

**VISUAL NOVEL TENTANG KEPEMIMPINAN UMAR BIN
KHATTAB UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR**



Disusun Oleh:

N a m a : Dian Ayu Sri Purwanti

NIM : 13523171

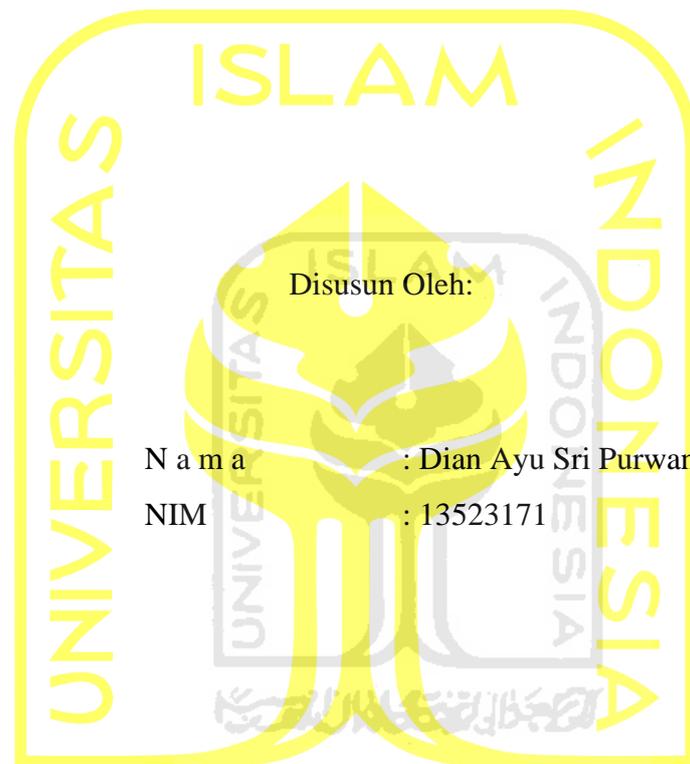
**PROGRAM STUDI INFORMATIKA – PROGRAM SARJANA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

2020

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING

VISUAL NOVEL TENTANG KHALIFAH UMAR BIN
KHATTAB UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR

TUGAS AKHIR



N a m a : Dian Ayu Sri Purwanti

NIM : 13523171

الجمهورية الإسلامية اندونيسية
Yogyakarta,

Pembimbing, 28 September 2020


(Septia Rani, S.T, M.Cs,)

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI

**VISUAL NOVEL TENTANG KEPEMIMPINAN UMAR BIN
KHATTAB UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR**

TUGAS AKHIR

Telah dipertahankan di depan sidang penguji sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer dari Program Studi Informatika – Program Sarjana di Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia

Yogyakarta,

Tim Penguji

Septia Rani, S.T., M.Cs.



Anggota 1

Fayruz Rahma, S.T., M.Eng.



Anggota 2

Taufiq Hidayat, S.T., MCS.



Mengetahui,

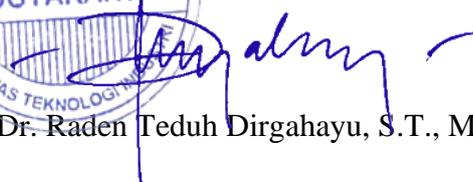
Ketua Program Studi Informatika – Program Sarjana

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 : Dian Ayu Sri Purwanti

NIM : 13523171

Tugas akhir dengan judul:

VISUAL NOVEL TENTANG KHALIFAH UMAR BIN KHATTAB UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR

Menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi dalam tugas akhir ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila di kemudian 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 risiko dan konsekuensi apapun.

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

Yogyakarta, 26 September 2020



(Dian Ayu Sri Purwanti)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucap syukur alhamdulillah, saya persembahkan tugas akhir ini untuk:

Ibuk dan Bapak yang selalu tanpa henti memberi dukungan dan doa.

Keluarga dan saudara yang memberi dukungan serta doa.

Terima kasih



HALAMAN MOTO

Jaga apa yang kau punya. Syukuri apa yang kau punya. Rawat apa yang kau punya. Hidup bukanlah perihal mengambil apa yang kau tebar. Sedikit air yang kupunya, milikmu juga.



KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah, puji syukur kepada Allah Subhaanahu Wa Ta'aalaa, yang dengan limpahan rahmat dan karunia-Nya saya bisa menyelesaikan tugas akhir ini. Shalawat serta salam saya haturkan kepada Nabi Muhammad Shallallahu'alaihi Wa Sallam dan para sahabatnya.

Tugas akhir ini dibuat sebagai salah satu syarat yang harus dipenuhi untuk mendapatkan gelar sarjana strata 1 untuk jurusan Informatika Universitas Islam Indonesia.

Dalam menyelesaikan tugas akhir ini, banyak pihak yang membantu, membimbing, dan mendoakan terselesainya tugas akhir dengan judul Visual Novel Tentang Kepemimpinan Umar bin Khattab. Oleh karena itu, saya ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Allah Subhaanahu Wa Ta'alaa atas segala rahmat, nikmat-Nya yang telah diberikan kepada penulis.
2. Orang tua, saudara, dan keluarga yang selalu memberikan dukungan dan doa kepada penulis.
3. Dr. Raden Teduh Dirgahayu, S.T., M.Sc. Ketua Program Studi Informatika – Program Sarjana Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia.
4. Bu Septia Rani, S.T., M.Cs., selaku dosen pembimbing yang dengan sabar membimbing dan memberikan masukan dalam pengerjaan tugas akhir ini.
5. Mas Angga dan Kartika yang rela direpoti agar terselesainya tugas akhir. Semoga Allah membalas kebaikan kalian. Apalah diri ini tanpa kalian cuy.
6. An-Najah yang telah memberikan fasilitas untuk pengerjaan tugas akhir.
7. Dewi, Wiwik, Endar, yang selalu membantu memberikan informasi dan dukungan
8. Teman-teman seperjuangan angkatan 2013.
9. Hindia feat. Rara Sekar – Membasuh, yang menjadi lagu wajib ketika pengerjaan tugas akhir ini.
10. Semua pihak yang telah membantu yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari, tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna, sehingga dibutuhkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan tugas akhir.

Demikian yang dapat saya sampaikan, semoga tugas akhir ini bisa membawa manfaat bagi semua pihak

Wassalamu'alaikum Warahmatullaahi Wabarakaatuh

Yogyakarta, 26 September 2020

(Dian Ayu Sri Purwanti)



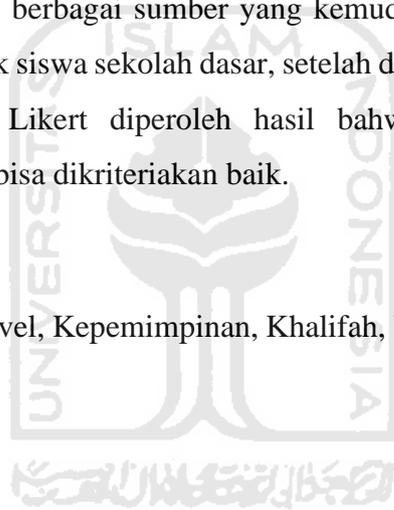
SARI

Sejarah merupakan kejadian di masa lalu. Sejarah menjadi penting karena dari sejarah kita bisa mengambil pelajaran dari peristiwa yang terjadi. Seperti halnya pada kepemimpinan Umar bin Khattab, banyak yang bisa dipelajari dari peristiwa tersebut.

Kepemimpinan Umar merupakan kepemimpinan yang hebat di masanya. Umar yang memiliki sifat keras, tegas, dan berani mampu menjadi khalifah setelah menggantikan Abu Bakar Ash-Shiddiq.

Untuk mengemas penyampaian tentang kepemimpinan Umar bin Khattab menjadi lebih menarik untuk anak-anak, dibuatlah *game* visual novel. Pembuatan visual novel dengan melakukan pengumpulan data dari berbagai sumber yang kemudian dikembangkan menjadi narasi. Visual novel ditujukan untuk siswa sekolah dasar, setelah dilakukan pengujian usability dengan metode penilaian skala Likert diperoleh hasil bahwa Visual Novel Tentang Kepemimpinan Umar bin Khattab bisa dikriteriakan baik.

Kata kunci: Sejarah, Visual Novel, Kepemimpinan, Khalifah, Umar bin Khattab, Menarik.



GLOSARIUM

Game	permainan.
Khalifah	Gelar yang diberikan untuk penerus Rasulullah.
Medibang Paint	Perangkat lunak untuk menggambar digital.
Mukadimah	Pembukaan.
Ren'Py	Perangkat lunak untuk membuat game visual novel.
Single Player	Permainan yang hanya bisa dilakukan oleh 1 pemain.
Visual Novel	Jenis permainan yang menggunakan gambar dan cerita sebagai media penyampaian.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
HALAMAN MOTO.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
SARI.....	ix
GLOSARIUM	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan dan Manfaat	3
1.5 Metodologi Penelitian	3
1.5.1 Langkah-Langkah dalam Pembuatan Visual Novel Kepemimpinan Umar bin Khattab	3
1.5.2 Alat yang diperlukan dalam pembuatan visual novel	3
1.6 Sistematika Penelitian	3
BAB II KAJIAN TEORI.....	5
2.1 Kepemimpinan Umar bin Khattab	5
2.1.1 Biografi singkat Umar bin Khattab	5
2.1.2 Diangkatnya Umar bin Khattab sebagai Khalifah.....	6
2.2 Ren'Py.....	7
2.3 Medibang Paint	7
2.4 Visual Novel	7
2.4.1 Definisi Visual Novel.....	7
2.4.2 Sejarah Visual Novel.....	7

2.5	Penelitian Sebelumnya tentang Visual Novel	8
	BAB III METODE PENELITIAN	9
3.1	Pengumpulan Data	9
3.2	Perancangan	9
3.3	Desain Antarmuka.....	10
3.3.1	Antarmuka halaman utama.....	10
3.3.2	Antarmuka Mukadimah.....	11
3.3.3	Antarmuka Narasi.....	11
3.3.4	Antarmuka Pertanyaan	12
3.3.5	Antarmuka Jawaban Benar.....	12
3.3.6	Antarmuka Jawaban Salah	13
3.3.7	Antarmuka Selesai.....	13
3.3.8	Antarmuka Menu Setting	14
3.3.9	Antarmuka Menu About/Tentang	15
3.3.10	Antarmuka Menu Help/Bantuan	15
3.3.11	Antarmuka Exit/Keluar	15
3.4	Pengujian.....	16
	BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	18
4.1	Batasan Implementasi	18
4.2	Pembuatan Karakter	18
4.2.1	Karakter Umar bin Khattab	18
4.2.2	Karakter Abu Bakar Ash-Shidiq	19
4.2.3	Karakter Ibu Umar.....	20
4.2.4	Karakter Penjual Susu	20
4.2.5	Karakter Setan	20
4.2.6	Karakter Perang	21
4.3	Background	21
4.3.1	Background Narasi 1	21
4.3.2	Background Narasi 2	22
4.3.3	Background Narasi 3	22
4.3.4	Background Narasi 4	23
4.3.5	Background Narasi 5	23
4.3.6	Background Narasi 6	24
4.3.7	Background Narasi 7	24

4.3.8	Background Narasi 8	25
4.3.9	Background Narasi 9	26
4.4	Pengkodean	27
4.4.1	Deklarasi.....	27
4.4.2	Mukadimah.....	28
4.4.3	Narasi.....	28
4.4.4	Pertanyaan	29
4.4.5	Selesai.....	29
4.5	Pembuatan Tampilan Antarmuka.....	30
4.4.1	Antarmuka Menu Utama	30
4.4.2	Antarmuka Narasi.....	31
4.4.3	Antarmuka Pertanyaan	31
4.4.4	Antarmuka Jawaban Benar.....	32
4.4.5	Antarmuka Jawaban Salah	32
4.4.6	Antarmuka Selesai.....	33
4.6	Hasil Pengujian	33
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		35
5.1	Kesimpulan	35
5.2	Saran.....	35
DAFTAR PUSTAKA.....		36
LAMPIRAN		37

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Narasi	9
Tabel 3.2 Pengujian	16
Tabel 3.3 Interval	17
Tabel 3.4 Hasil Pengujian	34



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Rancangan Tampilan Menu Utama.....	11
Gambar 3.2 Rancangan Tampilan Mukadimah	11
Gambar 3.3 Rancangan Tampilan Narasi	12
Gambar 3.4 Rancangan Tampilan Pertanyaan.....	12
Gambar 3.5 Rancangan Tampilan Jawaban Benar	13
Gambar 3.6 Rancangan Tampilan Jawaban Salah.....	13
Gambar 3.7 Rancangan Tampilan Ending	14
Gambar 3.8 Antarmuka Menu Setting	14
Gambar 3.9 Antarmuka Menu About	15
Gambar 3.10 Antarmuka Menu Bantuan	15
Gambar 3.11 Antarmuka menu Exit	16
Gambar 4.1 Karakter Umar bin Khattab.....	19
Gambar 4.2 Karakter Abu Bakar Ash-Shidiq	19
Gambar 4.3 Karakter Ibu Umar	20
Gambar 4.4 Karakter Penjual Susu.....	20
Gambar 4.5 Karakter Setan.....	21
Gambar 4.6 Karakter Perang.....	21
Gambar 4.7 Background Narasi 1	22
Gambar 4.8 Background Narasi 2.....	22
Gambar 4.9 Background Narasi 3.....	23
Gambar 4.10 Background Narasi 4.....	23
Gambar 4.11 Background Narasi 5.....	24
Gambar 4.12 Background Narasi 6.....	24
Gambar 4.13 Background Narasi 7.....	25
Gambar 4.14 Background Narasi 7.....	25
Gambar 4.15 Background Narasi 8.....	26
Gambar 4.16 Background Narasi 9.....	26
Gambar 4.17 Background Narasi 9.....	27
Gambar 4.18 Deklarasi	27
Gambar 4.19 Mukadimah	28
Gambar 4.20 Narasi	28
Gambar 4.21 Pertanyaan.....	29

Gambar 4.22 Selesai	30
Gambar 4.23 Antarmuka Menu Utama.....	31
Gambar 4.24 Antarmuka Narasi	31
Gambar 4.25 Antarmuka Pertanyaan	32
Gambar 4.26 Antarmuka Jawaban Benar	32
Gambar 4.27 Antarmuka Jawaban Salah	33
Gambar 4.28 Antarmuka Selesai	33



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sejarah merupakan kata yang diambil dari bahasa Arab *syajaratun* yang memiliki arti pohon kayu yang menggambarkan adanya suatu kejadian tentang suatu hal. Namun dari bahasa lain yaitu dari bahasa Inggris sejarah atau *history* memiliki arti cerita atau kejadian yang benar-benar terjadi di masa lalu atau masa lampau (Pengertian and Lingkup 1996). Sebagai manusia kita tidak lepas dari cerita sejarah. Cerita sejarah tidak hanya mengenai sejarah pemerintahan negara, namun dalam Islam juga memiliki sejarah yang menceritakan tentang kejayaan khalifah di masa lalu.

