

## ABSTRACT

Ryan Saputra Bachtiar (01082180019)

“BOARD GAME DENGAN MENGGUNAKAN REN’PY”

(xiv + 59 pages: 35 figures; 5 tables; 5 appendices)

Ren’Py is a game engine that is specialized for making a Visual Novel. The question now is if we can make a different genre from Visual Novel with the feature that is available in Ren’Py for creating a Visual Novel. Because of this we want to know what we need to adapt Ren’Py so that it can make a board game. We then also want to know if the board game that was created using Ren’Py can be accepted by the player. If this is successful, we can expand the kind of games that can be made using Ren’Py.

To accomplish this goal, the board game of choice to be created using Ren’Py will be snakes & ladders. The reason that snakes & ladders is chosen is due to the simplicity of the game compared to other board games. The main mechanism of the game is the dice roll, the movement of pieces, and the snakes and ladders. After that the next step is to make the visual element for the gameplay to show that all the mechanics of the game is working. Then, we will then distribute a questionnaire based on Game Experience Questionnaire that will be filled by the players. From the questionnaire we will then do a statistic test to see if the players accept the game.

After implementing all the required mechanics and visual element, we’ve successfully found out what is needed to make Ren’Py be able to make a board game. From the result of the questionnaire, we get the value for competence being 2 (moderately), flow being 1.05 (slightly), tension/annoyance being 1.13 (slightly), challenge being 0.87 (slightly), negative affect being 1.75 (slightly), and positive affect being 2.2 (moderately)

Reference: 15 (1968 – 2023)

## ABSTRAK

Ryan Saputra Bachtiar (01082180019)

“BOARD GAME DENGAN MENGGUNAKAN REN’PY”

(xiv + 59 halaman: 35 gambar; 5 tabel; 5 lampiran)

Ren’Py adalah sebuah *game engine* yang dikhususkan untuk membuat sebuah permainan *Visual Novel*. Pertanyaan yang sekarang muncul adalah apabila kita dapat membuat permainan dengan genre lain selain *Visual Novel* dengan fitur-fitur yang dimiliki oleh Ren’py untuk pembuatan sebuah *Visual Novel*. Oleh karena itu kita ingin mencari tahu apa saja yang dibutuhkan untuk mengadaptasi Ren’Py untuk bisa membuat sebuah *board game*. Kita juga ingin mencari tahu apabila *board game* yang diciptakan dengan menggunakan Ren’Py dapat diterima pemain. Bila berhasil, kita bisa menambah jenis permainan yang bisa dibuat menggunakan Ren’Py

Untuk mencapai tujuan ini, *board game* yang dipilih untuk dibuat menggunakan Ren’Py adalah permainan ular tangga. Ular tangga dipilih karena kesederhanaan permainan ini dibandingkan dengan *board game* lainnya. Mekanisme utama dari permainan ini adalah kocokan dadu, pergerakan pion, dan ular dan tangga. Setelah itu akan dibuat elemen visual dari permainan untuk menunjukkan mekanisme permainan telah bekerja dengan baik. Lalu, kita akan mendistribusikan sebuah kuesioner berbasis *Game Experience Questionnaire* yang akan diisi oleh pemain. Dari kuesioner tersebut kita kemudian akan melakukan pengujian statistik untuk mencari tahu bila pemain menerima permainan yang telah dibuat.

Setelah mengimplementasi semua mekanisme dan elemen visual yang dibutuhkan, kita telah berhasil menemukan apa saja yang dibutuhkan agar Ren’Py dapat membuat sebuah *board game*. Berdasarkan hasil dari kuesioner, kita mendapat nilai untuk *competence* adalah 2 (cukup), *flow* adalah 1.05 (sedikit), *tension/annoyance* adalah 1.13 (sedikit), *challenge* adalah 0.87 (sedikit), *negative affect* adalah 1.75 (sedikit), *positive affect* adalah 2.2 (cukup).

Referensi: 15 (1968 – 2023)