

**PENGEMBANGAN DEMO GAME “SPIRITUM”
PRODUKSI RADEN STUDIO
MENGUNAKAN GODOT ENGINE**

SKRIPSI



disusun oleh

NOVAN AFRIANTO

16.11.0738

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2022

**PENGEMBANGAN DEMO *GAME* “SPIRITUM” PRODUKSI
RADEN STUDIO MENGGUNAKAN
GODOT *ENGINE***

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta
untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Komputer
Pada Jenjang Program Sarjana – Program Studi Informatika



disusun oleh

NOVAN AFRIANTO

16.11.0738

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2022

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

PENGEMBANGAN DEMO GAME “SPIRITUM”

PRODUKSI RADEN STUDIO

MENGGUNAKAN GODOT ENGINE

yang disusun dan diajukan oleh

Novan Afrianto

16.11.0738

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal <9 November 2022>

Dosen Pembimbing,

BAYU SETIAJI

NIK. 0526048401

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
PENGEMBANGAN DEMO GAME “SPIRITUM”
PRODUKSI RADEN STUDIO
MENGGUNAKAN GODOT ENGINE

yang disusun dan diajukan oleh

NOVAN AFRIANTO

16.11.0738

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal <21 November 2022>

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

Whinda Mega Pradnya D, M.kom
NIK. 190302185

Majid Rahardi, S.Kom., M.Eng
NIK. 190302393

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal < 21 November 2022 >

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : NOVAN AFRIANTO
NIM : 16.11.0738

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PENGEMBANGAN DEMO GAME “SPIRITUM” PRODUKSI RADEN STUDIO MENGGUNAKAN GODOT ENGINE

Dosen Pembimbing : Bayu Setiaji. M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, <21 Desember 2022>

Yang Menyatakan,


Novan Afrianto

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur yang tak terhingga penulis ucapkan kepada Allah SWT, Tuhan penguasa alam yang telah meridhoi dan mengabulkan segala do'a sehingga penulis

dapat menyelesaikan Skripsi berjudul Analisis dan Perancangan Animasi Tentang Pengenalan Tata Surya Untuk Anak Sekolah Dasar sesuai dengan yang diharapkan oleh penulis. Alhamdulillah, dengan rasa bangga dan bahagia penulis persembahkan skripsi ini kepada:

Allah SWT karena atas izin dan karunia-Nya maka skripsi ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya. Puji syukur yang tak terhingga padaNya sebagai penguasa alam yang mengabulkan segala do'a.

Kedua orang tua

Bapak Dosen Pembimbing

Teman-teman

Dan seterusnya

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil'aalamin, puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberi petunjuk, kekuatan, dan rahmatnya kepada penulis hingga berhasil menyelesaikan skripsi dengan baik. Shalawat serta salam tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Skripsi ini disusun sebagai syarat mendapatkan gelar Sarjana Komputer dari Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta. Pada kesempatan ini, peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, baik dalam proses penelitian, penyusunan, dan dukungan moral, kepada:

1. Allah SWT atas rahmat, hidayah, serta karunia-Nya yang telah diberikan kepada penulis sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Bayu Setiaji, M.Kom. Selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan tugas akhir.
5. Kedua orang tua penulis dan keluarga yang telah mendoakan dan mendukung selama ini.
6. Serta semua pihak yang telah membantu baik dukungan moral maupun materil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian tugas akhir ini.

