

**VISUAL NOVEL BELAJAR
MENJADI IMAM**



Disusun Oleh:

N a m a : Revangga Twin Theodora
NIM : 11523118

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
2018**

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI

**VISUAL NOVEL BELAJAR
MENJADI IMAM
TUGAS AKHIR**

Telah dipertahankan di depan sidang pengujian sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Teknik Informatika di Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia Yogyakarta, 16 Agustus 2018

Tim Penguji

Chandra Kusuma D, S.Kom., M.Cs.

Anggota 1

M. Andri Setiawan S.T., M.Sc., Ph.D.

Anggota 2

Rahardian Kurniawan S.Kom., M.Kom.

Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknik Informatika – Program Sarjana
Fakultas Teknologi Industri
Universitas Islam Indonesia



(Drs. Raden Teduh Dirgahayu, S.T., M.Sc.)

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI

**VISUAL NOVEL BELAJAR
MENJADI IMAM
TUGAS AKHIR**

Telah dipertahankan di depan sidang penguji sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Teknik Informatika di Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia Yogyakarta, 16 Agustus 2018

Tim Penguji

Chandra Kusuma D, S.Kom., M.Cs.

Anggota 1

M. Andri Setiawan S.T., M.Sc., Ph.D.

Anggota 2

Rahardian Kurniawan S.Kom., M.Kom.

Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknik Informatika – Program Sarjana
Fakultas Teknologi Industri
Universitas Islam Indonesia



(Dr. Raden Teduh Dirgahayu, S.T., M.Sc.)

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Revangga Twin Theodora

NIM : 11523118

Tugas akhir dengan judul:

**VISUAL NOVEL BELAJAR
MENJADI IMAM**

Menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi dalam tugas akhir ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti ada beberapa bagian dari karya ini adalah bukan hasil karya sendiri, tugas akhir yang diajukan sebagai hasil karya sendiri ini siap ditarik kembali dan siap menanggung resiko dan konsekuensi apapun.

Demikian surat pernyataan ini dibuat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 16 Agustus 2018



(Revangga Twin T.)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah, penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya, sehingga penulis telah diberikan kesempatan untuk menyelesaikan tugas akhir ini guna menyelesaikan studi strata 1 di Teknik Informatika, Universitas Islam Indonesia. Tak lupa shalawat dan salam kami haturkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa kita dari zaman jahiliyah menuju jaman terang benderang. .


Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Tuhan YME yang mengizinkan saya untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Orangtua saya yang senantiasa mendukung dan mendoakan setiap saat, demi kelancaran aktivitas saya.
3. Keluarga saya yang selalu mendukung saya.
4. Om No dan Om Maurice yang menjadi pembimbing untuk menjadi seorang yang professional.
5. Pak Chandra Kusuma selaku dosen pembimbing.
6. Cah sibuk yang selalu ceria.
7. LPM Himmah UII yang telah memberikan pengalaman berorganisasi.
8. Pusat Kebudayaan Film Nasional yang menjadi wadah dalam membuat karya.

Penulis menyadari bahwa laporan tugas akhir ini masih belum sempurna, oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan Laporan tugas akhir ini. Akhir kata, penulis berharap agar laporan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Yogyakarta, 16 Agustus 2018


(Revangga Twin T.)

HALAMAN MOTO

Boleh merugi untuk diri sendiri untuk mempertahankan kejujuran, namun jangan sekali-kali kamu merugikan orang lain, sebab orang yang kamu rugikan pasti akan berusaha untuk tidak merugikanmu.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Tugas akhir ini dibuat sebagai salah satu syarat yang harus dipenuhi untuk memperoleh gelar sarjana strata 1 di Jurusan Teknik Informatika, Universitas Islam Indonesia. Atas izin Allah SWT, alhamdulillah tugas akhir dengan judul Visual Novel Belajar Menjadi Imam telah mampu penulis selesaikan.

Penelitian ini berawal dari kegelisahan penulis dengan lingkungan sekitar yang sudah merubah pola hidup serba digital. Semua aktivitas kini mulai digantikan oleh perangkat pembantu digital. Rasanya tidak mungkin untuk menolak perkembangan zaman, namun yang harus dilakukan adalah memanfaatkan teknologi untuk kepentingan yang tidak terbatas. Media pembelajaran salah satunya.

Dengan penelitian ini penulis mencoba membuat *game* sebagai media alternatif untuk sarana belajar tentang shalat berjama'ah dengan memanfaatkan perkembangan teknologi. Dengan media *game* nantinya diharapkan *user* mampu langsung berinteraksi langsung dengan *game*. Sehingga lambat laun *user* akan fasih dalam melaksanakan shalat berjama'ah.

Yogyakarta, 16 Agustus 2018



(Revangga Twin T.)

SARI

Perkembangan teknologi sudah tidak bisa dibendung, hampir semua aktifitas kini dapat diperbantukan dengan adanya teknologi, tidak terkecuali dalam aktifitas belajar. Penelitian ini dibuat berdasarkan kebutuhan akan alternatif media pembelajaran yang menarik dengan memanfaatkan perkembangan teknologi.

Visual Novel Belajar Menjadi Imam adalah sebuah *game* yang nantinya dapat digunakan sebagai media simulasi untuk berlatih shalat berjama'ah secara langsung. Dengan *game* ini, anak-anak diharapkan mampu mengerjakan shalat dan berani menjadi imam sejak dini.

Game Visual Novel Belajar Menjadi Imam dirancang dengan menggunakan model *game* Visual Novel, sehingga akan memberikan pengalaman visual yang menarik serta simulasi gerakan shalat dalam bentuk animasi. Dalam *game* ini *user* akan diberikan sebuah simulasi tentang shalat wajib 5 waktu, gerakan shalat, bacaan shalat, serta urutan shalat.

Selain menjadi trobosan dalam dunia pendidikan, Visual Novel Belajar Menjadi Imam diharapkan mampu mempengaruhi perilaku dalam kehidupan sehari-harinya. Semakin besar tingkat keimanan seseorang maka akan berpengaruh dalam sikap, cara berfikir serta cara mengatasi sebuah masalah.

Kata kunci: Shalat, Visual Novel, *Game*, Interaktif, Teknologi, Gerakan Shalat, Bacaan Shalat, Urutan Shalat, Media Pembelajaran.

GLOSARIUM

Visual Novel	Jenis permainan yang menggunakan gambar dan cerita sebagai media utama dalam menyampaikan pesan.
Aplikasi	Perangkat lunak.
Game	Permainan.
Ren'py	Perangkat lunak untuk membuat <i>game</i> Visual Novel.
Photoshop	Perangkat lunak untuk mengolah gambar secara digital.
Corel Draw X5	Perangkat lunak untuk membuat objek polygon.
Audition	Perangkat lunak untuk mengolah suara.
Export	Proses memasukan objek dalam sebuah aplikasi untuk diolah.
Storyboard	Gambaran konsep visual alur <i>game</i> .
Resolusi	Besaran ukuran layar.
Pixel	Satuan besaran ukuran layar.
Player	Pemain dalam sebuah <i>game</i> .
Single Player	<i>Game</i> hanya dimainkan oleh 1 pemain.
Online	Darling/ terhubung dalam jaringan internet.
Offline	Tidak terhubung dalam jaringan internet.
Platform	Media untuk menjalankan sebuah aplikasi.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTO	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
SARI.....	viii
GLOSARIUM	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat	3
1.6 Metodologi	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	3
1.6.2 Metode Pengembangan Aplikasi.....	3
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Shalat.....	5
2.2 Tata Cara dan Urutan Shalat	5
2.3 Shalat Jama'ah	6
2.4 Imam	7
2.5 Belajar	7
2.6 Pembelajaran	8
2.7 Visual Novel	8
2.8 <i>Genre</i>	9
2.9 Review Aplikasi Sejenis	10
2.9.1 Pengembangan Game SELAMAT	12
2.9.2 Resolusi	12
2.9.3 Antarmuka	12
2.9.4 Alur <i>Game</i>	12
2.10 Uji Usabilitas	13
BAB III METODOLOGI DAN PENELITIAN	14
3.1 Pengumpulan Data	14
3.2 Kebutuhan Perangkat Keras	14
3.3 Perancangan <i>Game</i>	14
3.4 Perancangan Alur Cerita	15
3.5 Perancangan Alur Rokaat.....	16
3.6 Perancangan <i>Storyboard</i>	17
3.6.1 <i>Storyboard Babak 0</i>	17
3.6.2 <i>Storyboard Babak 1-4</i>	18
3.7 Perancangan Antarmuka	20

3.7.1	Perancangan Antarmuka Halaman Utama	21
3.7.2	Perancangan Antarmuka Halaman Cerita	21
3.7.3	Perancangan Antarmuka Halaman Pilihan	22
3.7.4	Perancangan Antarmuka Halaman Narasi	23
3.8	Perancangan Latar Belakang	23
3.8.1	Perancangan Latar Belakang Masjid	24
3.8.2	Perancangan Latar Belakang Detail Masjid	24
3.8.3	Perancangan Latar belakang Dalam Masjid	25
3.8.4	Perancangan Latar Belakang Ayat	25
3.9	Perancangan Karakter	25
3.9.1	Perancangan Karakter	26
3.10	Perancangan Gerakan Shalat	26
3.10.1	Perancangan Gerakan Takbiratul Ihram	27
3.10.2	Perancangan gerakan Sedekap	27
3.10.3	Perancangan Gerakan Ruku	28
3.10.4	Perancangan Gerakan Sujud	28
3.10.5	Perancangan Gerakan Diantara 2 Sujud, Tahiyat Awal dan Akhir	29
3.10.6	Perancangan Gerakan Salam	29
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		30
4.1	Batasan Implementasi	30
4.2	Karakter	30
4.2.1	Imam	30
4.2.2	Bersama	31
4.3	Gerakan Shalat	32
4.3.1	Takbirathul Ihram	32
4.3.2	Bersedekap	32
4.3.3	Ruku	33
4.3.4	Sujud	34
4.3.5	Duduk Diantara 2 Sujud	34
4.3.6	Tahiyat Awal Dan Akhir	35
4.3.7	Salam	36
4.4	Latar Belakang	36
4.4.1	Subuh	36
4.4.2	Dzuhur	37
4.4.3	Ashar	37
4.4.4	Maghrib	38
4.4.5	Isya	38
4.4.6	Bacaan Teks	39
4.4.7	Detail Masjid	39
4.4.8	Dalam Masjid	40
4.5	Antarmuka	40
4.5.1	Antarmuka Halaman Utama	40
4.5.2	Antarmuka Pilihan	41
4.5.3	Antarmuka Halaman Narasi	41
4.5.4	Kode Program	42
4.6	Uji Usabilitas	43
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		46
5.1	Kesimpulan	46
5.2	Saran	46
DAFTAR PUSTAKA		47

LAMPIRAN49

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Alur Cerita	15
Tabel 3.2 Alur Cerita	16
Tabel 4.1 Kuisoner Hasil dan Nilai Pengujian.....	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Game</i> Visual Novel The Walking Dead.	8
Gambar 2.2 <i>Game</i> Visual Novel Hanasaki Work Spring.	9
Gambar 2.3 Tampilan Utama <i>Game</i> SELAMAT.	10
Gambar 2.4 Tampilan Pilihan <i>Game</i> SELAMAT.	11
Gambar 2.5 Tampilan <i>Game Over</i> <i>Game</i> SELAMAT.	11
Gambar 3.1 Storyboard babak 0	18
Gambar 3.2 <i>Storyboard</i> babak 1	18
Gambar 3.3 Storyboard babak 2	19
Gambar 3.4 <i>Storyboard</i> babak 3	19
Gambar 3.5 <i>Storyboard</i> babak 4	19
Gambar 3.6 Gambar Antarmuka Halaman Utama.....	21
Gambar 3.7 Gambar Antarmuka Halaman Cerita.....	21
Gambar 3.8 Gambar Antarmuka Halaman Pilihan 2 Kolom.....	22
Gambar 3.9 Gambar Antarmuka Halaman Pilihan 5 Kolom Untuk Pilihan Shalat.....	22
Gambar 3.10 Gambar Antarmuka Halaman Narasi Teks	23
Gambar 3.11 Gambar Antarmuka Halaman Narasi Bacaan Surat.....	23
Gambar 3.12 Latar Belakang Masjid	24
Gambar 3.13 Latar Belakang Detail Masjid	24
Gambar 3.14 Latar Belakang Dalam Masjid	25
Gambar 3.15 Latar Belakang Ayat	25
Gambar 3.16 Perancangan Karakter Imam	26
Gambar 3.17 Perancangan Karakter Bersama	26
Gambar 3.18 Perancangan Gerakan Takbiratul Ihram	27
Gambar 3.19 Perancangan Gerakan Sedekap	27
Gambar 3.20 Perancangan Gerakan Ruku	28
Gambar 3.21 Perancangan Gerakan Sujud	28
Gambar 3.22 Perancangan Gerakan Duduk Diantara 2 Sujud,.....	29
Gambar 3.23 Perancangan Gerakan Salam.....	29
Gambar 4.1 Karakter Imam	31
Gambar 4.2 Karakter Bersama.....	31
Gambar 4.3 Gerakan Takbiratul Ihram	32
Gambar 4.4 Gerakan Sedekap.....	33