Khalifah merupakan siapa saja yang menggantikan posisi orang untuk menjalankan fungsi, baik fungsi melekat pada dirinya secara inheren maupun fungsi konteks jabatan (Abd. Rahim 2012). Dalam Al Quran juga telah dibahas mengenai khalifah. Khalifah dalam Al Quran merupakan pembahasan tentang kedudukan manusia di bumi. Kedudukan yang dimaksud adalah hubungan antara manusia dengan Allah dan dengan lingkungannya.

Pada masa kejayaannya setelah kepemimpinan Rasulullah para sahabatlah yang menggantikannya, yaitu Abu Bakar, Umar bin Khatab, Utsman bin Affan, dan Ali bin Abu Thalib. Abu Bakar merupakan khalifah pertama setelah Nabi Muhammad wafat. Abu Bakar memimpin dari tahun 632 M hingga 634 M. Setelah kepemimpinan Abu Bakar berakhir digantikan dengan kepemimpinan Umar bin Khattab. Beliau memimpin sejak tahun 634 M hingga 644 M. Diceritakan bahwa Umar adalah seorang yang pemberani, jujur, adil, tegas, bijaksana, dan bertanggung jawab terhadap rakyatnya (Anwar 2018). Umar bin Khatab menggantikan kepemimpinan Khalifah sebelumnya yang dipimpin oleh Abu Bakar ash-Shiddiq. Sebelum wafatnya Abu Bakar pada Selasa malam atau enam hari sebelum berakhirnya bulan Jumadil Akhir 13 H di usia beliau yang ke 63 tahun, beliau telah menuliskan surat wasiat untuk memilih Umar bin Khatab sebagai pengganti. Proses peralihan ini juga meminta persetujuan dari sahabat Muhajirin dan Ansar melalui jalan musyawarah. Alasan Abu Bakar ash-Shiddiq menetapkan Umar sebagai pengganti sebelum beliau wafat karena jika tidak ditetapkan sebelum beliau wafat nantinya akan banyak orang yang merasa bahwa dirinyalah yang pantas untuk menggantikan kepemimpinan Abu Bakar ash-Shiddiq. Juga berdasarkan pengalaman saat Nabi Muhammad wafat dahulu, terjadi goncangan umat Islam terutama antara

kaum Muhajirin dan Anshar karena belum ada kepastian penggantinya (Qautsar and Sujati 2018).

Kepemimpinan Umar dikenal dengan kepemimpinan yang cukup membanggakan. Bisa dikatakan sukses dalam menjalankan amanat umat dalam menjalankan masa pemerintahan. Umar memimpin selama sepuluh tahun dan enam bulan, banyak prestasi yang telah beliau hasilkan, di antaranya: perluasan wilayah, kebijakan ekonomi, bidang kemiliteran, penetapan kalender hijriyah.

Pada kepenulisan ini penulis ingin membahas lebih dalam mengenai kepemimpinan dari Umar bin Khatab dalam bentuk visual novel. Dipilihnya media pembelajaran visual novel karena visual novel merupakan media belajar dalam bentuk gambar dan suara yang bisa menarik minat siswa untuk belajar tentang Umar bin Khattab. Kurangnya minat anak untuk belajar sejarah yang biasanya hanya disampaikan secara lisan dan dengan membaca buku, dengan dibuatnya visual novel bisa meningkatkan minat anak untuk belajar sejarah Islam.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dirumuskan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana cara membuat game Visual Novel Tentang Kepemimpinan Sahabat Rasulullah Umar bin Khatab Untuk Siswa Sekolah Dasar?

1.3 Batasan Masalah

1. Visual novel ini ditujukan untuk siswa sekolah dasar
2. Visual novel ini hanya membahas kisah yang terjadi pada masa kepemimpinan Umar bin Khatab
3. Menggunakan software *Medibang Paint* untuk membuat karakter dan background
4. Menggunakan *Ren 'Py* sebagai visual novel engine
5. Visual novel berbasis desktop
6. Visual novel hanya bisa dimainkan oleh 1 orang atau *single player*
7. Visual novel bisa dimainkan secara offline
8. Visual novel tidak menggunakan sistem point
9. Visual novel menggunakan gambar 2 dimensi

1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu:

- a. Dihasilkan sebuah game visual novel yang dapat membantu siswa sekolah dasar untuk belajar mengenai kepemimpinan Umar bin Khatab

Manfaat dari penelitian ini antara lain:

- a. Dengan adanya game visual novel ini siswa sekolah dasar dapat dengan mudah untuk belajar mengenai kepemimpinan Umar bin Khatab

1.5 Metodologi Penelitian

1.5.1 Langkah-Langkah dalam Pembuatan Visual Novel Kepemimpinan Umar bin Khatab

Berikut adalah langkah-langkah dalam pembuatan visual novel:

- a. Penentuan tema-tema besar ide cerita
- b. Pengembangan ide menjadi jalan cerita

1.5.2 Alat yang diperlukan dalam pembuatan visual novel

Berikut adalah alat yang digunakan dalam pembuatan visual novel:

- a. Laptop
- b. Software renpy
- c. Software medibang paint

1.6 Sistematika Penelitian

Sistematika penulisan disusun untuk memberikan gambaran umum mengenai pembuatan game visual novel. Sistematikanya adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bagian ini berisi tentang latar belakang permasalahan, rumusan masalah, batasan masalah, penjabaran tujuan dan manfaat, metodologi, dan sistematika penelitian.

BAB II KAJIAN TEORI

Bagian ini berisi tentang kajian terhadap penelitian sebelumnya atau kajian aplikasi yang sudah ada, serta landasan teori yang mendukung penyusunan penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Bagian ini berisi pengumpulan data, perancangan, desain antarmuka, pengkodean, uji coba.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini berisi tentang implementasi dan hasil pengujian dari skenario pengujian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bagian ini berisi tentang kesimpulan dari dan saran untuk pengembangan penelitian selanjutnya.



BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 Kepemimpinan Umar bin Khattab

2.1.1 Biografi singkat Umar bin Khattab

Umar bin Khatab lahir 13 tahun setelah peristiwa tahun Gajah (tahun kelahiran nabi Muhammad SAW). Umar dikenal sebagai orang paling mulia di kalangan kaum Quraisy. Di masa kecilnya Umar gemar menggembalakan domba milik ayahnya di sekitar Makkah. Umar kecil juga sudah pandai membaca dan menulis. Ketika itu hanya sedikit orang yang sudah pandai membaca dan menulis di kalangan kaum Quraisy. Di masa mudanya Umar adalah seorang pedagang. Ia memanfaatkan pekerjaan tersebut agar bisa berkeliling jazirah Arab (Irak dan Syam) dan berkenalan dengan tokoh-tokoh kabilah negeri tersebut. Menurut kabilahnya Umar adalah kurir yang istimewa dalam menghubungkan Quraisy dengan kabilah-kabilah lain. Umar dikenal memiliki watak yang keras dan memiliki muka yang masam. Namun dengan sifatnya yang keras tersebut tidak lantas menjadikan Umar tamak dan rakus, serta sewenang-wenang dalam memimpin (Syaifudin 2010).

Sebelum Umar masuk Islam, ia dikenal sebagai orang yang pemabuk dan menyukai minuman keras. Ia juga sangat membenci nabi Muhammad dan pengikut beliau. Pernah suatu ketika Umar menyiksa seorang budak perempuan yang masuk Islam untuk meninggalkan keIslamannya. Ada 2 riwayat yang menceritakan masuknya Umar dalam agama Islam. Salah satunya adalah riwayat Ibnu Ishak dalam kitab Abqariyah Umar. Diceritakan saat itu Umar keluar dari rumahnya dengan membawa pedang hendak membunuh nabi Muhammad yang sedang berkumpul dengan para pengikutnya di sebuah rumah di dekat bukit Shafa. Dalam perjalanan menemui Nabi Muhammad Umar bertemu dengan Mu'aimin bin Abdullah. Dalam pertemuan tersebut terjadilah percakapan antara Umar dengan Mu'aimin bin Abdullah. Mu'aimin menanyakan tujuan Umar hendak menemui Muhammad. Disampaikan oleh Umar bahwa alasannya ingin menemui Muhammad karena Nabi Muhammad telah memecah belah kaum Quraisy. Umar tidak terima dengan perbuatan Nabi Muhammad tersebut. Mu'aimin mengatakan kepada Umar, bahwa keluarga Umar telah menjadi pengikut Nabi Muhammad. Keluarga yang dimaksud adalah ipar dari Umar, sepupunya yang bernama Zaid bin Amru, dan saudara perempuan Umar yaitu Fatimah binti Khatib.

Umarpun kembali ke saudara dan iparnya. Pada saat itu Hubbab sedang berada bersama mereka. Ketika mendengar Umar datang Fatimah mengambil lembaran ayat Al Quran dan meletakkannya di pipinya. Ketika Umar mengetuk pintu, ia mendengar bacaan Hubbab di depan kedua saudaranya. Umar merasa marah ketika mengetahui saudaranya telah menjadi pengikut Nabi Muhammad. Umar kemudian menampar iparnya dan Fatimah seketika berdiri untuk menahan Umar, namun Umar juga memukul Fatimah. Melihat saudara perempuannya itu berdarah, kemudian Umar tersadar dan ingin melihat lembaran-lembaran yang dibaca tadi yaitu surat Toha. Umar memuji apa yang berisi dalam surat yang dibacanya. Umar melupakan tujuan awalnya hendak menemui nabi Muhammad. Kini ia menemui nabi Muhammad agar bisa bergabung dengan saudaranya yang telah lebih dahulu masuk Islam (Syarifudin 2010).

2.1.2 Diangkatnya Umar bin Khattab sebagai Khalifah

Setelah wafatnya Abu Bakar Ash-Shidiq pada hari Senin 21 Jumadil Akhir tahun 13 H/634 M, ketika Abu Bakar sakit, Umar yang menggantikan tugas Abu Bakar sebagai imam shalat dan mengutus Utsman bin Affan untuk menuliskan surat wasiatnya. Isi dari surat wasiat tersebut adalah pengangkatan Umar sebagai khalifah selanjutnya yang akan menggantikan Abu Bakar.

Pemilihan Umar sebagai khalifah berbeda dengan proses pengangkatan sebelumnya. Umar diangkat sebagai khalifah melalui wasiat dari khalifah sebelumnya. Namun demikian Abu Bakar tetap memusyawarahkan keputusannya tersebut kepada sahabat yang lain. Abu Bakar menanyakan tentang Umar kepada Abdurrahman. Abdurrahman berpendapat bahwa Umar adalah orang yang mempunyai pandangan terbaik namun Umar juga memiliki sifat yang keras. Menurut Utsman, Umar adalah orang yang mempunyai hati yang baik daripada lahiriahnya dan tidak ada orang yang seperti Umar.

Menurut Al-Baihani, Abu Bakar memilih Umar sebagai penggantinya berdasarkan beberapa pertimbangan, yaitu:

- a. Umar pada saat itu adalah wakil dari khalifah Abu Bakar
- b. Umar adalah orang yang selalu patuh akan perintah Abu Bakar
- c. Umar adalah orang yang paling dipercaya oleh Abu Bakar. Pemikirannya yang cemerlang, keluasan ilmu, keimanan yang kuat dan sikap yang tegaslah yang menjadikan Umar sebagai orang kepercayaan Abu Bakar.

2.2 Ren'Py

Pembuatan visual novel ini menggunakan software renpy. Renpy merupakan sebuah visual novel engine yang bisa membantu creator untuk menggunakan kata, gambar, dan suara untuk menciptakan sebuah game visual novel yang dapat dijalankan di perangkat komputer atau mobile. Dipilihnya Ren'py sebagai software untuk membuat game visual novel ini karena Ren'py merupakan software open source sehingga mudah untuk mengembangkan game yang dibuat.

2.3 Medibang Paint

Medibang paint merupakan software gratis yang bisa digunakan untuk menggambar atau mewarnai. Karakter dan background yang ada dalam visual novel ini digambar menggunakan software medibang paint.

