

**ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME VISUAL NOVEL
PETUALANGAN JAKA POLENG UNTUK
MENINGKATKAN RASA CINTA
BUDAYA NUSANTARA**

SKRIPSI



disusun oleh

Muhammad Zulfikar Ibnu Shina

11.11.5270

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME VISUAL NOVEL
PETUALANGAN JAKA POLENG UNTUK
MENINGKATKAN RASA CINTA
BUDAYA NUSANTARA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Muhammad Zulfikar Ibnu Shina

11.11.5270

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME VISUAL NOVEL
PETUALANGAN JAKA POLENG UNTUK
MENINGKATKAN RASA CINTA
BUDAYA NUSANTARA**

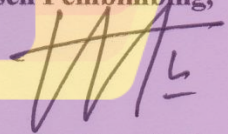
yang disusun oleh

Muhammad Zulfikar Ibnu Shina

11.11.5270

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 1 September 2014

Dosen Pembimbing,



Kusnawi S.Kom, M.Eng
NIK. 190302112

PENGESAHAN

PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME VISUAL NOVEL
PETUALANGAN JAKA POLENG UNTUK
MENINGKATKAN RASA CINTA
BUDAYA NUSANTARA**

yang disusun oleh

Muhammad Zulfikar Ibnu Shina

11.11.5270

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 Februari 2015

Susunan Dewan Penguji

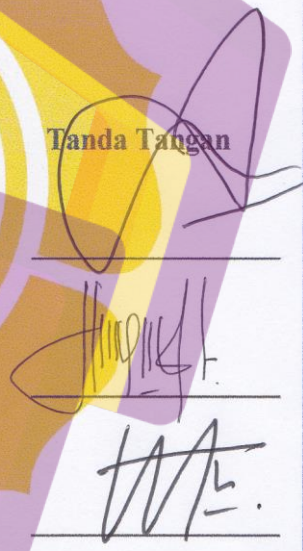
Nama Penguji

Armadyah Amborowati, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302063

Hartatik, S.T, M.Cs
NIK. 190302232

Kusnawi, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302112

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
pada tanggal 24 Februari 2015



REKTOR STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

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, 23 Februari 2015



Muhammad Zulfikar Ibnu Shina

NIM. 11.11.5270

MOTTO

Imagine, Think, Action

Success Is Not A Final And Failure Is Not An Initial

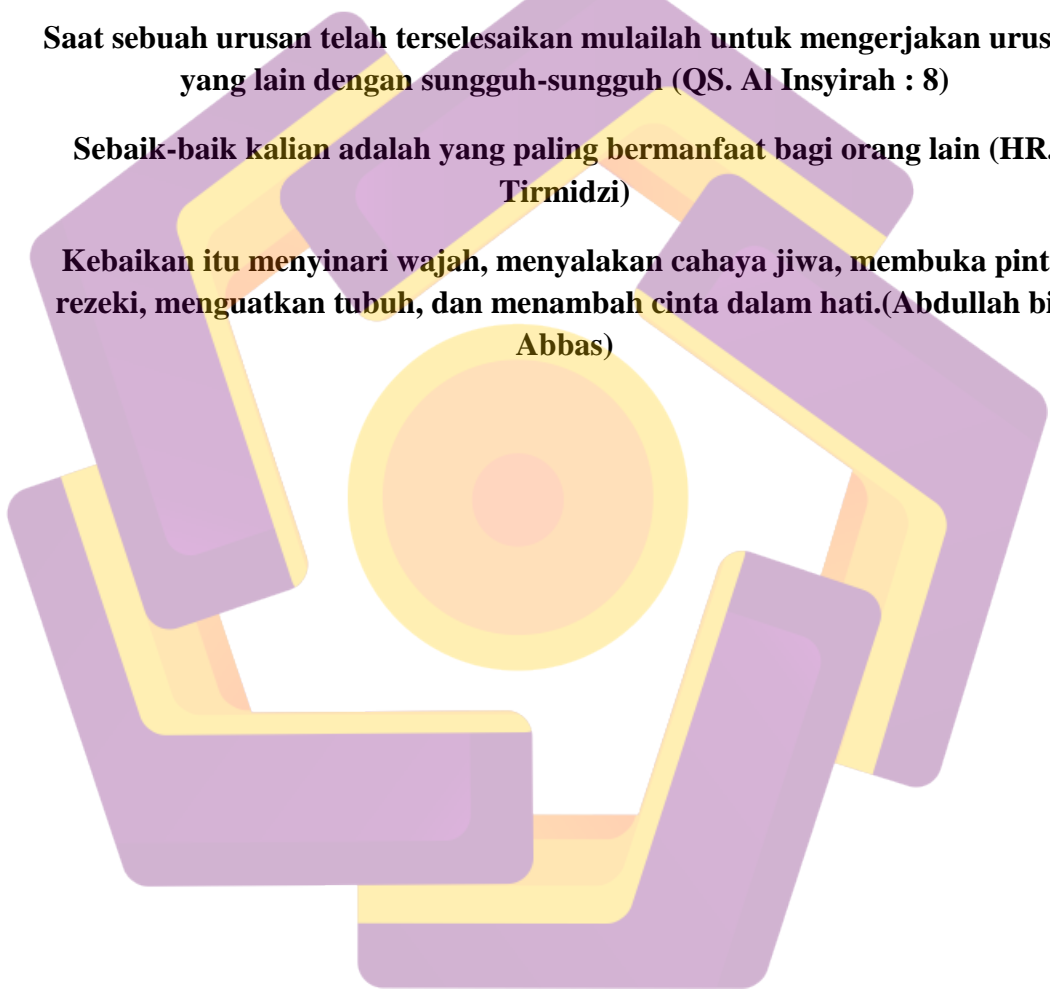
The More You Give, The More You Will Get