Gambar 4.5 Gerakan Sedekap Bersama.....	33
Gambar 4.6 Gerakan Ruku	34
Gambar 4.7 Gerakan Sujud.....	34
Gambar 4.8 Gerakan Duduk Diantar 2 Sujud.....	35
Gambar 4.9 Tahiyat Awal dan Akhir.....	35
Gambar 4.10 Salam.....	36
Gambar 4.11 Latar Belakang Subuh.....	36
Gambar 4.12 Latar Belakang Dzuhur	37
Gambar 4.13 Latar Belakang Ashar.....	37
Gambar 4.14 Latar Belakang Maghrib	38
Gambar 4.15 Latar Belakang Isya	38
Gambar 4.16 Latar Belakang Bacaan Teks.....	39
Gambar 4.17 Latar Belakang Menu.....	39
Gambar 4.18 Latar Belakang Dalam Masjid	40
Gambar 4.19 Antar Muka Halaman Utama	40
Gambar 4.20 Antarmuka Pilihan 5 kolom	41
Gambar 4.21 Antarmuka Halaman Pilihan 2 Kolom.....	41
Gambar 4.22 Antarmuka Halaman Narasi Teks	42
Gambar 4.23 Antarmuka Halaman Narasi Bacaan Surat.....	42
Gambar 4.24 Contoh Kode Program <i>Game</i> Visual Novel Belajar Menjadi Imam.	43

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Shalat berjama'ah dapat diibaratkan adalah *show of force* bahkan menjadi kekuatan umat muslim. Shalat jama'ah, baik itu di masjid atau mushala adalah syiar agama. Dalam Al-Quran disebutkan, bagi siapa yang mengagungkan syiar-syiar Allah merupakan ciri orang bertakwa. Bahkan dalam ajaran agama Islam shalat berjama'ah akan mendapatkan pahala 27 derajat lebih tinggi dibandingkan dengan shalat mufarid. Sebagaimana dalam hadis "*Shalat jama'ah lebih utama dari shalat sendirian sebanyak 27 derajat*" (HR. Bukhari dan Muslim). Kemudian Nabi Muhammad juga bersabda, "Jika kalian melihat seorang yang membiasakan diri mendatangi masjid, maka saksikanlah baginya keimanan, dan Allah berfirman "*Sesungguhnya orang-orang yang memakmurkan masjid Allah hanyalah orang-orang yang beriman kepada Allah dan hari kemudian*" (HR at-Tirmizi). Bahkan dengan shalat berjama'ah, umat Islam diajarkan untuk mencintai masjid serta menjadikan masjid sebagai pusat peribadatan, pendidikan, pemerintahan, sekaligus membuat intensitas kehadiran para sahabat semakin meningkat (Azhari 2015).

Meskipun terdapat keutamaan dalam menjalankan shalat berjama'ah, akan tetapi kini terjadi kemunduran, dimana masyarakat enggan memakmurkan masjid dengan shalat berjama'ah. Anjuran-anjuran untuk shalat berjama'ah di masjid kini juga mulai diabaikan, bahkan hanya didominasi oleh kalangan orangtua saja. Anak-anak dan remaja jarang terlihat berjama'ah di masjid. Dengan kondisi ini maka nantinya perlahan ajaran Nabi SAW untuk menjadikan masjid sebagai pusat peribadatan, pendidikan, dan pemerintahan akan tinggal isapan jempol dan angan-angan (Azhari 2015).

Saat ini kita memiliki banyak masjid yang terbuka untuk siapa saja, sangat berbeda dengan perjuangan saudara-saudara kita seiman di daerah minoritas di Eropa, Amerika, bahkan di Asia sendiri. Dengan kondisi saat ini, kita harus memupuk anak-anak calon penerus untuk terbiasa shalat berjama'ah di masjid guna tetap meneruskan ajaran Nabi SAW untuk menjadikan masjid sebagai pusat peribadatan, pendidikan, dan pemerintahan.

Di era zaman digital ini, teknologi memegang peranan penting bagi kehidupan manusia. Semua mampu menggunakan teknologi untuk berbagai keperluan, anak-anak pun dapat mengoperasikan segala jenis *gadget* secara lihai, seperti menonton *YouTube*, bermain *game* dan sebagainya. Sebagai orangtua, apakah ini berdampak pada anak-anak kita? Satu studi menemukan bahwa orangtua yang berjuang untuk membatasi waktu penggunaan *gadget* pada

anak-anak mereka cenderung memiliki anak yang menunjukkan masalah perilaku (Hartono 2017).

Apa itu tandanya anak mengalami ketergantungan teknologi? Mungkin kata “kecanduan” menjadi gambaran yang lebih mudah. Untuk studi ini, asisten profesor di Illinois State University, Brandon Mc Daniel mensurvei 170 keluarga Amerika mengenai jumlah "*technoferece*" dalam kehidupan mereka. *Technoferece* adalah bagaimana teknologi mengganggu hubungan, interaksi, dan lain-lain (Hartono 2017).

Dengan adanya ketergantungan pada *gadget* ditakutkan akan mengganggu perkembangan anak, namun jika dilarang nantinya juga akan mematikan kreativitas anak atau bahkan tertinggal oleh perkembangan zaman yang menyebabkan tidak mampu beradaptasi pada lingkungan. Saat ini bukan saatnya melarang, namun mengontrol penggunaan *gadget* sebagai media yang baik.

Jika *gadget* digunakan dengan tepat, maka akan mempunyai banyak manfaat. Bagi pelajar menggunakan *gadget* dapat mempermudah komunikasi, menambah pengetahuan tentang perkembangan teknologi, dapat mempermudah dalam mencari hiburan dan akses yang mudah terhadap pengetahuan (Jannah, 2018).

Dengan adanya kemudahan untuk mengakses teknologi dengan menggunakan *gadget* serta kebutuhan orangtua untuk memupuk sejak dini anak-anak untuk shalat berjma'ah di masjid, peneliti berusaha untuk membuat sebuah media pembelajaran tentang belajar menjadi imam dengan melibatkan peranan teknologi sebagai dasar dalam proses pembelajarannya.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana membuat media pembelajaran yang interaktif tentang belajar menjadi menjadi imam.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. *User* akan menjalankan pilihan simulasi shalat subuh, dhuhur, ashar, maghrib, isya.
- b. Tidak memberikan *score* dalam *game*.
- c. Mengajarkan cara urutan shalat dan bacaan shalat.
- d. Menggunakan animasi 2 dimensi.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran tata cara shalat yang menarik serta mampu menciptakan interaktif secara langsung dengan *user*.

1.5 Manfaat

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat yang diharapkan:

- a. Sebagai media alternatif untuk belajar.
- b. Sebagai panduan untuk belajar shalat.
- c. Sebagai *game* yang berdifat edukatif.

1.6 Metodologi

Metodologi dalam penelian ini meliputi:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data dengan melakukan studi pustaka, kajian litelatur terkait shalat berjama'ah serta litelatur tentang proses pembuatan *game* menggunakan aplikasi Ren'py.

1.6.2 Metode Pengembangan Aplikasi

Dalam pengembangan aplikasi dibagi menjadi beberapa tahapan:

- a. Analisis Kebutuhan Sistem

Tahapan analisis kebutuhan secara teknik dan non teknis untuk kesiapan untuk proses pembuatan aplikasi.

- b. Perancangan

Tahapan perancangan draf antamuka, karakter, cerita untuk mengetahui bahan-bahan yang digunakan untuk pembuatan aplikasi.

- c. Implementasi

Tahapan menerapkan rancangan antar muka yang sudah dibuat dalam proses perancangan menjadi sebuah *game*. Dalam penerapanya dalam membuat *game* akan menggunakan aplikasi Ren'py untuk proses pembangunan aplikasi.

- d. Pengujian

Tahapan pengujian aplikasi terhadap user secara langsung, dalam tahap ini akan didapatkan masukan dari user untuk dapat digunakan sebagai rekomendasi pembaharuan aplikasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran jelas secara menyeluruh terhadap masalah yang akan dibahas, maka sistematika penulisan laporan tugas akhir ini dibagi menjadi lima bab. Berikut penjelasan tentang kelima bab tersebut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab I membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metodologi dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab II membahas tentang teori-teori yang berhubungan dengan hal-hal penting, meliputi tentang pemahaman mengenai keutamaan shalat berjamaa'ah dan belajar menjadi imam yang nantinya akan diimplementasi dalam sebuah Visual Novel.

BAB III METODOLOGI

Bab III membahas tentang langkah-langkah penyelesaian masalah dengan menampilkan perancangan *storyboard*, latar belakang, karakter dan antarmuka aplikasi yang akan dikembangkan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Baba IV membahas tentang implementasi dan pembahasan hasil *game* Visual Novel Belajar Menjadi Imam yang sudah dikembangkan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab V membahas kesimpulan dari tugas akhir yang telah dibuat dan mengemukakan saran untuk dilaksanakan lebih lanjut guna pengembangan tugas akhir ini.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Shalat

Shalat diambil dari bahasa arab yang artinya do'a dan jika diartikan secara terminologi shalat adalah perkataan, perbuatan/ khusus yang dimulai dari takbir hingga salam. Shalat menduduki rukun Islam yang ke-2 karena memiliki pengaruh pada perkembangan akhlaq manusia (Susanto, 2015).

Dalam pelaksanaannya shalat dibagi menjadi 2 jenis, shalat fardu atau wajib dan shalat sunah. Shalat wajib dilaksanakan sebanyak 5 kali dalam sehari, yang terbagi menjadi beberapa waktu shalat. Berikut jenis-jenis shalat wajib:

a. Subuh

Shalat subuh dilaksanakan pada waktu terbit fajar shidiq hingga terbit matahari sebanyak 2 rokaat.

b. Dzuhur

Shalat dzuhur dilaksanakan sebanyak 4 rokaat pada waktu setelah matahari condong dari pertengahan langit hingga waktu panjang bayang-bayang sudah menyerupai panjang sesuai dari bayangan itu.

c. Ashar

Shalat ashar dilaksanakan sebanyak 4 rokaat pada waktu mulai dari habisnya waktu dzuhur hingga terbenamnya matahari.

d. Maghrib

Shalat maghrib dilaksanakan sebanyak 3 rokaat pada waktu terbenamnya matahari hingga hilangnya syafaq atau yang sering disebut awal senja merah.

e. Isya

Shalat isya dilaksanakan sebanyak 4 rokaat pada waktu terbenam syafaq hingga terbit fajar.

2.2 Tata Cara dan Urutan Shalat

Dalam melaksanakan shalat harus sesuai dengan gerakan dan bacaan sesuai anjuran agama. (carasholat.com).

a. Berdiri tegak menghadap kiblat, pandangan ke arah tempat sujud.

b. Ucapkan niat, cukup diucapkan didalam hati.

- c. *Takbiratul ihram*. Angkat kedua tangan sejajar pundak atau telinga, hadapkan telapak tangan ke arah kiblat, dan ucapkan *Allahu akbar*.
- d. Bersedekap, dengan meletakkan telapak tangan kanan di atas punggung telapak tangan kiri, atau di atas pergelangan atau lengan tangan kiri.
- e. Baca doa iftitah dengan pelan.
- f. Baca Surat Al-fatihah.
- g. Ucapkanlah *amiin* setelah selesai Al-fatihah.
- h. Bacalah surat yang dihafal.
- i. Ruku, mengangkat kedua tangan sejajar pundak atau telinga, ucapkan *Allahu akbar* sambil bergerak turun.
- j. Punggung lurus, kepala lurus dengan punggung, dan lakukan dengan *thumakninah*.
- k. Bacalah doa rukuk setelah sempurna ruku.
- l. Berdiri i'tidal.
- m. Sujud 2 kali dengan bertumpu pada 7 anggota badan: wajah (kening dan hidung), dua telapak tangan, dua lutut, dan dua ujung kaki.
- n. Berdirilah sempurna dan langsung bersedekap.
- o. Setelah mendapatkan dua rakaat, bertakbir kemudian duduk tasyhud awal.
- p. Setelah di rakaat terakhir, duduknya tanyahud akhir dengan posisi tawarruk. Posisi tangan di atas paha, acungkan telunjuk tangan kanan.
- q. Setelah duduk tanyahud akhir, shalat ditutup dengan salam.

2.3 Shalat Jama'ah

Shalat adalah sebuah batas antara seorang mukmin dan kafir. Seorang kafir berkeyakinan bahwa shalat tidak wajib, berbeda dengan keyakinan seorang mukmin, yang menyakini bahwa shalat adalah kewajiban seluruh umat Islam. Shalat dalam Islam memiliki kedudukan kedua dalam rukun Islam (Shalih, 2016).

Seluruh umat Islam diperintahkan untuk shalat dan diutamakan shalat berjama'ah. Dengan shalat berjama'ah umat Islam akan bisa bersilahturahmi, bermusyawarah, bertukar pikiran dan saling tolong menolong. Bahkan dengan shalat berjama'ah dapat menghindarkan dari perbedan sosial, fanatisme ras dan perbedaan budaya (Shalih, 2016).

Selain berdampak pada sosial lingkungan, shalat berjama'ah juga memiliki banyak keutaman, bahkan nilai shalat jama'ah lebih tinggi 27 derajat dimata Allah daripada shalat sendirian. Banyaknya pahala yang didapat dengan menjalankan shalat jama'ah adalah bukti dari Allah bahwa shalat jama'ah adalah kecintaan Allah keumatnya (Shalih, 2016).

