tersebut akan bekerja dan apa saja yang terjadi dari proses kerja tersebut, sedangkan non-fungsional merupakan kebutuhan perangkat keras dan lunak yang digunakan oleh game yang akan dibangun, baik dari segi developer maupun user.

2. Design

Bagian ini merupakan bagian yang dibuat untuk menunjukkan gambaran dari game yang dibuat. Design yang dilakukan pada tahap ini meliputi desain karakter, desain user interface, desain Danau Toba, Pulau Samosir dan lain sebagainya juga desain latar belakang tampilan dari game yang akan penulis buat.

3. Coding

Pada bagian ini adalah proses mengimplementasikan semua data yang telah di kumpulkan dan juga desain yang telah dibuat kedalam bahasa pemrograman menggunakan Ren'Py visual novel engine serta android studio.

4. Testing

Pada bagian ini merupakan proses pengujian fungsional dari game dan pengujian terhadap hal-hal yang terkait dengan game yang dibuat secara teknis. Hasil pengujian akan dijadikan feedback dan jika ada sesuatu yang tidak sesuai maka akan diperbaiki pada proses iterasi selanjutnya.

d. Tahap Produksi (Production Phase)

Pada ini tahap ini merupakan tahap akhir dimana penulis menunjukkan hasil dari game yang telah dibangun kepada user. Pada tahap ini juga akan terjadi pembaharuan sistem berdasarkan hasil yang didapat dari hasil pengujian kepada user.

e. Tahap Pemeliharaan (Maintenance Phase)

Pada tahap ini merupakan tahap dimana dilakukan pengecekan akhir. Pada tahap ini juga dipastikan bahwa implementasi kebutuhan fungsional dan non-fungsional sudah terpenuhi. Jika semua kebutuhan sudah terpenuhi maka game akan masuk ketahap selanjutnya.

f. Tahap Publikasi Akhir (Death Phase)

Pada tahap ini game yang telah lulus semua pengecekan dan sesuai dengan target akan siap untuk dipublikasikan melalui internet sehingga masyarakat dapat mengunduh dan memainkannya.

Tabel 1. Storyboard Aplikasi Novel Visual Asal Mula Danau Toba

No.	Visual	Fungsi
1.		<ul style="list-style-type: none">• Toba / Karakter utama dalam permainan• Berperan sebagai pemuda / suami dari gadis ikan dan ayah dari samosir.• Pengguna akan melihat alur cerita toba dengan karakter lain.• Berinteraksi / berdialog dengan karakter lain selama permainan berlangsung.• Tegas, & rajin
2.		<ul style="list-style-type: none">• Karakter Ikan Mas / Ibu Samosir.• Berperan sebagai gadis / istri dari toba dan ibu dari samosir.• Pengguna akan melihat alur cerita Karakter Ikan Mas / Ibu Samosir, dengan karakter lain.• Baik & Penyayang• Berinteraksi / berdialog dengan karakter lain selama permainan berlangsung.

3.



- Karakter Samosir
- Berperan sebagai anak dari toba & gadis ikan.
- Pengguna akan melihat alur cerita Samosir, dengan karakter lain.
- Pemalas & Nakal

Karakter Samosir

4.



Pedalaman Tanah Andalas

- *Background* Pedalaman Tanah Andalas.
- Sebagai latar tempat dimana karakter utama dan lainnya berdialog.
- Game akan di mulai dari latar tempat ini

5.



Tempat Toba Memancing

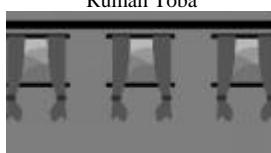
- *Background* Tempat Toba Memancing
- Sebagai latar tempat dimana karakter utama dan karakter lainnya berdialog.
- Toba akan mendapatkan ikan mas ajaib disini.

6.