I like Monday, I hate Saturday! I love diligence, I burn indolence!

Saat sebuah urusan telah terselesaikan mulailah untuk mengerjakan urusan yang lain dengan sungguh-sungguh (QS. Al Insyirah : 8)

Sebaik-baik kalian adalah yang paling bermanfaat bagi orang lain (HR. Tirmidzi)

Kebaikan itu menyinari wajah, menyalakan cahaya jiwa, membuka pintu rezeki, menguatkan tubuh, dan menambah cinta dalam hati.(Abdullah bin Abbas)



PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, syukur yang tak terhingga atas karunia Allah kepada hamba-Nya. Skripsi ini kupersembahkan untuk mereka yang telah berjasa dan menginspirasi hidupku.

- Orangtuaku Abah dan Ibu yang telah membesarkan ku dengan penuh kasih sayang . Mengajarkan tentang rasa bersyukur akan sebuah perjuangan dan pengorbanan yang luarbiasa tak ternilai hanya untuk anakmu. Terima kasih. Semoga Allah senantiasa membimbing ku dijalan yang benar untuk selalu berbakti kepada kedua orang tua.
- Kakak, Mbak, Om, Tante yang selalu memberi tauladan dan motivasi dalam menjalani hidup untuk selalu berusaha memberikan yang terbaik.
- Mba Rani yang ikhlas membantu dan menyemangati dalam pengerjaan skripsi ini.
- Kos Tohar Mas Ozi , Om Eed, Agus, Tyo, Aji, Gama, Mbah Tohar, Mas Jan terimakasih atas kebersamaannya dalam canda dan tawa selama ini. Yang mengajarkanku tentang indahnya saling mengerti dan berbagi.
- Teman - teman S1.TI.09 yang tidak bisa ku sebutkan satu persatu. Terimakasih atas doa dan supportnya.
- Teman dari KPMDB Yogyakarta dan Alumni SMA N 1 Bumiayu. Terimakasih atas bantuannya.
- Seluruh masyarakat Brebes.

