

**PEMBUATAN GAME “RUN AWAY FROM DEVIL WORLD”
BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN UNITY**

SKRIPSI



disusun oleh

Latif Ahmad Fauzi

15.12.8963

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

**PEMBUATAN GAME “RUN AWAY FROM DEVIL WORLD”
BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN UNITY**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Latif Ahmad Fauzi

15.12.8963

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN GAME “RUN AWAY FROM DEVIL WORLD”
BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN UNITY**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Latif Ahmad Fauzi

15.12.8963

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 2 Desember 2019

Dosen Pembimbing,



Ali Mustopa, M.Kom.

NIK. 190302192

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN GAME “RUN AWAY FROM DEVIL WORLD” BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN UNITY

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Latif Ahmad Fauzi

15.12.8963

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Desember 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Mardhiya Havaty, S.T, M.Kom
NIK. 190302108



Ahlihi Masruro, M.Kom
NIK. 190302148



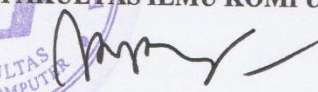
Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 19 Desember 2019



DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER


Krisnawati, S.Si., M.T.
NIK. 190302038

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 19 Desember 2019



Latif Ahmad Fauzi

NIM. 15.12.8963

MOTTO

“Dunia Akan Mengikuti Ketika Kita Mengejar Akhirat”

“Perbanyak Bersyukur Kurangin Mengeluh”

“Kemalasan Tidak Akan Masuk Jika Tidak Kau Bukakan Pintu”

“Be as yourself as you want”

“Kebahagiaan itu bergantung pada dirimu sendiri”