Rumah Toba

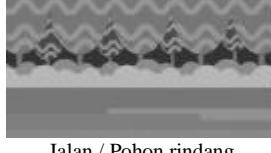
- *Background* Rumah Toba
- Sebagai latar tempat dimana karakter utama dan karakter lainnya berdialog.
- Tempat tinggal toba dimana dia akan tinggal Bersama keluarganya



(Tampak Dalam)

- *Background* Jalan / Pohon rindang Sebagai latar tempat dimana karakter utama dan karakter lainnya berdialog.
- Rumah, rumah teman, kamar, lapangan, Gudang sekolah, angkutan umum, dan masih banyak lagi.

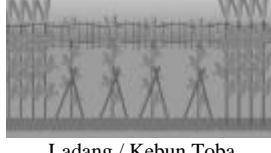
7.



Jalan / Pohon rindang

- *Background* Lokasi Ladang / Kebun Toba.
- Tempat samosir akan bertemu ayahnya saat mengantarkan makan siang ayang diberikan ibunya.

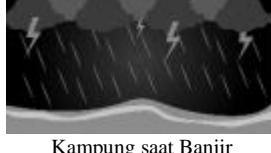
8.



Ladang / Kebun Toba

- *Background* Lokasi Kampung saat Banjir
- Muncul saat gadis ikan marah dan murka kepada toba.

9.



Kampung saat Banjir

- *Background* Lokasi Danau toba Dan Pulau Samosir
- Muncul diakhir cerita

10.



Danau toba Dan Pulau Samosir

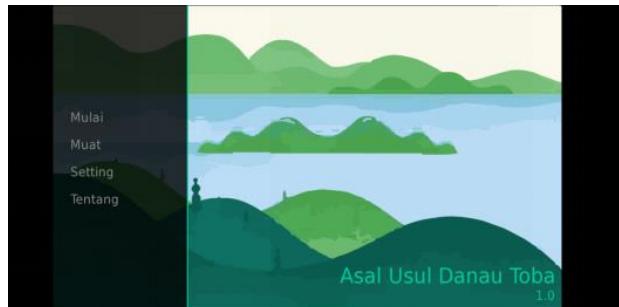
Perancangan Game Novel Visual Cerita Rakyat Nusantara 'Asal Mula Danau Toba' Menggunakan Renpy Visual Novel Engine

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini akan penulis jelaskan mengenai hasil dari tampilan aplikasi Game Novel Visual Asal Usul Danau Toba sebagai berikut:

Tampilan Halaman Menu Utama

Halaman yang ditampilkan saat pertama kali permainan dimulai seperti yang dapat dilihat pada gambar 1, gambar 2 menerangkan kata-kata keterangan mengenai awal mula games atau dialog.



Gambar 1. Tampilan Halaman Utama



Gambar 2. Tampilan Informasi Tempat Cerita Dalam Permainan



Gambar 3. Tampilan Dialog Cerita Asal Usul Danau Toba



Gambar 4. Tampilan Dialog Cerita Asal Usul Danau Toba



Gambar 5. Tampilan Dialog Cerita Asal Usul Danau Toba

Gambar 3, 4 menceritakan awal kisah hidup seorang pemuda bernama Toba dan kegiatannya sehari-hari adalah memancing untuk memenuhi kebutuhannya sehari-hari. Gambar 5 menerangkan keinginan si Toba dalam memancing agar mendapatkan hasil atau ikan untuk dimakan pada malam hari.



Gambar 6. Tampilan Dialog Cerita Asal Usul Danau Toba

Gambar 6, menerangkan bahwa Toba berhasil mendapatkan tangkapan yaitu berupa ikan mas dari hasil memancingnya



Gambar 7. Tampilan Dialog Cerita Asal Usul Danau Toba

Gambar diatas adalah menerangkan ikan mas yang ditangkap oleh si Toba berubah menjadi seorang gadis.