KATA PENGANTAR

Bismillaahirrahmaanirrahiim

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT yang selalu melimpahkan segala rahmat, nikmat, dan petunjuk-Nya sehingga skripsi ini akhirnya dapat terselesaikan. Sholawat teriring salam penulis persembahkan kepada manusia paling berpengaruh nomor satu di dunia, Rasulullah saw, yang ajarannya tetap murni dan diamalkan sampai detik ini.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan di STMIK AMIKOM Yogyakarta. Mengangkat judul “*Analisis Dan Perancangan Game Visual Novel Petualangan Jaka Poleng Untuk Meningkatkan Rasa Cinta Budaya Nusantara*”, skripsi ini dimaksudkan untuk menjaga kebudayaan nusantara yaitu cerita rakyat Jaka Poleng.

Banyak pihak yang telah mendukung terselesaikannya skripsi ini, sehingga pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku ketua jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Kusnawi S.Kom, M.Eng selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi
4. Kedua Orang Tua Saya.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI	xvi
ABSTRAC	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Penelitian	2
1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Metode Penelitian	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	3
1.5.2 Metode Analisis	3
1.5.3 Metode Perancangan	4
1.5.4 Metode Pengembangan	4
1.5.5 Metode Testing	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Dasar Teori	7
2.2.1 Game	7
2.2.1.1 Pengertian Game	7

2.2.1.2	Sejarah Game	8
2.2.2	Visual Novel	8
2.2.2.1	Pengertian Visual Novel	8
2.2.2.2	Karakteristik Visual Novel.....	8
2.2.3	Cerita Rakyat	9
2.2.3.1	Pengertian Cerita Rakyat	9
2.2.3.2	Cerita Joko Poleng	9
2.2.4	Budaya	9
2.2.5	Nusantara	10
2.2.6	Storytelling.....	10
2.2.7	Android	10
2.2.7.1	Sejarah Android	10
2.2.7.2	Versi Android.....	11
2.2.7.3	Arsitektur Android	12
2.2.7.3.1	Applications dan Widgets	12
2.2.7.3.2	Aplications Frameworks	13
2.2.7.3.3	Libraries	14
2.2.7.3.4	Android Runtime.....	14
2.2.7.3.5	Linux Kernel	15
2.2.7.4	Fundamental Aplikasi	15
2.2.7.5	Activity dan Widget.....	15
2.2.8	Eclipse IDE	17
2.2.9	Java	17
2.2.10	Android SDK	18
2.2.11	UML(Unified Modelling Language).....	18
2.2.11.1	Use Case Diagram.....	19
2.2.11.2	Class Diagram	20
2.2.11.3	Sequence Diagram	21
2.2.11.4	Activity Diagram.....	22
BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	23
3.1	Analisis Sistem.....	23