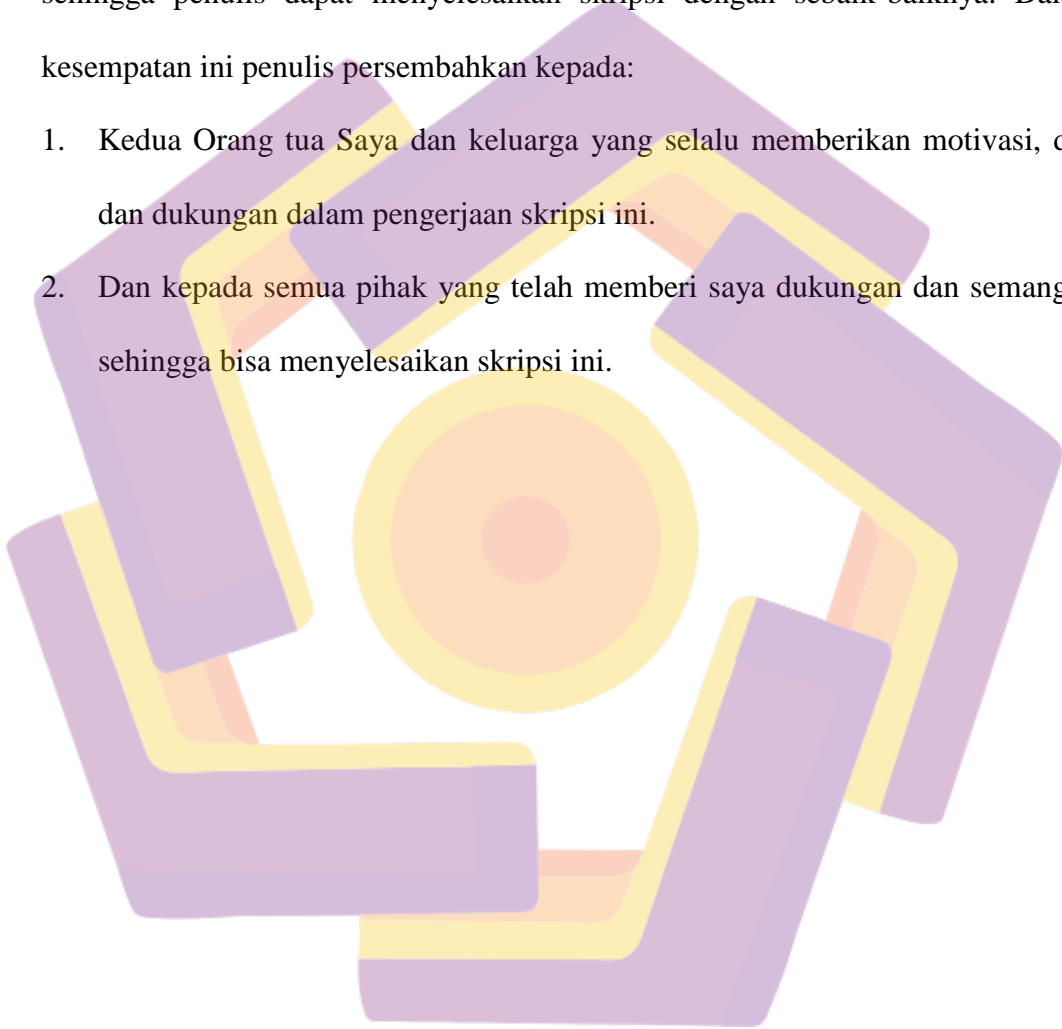
Aristoteles



PERSEMBAHAN

Puji dan syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya serta nikmat dan anugerah yang telah diberikan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan sebaik-baiknya. Dalam kesempatan ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua Orang tua Saya dan keluarga yang selalu memberikan motivasi, doa dan dukungan dalam pengerjaan skripsi ini.
2. Dan kepada semua pihak yang telah memberi saya dukungan dan semangat, sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah-Nya kepada kita semua, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul Pembuatan Game “Run Away From Devil World” Berbasis Android Menggunakan Unity ini. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta. Oleh karena itu dalam kesempatan ini, penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang selalu memberikan kemudahan, kelancaran, dan jalan keluar dalam segala rintangan yang penulis hadapi.
2. Kedua Orang tua Saya dan keluarga yang selalu memberikan motivasi, doa dan dukungan dalam pengerjaan skripsi ini.
3. Bapak M. Suyanto, Prof., Dr., MM. selaku Rektor UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Ali Mustopa, M.Kom selaku pembimbing, yang telah banyak memberikan arahan, masukan, dan motivasi dalam membimbing penulis.
5. Satria, Dicky, Tirta, Ricko, Syarif, bang robbil, bang Son, dan bang Abi , Agus, Wahid selaku teman seperjuangan yang selalu memberikan dukungan dan memacu penulis hingga dapat menyelesaikan skripsi.
6. Teman-teman terutama kelas 15-S1SI-09 yang selama 6 semester telah berjuang dan belajar bersama.
7. Semua pihak yang selama ini selalu mendukung, membantu, dan menyemangati.

Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada seluruh pihak dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menyempurnakan skripsi ini. Penulis harap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 19 Desember 2019

Latif Ahmad Fauzi

NIM. 15.12.8963

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Metode Perancangan.....	4
1.6.3 Metode Pengujian	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Game	7
2.2.1 Pengertian Game.....	7
2.2.2 Genre Game	7
2.3 Game Design Document (GDD).....	10

2.4 Rating	11
2.5 Android	13
2.5.1 Pengertian Android.....	13
2.5.2 Perkembangan Android.....	13
2.6 Perangkat Lunak Yang Digunakan	14
2.6.1 Unity	14
2.6.1.1 Kelebihan dan Kelemahan Unity	14
2.6.2 Inkscape.....	15
2.7 Pengertian Sikap dan Tujuan	15
2.7.1 Sikap	15
2.7.2 Tujuan	16
2.8 Skala Likert	17
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	18
3.1 Analisis.....	18
3.1.1 Analisis Kebutuhan.....	18
3.1.1.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	18
3.1.1.2 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	19
3.1.2 Analisis Kelayakan	20
3.1.2.1 Analisis Kelayakan Teknologi	20
3.1.2.2 Analisis Kelayakan Hukum.....	20
3.1.2.3 Analisis Kelayakan Operasional	21
3.2 Flowchart dan Struktur Navigasi Permainan	21
3.2.1 Struktur Navigasi	21
3.2.2 Flowchart	22
3.3 Perancangan Game.....	23
3.3.1 Konsep Game	23
3.3.2 Genre Game.....	23
3.3.3 Level Design.....	23
3.3.4 Game Mechanics	24
3.3.5 Enemy	25
3.3.6 Desain Antarmuka	26