2.4 Imam

Dalam shalat berjama'ah imam berkewajiban memimpin jalannya shalat. Menjadi imam yang baik idealnya mampu mengantarkan jama'ah yang dipimpinnya mendapatkan khusyu saat shalat. Nabi SAW memberikan anjuran dalam memilih imam shalat jama'ah dengan mengutamakan orang-orang yang terbaik/ pilihan (HR. Daraquthni, dari Ibn Umar) dan paling senior (Jamaluddin, 2017).

Dalam praktiknya ada beberapa anjuran untuk memilih imam menurut sunnah Nabi SAW sebagai berikut:

- a. Orang Islam yang paling fasih dalam bacaan dan penguasaan Al-Qur'an menjadi poin pertama dalam pemilihan imam shalat. Jika semua jama'ah memiliki kefasihan dan penguasaan yang sama terhadap Al-Qur'an maka cari yang memiliki pemahaman tentang al-Sunnah.
- b. Paling paham tentang al-Sunnah. Jika semua memiliki pemahaman yang sama maka cari yang memiliki pengetahuan keislaman yang lebih dahulu.
- c. Jika semua ada dalam taraf yang sama, maka baru cari imam berdasarkan usia yang paling tua. (HSR. Muslim, Abu Dawud, Ibn Majah dari Abu Mas'ud). Faktor usia adalah pertimbangan terakhir setelah semua kriteria sama.

2.5 Belajar

Belajar adalah aktivitas untuk menuju kehidupan lebih secara sistematis. Dalam proses belajar memiliki 3 tahapan utama, informasi, transformasi dan evaluasi. Dengan belajar nantinya akan tercipta perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap. Perubahan tingkah laku dalam proses belajar ini juga terpengaruh dengan usaha belajar yang dilakukan.

Perubahan yang bersifat aktif artinya bahwa perubahan itu tidak terjadi dengan sendirinya melainkan karena usaha sendiri. Semakin sering belajar maka akan semakin banyak perubahan yang terjadi (Siregar, 2010).

Dengan belajar diharapkan akan mencapai target yang diinginkan, dalam praktiknya ada beberapa klasifikasi yang menjadi tujuan belajar menurut Benyamin Bloom yang dikutip oleh (Sudjana, 2010) yaitu:

- a. Klasifikasi kognitif, hasil belajar tentang intelektual yang terdiri dari enam aspek yang meliputi pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisi, sintesis, dan evaluasi.
- b. Klasifikasi afektif, hasil belajar sikap yang terdiri dari lima aspek yang meliputi: penerimaan, jawaban, penilaian, organisasi, dan internalisasi.

- c. Klasifikasi psikomotori, hasil belajar ketrampilan dan kemampuan bertindak meliputi enam aspek yakni: gerakan refleks, keterampilan gerak dasar, kemampuan perceptual, ketepatan, keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

2.6 Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi. Dengan kata lain, pengertian pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik (Haryanto, 2015).

2.7 Visual Novel

Visual Novel adalah sebuah *game* yang dibuat untuk menciptakan sebuah permainan dengan dasar penceritaan dalam kerangka utama permainannya. Dalam *game* Visual Novel akan didominasi oleh gambar, teks secara statis dan didukung dengan suara untuk membuat *game* lebih interaktif.

Dalam *game* Visual Novel, karakter menjadi salah satu aspek yang paling penting. *Game* ini akan mengandalkan karakter sebagai representatif *user* yang sedang memainkan *game*. Sehingga *gameplay* menjadi hidup serta dapat menciptakan interaksi yang kuat antara *user* dengan karakter. (Estidianti, 2014).

Contoh *game* Visual Novel dapat dilihat pada Gambar 2.1 hingga 2.2.



Gambar 2.1 *Game* Visual Novel The Walking Dead.

Sumber: Estidianti, 2014



Gambar 2.2 *Game Visual Novel Hanasaki Work Spring*.

Sumber: Estidianti, 2014

2.8 Genre

Genre adalah sebuah pengelompokan jenis *game* sesuai dengan *gameplay*. Dengan adanya pengelompokan genre *game* nantinya akan memudahkan user untuk mencari *game* yang sesuai dengan kesukaannya dan akan membantu *game* untuk bertemu dengan peminatnya. Berikut 8 *genre game* yang sering dijumpai dalam dunia *game* (Christiantho, 2017).

a. Action

Game action adalah *game* yang sering dijumpai dibanyak *platform*. Dalam *genre action gameplay* akan menggunakan ketangkasan dan kelincahan user untuk menyelesaikan masalah dalam *game*.

b. Adventure

Game adventure adalah *game* yang memiliki dasar sebuah alur cerita didalam *gameplay*. Biasanya dalam *game adventure* user tidak dapat kembali ke tahap yang sudah dilewati.

c. Action Adventure

Action Adventure adalah gabungan dari *game adventure* dengan *action*. Dalam *game* ini user harus menggunakan ketangkasan dan kelincahan untuk menyelesaikan sebuah masalah dalam cerita.

d. RPG

Role Playing Game adalah sebuah *game* dengan menggunakan tokoh-tokoh khayalan yang saling berkolaborasi untuk membuat sebuah cerita dalam *game*.

e. Strategy

Dalam *game strategy* user diharuskan untuk berfikir dengan cepat untuk mengambil sebuah keputusan dan tindakan yang akan dilakukan. Biasanya *game* ini akan berbentuk strategi berbentuk *turn-based* atau *real-time*.

f. *Simulation*

Game simulation adalah sebuah *game* simulasi atas sebuah kejadian di dunia nyata, bahkan dalam dunia *game* simulasi akan terjadi juga pada dunia nyata atau sebaliknya.

2.9 Review Aplikasi Sejenis

Dalam proses penelitian penulis menemukan sebuah aplikasi *Game* Visual Vovel SELAMAT (Simulasi Mendirikan Shalat Lima Waktu) dibuat oleh Maria Carolina Novitasari dan Septy Retno Wulan yang rilis pada 13 Mei 2014.

Tampilan utama *game* SELAMAT masih menggunakan resolusi $600 \text{ px} \times 400 \text{ px}$ sehingga tampilan akan cenderung membentuk ukuran persegi dan tidak mendukung untuk ukuran penuh didalam layar komputer pada saat ini yang sudah mempunyai resolusi HD $1280 \text{ px} \times 720 \text{ px}$. Tampilan *game* SELAMAT bisa dilihat pada Gambar 2.3.



Gambar 2.3 Tampilan Utama *Game* SELAMAT.

Sumber: Game Visual Novel SLAMAT

Menu pilihan pada *game* SELAMAT menggunakan 3 pilihan jawaban dalam setiap pertanyaannya. Tampilan pilihan *game* SELAMAT bisa dilihat pada Gambar 2.4.



Gambar 2.4 Tampilan Pilihan *Game* SELAMAT.

Sumber: Game Visual Novel SLAMAT

Game SELAMAT adalah *game* simulasi untuk belajar shalat secara mufarid. SELAMAT menggunakan metode *gameplay* pengacakan surat dalam pemilihan surat-surat pendek dan menggunakan poin atau penilaian untuk menentukan keberhasilan. Setiap jawaban benar user akan mendapatkan poin dan melanjutkan *game*, namun jika jawaban salah, *game* akan selesai tanpa ada informasi jawaban yang benar.

Dalam sisi stimulus untuk membuat *user* dapat lebih mengerti tentang tata cara shalat yang benar *Game* SELAMAT masih kurang efektif, pasalnya dalam *game* ini *user* harus mengetahui terlebih dahulu cara shalat baru bisa memainkan *game* karena setiap *user* menjawab salah, permainan akan *game over* tanpa ada informasi jawaban yang benar. Tampilan *game over* pada *game* SELAMAT dapat dilihat pada Gambar 2.5. (Gameedukasi.com, 2014)



Gambar 2.5 Tampilan *Game Over* *Game* SELAMAT.

Sumber: Game Visual Novel SLAMAT

2.9.1 Pengembangan Game SELAMAT

Dengan pertimbangan adanya permasalahan pada *game* SELAMAT penulis mengembangkan *game* Visual Novel Belajar Menjadi Imam. Dalam pengembangan *game* ini akan memberikan simulasi menjadi imam shalat. Dalam proses perancangan *game*, selain mempertimbangkan konten yang disampaikan juga mempertimbangkan penggunaan teknologi dalam sebuah media pembelajaran. Berikut perbedaan pengembangan *Game* Belajar Menjadi Imam.

2.9.2 Resolusi

Game Belajar Menjadi Imam menggunakan resolusi sebesar 1280 px × 720 px atau setara dengan HD. Dengan penggunaan resolusi HD maka *game* akan semakin jernih dan dapat dimainkan dengan layar ukuran relatif lebih besar dibandingkan dengan resolusi 600 px × 400 px.

2.9.3 Antarmuka

Antarmuka dalam *game* Visual Novel Belajar Menjadi Imam dirancang sesuai dengan kebutuhan *user* yang disasar, yaitu anak-anak. Dalam *game* ini akan menggunakan karakter animasi dan warna-warna yang tidak saling tindih sehingga akan lebih menarik untuk dimainkan.

Antarmuka pilihan dibuat dengan hanya 2 pilihan sehingga tidak membuat kebingungan dalam menjawab pertanyaan. Dengan hanya ada 2 pilihan kemungkinan untuk salah dan benar akan sama besarnya.

2.9.4 Alur *Game*

Dalam *game* Belajar Menjadi Imam nantinya *user* akan mendapatkan simulasi menjadi imam dalam sebuah shalat fardu berjama'ah. Dengan *game* ini *user* akan dirangsang keberanian dalam menjadi imam shalat berjama'ah. Dalam menjalankan permainan *user* akan memilih shalat apa yang ingin dilaksanakan, setelah memilih shalat yang akan dimainkan, *game* akan memberikan informasi tentang cerita terkait shalat yang dipilih.

Game ini akan memberikan beberapa pertanyaan mengenai urutan shalat, jika *user* menjawab dengan benar maka permainan akan berlanjut ketahap selanjutnya namun jika jawaban yang dipilih salah maka sistem akan memberitahu jawaban yang benar dan *user* akan dapat melanjutkan *game*. Metode ini berbeda dengan metode yang digunakan pada *game* SELAMAT, dalam *game* SELAMAT jika jawaban salah maka permainan akan selesai tanpa ada informasi jawaban yang benar.

Dengan metode seperti ini maka *user* diharapkan akan dapat menyelesaikan shalat walaupun belum mengetahui urutan shalat untuk melaksanakan shalat, dan setelah permainan selesai *user* diharapkan akan mengerti tata cara shalat yang benar.

2.10 Uji Usabilitas

Dalam interaksi antara manusia dengan sebuah sistem, uji usabilitas berkaitan dengan kemudahan, keterbacaan informasi dalam sebuah sistem serta navigasi yang *user-friendly*. Uji usabilitas lebih ditekankan pada tahap pengujian antarmuka sebuah perangkat lunak agar dapat digunakan secara lebih efisien, mudah, dan memberikan pengalaman yang menyenangkan (Ardiyansah, 2013).

Untuk melakukan uji usabilitas sebuah sistem, pengujian dilakukan dengan merespon kemampuan user menjalankan sistem dengan beberapa parameter. Berikut parameter untuk melakukan pengujian menurut Jacob Nielsen:

a. *Success Rate*

Mengukur tingkat keberhasilan pengguna dalam menjalankan sistem hingga selesai.

b. *The Time a Task Requires*

Mengukur durasi waktu yang dibutuhkan untuk menjalankan sistem hingga selesai.

c. *Error Rate*

Tingkat kesalahan saat menjalankan sistem.

d. *User's Subjective Satisfaction*

Tingkat kepuasan user dalam menjalankan sebuah sistem.

BAB III METODOLOGI DAN PENELITIAN

3.1 Pengumpulan Data

Dalam proses pengumpulan data untuk pembuatan alur cerita *game* Visual Novel Belajar Menjadi Imam mengambil dari berbagai macam literatur agar alur cerita pada *game* ini dapat menjadi rujukan yang benar.

3.2 Kebutuhan Perangkat Keras

Untuk membuat *game* Visual Novel dan mengolah gambar dibutuhkan spesifikasi minimal sebagai berikut:

- a. Prosesor Pentium 4
- b. Ram 2 gb
- c. Hardisk 20 gb
- d. VGA Card 1 gb

3.3 Perancangan *Game*

Jenis *game* : Visual Novel

Genre : Simulasi

Platform : Desktop

Player : Single Player

Sasaran *User* : Siswa sekolah dasar

Dalam *game* Visual Novel Belajar Menjadi Imam ini *user* nantinya akan menjalankan sebuah simulasi shalat berjama'ah. *User* akan bertindak sebagai imam dengan makmum Budi dan Galih di masjid.

Saat menjalankan permainan *user* nantinya akan diberikan beberapa pertanyaan serta pilihan jawaban mengenai shalat, jika *user* menjawab benar maka *game* akan berlanjut ketahap selanjutnya, namun jika jawaban salah maka *user* akan diberikan jawaban yang benar dan akan tetap bisa melanjutkan permainan. *Game* ini ditujukan sebagai media untuk simulasi belajar shalat, sehingga tidak akan ada *game over* dalam permainan guna menambah pengetahuan *user* tentang tata cara shalat.