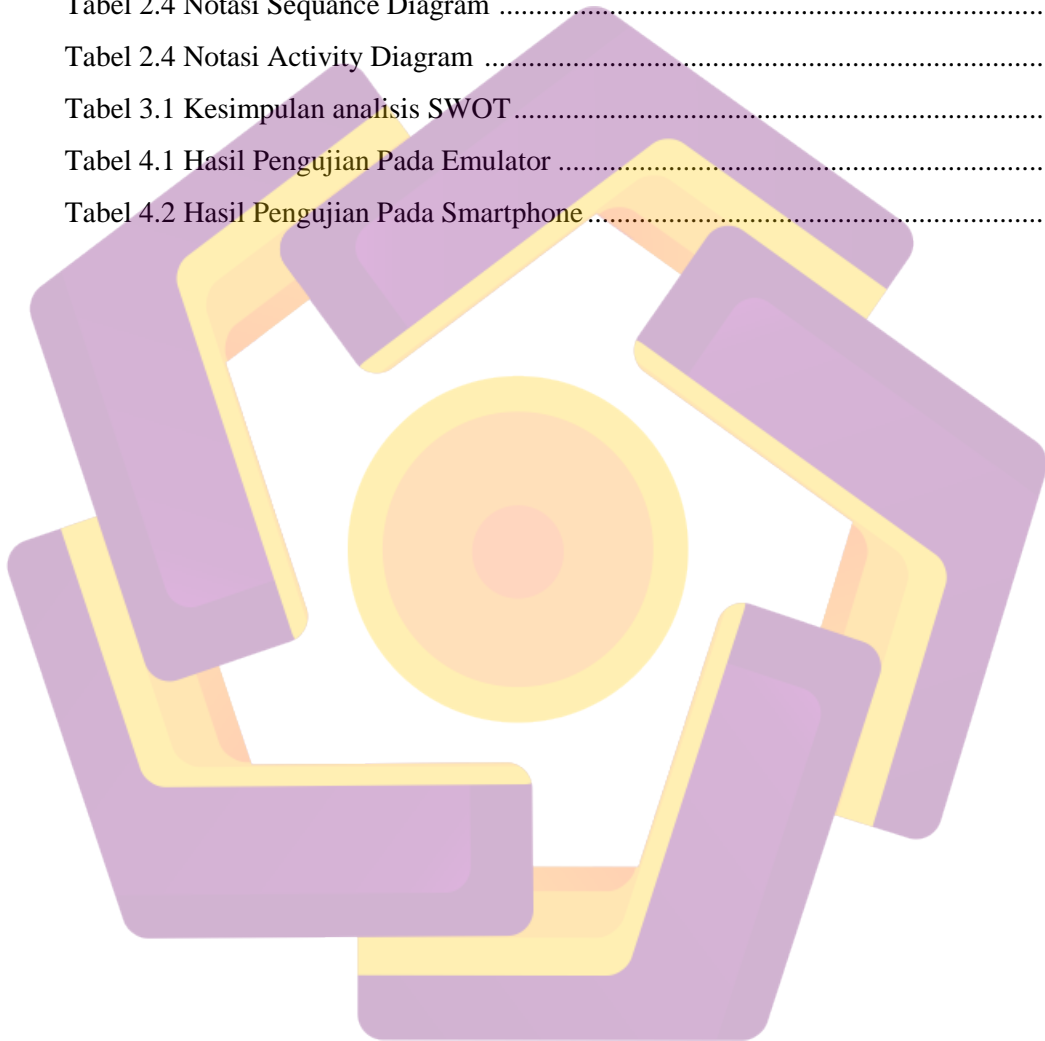
3.1.1	Analisis SWOT	23
3.1.1.1	Analisis Kekuatan (Strengths)	24
3.1.1.2	Analisis Kelemahan (Weakness).....	24
3.1.1.3	Analisis Peluang (Opportunities)	24
3.1.1.4	Analisis Ancaman (Threats).....	25
3.1.2	Analisis Kebutuhan Sistem	26
3.1.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	26
3.1.2.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	27
3.2	Perancangan Game.....	29
3.2.1	Konsep Dasar	29
3.2.2	Aturan Permainan	29
3.2.3	Perancangan UML	30
3.2.3.1	Use Case Diagram.....	31
3.2.3.2	Activity Diagram.....	32
3.2.3.3	Class Diagram	40
3.2.3.4	Sequence Diagram	42
3.2.4	Perancangan Karakter	46
3.2.4.1	Laksito / Jaka Poleng	46
3.2.4.2	Rantansari	47
3.2.4.3	Kyai Ageng Suralaya	47
3.2.4.4	Bi Ijah.....	48
3.2.4.5	Pak Joko	48
3.2.4.6	Golok Setan.....	49
3.2.4.7	Sabit Iblis	49
3.2.4.8	Kapak Sesat.....	50
3.2.5	Perancangan Tampilan Antarmuka.....	50
3.2.5.1	Rancangan Layout Splash Screen	51
3.2.5.2	Rancangan Layout Menu Utama.....	51
3.2.5.3	Rancangan Layout Chapter	52
3.2.5.4	Rancangan Layout Save Game	52
3.2.5.5	Rancangan Layout Log	53

