

**MEMBANGUN GAME EDUKASI BAHASA INGGRIS BERGENRE  
VISUAL NOVEL BERBASIS PYTHON**  
(*BUILD ENGLISH LANGUAGE EDUCATION GAMES WITH VISUAL NOVEL GENRE  
BASED ON PYTHON*)

**William Surya Putra Wibowo**  
Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi  
Universitas Semarang  
[jikembengwilliam@gmail.com](mailto:jikembengwilliam@gmail.com)

**ABSTRACT**

*Lesson is something that is an obligation for every student. But students consider learning to be an unpleasant thing and a burden. Here is the problem where the lesson that every student should consume can be absorbed without making the students burdened with what lessons they should master. Departing from these problems, this paper aims to make things that are a burden, and indeed must be done or mastered to be a pleasant thing. Departing from these problems, this paper aims to make things that are a burden, and indeed must be done or mastered to be a pleasant thing. In this paper the author uses the game development method which consists of 3 stages, namely Pre-Production, Production, and Post-Production. Where Pre Production is the initial stage, Production is the production stage and Post-Production is the final stage after production. Therefore from the above issues the author decided to create this paper with the title "Building a Game of English Education Bergen-Visual Novel-Based Python". It is expected that with this research students are able to master English fluently so that the material is quickly mastered by students. With the new learning media in the form of games can stimulate the spirit of learning. Furthermore, it is expected that this game can be added mini-game feature, and sharing feature in social media so that the more widely known society and character model in the form of 3 dimension so that game becomes more interesting.*

*Keywords : Game, Visual Novel, Python, Education, Casual*

**ABSTRAK**

Pelajaran merupakan suatu hal yang merupakan kewajiban bagi setiap pelajar. Namun para pelajar menganggap pelajaran merupakan suatu hal yang tidak menyenangkan dan merupakan suatu beban. Di sini lah terjadi permasalahan di mana pelajaran yang memang harus dikonsumsi setiap pelajar dapat diserap ilmunya tanpa membuat para pelajar terbebani dengan pelajaran apa yang harus mereka kuasai. Berangkat dari permasalahan tersebut, makalah ini bertujuan untuk membuat suatu hal yang merupakan beban, dan memang harus dikerjakan atau dikuasai menjadi hal yang menyenangkan. Berangkat dari permasalahan tersebut, makalah ini bertujuan untuk membuat suatu hal yang merupakan beban, dan memang harus dikerjakan atau dikuasai menjadi hal yang menyenangkan. Dalam makalah ini penulis menggunakan metode pengembangan game yang terdiri dari 3 tahapan yaitu *Pre-Production*, *Production* dan *Post-Production*. Di mana *Pre Production* merupakan tahap awal, *Production* merupakan tahap produksi, dan *Post-Production* merupakan tahap akhir setelah produksi. Maka dari itu dari permasalahan di atas penulis memutuskan untuk membuat makalah ini dengan judul "Membangun *Game* Edukasi Bahasa Inggris Bergenre *Visual Novel* Berbasis *Python*". Diharapkan dengan adanya penelitian ini para pelajar mampu menguasai Bahasa Inggris dengan gembira sehingga materi cepat dikuasai para pelajar. Dengan media belajar yang baru yaitu berupa permainan dapat merangsang semangat belajar. Untuk selanjutnya diharapkan permainan ini dapat ditambah fitur *mini-game*, dan fitur berbagi di media sosial sehingga semakin dikenal luas masyarakat serta model karakter dalam bentuk 3 dimensi sehingga permainan menjadi lebih menarik.

*Kata Kunci : Game, Visual Novel, Python, Edukasi, Casual*