3.4 Perancangan Alur Cerita

Alur cerita dalam sistem ini menjadi sebuah kerangka utama dalam proses penceritaan dan guna memberikan sebuah informasi atau pembelajaran kepada *user*. Dengan adanya alur kerangka akan didapatkan bayangan informasi yang akan tersaji dalam sistem sehingga jika informasi masih dirasa kurang maka ditahap ini informasi bisa dilengkapi atau disesuaikan.

Untuk menciptakan sebuah interaksi yang menarik, maka dibutuhkan beberapa elemen untuk membuat alur cerita yang bisa dilihat pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Alur Cerita

Babak	Sub-Judul	Cerita	Karakter	Latar Belakang	Audio
0	-	Keutamaan shalat berjma'ah	Imam, Galih, Budi	Halaman masjid	Adzan
1	Shalat subuh	Pengertian dan proses shalat subuh	Imam, Galih, Budi	Luar masjid	Musik
		Rokaat 1	Imam, Galih, Budi	Dalam masjid	Bacaan shalat subuh
		Rokaat 2	Imam, Galih, Budi	Dalam masjid	Bacaan shalat subuh
2	Shalat dzuhur	Pengertian dan proses shalat dzuhur	Imam, Galih, Budi	Luar masjid	Musik
		Rokaat 1	Imam, Galih, Budi	Dalam masjid	Bacaan shalat dzuhur
		Rokaat 2	Imam, Galih, Budi	Dalam masjid	Bacaan shalat dzuhur
		Rokaat 3	Imam, Galih, Budi	Dalam masjid	Bacaan shalat dzuhur
		Rokaat 4	Imam, Galih, Budi	Dalam masjid	Bacaan shalat dzuhur
3	Shalat ashar	Pengertian dan proses shalat ashar	Imam, Galih, Budi	Luar masjid	Musik
		Rokaat 1	Imam, Galih, Budi	Dalam masjid	Bacaan shalat ashar
		Rokaat 2	Imam, Galih, Budi	Dalam masjid	Bacaan shalat ashar
		Rokaat 3	Imam, Galih, Budi	Dalam masjid	Bacaan shalat ashar
		Rokaat 4	Imam, Galih, Budi	Dalam masjid	Bacaan shalat ashar
4	Shalat maghrib	Pengertian dan proses shalat maghrib	Imam, Galih, Budi	Dalam masjid	Musik
		Rokaat 1	Imam, Galih, Budi	Dalam masjid	Bacaan shalat maghrib
		Rokaat 2	Imam, Galih, Budi	Dalam masjid	Bacaan shalat maghrib

		Rokaat 4	Imam, Galih, Budi	Dalam masjid	Bacaan shalat maghrib
5	Shalat isya	Pengertian dan proses shalat dzuhur	Imam, Galih, Budi	Luar masjid	Musik
		Rokaat 1	Imam, Galih, Budi	Dalam masjid	Bacaan shalat isya
		Rokaat 2	Imam, Galih, Budi	Dalam masjid	Bacaan shalat isya
		Rokaat 3	Imam, Galih, Budi	Dalam masjid	Bacaan shalat isya
		Rokaat 4	Imam, Galih, Budi	Dalam masjid	Bacaan shalat isya

3.5 Perancangan Alur Rokaat

Perancangan alur rokaat digunakan untuk mengidentifikasi kesamaan atau pengulangan setiap alur cerita pada *scene* gerakan shalat. Penggunaan pengulangan nantinya akan mempermudah dalam proses pembuatan aplikasi serta dapat mempercepat proses kode pemrograman. Perancangan alur rokaat dapat dilihat pada Tabel 3.2.

Tabel 3.2 Alur Cerita

Scene	Cerita	Karakter	Latar Belakang
Rokaat 1	Berdiri Tegak	Imam, Galih, Budi	Dalam masjid
	Niat	Imam, Galih, Budi	Dalam masjid
	Takbir	Takbiratul Ihram	Dalam masjid
	Sedekap	Sedekap	Dalam masjid
	Iftitah	sedekap	Dalam masjid
	Baca Alfatihah	sedekap	Dalam masjid
	Baca Surat Pendek	sedekap	Dalam masjid
	Ruku	Ruku	Dalam masjid
	Itidal	Itidal	Dalam masjid
Sujud	Sujud, duduk diantar 2 sujud	Dalam masjid	
Rokaat 2	Takbir	Takbiratul Ihram	Dalam masjid
	Sedekap	Sedekap	Dalam masjid
	Iftitah	Sedekap	Dalam masjid
	Baca Alfatihah	Sedekap	Dalam masjid
	Baca Surat Pendek	Sedekap	Dalam masjid
	Ruku	Sedekap	Dalam masjid
	Itidal	Sedekap	Dalam masjid
	Sujud	Sujud, duduk diantar 2 sujud	Dalam masjid
Tahiyat Awal	Sujud, duduk	Dalam masjid	

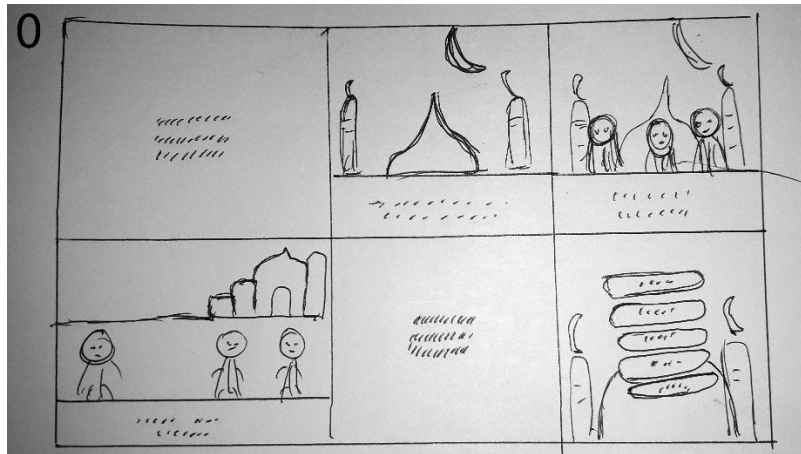
		diantar 2 sujud	
Rokaat 3	Takbir	Takbiratul Ihram	Dalam masjid
	Sedekap	Sedekap	Dalam masjid
	Iftitah	Sedekap	Dalam masjid
	Baca Alfatihah	Sedekap	Dalam masjid
	Baca Surat Pendek	Sedekap	Dalam masjid
	Ruku	Ruku	Dalam masjid
	Itidal	Itidal	Dalam masjid
	Sujud	Sujud, duduk diantar 2 sujud	Dalam masjid
Rokaat 4	Takbir	Takbiratul Ihram	Dalam masjid
	Sedekap	Sedekap	Dalam masjid
	Iftitah	Sedekap	Dalam masjid
	Baca Alfatihah	Sedekap	Dalam masjid
	Baca Surat Pendek	Sedekap	Dalam masjid
	Ruku	Ruku	Dalam masjid
	Itidal	Itidal	Dalam masjid
	Sujud	Sujud	Dalam masjid
	Tahiyat Akhir	Sujud, duduk diantar 2 sujud	Dalam masjid
	Salam	Salam	Dalam masjid

3.6 Perancangan *Storyboard*

Storyboard adalah turunan dari alur cerita, dalam tahap ini alur cerita akan divisualkan dengan gambar pada tiap-tiap *scene*. Proses pembuatan *storyboard* ini akan didapatkan apa saja kebutuhan gambar, suara, karakter, latar belakang guna mendukung tersampainya informasi.

3.6.1 *Storyboard Babak 0*

Pada awal permainan akan bercerita tentang perintah untuk menjalankan shalat dan keutaman shalat jama'ah. Babak 0 ini berisi tentang ajakan shalat berjama'ah melalui karakter Imam, Galih dan Budi. *User* akan diberikan pilihan untuk menjalankan *game* dengan shalat sesuai keinginannya. *Storyboard* babak 0 bisa dilihat pada Gambar 3.1

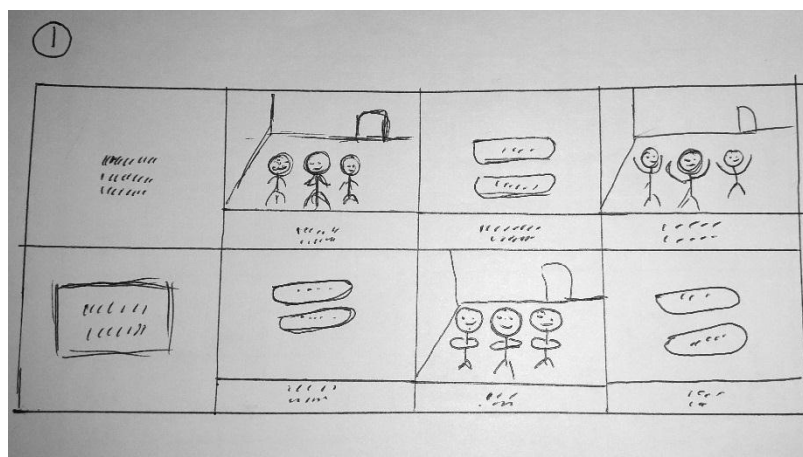


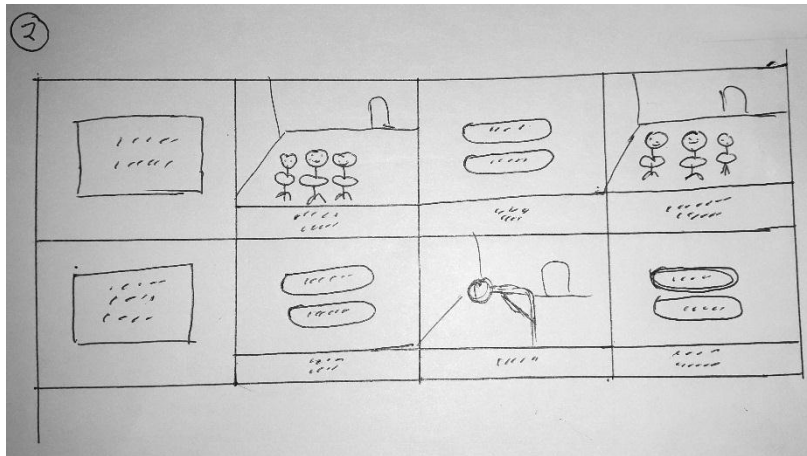
Gambar 3.1 Storyboard babak 0

3.6.2 Storyboard Babak 1-4

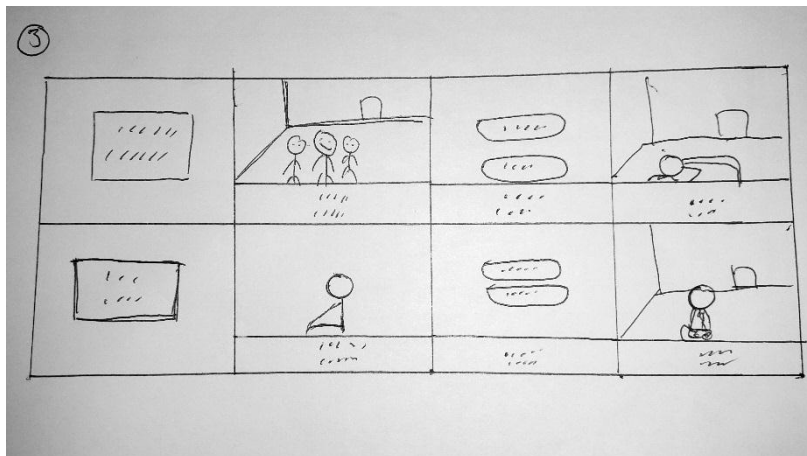
Storyboard babak 1-4 bercerita tentang Imam yang memimpin shalat subuh, dzuhur, ashar, maghrib, isya sedangkan Galih dan Budi menjadi makmum, dalam tahap ini pula akan diceritakan urutan gerak dan bacaan shalat.

Dalam proses pembuatan sistem, penggunaan *storyboard* tahap 1-4 ini menggunakan proses perulangan sesuai dengan banyaknya rokaat. Berikut pembagian perulangannya dapat dilihat pada Gambar 3.2 hingga 3.5.