2.4 Visual Novel

2.4.1 Definisi Visual Novel

Visual Novel atau biasanya disebut Sound Novel adalah tipe dari desain komunikasi visual yang mengombinasikan elemen game dengan cerita yang menampilkan narasi dengan banyak cerita dan variasi karakter visual. Di Indonesia visual novel adalah format game yang bisa dibilang masih baru berkembang. Namun di Jepang visual novel telah berkembang sejak 10 tahun yang lalu. Gaya komik jepang atau manga tidak hanya menginspirasi lahirnya film animasi namun juga inspirasi dari lahirnya berbagai macam game interaktif seperti Visual Novel. Diperkirakan Jepang mampu menghasilkan empat Visual Novel dalam satu bulan.

Sebagai game interaktif, Visual Novel merupakan produk yang didesain bisa mengaplikasikan audio visual di dalamnya. Visual Novel bisa dimainkan di komputer, Windows, Mac, Android, browser, atau game console yang lain. Latar belakang cerita dan gambaran karakter ditampilkan dalam format grafik, gambar, urutan teks dalam kotak dengan suara yang menjelaskan cerita, adegan, dan dialog yang dilengkapi dengan musik.

2.4.2 Sejarah Visual Novel

Sejarah mencatat pertama kali Visual Novel ada pada tahun 1980an dengan game berjudul The Portopia Serial Murder Case (Portopia Renzouku Satsujin Jiken) yang dipublikasikan di pasaran Jepang pada tahun 1983 oleh perusahaan Enix yang kini bernama Square Enix. Genre dari game tersebut adalah petualangan dan dibuat untuk komputer Jepang NEC PC-6001. Kemudian pada tahun 1985, perusahaan Chunsoft mengadaptasi game dari

NES (Nintendo Entertainment System) dan inilah yang menjadi pendahulu dari visual novel (Pratama, Gunarti, and Akbar 2017).

Namun, Chunsoft mempublikasikan novel pertamanya pada tahun 1992, game yang bergenre horor thriller *St John's wort* (Otogiriso) yang dibuat untuk Super Nintendo Entertainment System. Game ini terjual sebanyak 300.000 kopi, sehingga menjadi panutan bagi genre baru dan game-game yang dinamai Sound Novel (Saundo Noberu). Perusahaan Leaf, yang mana ingin mengembangkan game ini, tidak menggunakan nama Sound Novel yang mana sebagai merk dagang dari Chunsoft, Leaf mengganti nama seri game menjadi Visual Novel. Game pertama yang dikeluarkan Leaf tidak begitu sukses sampai 1997, ketika mempublikasi game *To Heart* (To Hato). Game yang bercerita tentang cerita hangat dan dengan sentuhan cerita cinta, dengan kualitas musik yang baik, yang menjadikannya sukses sesaat setelah dipublikasikan. Ini yang memotivasi perusahaan lain untuk menyetujui menggunakan istilah dan sejak saat itu dikenallah sebagai game Visual Novel.

2.5 Penelitian Sebelumnya tentang Visual Novel

Pada penelitian sebelumnya sudah ada yang membuat visual novel dengan tema yang berbeda. Sebagai contoh, penelitian yang dilakukan oleh Revangga Twin Theodora (2018) yang membuat Visual Novel Belajar Menjadi Imam. Game ini bertujuan untuk menyediakan media belajar tentang sholat wajib kepada anak-anak. Dalam pembuatannya menggunakan software Ren'Py. User akan menjawab pertanyaan yang diajukan berupa pilihan gerakan sholat.

Yang kedua adalah Pradesbyan Adya Aunur Sutoyo (2017) yang membuat game visual novel dengan tema Peristiwa 10 November. Pembuatan game ini menggunakan software Ren'Py dan menggunakan Adobe Photoshop serta Paint Tool untuk mengolah gambar. Penelitian ini menggunakan metode HIPO atau *Hierarchy Plus Input Process Output*. Aplikasi ini ditujukan bagi siswa sekolah dasar.

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah metode yang dilakukan untuk mengumpulkan referensi yang berhubungan dengan objek penelitian. Pada penelitian ini penulis menggunakan metode pengumpulan data berupa studi pustaka yaitu dengan membaca buku (ash-Shalaby, 2014) atau referensi dari berbagai sumber.

3.2 Perancangan

3.2.1 Perancangan Alur Cerita

Perancangan alur cerita diambil dari referensi buku Biografi Umar bin Khattab. Alur cerita menjadi penting karena dalam alur cerita tersebut terdapat narasi yang nantinya menjadi materi untuk menjawab pertanyaan yang diberikan. Seperti ditampilkan pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Narasi

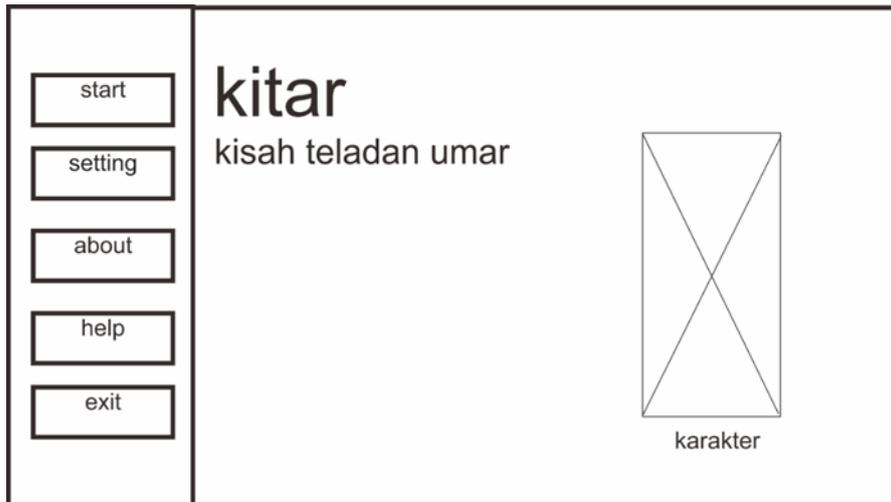
No	Narasi	Pertanyaan	Pilihan jawaban	Durasi
1.	Biografi Umar bin Khattab	Umar bin Khattab merupakan keturunan suku	<ul style="list-style-type: none"> • 'Adiy • Bani Ta'im • Umayyah 	01:05 menit
2.	Keislaman Umar bin Khattab	Umar masuk Islam ketika berusia	<ul style="list-style-type: none"> • 27 tahun • 20 tahun • 6 tahun 	02:45 menit
3.	Kedekatan Umar bin Khattab dengan Rasulullah	Julukan yang diberikan Rasulullah kepada Umar bin Khattab	<ul style="list-style-type: none"> • Al Faruq • Al Fatih • Al Makmun 	02:30 menit
4.	Pengangkatan Umar bin Khattab sebagai Khalifah	Umar bin Khattab menjadi Khalifah menggantikan kepemimpinan	<ul style="list-style-type: none"> • Abu Thalib • Abu Bakar Ashidiq • Muhammad SAW 	02:15 menit
5.	Setan lari apabila bertemu Umar bin Khattab	Salah satu sifat yang dimiliki oleh	<ul style="list-style-type: none"> • Kikir • Pemberani 	02:40 menit

		Umar bin Khattab adalah	<ul style="list-style-type: none"> • Pengecut 	
6.	Kalender hijriah	penentuan kalender hijriah didasarkan pada peredaran	<ul style="list-style-type: none"> • Matahari • Bulan • Bintang 	02:33 menit
7.	Kisah Umar bin Khattab dan anak penjual susu	Pelajaran yang bisa diambil dari kisah Umar dan penjual susu adalah	<ul style="list-style-type: none"> • Harus selalu jujur meskipun tidak dilihat oleh manusia • Berbuat curang itu boleh asal tidak ada yang tahu • Selalu menutupi kecurangan yang kita perbuat 	02:25 menit
8.	Perluasan wilayah dizaman kekhalifahan Umar bin Khattab	Yang termasuk penaklukan besar yang terjadi pada masa khalifah Umar bin Khattab adalah peristiwa	<ul style="list-style-type: none"> • Baitul Maqdis • Tigris • Eufrat 	02:22 menit
9.	Akhir masa Kepemimpinan Umar bin Khattab	Siapakah yang menjadi utusan Umar untuk meminta izin kepada Aisyah	<ul style="list-style-type: none"> • Abu Lu'lu'ah • Abdurrahman bin Auf • Abdullah bin Umar 	02:47 menit

3.3 Desain Antarmuka

3.3.1 Antarmuka halaman utama

Halaman utama merupakan tampilan yang pertama kali user lihat ketika menjalankan game visual novel. Dalam antarmuka halaman utama berisi beberapa menu yaitu, menu start, menu setting, menu about, menu help/bantuan, dan menu exit/keluar. Seperti ditampilkan pada gambar 3.1.

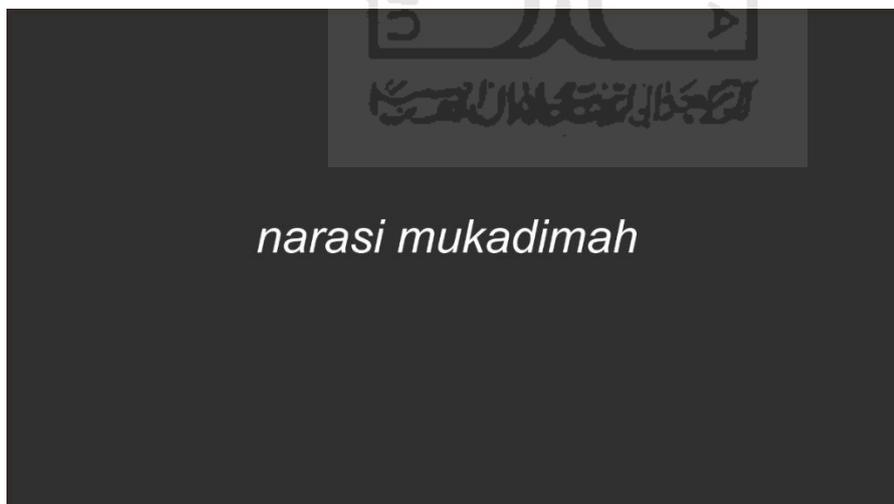


Gambar 3.1 Rancangan Tampilan Menu Utama

3.3.2 Antarmuka Mukadimah

Jika user menekan tombol menu start user akan langsung melihat tampilan narasi awal dari game visual novel. Narasi ini berisi tentang umar di masa kecil,

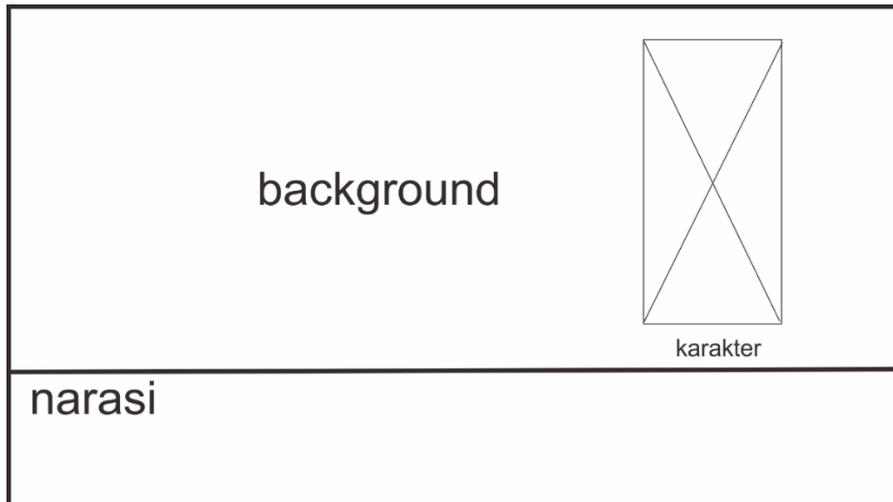
Selesai narasi dibacakan, user akan mendapatkan pertanyaan. Jika user menjawab dengan benar, user akan masuk ke tampilan selanjutnya dan dibacakan narasi untuk bisa menjawab pertanyaan berikutnya. Jika user menjawab salah, narasi akan dibacakan kembali dan user harus menjawabnya dengan benar. Game visual novel tentang kepemimpinan Umar bin Khatab berisi 9 pertanyaan. Seperti ditampilkan pada gambar 3.2.



Gambar 3.2 Rancangan Tampilan Mukadimah

3.3.3 Antarmuka Narasi

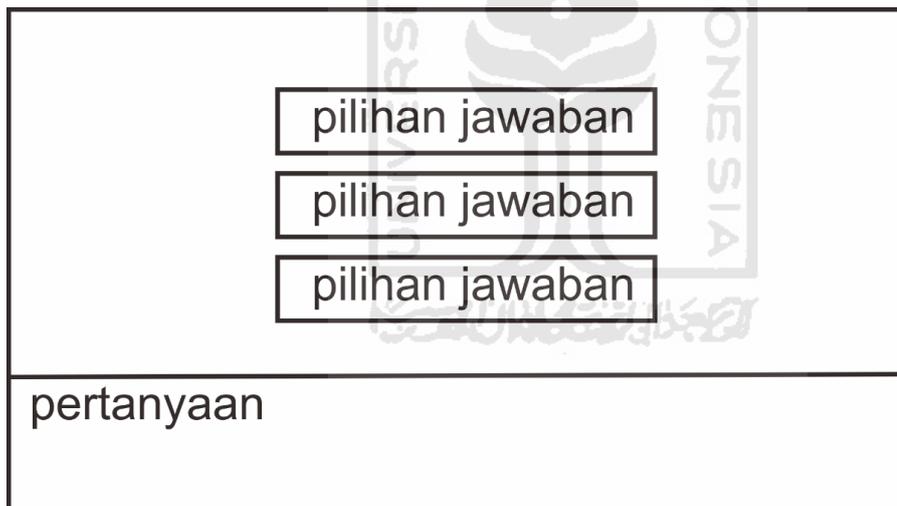
Rancangan antarmuka Narasi adalah yang akan menampilkan narasi tentang kisah Umar bin Khattab. Seperti ditampilkan pada gambar 3.3.