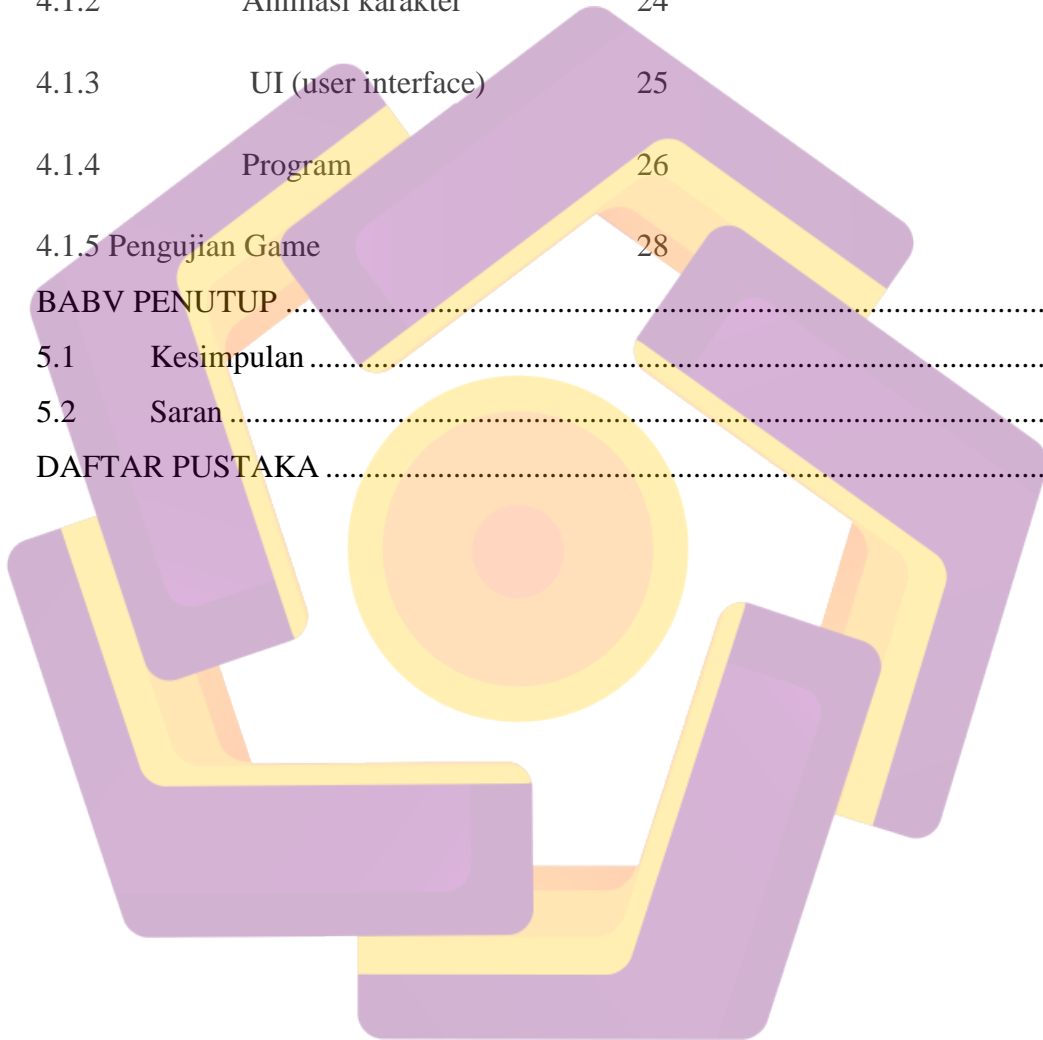
Yogyakarta, <21 November 2022>

Penulis

DAFTAR ISI

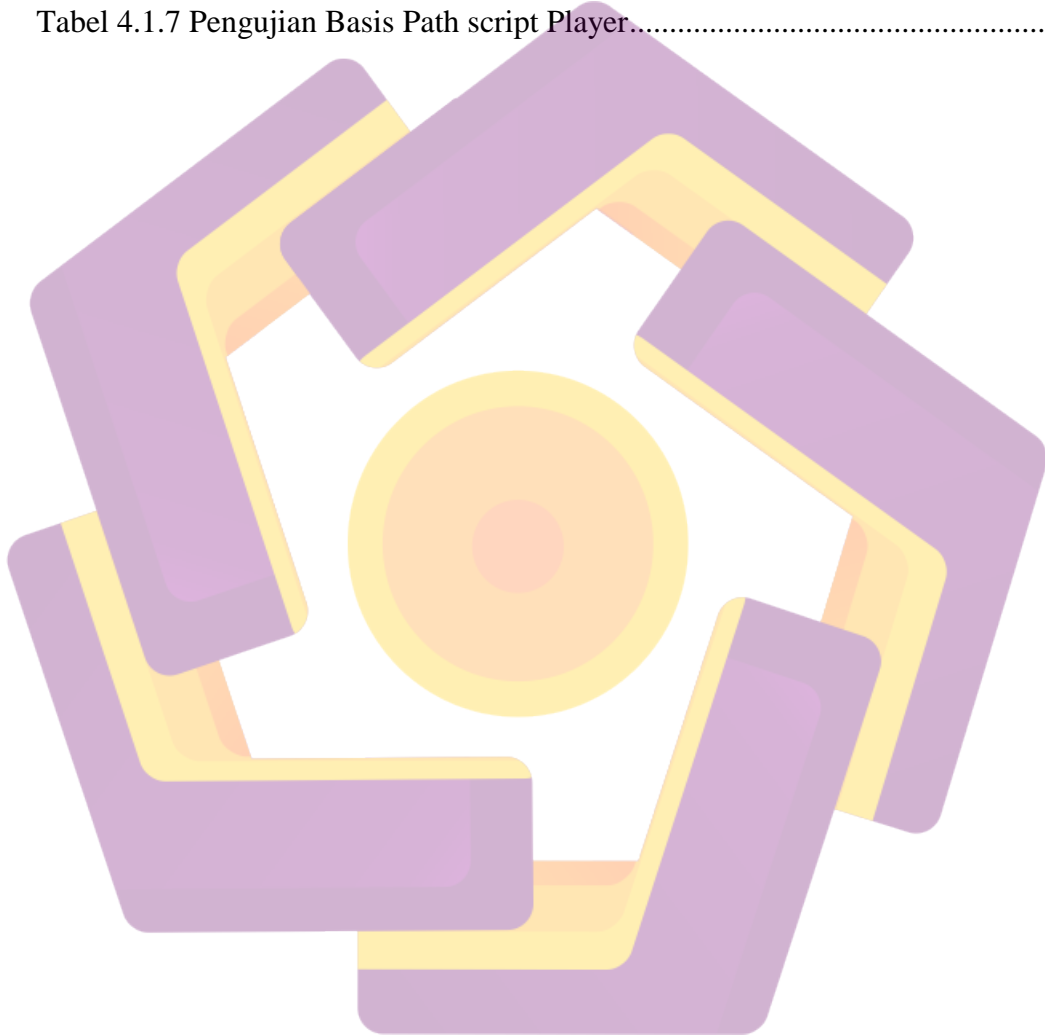
| | |
|---|-------------------------------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PERSETUJUAN..... | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iii |
| HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI..... | Error! Bookmark not defined. |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | v |
| KATA PENGANTAR | vi |
| DAFTAR ISI..... | vii |
| DAFTAR TABEL..... | ix |
| DAFTAR GAMBAR | x |
| INTISARI | xi |
| ABSTRACT..... | xii |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang..... | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah..... | 2 |
| 1.3 Batasan Masalah | 2 |
| 1.4 Tujuan Penelitian | 2 |
| 1.5 Manfaat Penelitian | 2 |
| 1.6 Sistematika Penulisan | 3 |
| Dalam penyusunan tufas akhir ini, penulis menyajikan dalam 5 bab yang digambarkan sebagai berikut : | 3 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA | 4 |
| 2.1.5 Godot Engine | 5 |
| BAB III METODE PENELITIAN | 8 |
| 3.1 Objek Penelitian..... | 8 |
| 3.2 Alur Penelitian | 8 |

| | |
|------------------------------------|-----------|
| 3.2.4 Pengujian Sistem | 22 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN | 23 |
| 4.1 Hasil Pengujian dan Pembahasan | 23 |
| 4.1.1 Level | 23 |
| 4.1.2 Animasi karakter | 24 |
| 4.1.3 UI (user interface) | 25 |
| 4.1.4 Program | 26 |
| 4.1.5 Pengujian Game | 28 |
| BABV PENUTUP | 33 |
| 5.1 Kesimpulan | 33 |
| 5.2 Saran | 33 |
| DAFTAR PUSTAKA | 34 |



DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Table 4.1.4 Source Code Player..... | 26 |
| Tabel 4.1.6 Code script Player..... | 29 |
| Tabel 4.1.7 Pengujian Basis Path script Player..... | 32 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2.1.5 Tampilan awal GODOT Engine..... | 6 |
| Gambar 3.2 Alur Penelitian | 9 |
| Gambar 3.0 Desain cover depan game spiritum | 11 |
| Gambar 3.3 Concept desain 1815 | 12 |
| Gambar 3.4 konsep desain aksi permainan 1815..... | 13 |
| Gambar 3.6 konsep desain Lios | 14 |
| Gambar 3.5 Desain 1815..... | 15 |
| Gambar 3.6 Bee (AI)..... | 16 |
| Gambar 3.7 Pebble..... | 16 |
| Gambar 3.8 Pion | 17 |
| Gambar 3.8 LIOS..... | 18 |
| Gambar 3.9 konsep reruntuhan | 19 |
| Gambar 4.0 Konsep level awal “spiritum” | 19 |
| Gambar 4.1 Konsep Latar “Spiritum”..... | 20 |
| Gambar 4.2 UI menu utama..... | 21 |
| Gambar 4.5 Screenshot Level awal Game Spiritum didalam godot engine. | 23 |
| Gambar 4.6 Screenshot proses peletakan animasi ke dalam godot engine..... | 24 |
| Gambar 4.7 Tampilan Menu utama Game Spiritum..... | 25 |
| Gambar 4.1.6 <i>Flow Graph</i> Pengujian <i>Basis Path</i> script <i>Player</i> | 31 |

INTISARI

Era digital telah berkembang semakin cepat, membuat sebuah media untuk menyampaikan konten semakin banyak, salah satu dari banyak media itu adalah video game, media ini sangat digemari oleh hampir semua orang saat ini, oleh karena itu banyak sekali para pembuat konten berlomba-lomba menggunakan cara yang lebih menarik seperti video game sebagai media tambahan untuk memperlihatkan dan memasarkan konten mereka kepada publik. Video Game merupakan permainan yang dimainkan secara digital via smartphone, komputer, dan konsol yang semakin ramai ini, membuat sebuah video game menjadi bahan pembicaraan yang semakin sering didengar di telinga kita dari berbagai media televisi dan berbagai kalangan media lainnya. Melihat situasi ini, penulis memberikan penawaran kepada tim pembuat konten animasi Raden Studio sebuah konsep rancangan video game yang mengandalkan keunggulan dari Raden Studio yaitu visual bagus untuk membuat sebuah konten yang pada level yang lebih besar dan ranah yang lebih luas dalam memasarkan sebuah karya dari Raden Studio. Ada banyak sekali macam-macam game dengan sistem menarik dan mekanisme unik yang bisa ditawarkan demi memberikan keseruan dan ketertarikan kepada para antusias video game.

Kata kunci: video game, media, raden studio.

ABSTRACT

The digital era was growing rapidly nowadays, it creates many option of media that can be use for delivering a content, the one from that many media is video game, this media was famous with almost everyone right now, because of that a lot of content creator competing using more unique ways like video game as another additional media for showing and marketing their content into public. Video Game is a game that is played digitally via smartphone, computer, and console that getting crowded, it makes video game be came hot topic everyday in many other media and from various circles. Looking at this situation, writer offering to animation conten creator team Raden Studio a design concept of video game that relying on expertise of raden studio is a good visual for creating the next level of content and getting wider audiences for raden studio. There is a lot of kind from a game with a interesting system and unique mechanism that can be offer to provide fun and interest from video game enthusiast.

Keyword: Video Game, media, raden studio