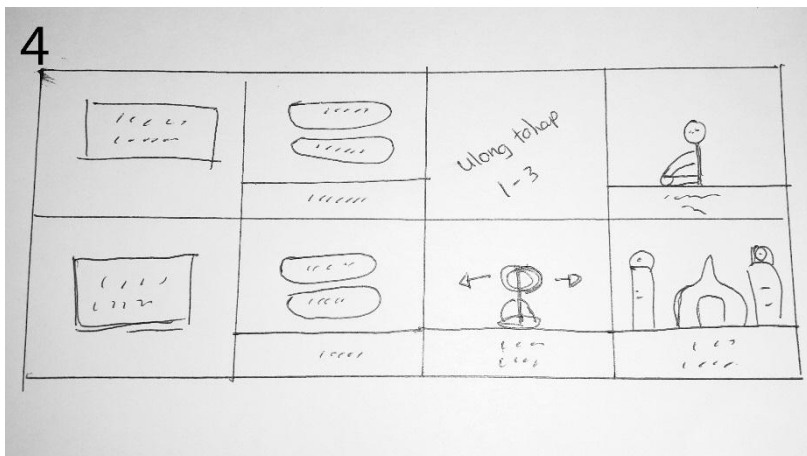
Gambar 3.2 *Storyboard* babak 1



Gambar 3.3 Storyboard babak 2



Gambar 3.4 Storyboard babak 3



Gambar 3.5 Storyboard babak 4

a. Shalat Subuh

1. Rokaat 1 menggunakan Gambar 3.2 dan 3.4.
2. Rokaat 2 menggunakan Gambar 3.2 sampai 3.5.

b. Shalat Dzuhur

1. Rokaat 1 menggunakan Gambar 3.2 dan 3.4
2. Rokaat 2 menggunakan Gambar 3.2 hingga 3.5
3. Rokaat 3 menggunakan Gambar 3.2 dan 3.4
4. Rokaat 4 menggunakan Gambar 3.2 hingga 3.5

c. Shalat Ashar

1. Rokaat 1 menggunakan Gambar 3.2 dan 3.4
2. Rokaat 2 menggunakan Gambar 3.2 hingga 3.5
3. Rokaat 3 menggunakan Gambar 3.2 dan 3.4
4. Rokaat 4 menggunakan Gambar 3.2 hingga 3.5

d. Shalat Maghrib

1. Rokaat 1 menggunakan Gambar 3.2 dan 3.4
2. Rokaat 2 menggunakan Gambar 3.2 hingga 3.5
3. Rokaat 3 menggunakan Gambar 3.2 hingga 3.5

e. Shalat Isya

1. Rokaat 1 menggunakan Gambar 3.2 dan 3.4
2. Rokaat 2 menggunakan Gambar 3.2 hingga 3.5
3. Rokaat 3 menggunakan Gambar 3.2 dan 3.4
4. Rokaat 4 menggunakan Gambar 3.2 hingga 3.5

3.7 Perancangan Antarmuka

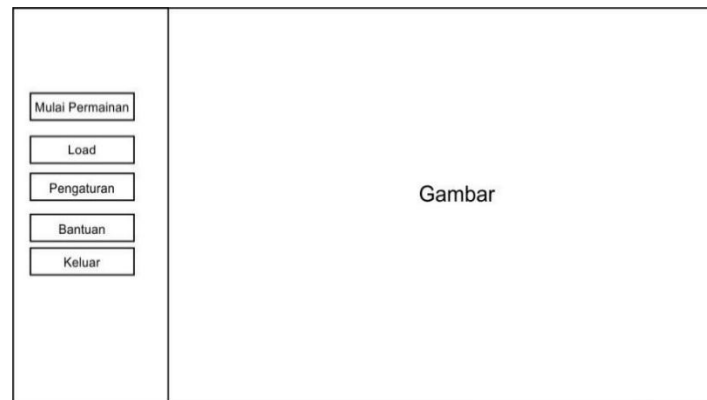
Perancangan antarmuka adalah proses pembuatan rencana tampilan sistem yang nantinya akan menjadi sebuah tampilan dalam *game*. Selain sebuah rancangan tampilan rancangan antarmuka juga berfungsi sebagai acuan dalam proses pembuatan sistem.

Dalam pembuatan Visual Novel dengan menggunakan aplikasi Ren'py memiliki beberapa keunggulan. Salah satunya pengembangan akan diberikan pilihan membuat antarmuka sendiri atau menggunakan *template* dari Ren'py.

Pada penelitian ini, penulis memilih menggunakan antarmuka bawaan dari Ren'py. Penggunaan antarmuka dari Ren'py dipilih karena sudah cukup dan sudah mendukung proses penciptaan interaksi antara sistem dengan *user* dalam sebuah *game*.

3.7.1 Perancangan Antarmuka Halaman Utama

Halaman utama adalah tampilan yang pertama dilihat saat menjalankan *game* Visual Novel Belajar Menjadi Imam. Dalam halaman ini akan memuat beberapa informasi dasar tentang *game* seperti memulai permainan, *load*, pengaturan, bantuan, dan keluar. Tampilan antarmuka halaman utama bisa dilihat di Gambar 3.6.



Gambar 3.6 Gambar Antarmuka Halaman Utama

3.7.2 Perancangan Antarmuka Halaman Cerita

Halaman cerita adalah digunakan untuk menampilkan cerita, suara dan gambar pada Visual Novel. Pada halaman ini juga dilengkapi fitur-fitur pendukung permainan. Antarmuka halaman cerita dapat dilihat pada Gambar 3.7.

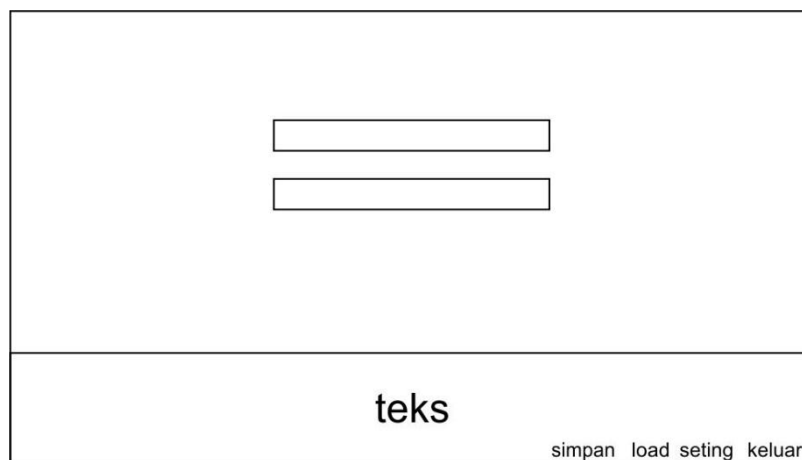


Gambar 3.7 Gambar Antarmuka Halaman Cerita

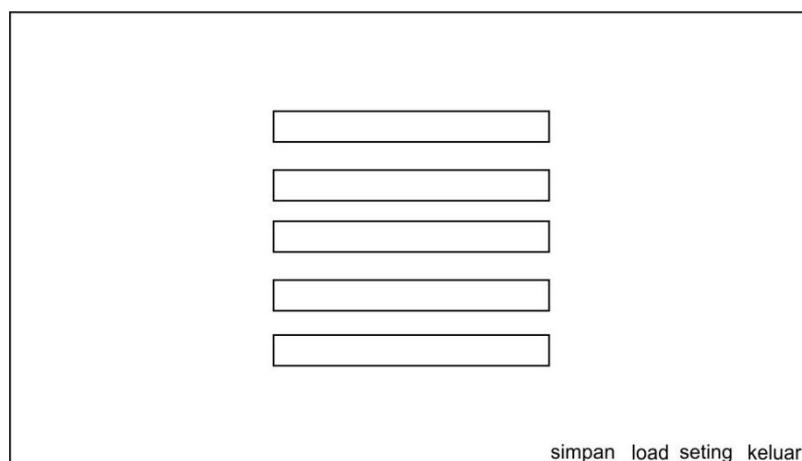
3.7.3 Perancangan Antarmuka Halaman Pilihan

Halaman pilihan adalah halaman yang digunakan untuk menciptakan interaksi sistem dengan *user*. Dimana *user* akan berperan aktif menentukan pilihan yang nantinya akan membawa ke alur cerita.

Dalam halaman ini *user* akan diberikan pilihan untuk melanjutkan jalanya cerita. Jika pemain benar maka akan langsung berlanjut ke tahap selanjutnya namun jika salah maka akan diberikan jawaban yang betul dan akan tetap bisa melanjutkan ke tahap berikutnya. Antarmuka halaman Pilihan dapat dilihat pada Gambar 3.8 dan 3.9.



Gambar 3.8 Gambar Antarmuka Halaman Pilihan 2 Kolom

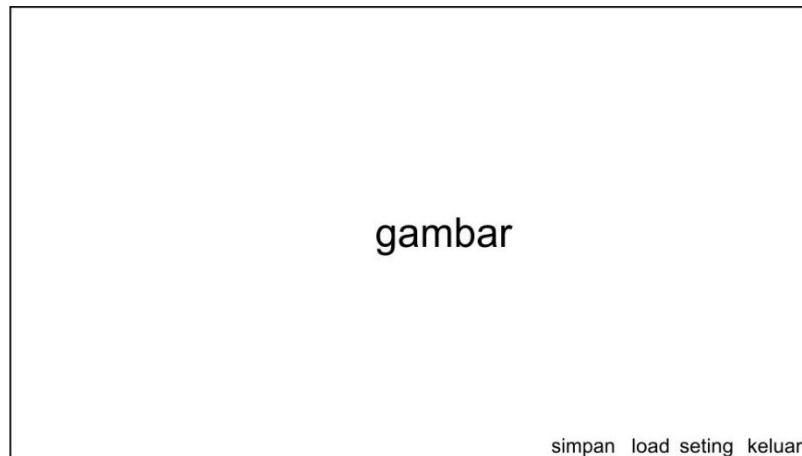


Gambar 3.9 Gambar Antarmuka Halaman Pilihan 5 Kolom Untuk Pilihan Shalat

3.7.4 Perancangan Antarmuka Halaman Narasi

Halaman antarmuka narasi adalah halaman untuk menyampaikan informasi tambahan guna memperkaya informasi yang ada dalam *game*.

Halaman ini akan menggunakan teks dengan latar belakang sebagai informasi tambahan sebelum memainkan *game*. Antarmuka halaman narasi bisa dilihat pada Gambar 3.10 dan 3.11.



Gambar 3.10 Gambar Antarmuka Halaman Narasi Teks



Gambar 3.11 Gambar Antarmuka Halaman Narasi Bacaan Surat

3.8 Perancangan Latar Belakang

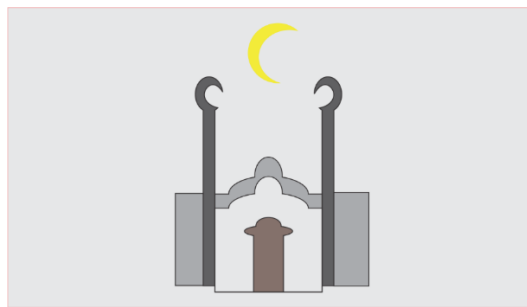
Perancangan latar belakang atau yang lebih sering disebut dengan *background* adalah sebuah gambar yang akan menjadi latar dari semua elemen dalam *game*. Latar belakang juga bisa digunakan sebagai penanda lokasi, waktu dan sebuah babak baru dalam sebuah *game*.

Dalam implementasinya latar belakang harus mampu berkolaborasi dengan objek-objek lain agar nyaman dilihat dan tidak mengganggu alur *game*. Secara detail ada beberapa prinsip diolah dalam sebuah latar belakang

- a. Komposisi warna harus seimbang dengan objek yang lain atau justru cenderung tidak dominan.
- b. Penggunaan simbol sebagai pengantar informasi.
- c. Komposisi ukuran dengan objek harus sesuai sekala kebutuhan.

3.8.1 Perancangan Latar Belakang Masjid

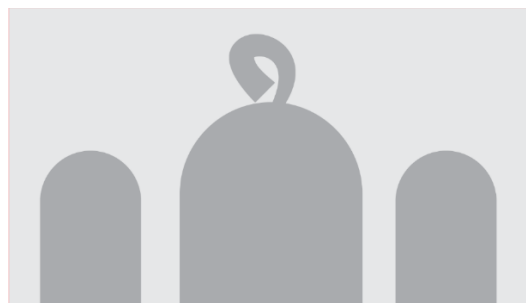
Latar belakang masjid digunakan sebagai penanda waktu shalat. Perbedaan waktu nantinya akan digambarkan dalam warna cahaya dan munculnya matahari dan bulan. Rancangan latar belakang masjid dapat dilihat pada Gambar 3.12.



Gambar 3.12 Latar Belakang Masjid

3.8.2 Perancangan Latar Belakang Detail Masjid

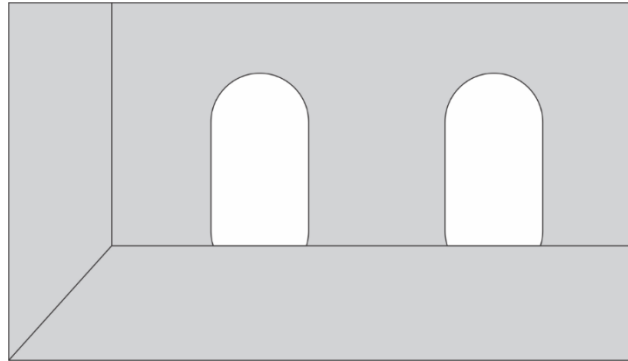
Latar belakang detail masjid digunakan sebagai tanda adzan dan sebagai tanda permainan segera dimulai. Rancangan latar belakang detail masjid dapat dilihat pada Gambar 3.13.



Gambar 3.13 Latar Belakang Detail Masjid

3.8.3 Perancangan Latar belakang Dalam Masjid

Latar belakang dalam masjid akan digunakan sebagai area bidang *game* utama. Nantinya alur *game* akan dijalankan dalam latar ini. Rancangan latar belakang dalam masjid dapat dilihat pada Gambar 3.14.



Gambar 3.14 Latar Belakang Dalam Masjid

3.8.4 Perancangan Latar Belakang Ayat

Latar belakang ayat akan digunakan sebagai latar dalam penampilan teks bacaan yang harus dibaca atau dilafalkan oleh imam. Rancangan latar belakang ayat dapat dilihat pada Gambar 3.15.



Gambar 3.15 Latar Belakang Ayat

3.9 Perancangan Karakter

Perancangan karakter adalah tahapan membuat gambar kasar yang akan dijadikan karakter dalam *game*. Dalam proses pengerjaan perancangan karakter menggunakan gambar tangan dan nantinya akan dilanjutkan dalam proses oleh digital polygon.