Gambar 3.3 Rancangan Tampilan Narasi

3.3.4 Antarmuka Pertanyaan

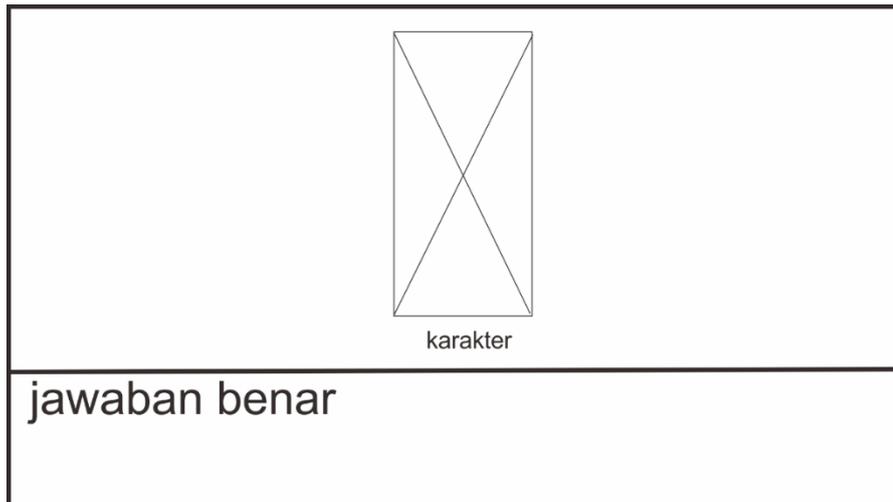
Rancangan antarmuka pertanyaan merupakan antarmuka yang akan menampilkan pertanyaan yang harus dijawab oleh user. Seperti ditampilkan pada gambar 3.4.



Gambar 3.4 Rancangan Tampilan Pertanyaan

3.3.5 Antarmuka Jawaban Benar

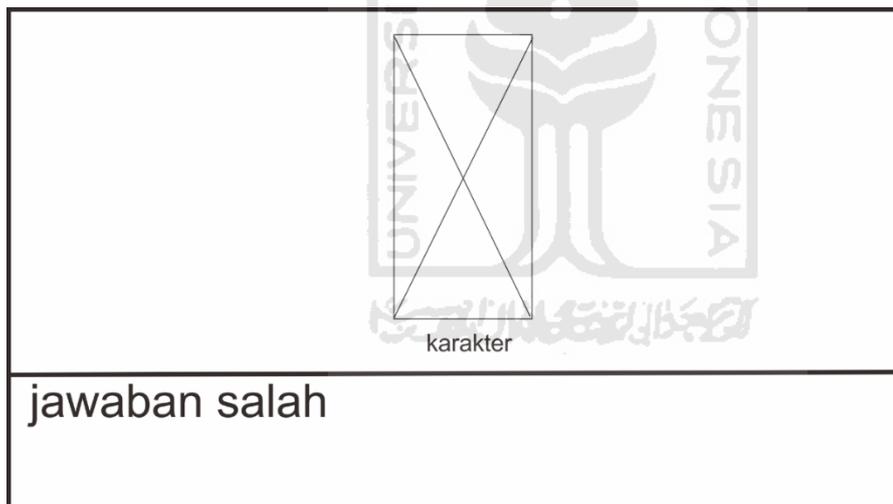
Rancangan antarmuka jawaban benar merupakan antarmuka yang akan muncul jika user menjawab pertanyaan dengan benar. Seperti ditampilkan pada gambar 3.5.



Gambar 3.5 Rancangan Tampilan Jawaban Benar

3.3.6 Antarmuka Jawaban Salah

Rancangan antarmuka jawaban salah merupakan tampilan antarmuka yang akan muncul jika jawaban yang dipilih user adalah jawaban salah. Seperti ditampilkan pada gambar 3.6.



Gambar 3.6 Rancangan Tampilan Jawaban Salah

3.3.7 Antarmuka Selesai

Rancangan antarmuka selesai merupakan antarmuka yang akan muncul jika user sudah menyelesaikan semua pertanyaan dan menjawabnya dengan benar. Seperti ditampilkan pada gambar 3.7.



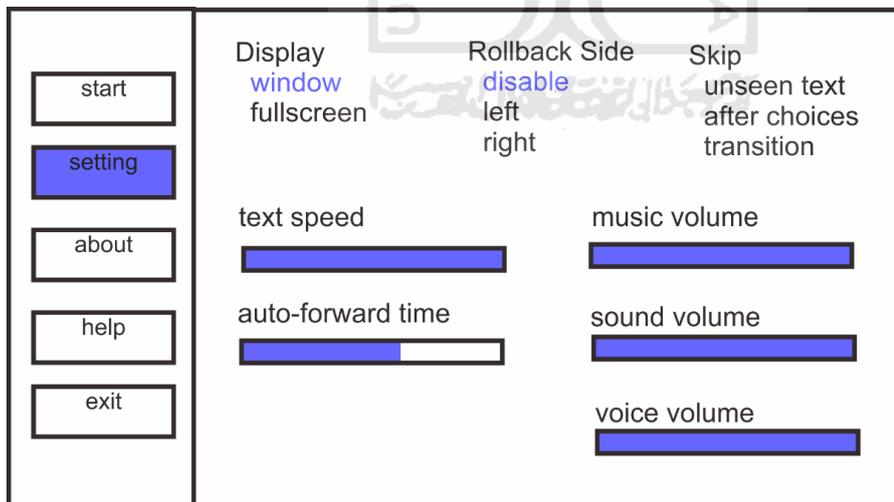
Gambar 3.7 Rancangan Tampilan Ending

Tombol ulangi: jika user ingin mengulangi game yang sudah selesai dimainkan

Tombol selesai: jika user ingin keluar dari game

3.3.8 Antarmuka Menu Setting

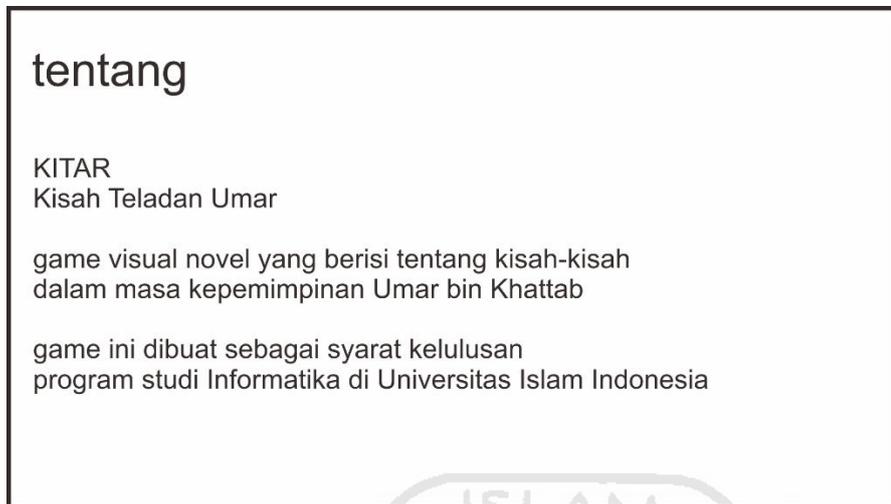
Menu setting berisi tombol untuk mengatur game visual novel. User bisa mengatur tampilan layar (tampilan layar penuh atau window), volume musik, volume suara, volume suara narator. Seperti ditampilkan pada gambar 3.8.



Gambar 3.8 Antarmuka Menu Setting

3.3.9 Antarmuka Menu About/Tentang

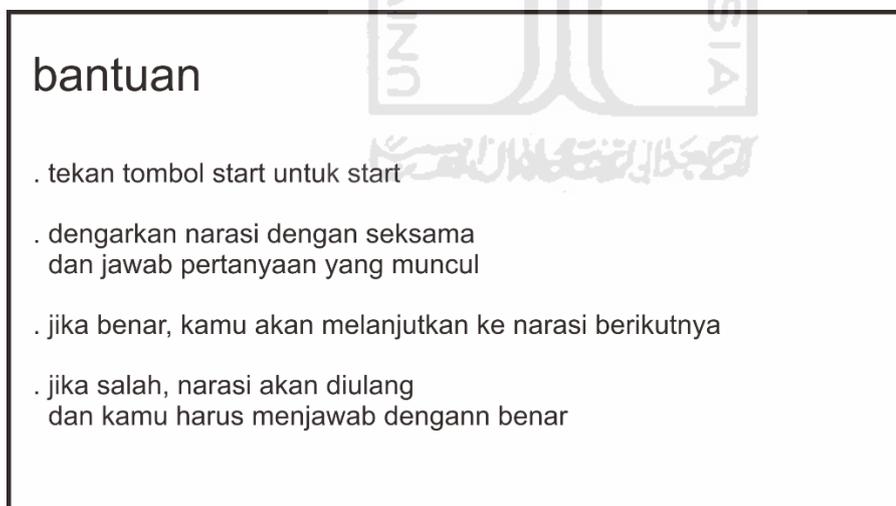
Menu yang berisi tentang deskripsi singkat game KITAR. Seperti ditampilkan pada gambar 3.9.



Gambar 3.9 Antarmuka Menu About

3.3.10 Antarmuka Menu Help/Bantuan

Berisi penjelasan singkat tentang bagaimana user mengoperasikan game visual novel. Seperti ditampilkan pada gambar 3.10.

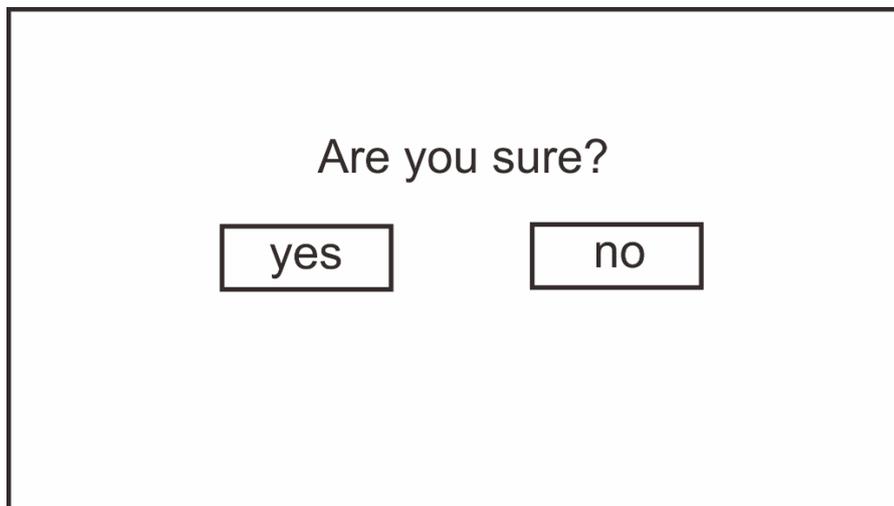


Gambar 3.10 Antarmuka Menu Bantuan

3.3.11 Antarmuka Exit/Keluar

Halaman ini akan muncul jika user menekan tombol exit yang artinya keluar. User akan diberikan dua pilihan yaitu yes atau no. Jika user menekan tombol yes, berarti user setuju

untuk keluar. Jika user menekan tombol no, berarti user membatalkan untuk keluar dari game. Seperti ditampilkan pada gambar 3.11.



Gambar 3.11 Antarmuka menu Exit

3.4 Pengujian

Pengujian merupakan tahapan untuk menguji aplikasi yang telah dibuat. Pengujian menggunakan pengujian usability. Pengujian usability merupakan kuisioner untuk mengukur persepsi kegunaan. Seperti ditampilkan pada tabel 3.2.

Tabel 3.2 Pengujian

No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
1	Tampilan antarmuka menarik					
2	Karakter dalam visual novel menarik					
3	Informasi narasi yang disampaikan informatif					
4	Suara narasi terdengar jelas					
5	Narasi dan pertanyaan sesuai					
6	Game mudah dioperasikan					

Dengan interpretasi persen dari angka terendah 0% hingga tertinggi 100% dan interval 20, maka didapatkan kriteria interpretasi skor seperti ditampilkan pada tabel 3.3.

Tabel 3.3 Interval

Interval	Kriteria
0% - 19.99%	Sangat Kurang Sekali
20% - 39.99%	Kurang Baik
40% - 59.99%	Cukup
60% - 79.99%	Baik
80% - 100%	Sangat Baik



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Batasan Implementasi

Pembuatan visual novel tentang kepemimpinan Umar bin Khattab menggunakan bahasa pemrograman python dan software Renpy sebagai media pembangun aplikasi. Software Renpy merupakan software open source yang biasa digunakan untuk membuat Visual Novel.

Visual novel ini mengambil tema tentang kisah atau peristiwa yang terjadi selama kepemimpinan Umar bin Khattab hingga wafatnya. Dalam implementasiannya game ini menggunakan visual dan sound untuk mendukung visual novel.

Untuk memainkan game visual novel ini user harus menggunakan komputer atau laptop dan hanya bisa dimainkan oleh satu orang atau single player. Di awal permainan, user akan mendapatkan narasi dan pertanyaan yang harus dijawab. Jika user menjawab benar, akan melanjutkan ke narasi dan pertanyaan selanjutnya. Jika user menjawab salah, akan kembali ke narasi sebelumnya agar user lebih paham dan bisa menjawab dengan benar.