3.3.7 Aset Game	30
3.3.7.1 Karakter dan Enemy.....	30
3.3.7.2 Obstacle.....	31
3.3.7.3 Tileset.....	32
3.3.7.4 Objek Lain.....	32
3.3.7.5 Suara.....	33
3.4 Penelitian.....	33
BAB IV PEMBAHASAN.....	37
4.1 Implementasi.....	37
4.1.1 Pembuatan Game	37
4.1.1.1 Implementasi Antarmuka.....	37
4.1.1.2 Implementasi Player, Enemy dan Obstacle.....	40
4.1.2 Strategi Permainan.....	48
4.2 Pengujian.....	49
4.2.1 Kuisisioner Sebelum Bermain.....	49
4.2.2 Kuisisioner Setelah Bermain.....	54
BAB V PENUTUP.....	64
5.1 Kesimpulan	64
5.2 Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA.....	65
LAMPIRAN.....	66

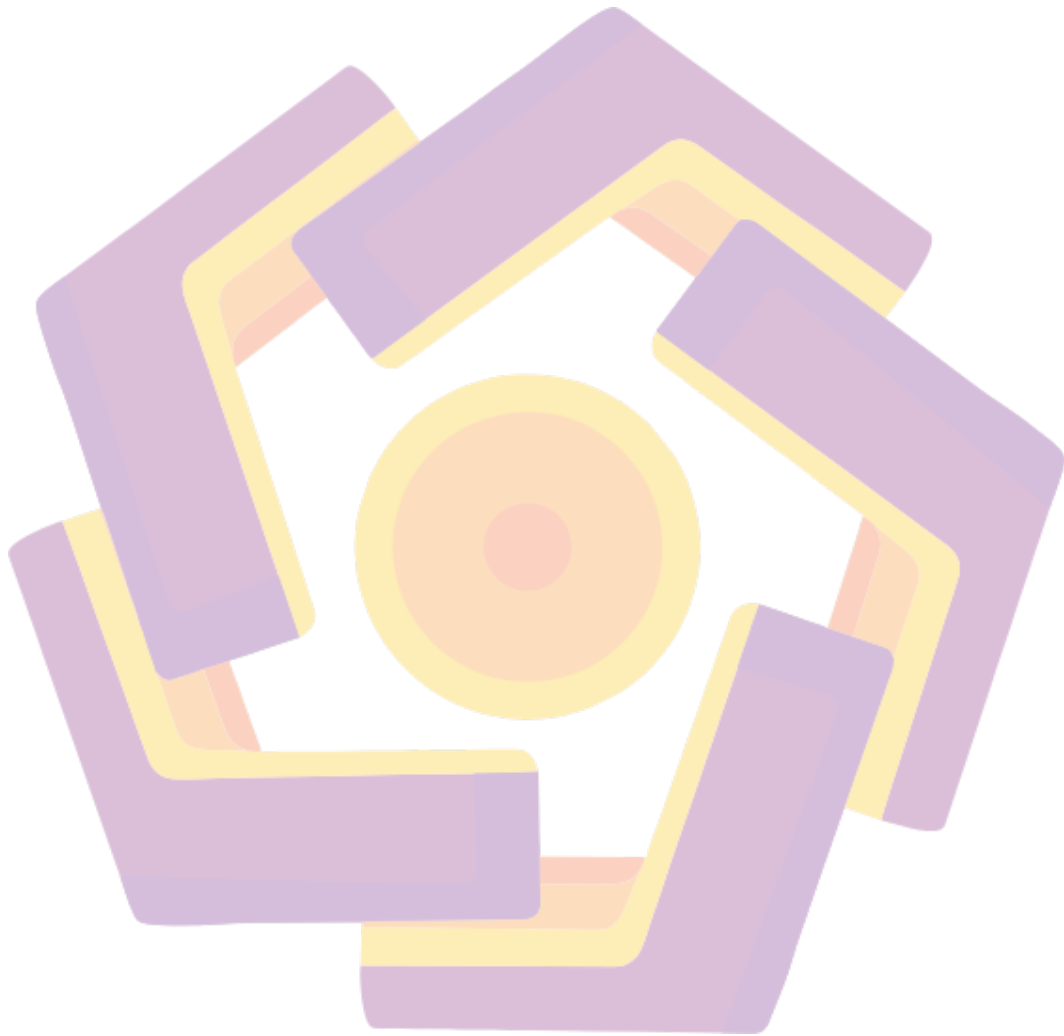
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kualifikasi Usia Dan Konten Berdasarkan Usia.....	11
Tabel 3.1 Spesifikasi Komputer.....	19
Tabel 3.2 Spesifikasi Smartphone Android.....	19
Tabel 3.3 Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	20
Tabel 3.4 Karakter dan Enemy.....	30
Tabel 3.5 Item dan Obstacle.....	31
Tabel 3.6 Tile.....	32
Tabel 3.7 Objek Lain.....	32
Tabel 3.8 Aset Suara.....	33
Tabel 3.9 Skor Jawaban.....	34
Tabel 3.10 Tabel Interval Nilai Sikap.....	35
Tabel 4.1 Data Tertantang.....	51
Tabel 4.2 Data Tertarik.....	52
Tabel 4.3 Data Peduli.....	53
Tabel 4.4 Data Sikap Puas.....	56
Tabel 4.5 Data Sikap Senang.....	57
Tabel 4.6 Data Sikap Kecewa.....	58
Tabel 4.7 Perbandingan Tujuan Koin.....	59
Tabel 4.8 Perbandingan Tujuan Finish.....	60
Tabel 4.9 Penbandingan Tujuan Keduanya(Koin dan Finish).....	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Struktur Navigasi	21
Gambar 3.2 Flowchart.....	22
Gambar 3.3 Tampilan Loading Awal.....	26
Gambar 3.4 Tampilan Menu Utama.....	27
Gambar 3.5 Petunjuk Level.....	27
Gambar 3.6 Tampilan Menu Pemilihan Level	28
Gambar 3.7 Tampilan Gameplay	28
Gambar 3.8 Tampilan Game Over	29
Gambar 3.9 Tampilan Finish	29
Gambar 3.10 Tampilan Pause	30
Gambar 4.1 Implementasi Tampilan Menu Utama.....	37
Gambar 4.2 Implementasi Menu Pemilihan Level	38
Gambar 4.3 Implementasi Petunjuk Level.....	38
Gambar 4.4 Implementasi Gameplay.....	38
Gambar 4.5 Implementasi Tampilan Game Over	39
Gambar 4.6 Implementasi Tampilan Finish.....	39
Gambar 4.7 Implementasi Tampilan Pause	39
Gambar 4.8 Player Dengan Kecepatan Normal	44
Gambar 4.9 Player Dengan Pengurangan Kecepatan	45
Gambar 4.10 Enemy Level 1	45
Gambar 4.11 Enemy Level 2	45
Gambar 4.12 Enemy Level 3	46
Gambar 4.13 Obstacle Air.....	46
Gambar 4.14 Obstacle Lumpur	46
Gambar 4.15 Pemicu Obstacle Papan Berduri	47
Gambar 4.16 Pemicu Obstacle Papan Jatuh.....	47
Gambar 4.17 Pemicu Obstacle Kurungan.....	47
Gambar 4.18 Pemicu Enemy Saja.....	48
Gambar 4.19 Hasil Pemilihan Tujuan Level Pertama.....	50