Pada perancangan ini menggunakan tampilan gambar dengan karakter semi realistis sehingga akan menambah kesan ceria. Dalam *game* ini ada 3 karakter yang dirancang, Imam,

Galih, dan Hari dan masing-masing karakter akan menggunakan warna baju yang berbeda agar terlihat menarik. Racangan karakter dapat dilihat pada Gambar 3.16 hingga 3.18.

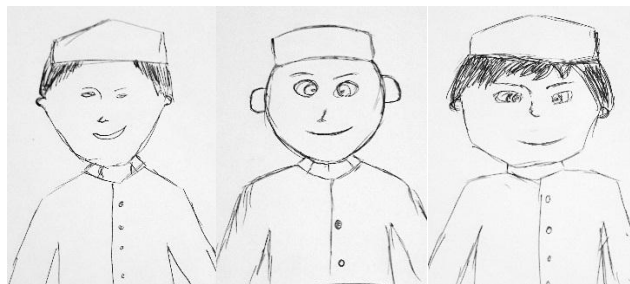
3.9.1 Perancangan Karakter

Perancangan karakter adalah sebuah tahapan membuat sketsa untuk karakter yang terdapat dalam *game*. Dalam tahap ini perancangan menggunakan gambar tangan agar lebih leluasa dalam membuat karakter.

Dalam perancangan karakter akan terbagi menjadi karakter bersama dan karakter Imam yang dapat dilihat pada Gambar 3.16 hingga 3.17.



Gambar 3.16 Perancangan Karakter Imam



Gambar 3.17 Perancangan Karakter Bersama

3.10 Perancangan Gerakan Shalat

Perancangan gerakan shalat adalah tahapan membuat gambar kasar yang akan dijadikan tata cara dan urutan dalam melaksanakan shalat. Dalam proses pengerjaan perancangan gerakan shalat menggunakan gambar tangan dan nantinya akan dilanjutkan dalam proses oleh digital polygon.

3.10.1 Perancangan Gerakan Takbiratul Ihram

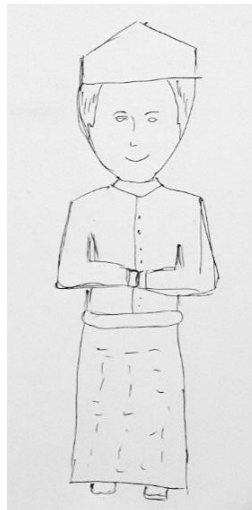
Gerakan takbiratul ihram adalah gerakan pada awal shalat dengan cara mengangkat tangan dengan ujung jari diangkat setinggi bahu dan berada didepan bahu. Perancangan gerakan takbiratul ihram dapat dilihat pada Gambar 3.18.



Gambar 3.18 Perancangan Gerakan Takbiratul Ihram

3.10.2 Perancangan gerakan Sedekap

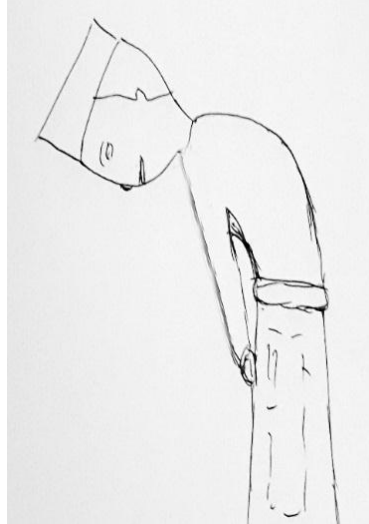
Gerakan sedekap dilakukan dengan jari-jari tengah kanan menglingkari tangan kanan. Perancangan gerakan sedekap dapat dilihat pada Gambar 3.19.



Gambar 3.19 Perancangan Gerakan Sedekap

3.10.3 Perancangan Gerakan Ruku

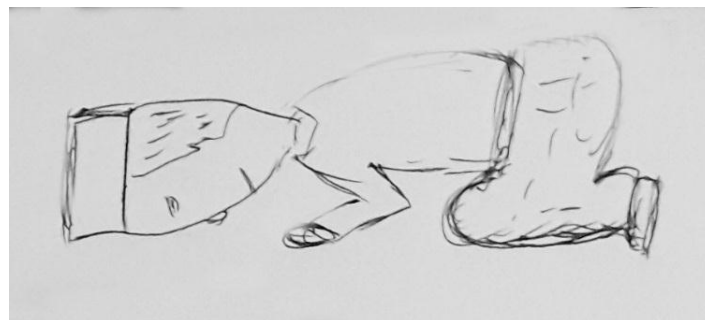
Gerakan ruku dilakukan dengan membungkukan badan dan meletakkan jari-jari pada lutut. Perancangan gerakan ruku dapat dilihat pada Gambar 3.20.



Gambar 3.20 Perancangan Gerakan Ruku

3.10.4 Perancangan Gerakan Sujud

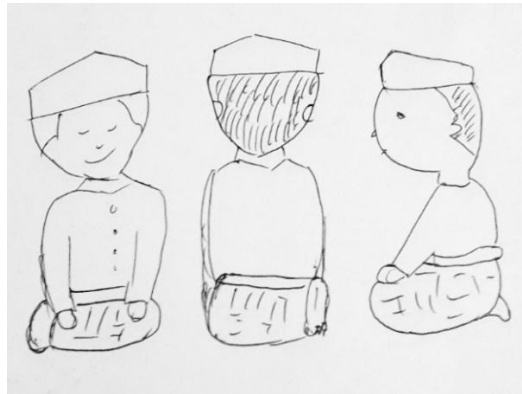
Gerakan sujud dilakukan dengan menempelkan hidung dan dahi pada lantai yang diikuti dengan kedua tangan ke lantai dan sejajar dengan pundak serta kaki menempel di lantai. Perancangan gerakan sujud dapat dilihat pada Gambar 2.21.



Gambar 3.21 Perancangan Gerakan Sujud

3.10.5 Perancangan Gerakan Diantara 2 Sujud, Tahiyat Awal dan Akhir

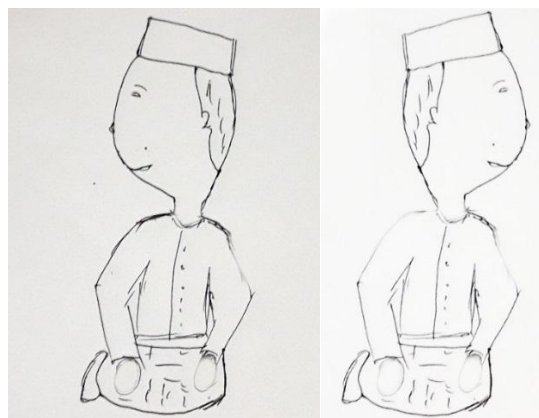
Gerakan duduk diantara 2 sujud, tahiyat awal dan akhir dilakukan dengan meletakkan pantat ke lantai, telapak kaki ditegakan dan telapak kaki kiri berada dibawah telapak kaki kanan. Perancangan gerakan duduk diantara 2 sujud, tahiyat awal dan akhir dapat dilihat pada Gambar 2.22.



Gambar 3.22 Perancangan Gerakan Duduk Diantara 2 Sujud,
Tahiyat Awal dan Akhir

3.10.6 Perancangan Gerakan Salam

Gerakan salam dilakukan sama dengan gerakan tahiyat akhir dan diakhiri dengan menggelengkan kepala ke kanan lalu ke kiri. Perancangan gerakan salam dapat dilihat pada Gambar 3.23.



Gambar 3.23 Perancangan Gerakan Salam

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Batasan Implementasi

Dalam pembuatan Visual Novel Belajar Menjadi Imam ini menggunakan bahasa pemrograman Python sebagai dasar pengembangan aplikasi serta menggunakan *software* Ren'Py sebagai media pembangunan aplikasi. Kombinasi antara bahasa pemrograman menggunakan Python dengan *software* tersebut akan optimal untuk membuat sebuah *game* Visual Novel dan sudah banyak dikaji keoptimalannya oleh praktisi pendidikan.

Visual Novel ini mengangkat cerita tentang seorang anak yang belajar menjadi imam dalam shalat fardhu. Dalam implementasinya *game* ini akan menggunakan gambar ilustrasi gerakan shalat sebagai visualisasi gerakan shalat yang dapat ditirukan oleh *user* saat memainkan *game*.

Untuk memainkan *game* ini *user* harus menggunakan computer dan hanya dapat dimainkan secara *single player*. Nantinya *user* akan mendapatkan pertanyaan mengenai urutan shalat serta bacaan yang harus dibaca. Jika benar maka *game* akan berlanjut ketahap selanjutnya namun jika jawaban salah maka *user* akan mendapatkan informasi tentang jawaban apa yang benar dan *user* masih dapat melanjutkan permainan hingga selesai tanpa ada pengulangan.

4.2 Karakter

Dalam *game* karakter akan memiliki peran utama sebagai gambaran visual dari *user*. Dalam *Game* Belajar Menajadi Imam karakter digunakan sebagai perwujudan untuk gerakan shalat.

Proses pembuatan karakter menggunakan perangkat lunak Corel Draw X5 untuk membuat tracing gambar analog ke garis polygon. Karakter dalam *game* ini menggunakan warna yang cenderung terang dan tegas untuk memberikan batasan dengan latar belakang.

4.2.1 Imam

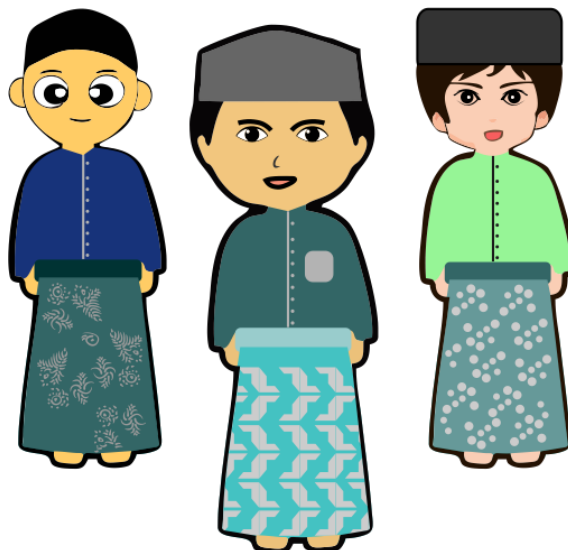
Imam adalah karakter dari *user* yang memainkan *game*. Imam dalam permainan akan memiliki peran penting untuk memberikan sebuah simulasi kepada *user* yang sedang memainkan *game*. Karakter Imam dapat dilihat pada Gambar 4.1.



Gambar 4.1 Karakter Imam

4.2.2 Bersama

Bersama adalah tampilan ketiga karakter saat akan melaksanakan shalat. Imam berada pada posisi paling depan sedangkan Galih dan Budi berada dibelakang Imam. Ketiganya memiliki karakternya gambar yang berbeda untuk memudahkan *user* dalam mengidentifikasi kakarakter. Karakter Bersama dapat dilihat pada Gambar 4.2.



Gambar 4.2 Karakter Bersama

4.3 Gerakan Shalat

Gerakan shalat menjadi bagian penting dalam *game* ini karena nantinya gerakan ini yang akan ditirukan oleh *user* sebagai simulasi shalat. Dalam proses pembuatannya gerakan shalat mengadopsi dari foto gerakan shalat yang diolah melalui garis polygon vector pada aplikasi corel draw dengan menggabungkan elemen karakter sebagai identifikasi. Gerakan shalat yang sekaligus sebagai ilustrasi ini dipecah menjadi beberapa bagian sesuai dengan kebutuhan dalam gerakan shalat.

4.3.1 Takbiratul Ihram

Gerakan takbiratul ihram adalah gerakan pada awal shalat dengan cara mengangkat tangan dengan ujung jari doangkat setinggi bahu dan berada didepan bahu. Gerakan shalat takbiratul ihram dapat dilihat pada Gambar 4.3.



Gambar 4.3 Gerakan Takbiratul Ihram

4.3.2 Bersedekap

Gerakan sedekap dilakukan dengan jari-jari tengah kanan menglingkari tangan kanan. Gerakan shalat bersedekap dapat dilihat pada Gambar 4.4 dan 4.5.



Gambar 4.4 Gerakan Sedekap



Gambar 4.5 Gerakan Sedekap Bersama

4.3.3 Ruku

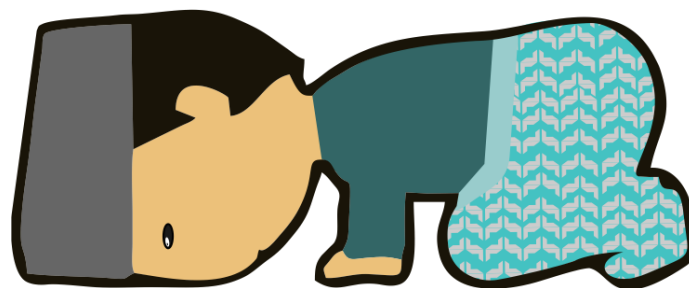
Gerakan ruku dilakukan dengan membungkukan badan dan meletakkan jari-jari pada lutut. Gerakan shalat ruku dapat dilihat pada Gambar 4.6.