Gambar 8. Tampilan Dialog Cerita Asal Usul Danau Toba

Perancangan Game Novel Visual Cerita Rakyat Nusantara 'Asal Mula Danau Toba' Menggunakan Renpy Visual Novel Engine

Gambar 8, menjelaskan bahwa Toba dengan gadis tersebut mengadakan perjanjian bahwa gadis tersebut akan membantu si Toba dan bersedia menikah dengannya, Setelah menikah, mereka dikaruniai seorang anak laki-laki dengan nama Samosir, dan janji si Toba adalah jangan menyebut anak tersebut dengan anak ikan.



Gambar 9. Tampilan Dialog Cerita Asal Usul Danau Toba

Gambar diatas, menjelaskan Toba setiap hari pergi ke ladang untuk bertani, dan anak tersebut yaitu Samosir disuruh oleh ibunya untuk mengantarkan makan siang bapaknya (Toba) ke ladang karena sudah mendekati makan siang.



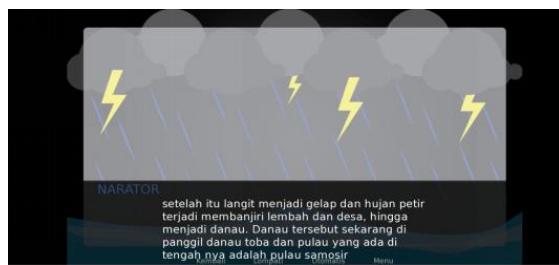
Gambar 9. Tampilan Dialog Cerita Asal Usul Danau Toba

Tetapi dalam perjalannya mau ke ladang, Samosir kelaparan dan berpikir bahwa bapaknya tidak akan marah apabila dimakan nasinya tersebut. Setelah selesai makan samosir melanjutkan perjalannya ke ladang untuk menemui bapaknya (Toba). Lalu bapaknya membuka bekal yang dibawa oleh samosir, tetapi alangkah kaget bapaknya melihatnya, dimana makan siang tersebut sudah tidak ada atau habis, maka bertanya bapaknya kepada Samosir, kenapa makanan yang dibawa sudah tidak ada, kemudian samosir menjawab bahwa sudah dimakannya tadi karena dia lapar, dan bapaknya marah dan berkata "Dasar kamu anak ikan".



Gambar 10. Tampilan Dialog Cerita Asal Usul Danau Toba

Setelah bapaknya berkata demikian, samosir pulang sambil menangis, dan sesampainya dirumah dia lalu bertanya kepada ibunya, apakah dia memang anak ikan, seperti yang dikatakan oleh bapak, lalu ibunya menangis dan pergi dari rumah itu.



Gambar 11. Tampilan Dialog Cerita Asal Usul Danau Toba

Toba lupa dengan janji yang diucapkan dengan istrinya bahwa tidak boleh menyebutkan Samosir adalah anak ikan, oleh karena dia lupa dengan janjinya tersebut, kemudian muncullah hujan yang lebat dan petir menenggelamkan wilayah tersebut dan terbentuklah sebuah danau yang dinamakan danau toba dan sebuah pulau berada ditengah-tengahnya bernama samosir.

Adapun metode pengujian yang penulis gunakan adalah metode *Blackbox Testing* dimana tahap pengujian pada aplikasi hanya berfokus pada fungsionalitas aplikasi tersebut serta mengabaikan struktur system seperti code program dan hal lainnya.

4. KESIMPULAN

Kesimpulan dari game novel visual Asal Mula Danau Toba bahwa perancangan game novel visual Asal Mula Danau Toba dirancang menggunakan aplikasi Renpy visual novel engine dan bahasa pemrograman Phyton. Informasi mengenai Asal Mula Danau Toba yang diterapkan kedalam game menggunakan media teks dan gambar. dimana teks yang ada merupakan cerita, sejarah, dan banyak hal mengenai Asal Mula Danau Toba tersebut.