Gambar 4.20 Pemilihan Tujuan 54
Gambar 4.21 Perolehan Skor 55
Gambar 4.22 Pencapaian Finish..... 55



INTISARI

Game merupakan media hiburan yang bisa kita mainkan untuk mengisi waktu luang atau bisa juga dijadikan sebagai hobi, ada banyak jenis game yang bisa dimainkan dengan gameplay yang berbeda-beda. Setiap game pasti mempunyai tujuan yang harus dicapai dalam bermain game tersebut.

Pemain bermain game pasti mempunyai tujuan untuk apa bermain game tersebut, saat ingin mencapai tujuan pasti ada rintangan yang menghadang pemain untuk mencapai tujuan tersebut. Bagaimana sikap awal pemain saat ingin mencapai tujuan dan apa terjadi perubahan ukuran sikap saat pemain mencapai tujuan atau tidak.

Game “Run Away From Devil World” merupakan game bergenre platformer dan berbasis android yang dibuat menggunakan unity, pembuatan game bertujuan untuk mengetahui apakah ada perubahan ukuran sikap terhadap tujuan antara sebelum bermain dan setelah bermain game tersebut.

Kata Kunci: game, tujuan, sikap, android, unity.

ABSTRACT

Games are an entertainment media that we can play to fill our free time or can also be made as a hobby, there are many types of games that can be played with different gameplay. Each game must have a goal that must be agreed upon in playing the game.

Players playing the game must have a goal for what to play the game, when you want to achieve the goal there must be obstacles that prevent the player from achieving that goal. What is the initial attitude of the player when he wants to achieve the goal and what changes in attitude size when the player reaches the goal or not.

The game "Run Away From Devil World" is a platformer game and android-based game that is created using unity, making the game aim to find out whether there is a change in the size of attitude towards the goal between before playing and after playing the game.

Keyword: *game, goal, attitude, android, unity.*