4.2 Pembuatan Karakter

Visual novel ini menggunakan karakter-karakter sebagai penunjang visual dalam game. Karakter digunakan untuk menunjang narasi cerita yang dibuat. Karakter dibuat menggunakan software MedibangPaint untuk desain dan pewarnaan. Karakter-karakter penunjang yang digunakan adalah sebagai berikut:

4.2.1 Karakter Umar bin Khattab

Karakter Umar bin Khatab menjadi karakter utama dalam game visual novel. digambarkan sebagai orang yang tegas dan kuat. Seperti yang ditampilkan pada gambar 4.1.



Gambar 4.1 Karakter Umar bin Khattab

4.2.2 Karakter Abu Bakar Ash-Shidiq

Karakter Abu Bakar As Shidiq menjadi karakter pendukung dalam visual novel. dalam narasi diceritakan bahwa Abu Bakar melakukan musyawarah dengan umatnya untuk menentukan siapa yang menjadi penggantinya untuk menjadi khalifah. Seperti yang ditampilkan pada Gambar 4.2.



Gambar 4.2 Karakter Abu Bakar Ash-Shidiq

4.2.3 Karakter Ibu Umar

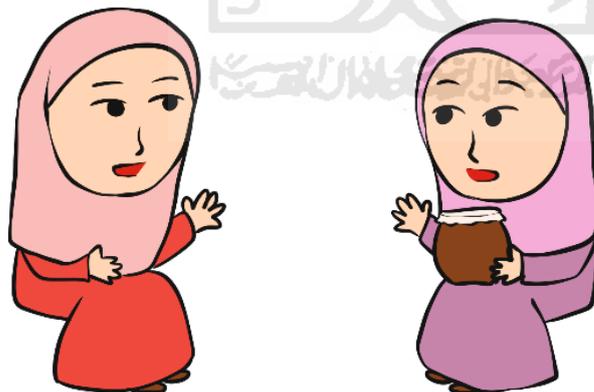
Karakter ibu Umar bin Khatab menjadi karakter penunjang dalam visual novel. karakter ini akan muncul pada narasi pertama yang menceritakan masa kecil Umar bin Khatab. Seperti yang ditampilkan pada Gambar 4.3.



Gambar 4.3 Karakter Ibu Umar

4.2.4 Karakter Penjual Susu

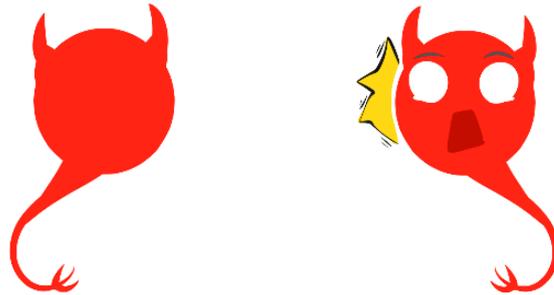
Dua karakter ini merupakan karakter ibu dan anak yang menjadi penjual susu. Karakter ini akan muncul pada narasi yang menceritakan tentang Umar dan anak perempuan penjual susu. Seperti yang ditampilkan pada Gambar 4.4.



Gambar 4.4 Karakter Penjual Susu

4.2.5 Karakter Setan

Karakter setan akan muncul pada narasi ke 5 yang menceritakan tentang ketakutan setan ketika bertemu Umar bin Khattab. Seperti yang ditampilkan pada Gambar 4.5.



Gambar 4.5 Karakter Setan

4.2.6 Karakter Perang

Untuk menggambarkan suasana perang ketika Umar bin Khattab melakukan perluasan wilayah. Seperti yang ditampilkan pada Gambar 4.6.



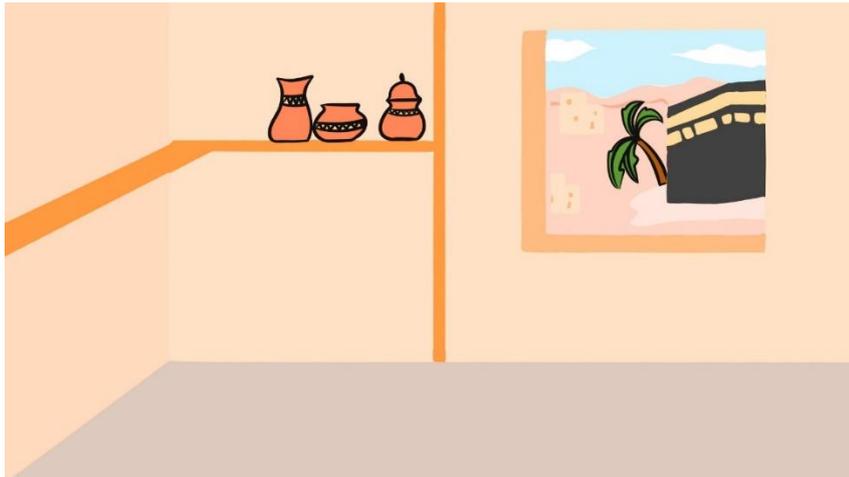
Gambar 4.6 Karakter Perang

4.3 Background

Background dibuat menggunakan software Medibang Paint untuk membuat outline dan pewarnaan. Pengilustrasian background disesuaikan dengan narasi yang telah dibuat sebelumnya. Berikut background yang digunakan dalam aplikasi:

4.3.1 Background Narasi 1

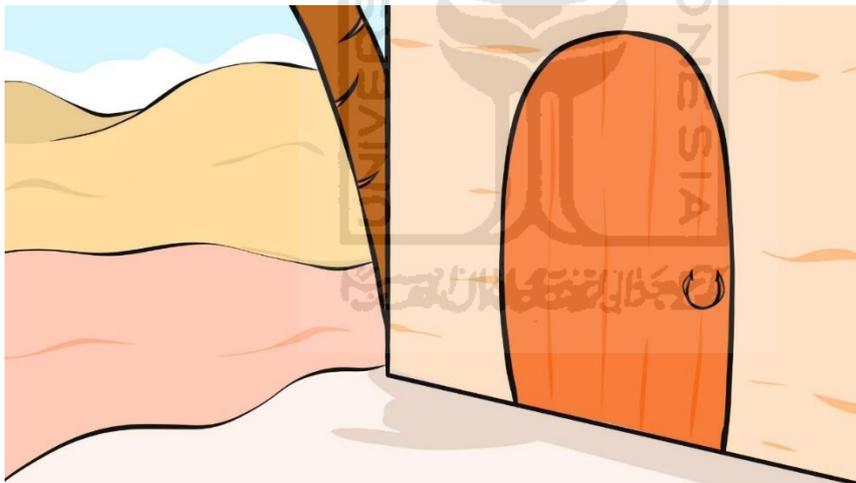
Diawal narasi menceritakan tentang biografi singkat Umar bin Khattab. Seperti pada gambar 4.7 yang merupakan penggambaran masa kecil Umar bin Khattab yang lahir di kota Makkah.



Gambar 4.7 Background Narasi 1

4.3.2 Background Narasi 2

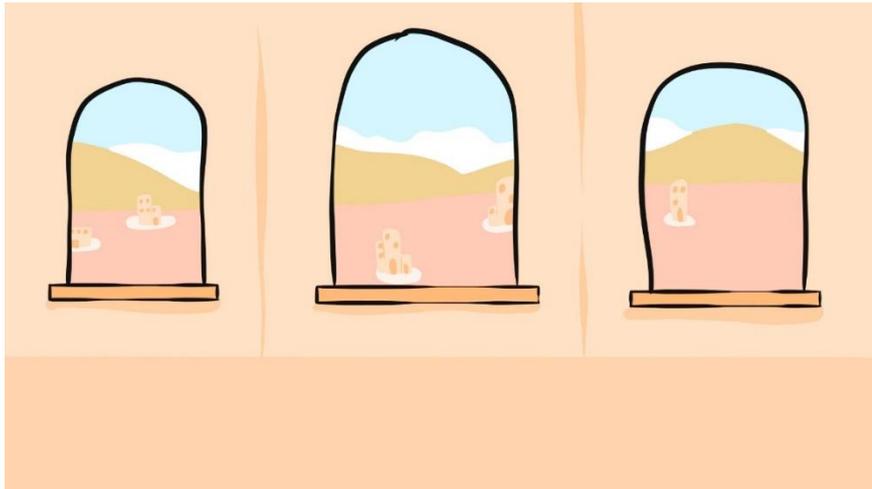
Untuk menggambarkan suasana ketika Umar pergi ke rumah adik perempuannya yaitu Fatimah karena mendengar adik perempuannya telah menjadi pengikut Rasulullah. Seperti yang ditampilkan pada Gambar 4.8.



Gambar 4.8 Background Narasi 2

4.3.3 Background Narasi 3

Untuk menggambarkan kedekatan Umar dengan Rasulullah, menggunakan latar masjid di mana Umar dan Rasulullah bertemu. Seperti ditampilkan pada Gambar 4.9.



Gambar 4.9 Background Narasi 3

4.3.4 Background Narasi 4

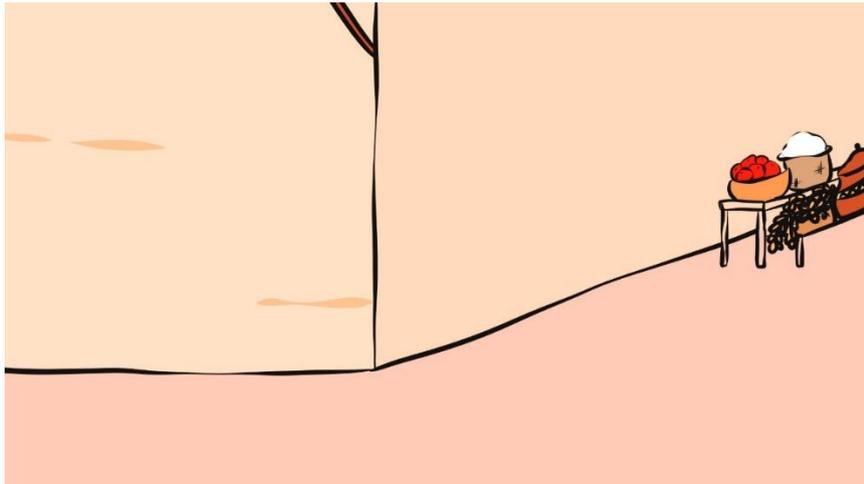
Untuk menggambarkan suasana musyawarah antara Abu Bakar dan Umatnya. Seperti yang ditampilkan pada Gambar 4.10.



Gambar 4.10 Background Narasi 4

4.3.5 Background Narasi 5

Untuk menggambarkan ketika setan ketakutan saat bertemu Umar bin Khattab. Seperti yang ditampilkan pada gambar 4.11.



Gambar 4.11 Background Narasi 5

4.3.6 Background Narasi 6

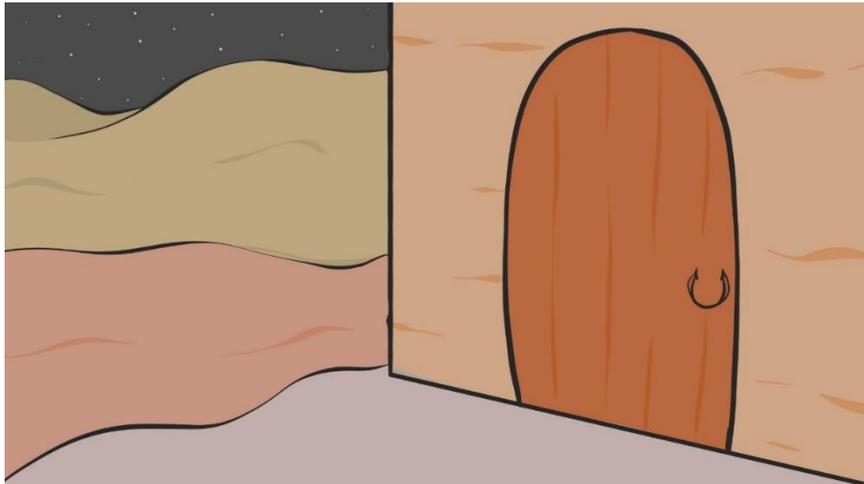
Untuk menggambarkan nabi Muhammad hijrah dari Makkah ke Madinah. Nabi Muhammad hijrah merupakan penetapan awal kalender hijriah. Seperti ditampilkan pada Gambar 4.12.



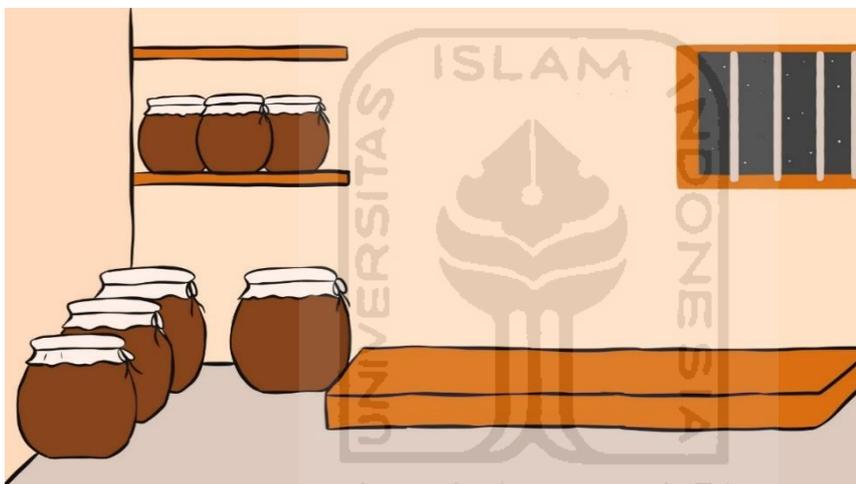
Gambar 4.12 Background Narasi 6

4.3.7 Background Narasi 7

Untuk menggambarkan kisah Umar ketika sedang melakukan kontrol memeriksa rakyatnya di malam hari ia mendengar rakyatnya yang seorang penjual susu sedang bercakap di dalam rumah. Seperti yang ditampilkan pada Gambar 4.13 dan 4.14.