Gambar 4.6 Gerakan Ruku

4.3.4 Sujud

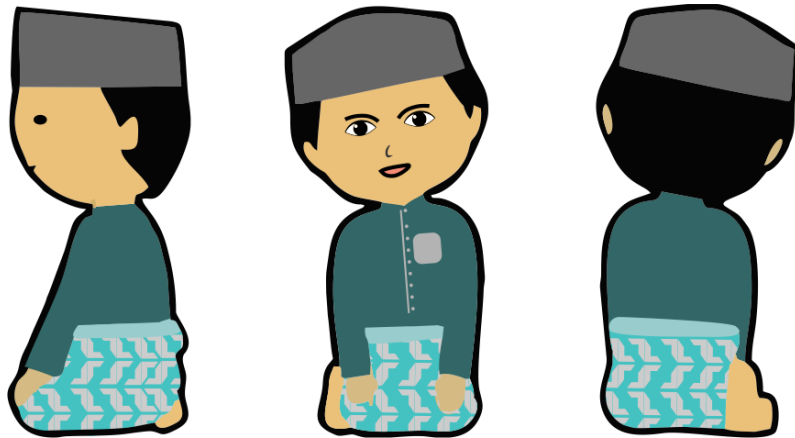
Gerakan sujud dilakukan dengan menempelkan hidung dan dahi pada lantai yang diikuti dengan kedua tangan ke lantai dan sejajar dengan dengan pundak serta kaki menempel di lantai. Gerakan shalat sujud dapat dilihat pada Gambar 4.7.



Gambar 4.7 Gerakan Sujud

4.3.5 Duduk Diantara 2 Sujud

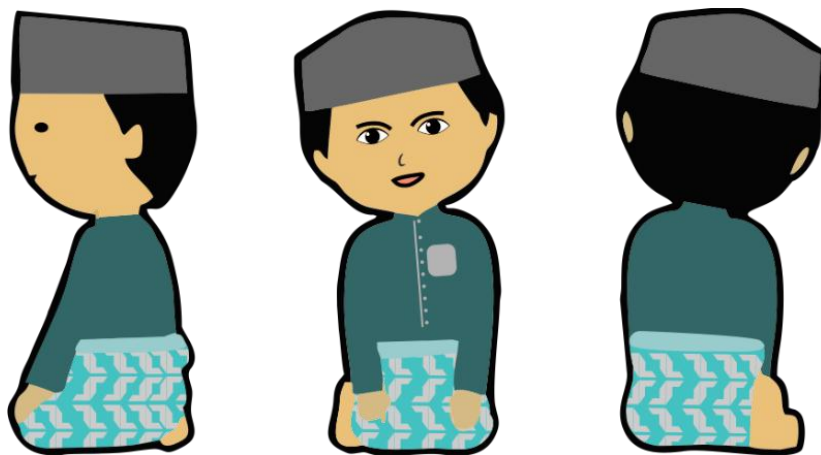
Gerakan duduk diantara 2 sujud, tahiyat awal dan akhir dilakukan dengan meletakkan pantat ke lantai, telapak kaki ditegakkan dan telapak kaki kiri berada dibawah telapak kaki kanan. Gerakan shalat duduk diantar 2 sujud dapat dilihat pada Gambar 4.8.



Gambar 4.8 Gerakan Duduk Diantar 2 Sujud

4.3.6 Tahiyat Awal Dan Akhir

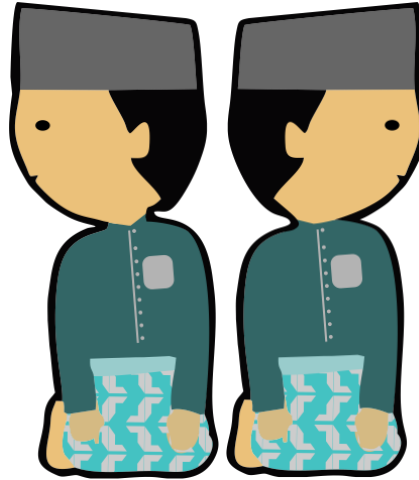
Gerakan duduk tahiyat awal dan akhir dilakukan dengan meletakkan pantat ke lantai, telapak kaki ditegakkan dan telapak kaki kiri berada dibawah telapak kaki kanan. Gerakan shalat tahiyat awal dan akhir dapat dilihat pada Gambar 4.9.



Gambar 4.9 Tahiyat Awal dan Akhir

4.3.7 Salam

Gerakan salam dilakukan sama dengan gerakan tahiyat akhir dan diakhiri dengan menggelengkan kepala ke kanan lalu ke kiri. Gerakan shalat salam dapat dilihat pada Gambar 4.10.



Gambar 4.10 Salam

4.4 Latar Belakang

Latar belakang atau yang lebih akrab dengan julukan background adalah sebuah gambaran tentang waktu dan lokasi. Dalam *game* ini latar belakang dibagi menjadi beberapa bagian sesuai kebutuhan untuk menunjukkan waktu shalat dan alur *game*.

4.4.1 Subuh

Latar belakang Subuh digunakan sebagai penanda waktu shalat. Perbedaan waktu nantinya akan digambarkan dalam warna cahaya dan munculnya matahari. Latar belakang subuh dapat dilihat pada Gambar 4.11.



Gambar 4.11 Latar Belakang Subuh

4.4.2 Dzuhur

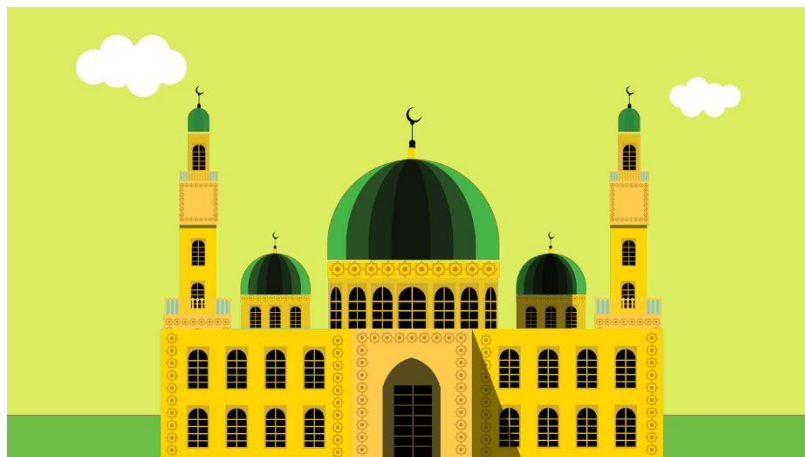
Latar belakang Dzuhur akan digambarkan dalam warna cahaya dan matahari sudah berada diatas masjid dan suasana siang. Latar belakang dzuhur dapat dilihat pada Gambar 4.12.



Gambar 4.12 Latar Belakang Dzuhur

4.4.3 Ashar

Latar belakang Dzuhur akan digambarkan dalam warna cahaya dan matahari sudah berada diatas masjid dan suasana siang. Latar belakang ashar dapat dilihat pada Gambar 4.13.



Gambar 4.13 Latar Belakang Ashar

4.4.4 Maghrib

Latar belakang Maghrib digambarkan dalam warna cahaya matahari sudah hilang dan digantikan warna gelap malam. Latar belakang maghrib dapat dilihat pada Gambar 4.14.



Gambar 4.14 Latar Belakang Maghrib

4.4.5 Isya

Latar belakang Isya digambarkan dalam warna cahaya dan munculnya bulan. Latar belakang isya dapat dilihat pada Gambar 4.15.



Gambar 4.15 Latar Belakang Isya

4.4.6 Bacaan Teks

Latar belakang bacaan teks digunakan sebagai tempat untuk membaca teks yang harus dibaca saat shalat. Penggunaan warna hijau dipilih agar *user* mampu membaca teks dengan jelas serta warna biru akan menciptakan sebuah ketenangan dan menambah kehati-hatian. Latar belakang bacaan teks dapat dilihat pada Gambar 4.16.



Gambar 4.16 Latar Belakang Bacaan Teks

4.4.7 Detail Masjid

Latar belakang menu dibuat sebagai ilustrasi masjid yang menjadi latar utama dalam *game*. Latar menu berupa gambar masjid dengan didominasi warna biru. Latar belakang menu dapat dilihat pada Gambar 4.17.



Gambar 4.17 Latar Belakang Menu

4.4.8 Dalam Masjid

Latar belakang dalam masjid menggunakan warna coklat untuk membuat kesan dingin dan tenang, dengan kombinasi warna ini maka objek akan terlihat dengan jelas dan membuat konsentrasi meningkat. Latar belakang dalam masjid dapat dilihat pada Gambar 4.18.



Gambar 4.18 Latar Belakang Dalam Masjid

4.5 Antarmuka

Antarmuka dalam *game* ini mengembangkan pengaturan dasar dari Ren'py sebagai acuan dalam proses pengembangan aplikasi dengan beberapa penyesuaian sesuai kebutuhan dalam proses pembangunan aplikasi.

4.5.1 Antarmuka Halaman Utama

Halaman utama adalah tampilan yang pertama dilihat saat menjalankan *game* Visual Novel. Dalam halaman ini akan memuat beberapa informasi dasar tentang *game* seperti memulai permainan, *load*, pengaturan, bantuan, dan keluar. Antarmuka halaman utama dapat dilihat pada Gambar 4.19.

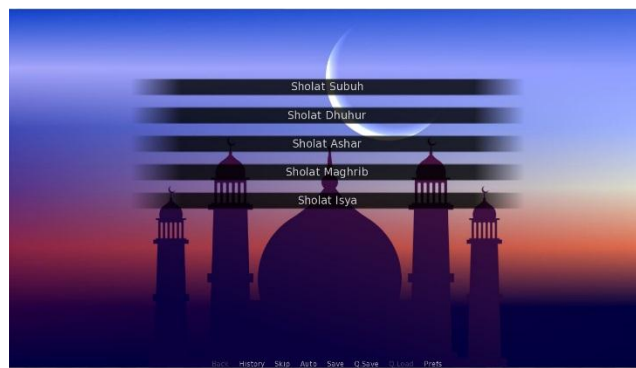


Gambar 4.19 Antar Muka Halaman Utama

4.5.2 Antarmuka Pilihan

Halaman pilihan adalah halaman yang digunakan untuk menciptakan interaktif sistem dengan *user*. Dimana *user* akan berperan aktif menentukan pilihan yang nantinya akan membawa ke cerita.

Dalam halaman ini *user* akan diberikan pilihan untuk melanjutkan jalanya cerita. Jika pemain benar maka akan langsung berlanjut ke tahap selanjutnya namun jika salah maka akan diberikan jawaban yang betul dan akan tetap bisa melanjutkan ke tahap berikutnya. Antarmuka pilihan dapat dilihat pada Gambar 4.20 dan 4.21.



Gambar 4.20 Antarmuka Pilihan 5 kolom

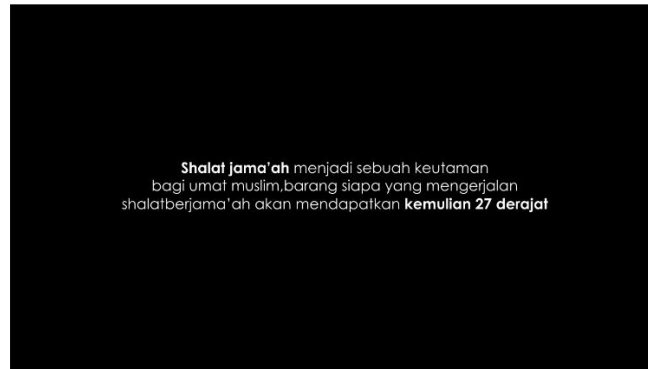


Gambar 4.21 Antarmuka Halaman Pilihan 2 Kolom

4.5.3 Antarmuka Halaman Narasi

Halaman antarmuka narasi adalah halaman untuk menyampaikan informasi tambahan guna memperkaya informasi yang ada dalam *game* Visual Novel.

Dalam halaman ini akan menggunakan teks dengan background sebagai informasi tambahan sebelum memainkan *game*. Antarmuka halaman narasi dapat dilihat pada Gambar 4.22 dan 4.23.



Gambar 4.22 Antarmuka Halaman Narasi Teks



Gambar 4.23 Antarmuka Halaman Narasi Bacaan Surat

4.5.4 Kode Program

Kode program dalam Ren'py menggunakan bahasa pemrograman Python dengan beberapa penyusain yang sudah ditentukan oleh Ren'py. Dengan penyusain oleh Ren'py proses pembuatan kode pemrograman menjadi lebih mudah karena menggunakan istilah-istilah yang umum digunakan. Sebagai contoh, untuk menampilkan gambar hanya cukup menuliskan "show (nama file)" didalam teks editor bawaan Atom bawaan Ren'py. Contoh kode program dapat dilihat pada Gambar 4.24.

```
label pilihan_1:
    scene dalam
    show sedekap_bersama
    e"Rokaat ke 3 sifatnya sunah dalam membaca surat pendek"
    menu:
        e"Apakah ingin membaca?"
        "Baca":
            call surat_pendek_1 from _call_surat_pendek_1_3
        "Tidak":
            return
    return
label pilihan_2:
    scene dalam
    show sedekap_bersama
    e"Rokaat ke 4 sifatnya sunah dalam membaca surat pendek"
```

```

menu:
  e"Apakah ingin membaca?"
  "Baca":
    call surat_pendek_2 from _call_surat_pendek_2_4
  "Tidak":
    Return
label ruku:
  scene dalam
  show sedekap_bersama
p"Apa yang dilakukan setelah membaca surat pendek?"
menu:
  "Ruku":
    j"Benar, setelah membaca surat pendek adalah ruku."
    hide sedekap_bersama
    show gerakan_ruku
    e"Meletakkan kedua telapak tangan di atas kedua lutut"
  "Sujud":
    j"Salah, setelah membaca surat pendek adalah ruku."
    hide sedekap_bersama
    show gerakan_ruku
    e"Meletakkan kedua telapak tangan di atas kedua lutut"

```

Gambar 4.24 Contoh Kode Program *Game* Visual Novel Belajar Menjadi Imam.

