

## **ABSTRAK**

Adhitya Ardiansyah, 50420037

### **Game Edukasi Visual Novel Conversation Dalam Bahasa Inggris Menggunakan Game Engine Ren'Py**

Tulisan Ilmiah, Informatika, Fakultas Teknologi Industri,  
Universitas Gunadarma, 2023

Kata Kunci : Game, Novel, Ren'Py, Pembelajaran, Visual  
(xii + 60 + Lampiran)

Bahasa Inggris adalah alat komunikasi internasional penting, namun minat siswa untuk mempelajarinya cukup terbilang rendah karena metode pembelajaran yang kurang menarik, ketidaksesuaian materi dengan minat siswa, dan siswa cenderung lebih memilih untuk bermain daripada belajar. Media yang sering digunakan untuk belajar bahasa inggris yang sering dipakai adalah buku, poster, dan tape recorder. Oleh karena itu, dengan media tersebut terkadang siswa memiliki kesulitan tersendiri dalam memahami kosakata, tata bahasa serta kurangnya kesempatan untuk berlatih berbicara dalam bahasa inggris secara aktif melalui media tersebut. Untuk membantu pembelajaran Bahasa Inggris siswa kelas 6, maka dikembangkan aplikasi game Visual Novel sebagai media interaktif. Aplikasi ini dirancang menggunakan pendekatan Game Development Life Cycle (GDLC) yang terdiri dari enam tahap: ide, penyaringan, analisis, desain, pengembangan, dan uji coba. Pembuatan game edukasi Visual Novel Conversation ini hanya membahas tentang cerita antara guru dan murid disekolah, dan keluarga dirumah sebagai contoh percakapan dalam bahasa inggris di lingkungan tersebut. Selain itu, game ini memiliki soal latihan seperti tentang nama-nama pekerjaan dan juga penggunaan kata sambung yang ada pada bahasa inggris. Game visual novel ini dirancang dengan menggunakan game engine RenPy 8.1.0 dan Python. Sedangkan pembuatan antarmuka dengan perangkat seperti Adobe Photoshop dan Figma. Hasil akhir yang diperoleh adalah sebuah aplikasi game file dengan nama “Speaking English Everyday” yang dapat dijalankan di platform PC atau Laptop dengan sistem operasi Windows.

Daftar Pustaka (2008 – 2023)