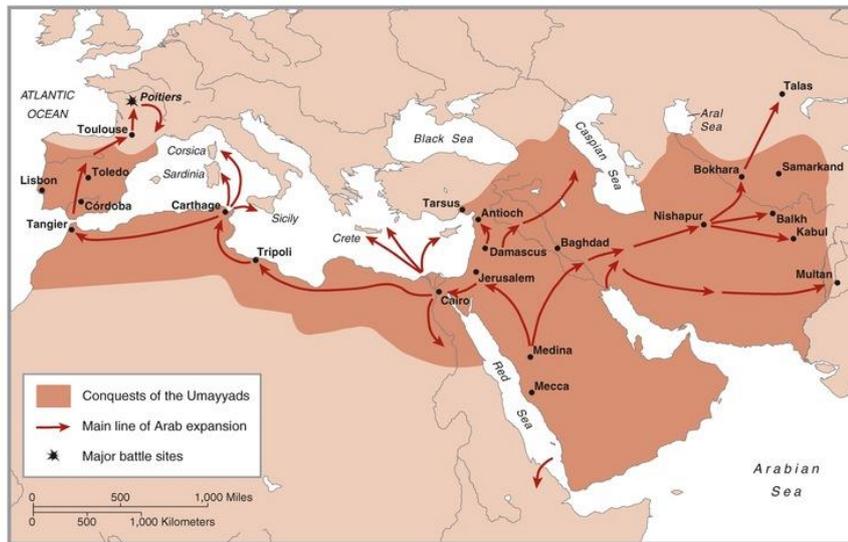
Gambar 4.13 Background Narasi 7



Gambar 4.14 Background Narasi 7

4.3.8 Background Narasi 8

Untuk menggambarkan keberhasilan Umar dalam memperluas wilayah, yaitu wilayah Damaskus, Madani, dan Baithul Maghdis. Seperti yang ditampilkan pada Gambar 4.15.



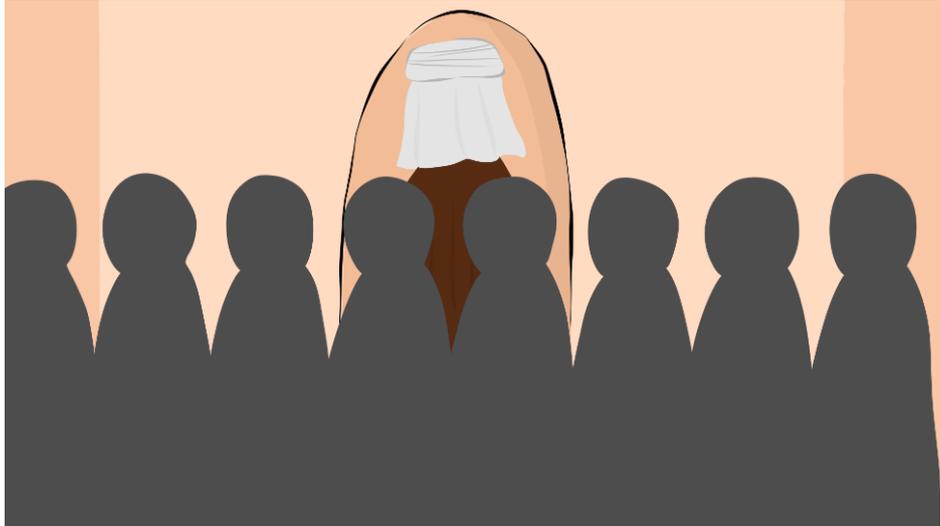
Gambar 4.15 Background Narasi 8

4.3.9 Background Narasi 9

Menggambarkan kejadian sebelum Umar bin Khattab wafat karena tikaman Abu Lu'lu'ah. Umar ditikam ketika menjadi imam shalat subuh di masjid. Seperti yang ditampilkan pada Gambar 4.16 dan 4.17.



Gambar 4.16 Background Narasi 9



Gambar 4.17 Background Narasi 9

4.4 Pengkodean

Tahapan ini merupakan tahap pengkodean dengan menggunakan perangkat lunak *Ren'py*. Berikut adalah pengkodean dalam pembuatan visual novel tentang kepemimpinan Umar bin Khattab.

4.4.1 Deklarasi

Deklarasi adalah pendefinisian untuk mewakili setiap perintah dalam kode. Seperti ditampilkan pada Gambar 4.18.

```

1 # name of the character.
2 #define untuk menunjukan nama karakter
3
4 define u = Character("Umar")
5 define n1 = Character("Umar bin Khattab")
6 define n2 = Character("Umar Memeluk Islam")
7 define n3 = Character("Kedekatan Umar dengan Rasulullah")
8 define n4 = Character("Pengangkatan Umar sebagai Khalifah")
9 define n5 = Character("Setan lari apabila bertemu Umar")
10 define n6 = Character("Kalender Hijriyah")
11 define n7 = Character("Umar dan Penjual Susu")
12 define n8 = Character("Perluasan Wilayah")
13 define n9 = Character("Akhir Masa Kepemimpinan Umar")
14 define n10 = Character("Narasi")
15 define p = Character("Pertanyaan")
16 define j = Character("Jawaban")
17 define k = Character("kalian")
18
19 # The game starts here.
20
21 label start:
22 stop music
23 stop sound
24 #label start untuk memulai game, voice menjadi file yang pertama dibuka

```

Gambar 4.18 Deklarasi

4.4.2 Mukadimah

Pengkodean untuk menampilkan halaman mukadimah. Tampilan mukadimah berupa gambar yang akan muncul secara otomatis dan berganti ke halaman mukadimah selanjutnya sesuai waktu yang ditentukan. Seperti ditampilkan pada Gambar 4.19.

```

26 # masuk audio narasi
27 label mukadimah:
28     stop music fadeout 0.5
29     play music "mukadimahumar.mp3"
30     scene hitam with fade
31     $ renpy.pause (2.0)
32     scene mukadimah1 with fade
33     $ renpy.pause (15.5)
34     scene mukadimah2 with fade
35     $ renpy.pause (13.0)
36     scene mukadimah3 with fade
37     $ renpy.pause (8.0)
38     scene mukadimah4 with fade
39     $ renpy.pause (16.0)
40
41     stop music fadeout 0.5
42     stop music fadeout 0.5
43     jump narasi1
44 return

```

Gambar 4.19 Mukadimah

4.4.3 Narasi

Pengkodean untuk menampilkan narasi. Setelah halaman mukadimah selesai selanjutnya halaman narasi akan muncul, dimulai dengan menampilkan background “rumahumar3”. Seperti ditampilkan pada Gambar 4.20.

```

50 label narasi1:
51     stop sound fadeout 0.5
52     stop music fadeout 0.5
53     voice "bioumar.mp3"
54     play music "lagu1.mp3"
55     scene rumahumar3 with fade
56     show biografiumar
57     $ renpy.pause (5.0, hard=True)
58     hide rumahumar3
59     hide biografi
60     scene rumahumar2
61     show umaribu1
62     stop music fadeout 0.5
63     $ renpy.pause (3.0)
64     play music "narasi1-2.mp3"
65     n1 "Umar lahir di kota Makkah dari suku 'Adiy, salah satu rumpun suku Quraisy"
66     n1 "Dimana suku 'Adiy termasuk dalam golongan keluarga kelas menengah"
67     n1 "Sehingga ia mampu membaca dan menulis. Kemampuan tersebut ialah sesuatu yang langka di masa itu"
68     n1 "Umar memiliki kecerdasan yang luar biasa, bahkan dikatakan mampu memprakirakan hal-hal yang akan terjadi pada masa yang akan datang"
69     n1 "Umar radhiyallahu'anhu menjadi orang yang dipilih sebagai duta dari kabilahnya pada masa Jahiliyyah"
70     n1 "Jika terjadi perselisihan di antara para kabilah, maka Umar lah orang yang diutus untuk melerai dan mendamaikan"
71     n1 "Hal ini menandakan bahwa Umar memiliki kecerdasan, keadilan, serta kebijaksanaan"
72     n1 "Meskipun memiliki keturunan dan nasab serta kedudukan yang terhormat di keluarganya"
73     n1 "Tetapi pada masa jahiliyyah Umar radhiyallahu'anhu dikenal memiliki sifat yang kejam dan bengis"
74
75     stop music fadeout 0.5
76     stop sound fadeout 0.5
77     scene rumahumar2
78     show umaribu1
79     $ renpy.pause (2.0)
80     jump pertanyaan1

```

Gambar 4.20 Narasi

4.4.4 Pertanyaan

Pengkodean untuk memunculkan pertanyaan. Setelah narasi selesai, akan muncul halaman pertanyaan dan pilihan yang harus dipilih oleh user. Jika user memilih jawaban yang benar, maka akan muncul halaman jawaban benar “show benar” dan akan langsung ke narasi selanjutnya “jump narasi2”. Jika user memilih jawaban yang salah maka akan muncul jawaban salah “show salah” dan akan kembali lagi ke narasi pertama “jump narasi1”. Seperti ditampilkan pada Gambar 4.21.

```

82  label pertanyaan1:
83      stop sound fadeout 0.5
84      stop music fadeout 0.5
85      play music "lagu1.mp3"
86      voice "tanya1.mp3"
87      scene option1 with fade
88      menu:
89          p "Umar bin Khattab merupakan keturunan dari suku?"
90          "'Adiy":
91              #narasi
92              stop sound fadeout 0.5
93              voice "benar.mp3"
94              scene option1 with fade
95              show benar
96              $ renpy.pause (1.0)
97              voice "selamat.mp3"
98              j "Selamat, jawaban Antum tepat"
99              jump narasi2
100         "Bani Ta'in":
101             jump salah1
102         "Umayyah":
103             jump salah1
104     label salah1:
105         scene option1 with fade
106         show salah
107         stop sound fadeout 0.5
108         voice "salah.mp3"
109         $ renpy.pause (3.0, hard=True)
110         voice "maaf.mp3"
111         j "Jawaban Antum belum tepat.
112         Cobalah dengarkan meteri sekali lagi"
113         jump narasi1
114     return

```

Gambar 4.21 Pertanyaan

4.4.5 Selesai

Pengkodean selesai. Jika user telah selesai menyelesaikan permainan, maka akan muncul pilihan apakah user akan mengulangi permainan atau keluar dari permainan. Seperti ditampilkan pada Gambar 4.22.

```

705 label finish:
706     stop music fadeout 0.5
707     stop sound fadeout 0.5
708     play music "lagu1.mp3"
709     voice "tanyaselesai.mp3"
710     scene option1 with fade
711     show umardewasa
712     menu:
713         u "Alhamdulillah, Antum sudah menyelesaikan permainan KITAR."
714         "Ulangi":
715             stop music fadeout 0.5
716             voice "benar.mp3"
717             scene option1 with fade
718             $ renpy.pause (2.0, hard=True)
719             voice "ulang.mp3"
720             show umardewasa
721             u "Alhamdulillah, Antum sudah menyelesaikan permainan KITAR."
722             Untuk lebih mengerti kisah tentang Umar bin Khattab, yuk kita ulangi lagi"
723             scene option1 with fade
724             jump start
725         "Keluar":
726             stop music fadeout 0.5
727             voice "benar.mp3"
728             scene option1 with fade
729             $ renpy.pause (2.0, hard=True)
730             voice "selesai.mp3"
731             show umardewasa
732
733             u "Alhamdulillah, Antum sudah menyelesaikan permainan KITAR."
734             Sampai jumpa lagi"
735             scene option1 with fade
736             return
737

```

Gambar 4.22 Selesai

4.5 Pembuatan Tampilan Antarmuka

Tampilan pada game visual novel yang berisi informasi mengenai game. Tombol yang digunakan dan fungsi-fungsinya.

4.4.1 Antarmuka Menu Utama

Halaman utama adalah halaman yang pertama kali akan dilihat oleh user ketika memulai game visual novel. Halaman utama ini memiliki beberapa menu yaitu menu start, setting, about, help, quit. Seperti yang ditampilkan pada gambar 4.18.



Gambar 4.23 Antarmuka Menu Utama

4.4.2 Antarmuka Narasi

Halaman narasi merupakan halaman yang muncul ketika user menekan tombol start atau ketika user memulai game visual novel. Antarmuka narasi akan menampilkan narasi yang dibacakan narator. Dari narasi ini user akan mendapatkan materi yang bisa digunakan untuk menjawab pertanyaan. Seperti yang ditampilkan pada gambar 4.19.



Gambar 4.24 Antarmuka Narasi

4.4.3 Antarmuka Pertanyaan

Antarmuka pertanyaan dan jawaban adalah antarmuka yang berisi pertanyaan dan jawaban yang harus dipilih oleh user. Pertanyaan diambil dari narasi yang sudah dibacakan dan muncul pada antarmuka narasi. Seperti yang ditampilkan pada gambar 4.20.



Gambar 4.25 Antarmuka Pertanyaan

4.4.4 Antarmuka Jawaban Benar

Antarmuka jika menjawab benar merupakan antarmuka yang akan muncul jika user menjawab dengan benar pertanyaan yang telah diberikan di halaman antarmuka pertanyaan dan jawaban. Seperti yang ditampilkan pada gambar 4.21.



Gambar 4.26 Antarmuka Jawaban Benar

4.4.5 Antarmuka Jawaban Salah

Antarmuka jika menjawab salah merupakan antarmuka yang akan muncul ketika user menjawab salah saat menjawab pertanyaan yang diberikan di antarmuka pertanyaan dan jawaban. Seperti yang ditampilkan pada gambar 4.22.