3.2.5.6	Rancangan Layout Loadgame.....	53
3.2.5.7	Rancangan Layout Minigame Potong Rumput.....	54
3.2.5.8	Rancangan Layout Minigame Memancing.....	54
3.2.5.9	Rancangan Layout Minigame Perkelahian.....	55
3.2.5.10	Rancangan Layout Pengaturan.....	55
3.2.5.11	Rancangan Layout Bantuan.....	56
3.2.5.12	Rancangan Layout Tentang.....	56
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		57
4.1	Implementasi.....	57
4.1.1	Ruang Lingkup Perangkat Keras	57
4.1.1.1	Personal Computer.....	57
4.1.1.2	Mobile Device (Asus Fonepad 7).....	57
4.1.2	Ruang Lingkup Perangkat Lunak.....	58
4.1.3	Implementasi Pembuatan Program	58
4.1.4	Implementasi Program	61
4.1.4.1	Engine.java.....	61
4.1.4.2	MenuUtama.java.....	63
4.1.4.3	Minigame1.java.....	67
4.1.4.4	Minigame2.java.....	70
4.1.4.5	Minigame3.java.....	74
4.1.5	Implementasi Pembahasan Interface.....	76
4.1.5.1	Splash Screen.....	76
4.1.5.2	Menu Utama.....	76
4.1.5.3	Mulai Permainan.....	77
4.1.5.4	Pengaturan Permainan.....	77
4.1.5.5	Log Permainan	77
4.1.5.6	Simpan Permainan	78
4.1.5.7	Keluar Permainan.....	78
4.1.5.8	Lanjutkan Permainan	78
4.1.5.9	Minigame 1	79
4.1.5.10	Minigame 2	79

4.1.5.11	Minigame 3	79
4.1.5.12	Bantuan Permainan	80
4.1.5.13	Tentang Permainan	80
4.2	Pengujian.....	80
4.2.1	Tujuan Pengujian	81
4.2.2	Rencana Pengujian.....	81
4.2.3	Ruang Lingkup Pengujian.....	81
4.2.3.1	Spesifikasi Perangkat Keras Lingkungan Penguji	81
4.2.3.2	Spesifikasi Perangkat Lunak Lingkungan Penguji	82
4.2.4	Prosedur Pengujian	82
4.2.5	Hasil Pengujian	83
4.2.5.1	Pengujian pada emulator	83
4.2.5.2	Pengujian pada smartphone	84
4.2.6	Kesimpulan Hasil Penguji.....	85
4.2.7	Distribusi Aplikasi	86
BAB V	PENUTUP	87
5.1	Kesimpulan	87
5.2	Saran	87
DAFTAR	PUSTAKA	89

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Versi Android	12
Tabel 2.2 Notasi Use Case Diagram	19
Tabel 2.3 Notasi Class Diagram	20
Tabel 2.4 Notasi Sequence Diagram	21
Tabel 2.4 Notasi Activity Diagram	22
Tabel 3.1 Kesimpulan analisis SWOT	25
Tabel 4.1 Hasil Pengujian Pada Emulator	83
Tabel 4.2 Hasil Pengujian Pada Smartphone	84



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Activity life cycle	16
Gambar 3.1 Use Case Diagram.....	31
Gambar 3.2 Activity Diagram splash screen	32
Gambar 3.3 Activity Diagram menu utama	33
Gambar 3.4 Activity Diagram mulai permainan.....	34
Gambar 3.5 Activity Diagram simpan permainan	35
Gambar 3.6 Activity Diagram log permainan.....	36
Gambar 3.7 Activity Diagram pengaturan permainan	37
Gambar 3.8 Activity Diagram lanjutkan permainan.....	38
Gambar 3.9 Activity Diagram bantuan.....	39
Gambar 3.10 Activity Diagram tentang.....	40
Gambar 3.11 Class Diagram	41
Gambar 3.12 Sequence Diagram mulai permainan.....	42
Gambar 3.13 Sequence Diagram simpan permainan	42
Gambar 3.14 Sequence Diagram log permainan.....	43
Gambar 3.15 Sequence Diagram pengaturan permainan.....	43
Gambar 3.16 Sequence Diagram lanjutkan permainan.....	43
Gambar 3.17 Sequence Diagram bantuan.....	45
Gambar 3.18 Sequence Diagram tentang.....	45
Gambar 3.19 Karakter Laksito / Jaka Poleng	46
Gambar 3.20 Karakter Rantansari.....	47
Gambar 3.21 Karakter Kyai Ageng Suralaya	47
Gambar 3.22 Karakter Bi Ijah.....	48
Gambar 3.23 Karakter Pak Joko	48
Gambar 3.24 Karakter Golok Setan.....	49
Gambar 3.25 Karakter Sabit Iblis	49
Gambar 3.26 Karakter Kapak Sesat.....	50
Gambar 3.27 Layout splash screen	51
Gambar 3.28 Layout menu utama.....	51
Gambar 3.29 Layout chapter.....	52
Gambar 3.30 Layout savegame.....	52