4.6 Uji Usabilitas

Untuk mengetahui tingkat keberhasilan hipotesis dalam penggunaan Visual Novel untuk media pembelajaran tentang belajar menjadi imam maka *Game* Visual Novel Belajar Menjadi Imam dilakukan pengujian. Pengujian ini berfokus pada usabilitas *game* untuk keefektifan penyampain bahan ajar.

Pengujian dilakukan oleh beberapa ustad dan orang dewasa guna mengetahui kesesuaian konten dengan mencoba secara langsung. Setelah mencoba *game* nantinya responden akan diajukan beberapa pertanyaan melalui kuisisioner dengan model penilaian skala *Linkert*.

- STS (Sangat Tidak Setuju) akan mendapatkan skor 1
- TS (Tidak Setuju) akan mendapatkan skor 2
- N (Netral) akan mendapatkan skor 3
- S (Setuju) akan mendapatkan skor 4
- SS (Sangat Setuju) akan mendapatkan skor 5

Hasil kuisisioner dan nilai dapat dilihat pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1 Kuisisioner Hasil dan Nilai Pengujian.

No	Pertanyaan	STS	TS	N	S	SS	Skor
1	Tampilan visual <i>game</i> menarik dan nyaman untuk dilihat	-	1	1	3	-	17
2	Navigasi <i>game</i> mudah dioperasikan	-	-	4	1	-	16
3	Ilustrasi peraga gerakan shalat sudah sesuai dengan gerakan shalat yang	-	-	1	3	1	20

	sesungguhnya						
4	Durasi waktu simulasi sesuai dengan waktu menjalankan shalat yang sesungguhnya	-	-	2	1	2	20
5	Penggunaan suara lantunan lafal bacaan shalat membantu dalam proses pembelajaran	-	-	-	-	5	25
6	Informasi dan petunjuk <i>game</i> jelas	-	-	-	2	3	23
7	Pertanyaan dalam <i>game</i> mudah dipahami	-	1	1	2	1	18
8	Visual Novel menarik untuk dijadikan sebuah alternatif media pembelajaran	-	-	-	3	2	22
	Total Nilai						161

Setelah didapatkan hasil dari respon guna mendapatkan sebuah nilai yang mampu mengelompokan penilaian maka perlu dilakukan sebuah penilaian dengan interval dan interpretasi persen dengan menggunakan metode pencarian nilai interval skor persen (4.1), berikut perhitungan untuk mencari nilai I:

$$I = \frac{100}{\text{Jumlah Skor Linkert}} = \frac{100}{5} = 20 \quad (4.1)$$

Setelah didapat nilai interval 20, maka interpretasi persen mulai dari 0% hingga 100% sehingga didapatkan kriteria interpretasi dengan skor sebagai berikut:

- 0% hingga 19,99% = Sangat buruk
- 20% hingga 39,99% = Buruk
- 40% hingga 59,99% = Cukup
- 60% hingga 79,99% = Baik
- 80% hingga 100% = Sangat baik

Untuk menghitung hasil akhir dari pengujian *linkert* digunakan rumus perhitungan (4.2) nilai presentase.

$$\text{Nilai Presentase} = \frac{\text{Total Skor}}{\text{Skor tertinggi} \times \text{Jumlah responden}} \times 100\% \quad (4.2)$$

$$\text{Nilai Presentase} = \frac{161}{40 \times 5} \times 100\% = 80.5$$

Setelah dilakukan penghitungan nilai presentase dengan hasil target **80,5 %**, maka *Game* Visual Novel Belajar Menjadi Imam mampu mendapatkan **Kriteria Sangat Baik**.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Setelah melewati serangkaian tahapan perancangan, dan studi literatur dalam penelitian *Game Visual Novel Belajar Menjadi Imam*, maka didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

- a. Visual Novel adalah alternatif media pembelajaran yang dapat menciptakan interaksi secara langsung dengan *user*.
- b. Visual Novel dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik.
- c. Penggunaan ilustrasi dan suara membuat media pembelajaran semakin menarik dan mudah dipahami.
- d. Penggunaan antarmuka bawaan Ren'py mempercepat proses pembuatan aplikasi.

5.2 Saran

Setelah melalui pengujian *Game Visual Novel Belajar Menjadi Imam* maka didapatkan beberapa saran untuk pengembangan:

- a. Dikembangkan menjadi ke sistem perangkat *mobile*.
- b. Menambahkan shalat-shalat sunah.
- c. Menambahkan bacaan surat-surat pendek.
- d. Menambahkan bacaan-bacaan doa sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiyansah. (2013). *Mengenal Usabilitas dalam Teknologi New Media*. Retrieved from jurus mabok: <https://jurusmabok.wordpress.com/2013/02/08/mengenal-usabilitas-dalam-teknologi-new-media/>
- Azhari, M. S. (2015). *mengapa kita-biarkan masjid sepi*. Retrieved from republika.co.id: <https://www.republika.co.id/berita/dunia-islam/hikmah/15/07/10/nr9n0a-mengapa-kita-biarkan-masjid-sepi>
- carasholat.com. (2015). *Cara Shalat: Tata Cara Shalat Sesuai Shalat Nabi (Video)*. Retrieved from carasholat.com: <https://carasholat.com/126-tata-cara-shalat-yang-benar-sesuai-shalat-nabi.html>
- Christiantho, D. (2017). *Jenis Genre Game*. Retrieved from inigame.id: <https://www.inigame.id/8-jenis-genre-game-dan-sub-genre-nya/>
- Estidianti, B. R. (2014). Perancangan Karakter Game Visual Novel. *JURNAL SAINS DAN SENI POMITS Vol. 3*, f-50.
- Gameedukasi.com. (2014). *Game Edukasi*. Retrieved from Review Game SELAMAT (Simulasi Mendirikan Sholat Lima Waktu): <http://www.gameedukasi.com/2014/05/review-game-selamat-simulasi-mendirikan-sholat-lima-waktu/>
- Hartono, S. H. (2017). *Benarkah Anak yang Kecanduan Teknologi Bisa Menyebabkan Masalah Perilaku?* Retrieved from Nakita: <http://nakita.grid.id/read/0211792/benarkah-anak-yang-kecanduan-teknologi-bisa-menyebabkan-masalah-perilaku?page=all>
- Haryanto. (2015). Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Permainan Ular Tangga Berbasis Web. *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI VOL 1 no.2*, 266-274.
- Hikam, A. R. (2013). Penegembangan Game Edukasi Visual Novel Berbasis Pengembangan Karakter Pada Meteri Pelestarian Lingkungan. *Skripsi*, 1-150.
- Jamaluddin. (2017). *Pelatihan Imam Shalat Tarawih*. Retrieved from repository.umy.ac.id: <http://repository.umy.ac.id/handle/123456789/3802?show=full>
- Jannah, N. (2018). *Gadget Sebagai Sumber Pendidikan*. Retrieved from GEOTimes: <https://geotimes.co.id/opini/gadget-sebagai-sumber-pendidikan/>
- Ren'py. (2012). *Ren'Py Documentation*. Retrieved from renpy.org: <https://www.renpy.org/doc/html/text.html>
- Rohman, A. (2017). *HIKMAH SHALAT BERJAMA'AH DALAM AL-QUR'AN*, 78.

- Rumaysho.com. (2018). *Apakah Orang Yang Shalat Jamaah Dirumah Mendapatkan 27 Derajat Pahal Lebih Banyak*. Retrieved from rumaysho.com: <https://rumaysho.com/749-apakah-orang-yang-shalat-jamaah-di-rumah-mendapatkan-27-derajat199.html>
- shalih, S. (2016). *Kajian Lengkap Shalat Jamaah*. Jakarta.: Pustaka “DARUL HAQ”.
- Siregar, E. (2010). *Teori belajar dan pembelajaran*. Semarang: Ghalia Indonesia.
- Sudjana, N. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susanto, W. (2015). *Shalat diambil dari bahasa arab yang artinya do'a dan jika diartikan secara terminologi shalat adalah perkataan, perbuatan/ khusus yang dimulai dari takbir hingga salam. Shalat menduduki rukun Islam yang ke-2 karena memiliki pengaruh pada perkembangan akh*. Ponorogo: STAIN Ponorogo.
- Syamhudi, A. A. (2015). *Hukum Shalat Ja,a'ah*. Retrieved from almanhaj.or.id: <https://almanhaj.or.id/3039-hukum-shalat-jamaah.html>
- Tuasikal, M. A. (2010). *Apakah Orang yang Shalat Jama'ah di Rumah Mendapatkan 27 Derajat?* Retrieved from Rumaysho.com: <https://rumaysho.com/749-apakah-orang-yang-shalat-jamaah-di-rumah-mendapatkan-27-derajat199.html>

LAMPIRAN

Kuisisioner Pengujian

Nama : Arief Apriyanto

Usia : 26 Tahun

No	Pertanyaan	STS	TS	N	S	SS
1	Tampilan visual <i>game</i> menarik dan nyaman untuk dilihat		V			
2	Navigasi <i>game</i> mudah dioperasikan			V		
3	Ilustrasi peraga gerakan shalat sudah sesuai dengan gerakan shalat yang sesungguhnya			V		
4	Durasi waktu simulasi sesuai dengan waktu menjalankan shalat yang sesungguhnya			V		
5	Penggunaan suara lantunan lafal bacaan shalat membantu dalam proses pembelajaran					V
6	Informasi dan petunjuk <i>game</i> jelas				V	
7	Pertanyaan dalam <i>game</i> mudah dipahami			V		
8	Visual Novel menarik untuk dijadikan sebuah alternatif media pembelajaran					V

Nama : Ihsan Prabowo

Usia : 23 Tahun

No	Pertanyaan	STS	TS	N	S	SS
1	Tampilan visual <i>game</i> menarik dan nyaman untuk dilihat			V		
2	Navigasi <i>game</i> mudah dioperasikan			V		
3	Ilustrasi peraga gerakan shalat sudah sesuai dengan gerakan shalat yang sesungguhnya				V	
4	Durasi waktu simulasi sesuai dengan waktu menjalankan shalat yang sesungguhnya			V		
5	Penggunaan suara lantunan lafal bacaan shalat membantu dalam proses pembelajaran					V
6	Informasi dan petunjuk <i>game</i> jelas				V	
7	Pertanyaan dalam <i>game</i> mudah dipahami		V			
8	Visual Novel menarik untuk dijadikan sebuah alternatif media pembelajaran				V	

Nama : Rizal Dwi

Usia : 23 Tahun

No	Pertanyaan	STS	TS	N	S	SS
1	Tampilan visual <i>game</i> menarik dan nyaman untuk dilihat				V	
2	Navigasi <i>game</i> mudah dioperasikan			V		
3	Ilustrasi peraga gerakan shalat sudah sesuai dengan gerakan shalat yang sesungguhnya				V	
4	Durasi waktu simulasi sesuai dengan waktu menjalankan shalat yang sesungguhnya					V

5	Penggunaan suara lantunan lafal baacaan shalat membantu dalam proses pembelajaran					V
6	Informasi dan petunjuk <i>game</i> jelas					V
7	Pertanyaan dalam <i>game</i> mudah dipahami					V
8	Visual Novel menarik untuk dijadikan sebuah alternatif media pembelajaran					V

Nama : M. Hasan

Usia : 26 Tahun

No	Pertanyaan	STS	TS	N	S	SS
1	Tampilan visual <i>game</i> menarik dan nyaman untuk dilihat				V	
2	Navigasi <i>game</i> mudah dioperasikan				V	
3	Ilustrasi peraga gerakan shalat sudah sesuai dengan gerakan shalat yang sesungguhnya				V	
4	Durasi waktu simulasi sesuai dengan waktu menjalankan shalat yang sesungguhnya			V		
5	Penggunaan suara lantunan lafal bacaan shalat membantu dalam proses pembelajaran					V
6	Informasi dan petunjuk <i>game</i> jelas					V
7	Pertanyaan dalam <i>game</i> mudah dipahami				V	
8	Visual Novel menarik untuk dijadikan sebuah alternatif media pembelajaran				V	

Nama : Icuk Hermawan

Usia : 29 Tahun

No	Pertanyaan	STS	TS	N	S	SS
1	Tampilan visual <i>game</i> menarik dan nyaman untuk dilihat				V	
2	Navigasi <i>game</i> mudah dioperasikan			V		
3	Ilustrasi peraga gerakan shalat sudah sesuai dengan gerakan shalat yang sesungguhnya					V
4	Durasi waktu simulasi sesuai dengan waktu menjalankan shalat yang sesungguhnya					V
5	Penggunaan suara lantunan lafal bacaan shalat membantu dalam proses pembelajaran					V
6	Informasi dan petunjuk <i>game</i> jelas					V
7	Pertanyaan dalam <i>game</i> mudah dipahami				V	
8	Visual Novel menarik untuk dijadikan sebuah alternatif media pembelajaran				V	