Gambar 4.27 Antarmuka Jawaban Salah

4.4.6 Antarmuka Selesai

Antarmuka ini akan muncul jika user telah menjawab semua pertanyaan dengan benar. Dalam antarmuka ini ada tiga tombol yang bisa dipilih yaitu tombol selesai, ulangi. Seperti yang ditampilkan pada gambar 4.23.



Gambar 4.28 Antarmuka Selesai

4.6 Hasil Pengujian

Setelah melakukan pengujian kepada lima responden. Penentuan skor menggunakan model penilaian skala Likert.

- 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

Tabel 3.4 Hasil Pengujian

No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS	Skor
1	Tampilan antarmuka menarik				2	3	23
2	Karakter dalam visual novel menarik				3	2	22
3	Informasi narasi yang disampaikan informatif			1	4		19
4	Suara narasi terdengar jelas					5	25
5	Narasi dan pertanyaan sesuai				3	2	22
6	Game mudah dioperasikan			1	2	2	21
Total Skor							132

Untuk menghitung hasil akhir dari penghitungan likert digunakan rumus perhitungan nilai persentase.

$$\text{Nilai persentase} = \frac{\text{Total Skor}}{\text{Skor Tertinggi} \times \text{Jumlah Responden}} \cdot 100\%$$

$$\text{Nilai persentase} = \frac{132}{30 \times 5} \cdot 100\% = 80\%$$

Dari perhitungan di atas didapatkan hasil persentase 80%, sehingga dapat disimpulkan bahwa game visual novel tentang kepemimpinan Umar bin Khattab mampu mendapatkan kriteria sangat baik.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

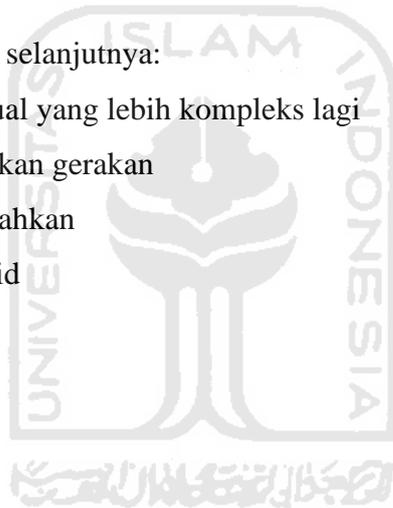
Dari pengujian yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Visual Novel Tentang Kepemimpinan Umar bin Khattab berhasil dibuat untuk siswa sekolah dasar
2. Berdasarkan pengujian Likert diperoleh hasil persentase sebesar 80%, sehingga visual novel ini bisa dikatakan baik

5.2 Saran

Saran untuk pengembangan selanjutnya:

1. Dapat memberikan visual yang lebih kompleks lagi
2. Karakter bisa ditambahkan gerakan
3. Pertanyaan bisa ditambahkan
4. Bisa dibuat versi android



DAFTAR PUSTAKA

- Abd. Rahim. 2012. "KHALĪFAH DAN KHILAFĀH MENURUT ALQURAN.Pdf."
- Anwar, Hj. Hindun. 2018. *Paket Agama Islam Kelas 6*.
- Pengertian, A, and Ruang Lingkup. 1996. "Sejarah." (1): 1–72.
- Pratama, Dendi, Winny Gunarti, and Taufiq Akbar. 2017. "Understanding Visual Artwork of Visual." 32(September): 292–98.
- Qautsar, M Al, and Budi Sujati. 2018. "Kepemimpinan Dan Konsep Ketatanegaraan Umar Ibn Al-Khattab." 2(1): 59–70.
- Syaifudin, Muhammad. 2010. "BAB II Pengguguran Hak Muallaf Sebagai Mustaqiq Zakat (Analisis Pemikiran Umar Bin Khattab Tentang Pengguguran Hak Muallaf Sebagai Mustaqiq Zakat)." : 16–44.



LAMPIRAN

A. Antarmuka Visual Novel Kitar

1. Antarmuka Menu Utama

Antarmuka menu utama adalah tampilan yang dilihat pertama kali oleh user ketika memulai game visual novel.

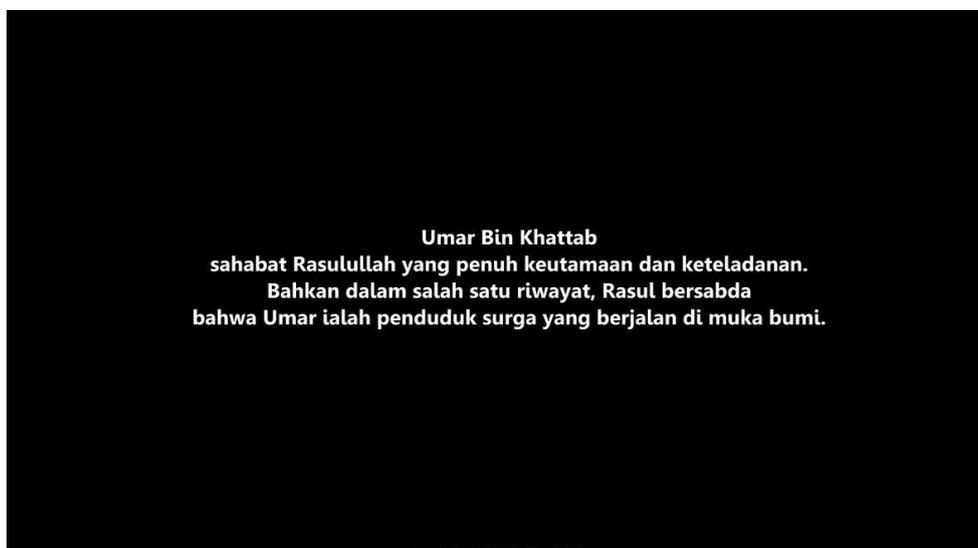


2. Antarmuka Menu Start

Antarmuka Menu Start adalah tampilan ketika user menekan menu start untuk memulai game. Antarmuka menu start berisi dari beberapa menu, yaitu:

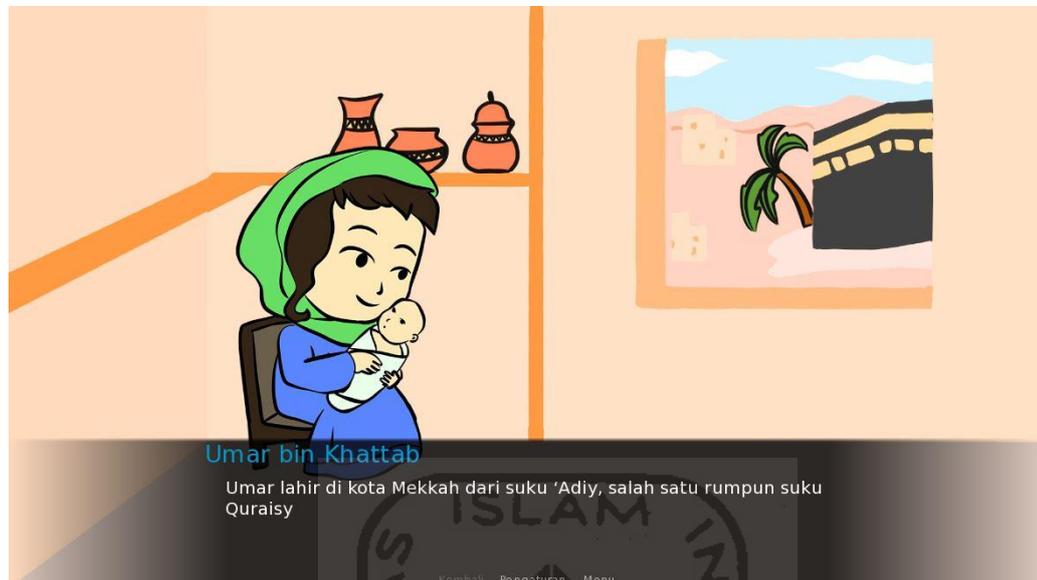
a. Antarmuka Mukadimah

Antarmuka mukadimah adalah tampilan yang berisi penjelasan singkat mengenai biografi Umar bin Khattab.



b. Antarmuka Narasi 1

Antarmuka narasi pertama adalah tampilan yang berisi narasi atau materi tentang biografi Umar bin Khattab.



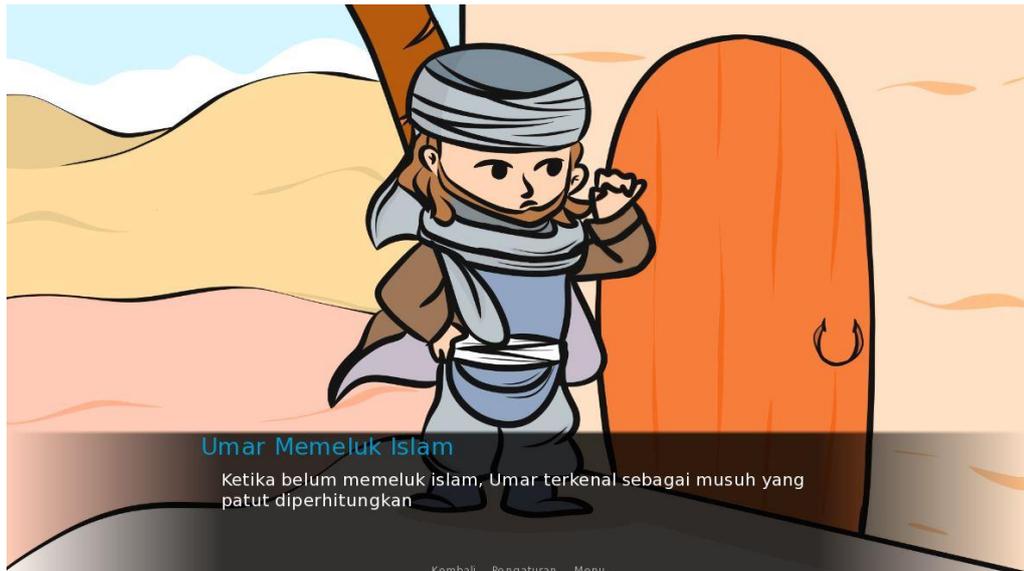
c. Antarmuka Pertanyaan 1

Antarmuka pertanyaan 1 adalah tampilan yang menampilkan pertanyaan yang sesuai dengan narasi 1



d. Antarmuka Narasi 2

Antarmuka narasi ke 2 adalah tampilan yang berisi narasi atau materi tentang keislaman Umar bin Khattab.



e. Antarmuka Pertanyaan 2

Antarmuka pertanyaan 2 adalah tampilan yang menampilkan pertanyaan yang sesuai dengan narasi 2



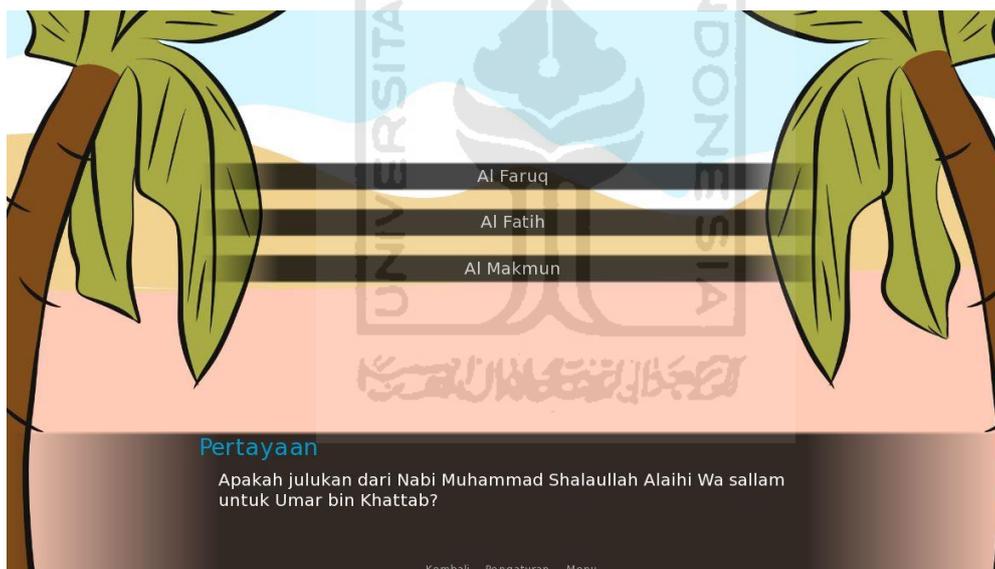
f. Antarmuka Narasi 3

Antarmuka narasi 3 adalah tampilan yang berisi narasi atau materi tentang kedekatan Umar dengan Rasulullah.



g. Antarmuka Pertanyaan 3

Antarmuka pertanyaan 1 adalah tampilan yang menampilkan pertanyaan yang sesuai dengan narasi 3



h. Antarmuka Narasi 4

Antarmuka narasi 4 adalah tampilan yang berisi narasi atau materi tentang pengangkatan Umar bin Khattab sebagai khalifah.