Gambar 3.31 Layout log	53
Gambar 3.32 Layout loadgame.....	53
Gambar 3.33 Layout minigame potong rumput.....	54
Gambar 3.34 Layout minigame memancing.....	54
Gambar 3.35 Layout minigame perkelahian.....	55
Gambar 3.36 Layout pengaturan.....	55
Gambar 3.37 Layout bantuan.....	56
Gambar 3.38 Layout tentang.....	56
Gambar 4.1 New Android Application Project.....	59
Gambar 4.2 New Android Application	59
Gambar 4.3 Tampilan Ruang Kerja Pada IDE Eclipse Juno	60
Gambar 4.4 Tampilan Default Program Visual Designer Dari activity_main.xml.....	60
Gambar 4.5 Tampilan Splash Screen.....	76
Gambar 4.6 Tampilan Menu Utama	76
Gambar 4.7 Tampilan Mulai permainan	77
Gambar 4.8 Tampilan Pengaturan permainan.....	77
Gambar 4.9 Tampilan Log permainan	77
Gambar 4.10 Tampilan Simpan permainan	78
Gambar 4.11 Tampilan Keluar permainan.....	78
Gambar 4.12 Tampilan Lanjutkan permainan	78
Gambar 4.13 Tampilan Minigame Potong Rumput.....	79
Gambar 4.14 Tampilan Minigame Perkelahian	79
Gambar 4.15 Tampilan Minigame Memancing	79
Gambar 4.16 Tampilan Bantuan permainan	80
Gambar 4.17 Tampilan Tentang permainan	80

INTISARI

Indonesia merupakan negara dengan kebudayaan yang beraneka ragam. Salah satu kebudayaan tersebut adalah berupa cerita rakyat yang dimiliki hampir di setiap daerah. Jaka Poleng adalah sebuah cerita rakyat dari daerah brebes, jawa tengah. Kisah ini menceritakan seorang pengurus kuda kepercayaan bupati yang pada suatu hari menelan sisik ular keramat sehingga mengakibatkan tubuhnya menjadi tidak terlihat.

Walaupun begitu masih banyak warga Brebes khususnya generasi muda yang lupa bahkan tidak mengetahui tentang cerika rakyat jaka poleng ini. Generasi muda lebih cenderung menyukai kebudayaan modern yang datang dari luar daerah asalnya sendiri.

Adanya keprihatinan tersebut penulis mencoba menceritakan kembali kisah ini dengan menambahkan interaksi pengguna memanfaatkan fasilitas teknologi berupa game visual novel interaktif berbasis android. Game disertai elemen interaksi dengan pembaca, gambar dan suara pengiring yang diharapkan bisa meningkatkan daya tarik dalam menyampaikan cerita. Dengan game ini diharapkan mampu menambah pengetahuan dan rasa cinta terhadap budaya daerah Indonesia khususnya budaya daerah Brebes.

Kata kunci: Game, Visual Novel, Cerita Rakyat

ABSTRAC

Indonesia is a country with diverse cultures. One such culture is a form of folklore which held in almost every area. Jaka Poleng is a folk story from brebes , Central Java. It tells the story of a regent trusted horse shepherd that one day swallow the sacred snake scales causing his body to become invisible.

Even so, there remain many brebes especially the younger generation who forgot even does not know this Jaka Poleng folk story. The younger generation is more inclined to like the modern culture that comes from outside their origin area.

The existence of these concerns the author trying to tell this story by adding user interaction utilizing technology facilities in the form of an interactive visual novel game-based android applications. Games accompanied by interaction with readers, image and voice accompaniment that is expected to enhance the appeal of the story. With this game is expected to add to the knowledge and love of Indonesian local culture especially Brebes culture.

Keyword: Game, Visual Novel, Folklore