5. SARAN

Game yang dirancang memiliki cerita tidak menampilkan keseluruhan dari gambar cerita dan menggunakan gaya bahasa yang terdengar tidak alami dan dibuat untuk 3 dimensi, diharapkan untuk pengembangan selanjutnya para pembaca dapat menampilkan ceritanya dalam bentuk video alur cerita dan juga bahasa yang alami.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada DRPM Ditjen Penguanan Risbang yang telah mendanai penelitian ini dan juga kepada Universitas Potensi Utama Karena telah memberikan dukungan dan perhatian terhadap penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. <https://kbbi.web.id/cerita>
- [2]. Amin, I., & Syahrul, R. (2013). Cerita Rakyat Penamaan Desa di Kerinci: Kategori dan Fungsi Sosial Teks. *Bahasa, Sastra, dan Pembelajaran*, 1(1).
- [3]. Samani, M. (2012). Hariyanto. 2012. *Konsep dan model pendidikan karakter*, 5.
- [4]. Wahyudhi, J. (2014). Video Game Sebagai Media Pembelajaran Sejarah (Suatu Alternatif dalam Menyelenggarakan Pembelajaran Sejarah). *SOSIO-DIDAKTIKA: Social Science Education Journal*, 1(2), 199-210.
- [5]. Sadewa, A. T. P. (2016). Perancangan Game Visual Novel Menggunakan Ren'py. *J-INTECH*, 4(01), 26-32.

Perancangan Game Novel Visual Cerita Rakyat Nusantara 'Asal Mula Danau Toba'
Menggunakan Renpy Visual Novel Engine

- [6]. Nama, G. F., & Arnoldi, F. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Aksara Lampung" Ajo dan Atu-Belajar Aksara Lampung", berbasis Android dengan Sistem Multi-Ending Menggunakan Engine Ren'Py. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIIK) p-ISSN*, 2355, 7699.
- [7]. Insanittaqwa, V. F., Kuswardayan, I., & Sunaryono, D. (2014). Game edukasi ‘simulasi haji’ menggunakan ren’py pada perangkat android untuk simulasi perjalanan ibadah haji. *Jurnal Teknik ITS*, 3(1), A52-A57.
- [8]. Kristanto, M. (2014). Pemanfaatan Cerita Rakyat Sebagai Penanaman Etika Untuk Membentuk Pendidikan Karakter Bangsa. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1), 59-64.
- [9]. Kusniyati, H., & Sitanggang, N. S. P. (2016). Aplikasi Edukasi Budaya Toba Samosir Berbasis Android. *Jurnal teknik informatika*, 9(1).
- [10]. LA ODE, G. U. S. A. L. (2015). Nilai-nilai pendidikan dalam cerita rakyat Sulawesi Tenggara karya La Ode Sidu. *Jurnal Humanika*, 3(15)..
- [11]. Wahyudhi, J. (2014). Video Game Sebagai Media Pembelajaran Sejarah (Suatu Alternatif dalam Menyelenggarakan Pembelajaran Sejarah). *SOSIO-DIDAKTIKA: Social Science Education Journal*, 1(2), 199-210.
- [12]. Sadewa, A. T. P. (2016). Perancangan Game Visual Novel Menggunakan Ren’py. *J-INTECH*, 4(01), 26-32.
- [13]. Estidianti, B. R., & Lakoro, R. (2014). Perancangan karakter game visual novel “Tikta Kavya” dengan konsep visual bishonen. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 3(2), F49-F54.
- [14]. Nama, G. F., & Arnoldi, F. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Aksara Lampung" Ajo dan Atu-Belajar Aksara Lampung", berbasis Android dengan Sistem Multi-Ending Menggunakan Engine Ren'Py. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIIK) p-ISSN*, 2355, 7699.
- [15]. Insanittaqwa, V. F., Kuswardayan, I., & Sunaryono, D. (2014). Game edukasi ‘simulasi haji’ menggunakan ren’py pada perangkat android untuk simulasi perjalanan ibadah haji. *Jurnal Teknik ITS*, 3(1), A52-A57.