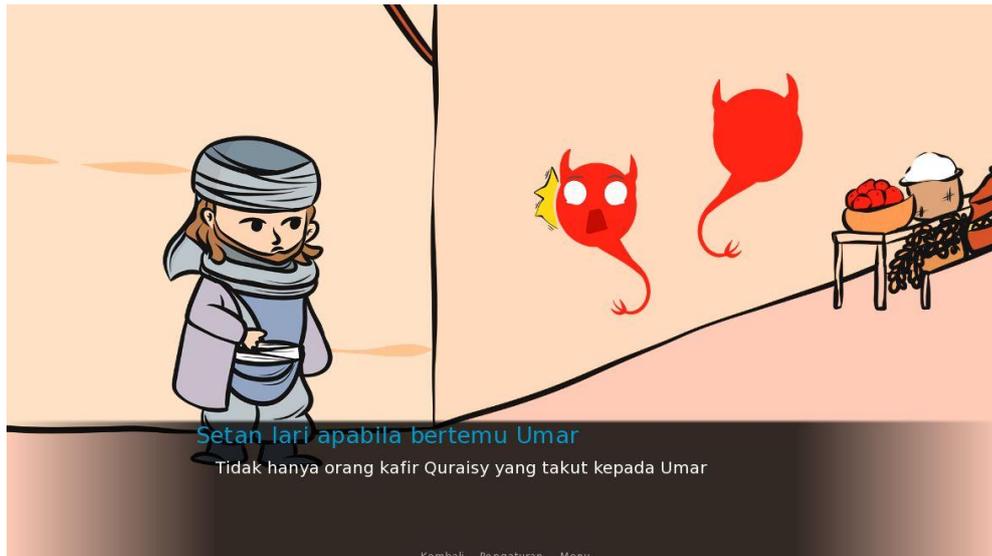
i. Antarmuka Pertanyaan 4

Antarmuka pertanyaan 4 adalah tampilan yang menampilkan pertanyaan yang sesuai dengan narasi 4



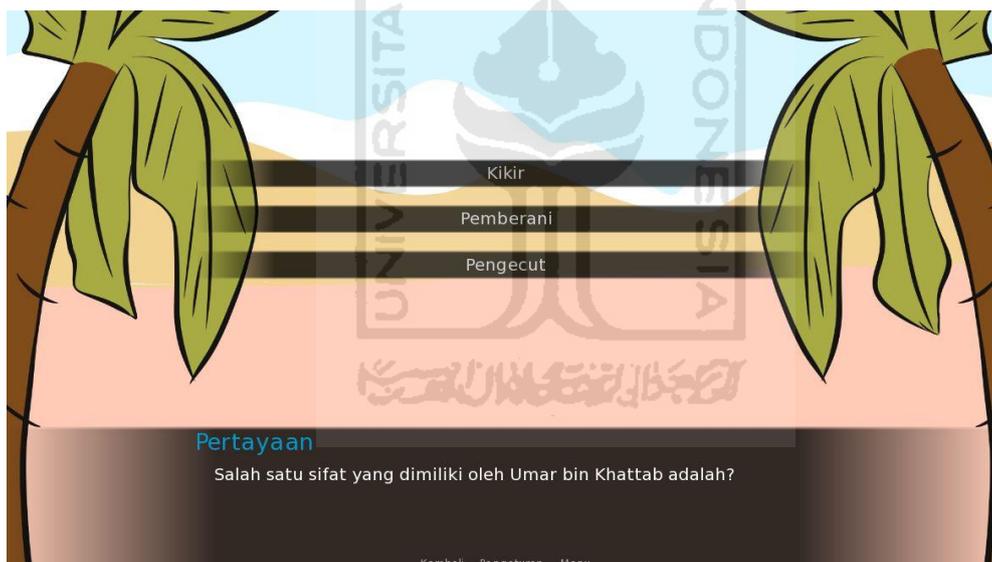
j. Antarmuka Narasi 5

Antarmuka narasi 5 adalah tampilan yang berisi narasi atau materi tentang setan lari apabila bertemu Umar bin Khattab.



k. Antarmuka Pertanyaan 5

Antarmuka pertanyaan 5 adalah tampilan yang menampilkan pertanyaan yang sesuai dengan narasi 5



l. Antarmuka Narasi 6

Antarmuka narasi 6 adalah tampilan yang berisi narasi atau materi tentang kalender hijriah.



m. Antarmuka Pertanyaan 6

Antarmuka pertanyaan 6 adalah tampilan yang menampilkan pertanyaan yang sesuai dengan narasi 6



n. Antarmuka Narasi 7

Antarmuka narasi 7 adalah tampilan yang berisi narasi atau materi tentang kisah Umar bin Khattab dengan anak penjual susu.



o. Antarmuka Pertanyaan 7

Antarmuka pertanyaan 7 adalah tampilan yang menampilkan pertanyaan yang sesuai dengan narasi 7



p. Antarmuka Narasi 8

Antarmuka narasi 8 adalah tampilan yang berisi narasi atau materi tentang perluasan wilayah di zaman kekhalifahan Umar bin Khattab.



q. Antarmuka Pertanyaan 8

Antarmuka pertanyaan 8 adalah tampilan yang menampilkan pertanyaan yang sesuai dengan narasi 8



r. Antarmuka Narasi 9

Antarmuka narasi 9 adalah tampilan yang berisi narasi atau materi tentang akhir masa kepemimpinan Umar bin Khattab.



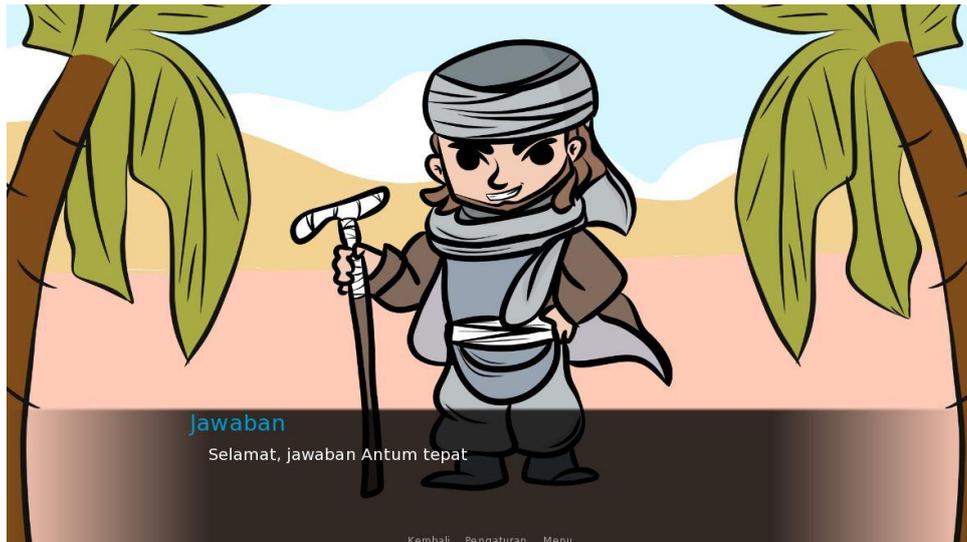
s. Antarmuka Pertanyaan 9

Antarmuka pertanyaan 9 adalah tampilan yang menampilkan pertanyaan yang sesuai dengan narasi 9



t. Antarmuka Jawaban Benar

Antarmuka jawaban benar adalah tampilan yang akan muncul jika user memilih jawaban dengan benar.



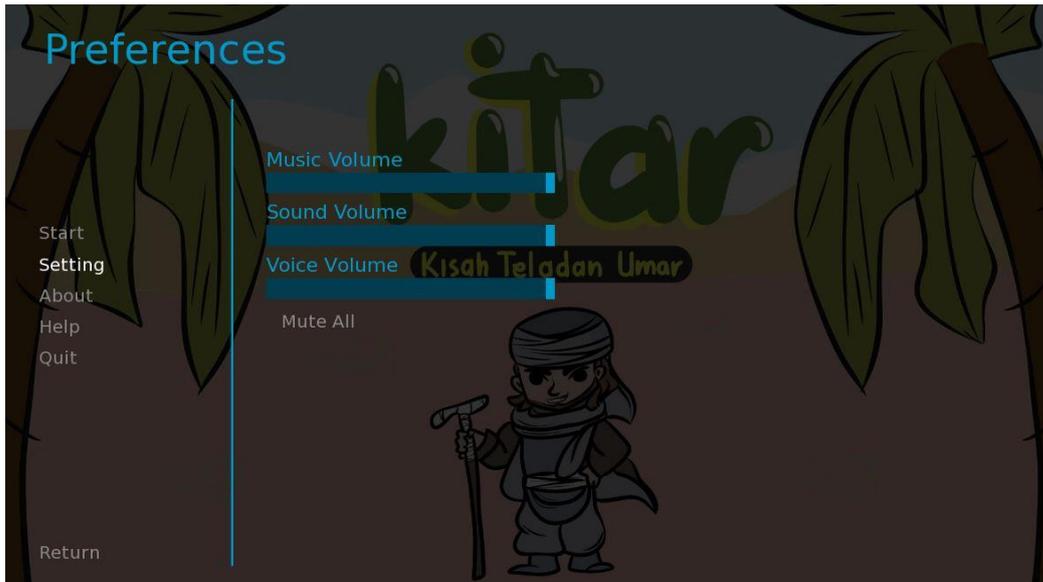
u. Antarmuka Jawaban Salah

Antarmuka jawaban salah adalah tampilan yang akan muncul jika user memilih jawaban yang salah.



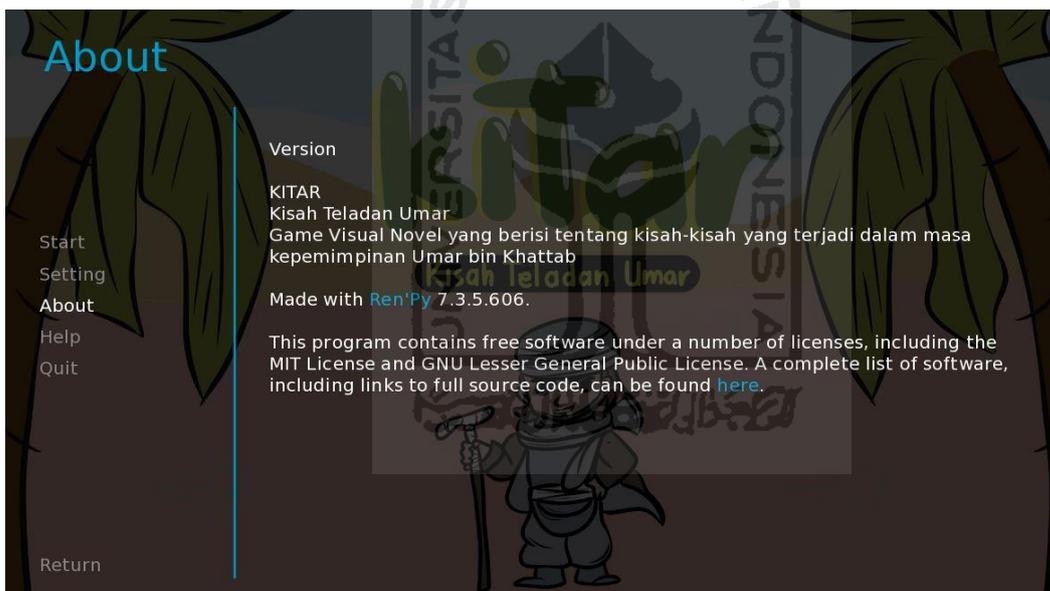
ii. Antarmuka Menu Setting

Antarmuka menu setting merupakan tampilan yang berisi pengaturan game visual novel. Pengaturan terdiri dari pengaturan musik, sound, dan backsound.



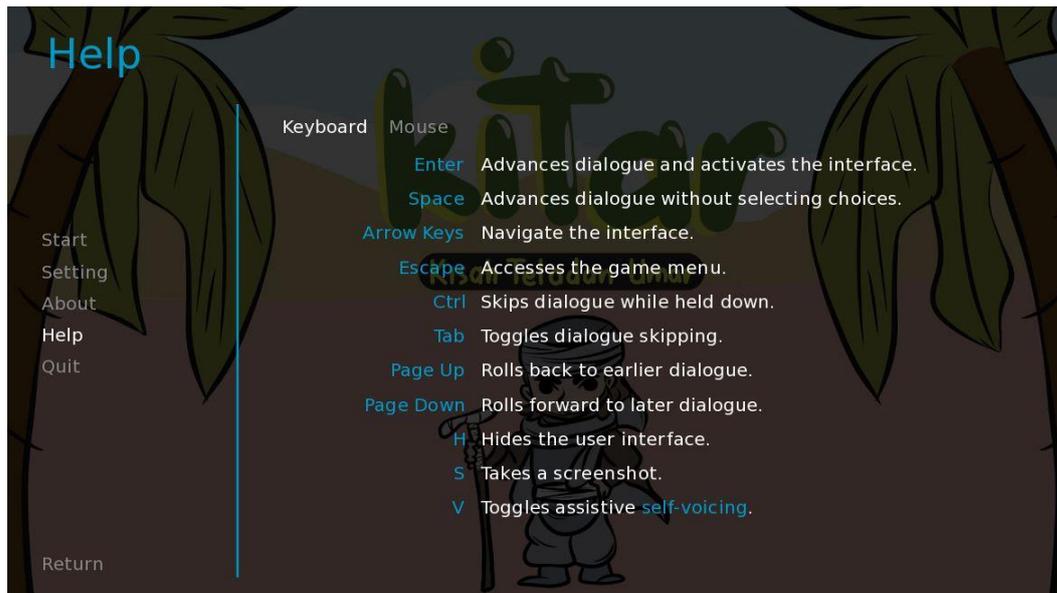
iii. Antarmuka Menu About

Antarmuka menu about adalah tampilan yang berisi keterangan tentang game visual novel.



iv. Antarmuka Menu Help

Antarmuka menu help adalah tampilan yang berisi tentang panduan untuk menggunakan game visual novel.



v. Antarmuka Menu Quit

Antarmuka menu quit, jika user menekan tombol quit berarti user sudah keluar dari game visual novel.

B. Pengkodean

