

**PENGENALAN SEJARAH SOEGIJAPRANATA MELALUI
VISUAL NOVEL**



CHRISTOPHORUS DAVIN SEPTIAN GAGANANTARA

19.N2.0002

**PROGRAM STUDI GAME TECHNOLOGY
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG**

2024

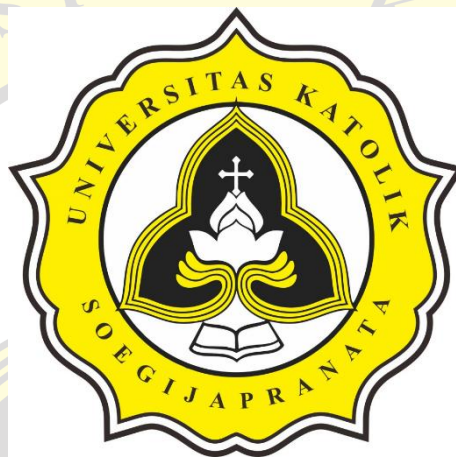
LAPORAN SKRIPSI

PENGENALAN SEJARAH SOEGIJAPRANATA MELALUI VISUAL NOVEL

Diajukan untuk memenuhi syarat guna mencapai gelar

Sarjana Komputer program studi Sistem Informasi

Universitas Katolik Soegijapranata Semarang



Disusun oleh:

CHRISTOPHORUS DAVIN SEPTIAN GAGANANTARA

19.N2.0002

PROGRAM STUDI GAME TECHNOLOGY

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

SEMARANG

2024

ABSTRAK

Sejarah adalah peristiwa yang terjadi pada masa lampau. Sejarah memegang peranan yang sangat penting dalam banyak hal, termasuk diri kita sendiri dan benda lain. Tokoh sejarah di Indonesia sangat banyak. Salah satunya adalah Mgr. Soegijapranata. Mgr. Soegijapranata merupakan uskup pertama yang berasal dari Indonesia. Beliau adalah seorang tokoh yang berjuang pada pertempuran lima hari di Semarang.

Tujuan penelitian ini adalah mengenalkan lebih dalam siapa itu Soegijapranata. Untuk mencapai tujuan ini, peneliti merancang dan mengembangkan sebuah game visual novel berjudul "Pengenalan Sejarah Soegijapranata" menggunakan Ren'Py game engine. Game ini dirancang tidak hanya sebagai media edukasi tetapi juga sebagai hiburan yang menarik. Dengan menggunakan genre visual novel, game ini menggabungkan cerita, gambar yang atraktif, dan elemen interaktivitas.

Diharapkan bahwa permainan ini dapat meningkatkan pemahaman tentang tokoh Soegijapranata, sehingga dapat mendalami nilai yang ada dalam Soegijapranata. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan aplikasi Waterfall. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif untuk uji validitas dan reliabilitas.

Keywords— *game*, visual novel, *waterfall*, *Ren'Py*, Pengenalan Sejarah Soegijapranata

ABSTRACT

History is an event that happened in the past. History plays a very important role in many things, including ourselves and other things. There are many historical figures in Indonesia. One of them is Mgr. Soegijapranata. Mgr. Soegijapranata was the first bishop from Indonesia. He was a figure who fought in the five-day battle in Semarang.

The purpose of this research is to introduce more deeply who Soegijapranata is. To achieve this goal, researchers designed and developed a visual novel game entitled “Introduction to Soegijapranata History” using Ren'Py game engine. This game is designed not only as an educational media but also as an interesting entertainment. By using the visual novel genre, this game combines story, attractive images, and interactivity elements.

It is hoped that this game can increase understanding of the Soegijapranata figure, so that it can explore the values that exist in Soegijapranata. The method used in this research is the Waterfall application development method. This research uses qualitative methods for validity and reliability tests.

Keywords— *game*, visual novel, *waterfall*, *Ren'Py*, Pengenalan Sejarah Soegijapranata