

**TEKNIK PARENTING PEMBUATAN ASET KARAKTER 2D PADA
GAME EDDERKOPP**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

KRISOGONUS GADO MN

19.82.0622

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER UNIVERSITAS

AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2022

**TEKNIK PARENTING PEMBUATAN ASET KARAKTER 2D PADA GAME
EDDERKOPP**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

KRISOGONUS GADO MN

19.82.0622

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2022

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**TEKNIK PARENTING PEMBUATAN ASET KARAKTER 2D PADA
GAME EDDERKOPP**

yang disusun dan diajukan oleh

Krisogonus Gado MN

19.82.0622

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 26 Desember 2022

Dosen Pembimbing,



Bayu Setiaji, M.Kom

NIK. 190302216

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**TEKNIK PARENTING PEMBUATAN ASET KARAKTER 2D PADA GAME
EDDERKOPP**

yang disusun dan diajukan oleh

Krisogonus Gado MN

19.82.0622

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Desember 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Haryoko, S.Kom, M.Cs
NIK. 190302286

Muhammad Tofa Nurcholis, M. Kom.
NIK. 190302281

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer Tanggal 26
Desember 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 : Krisogonus Gado MN
NIM : 19.82.0622

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

TEKNIK PARENTING PEMBUATAN ASET KARAKTER 2D PADA GAME EDDERKOPP

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, 26 desember 2022

Yang Menyatakan,



Krisogonus Gado MN

HALAMAN PERSEMBAHAN

“Only I can change my life. No one can do it for me”

--Carol Burnett--

Skripsi ini dipersembahkan kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa karena telah menyertai perjalanan hidup selama ini.
2. Bapak Paulus Ndona dan Ibu Margaretha Niluh Sukarti yang selama ini selalu memberikan dukungan dalam segala hal kepada anaknya.
3. Euphrasius Verona yang memberikan dukungan serta bimbingan eksternal dalam pengerjaan skripsi.
4. Kakak, adik serta keluarga yang memberikan motivasi selama ini.
5. Teman-teman yang sudah membantu pengerjaan skripsi.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan yang Maha Kuasa karena atas rahmat, kasih dan penyertaan-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**TEKNIK PARENTING PEMBUATAN ASET KARAKTER 2D PADA GAME EDDERKOPP**”. Skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada program studi Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik berkat bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

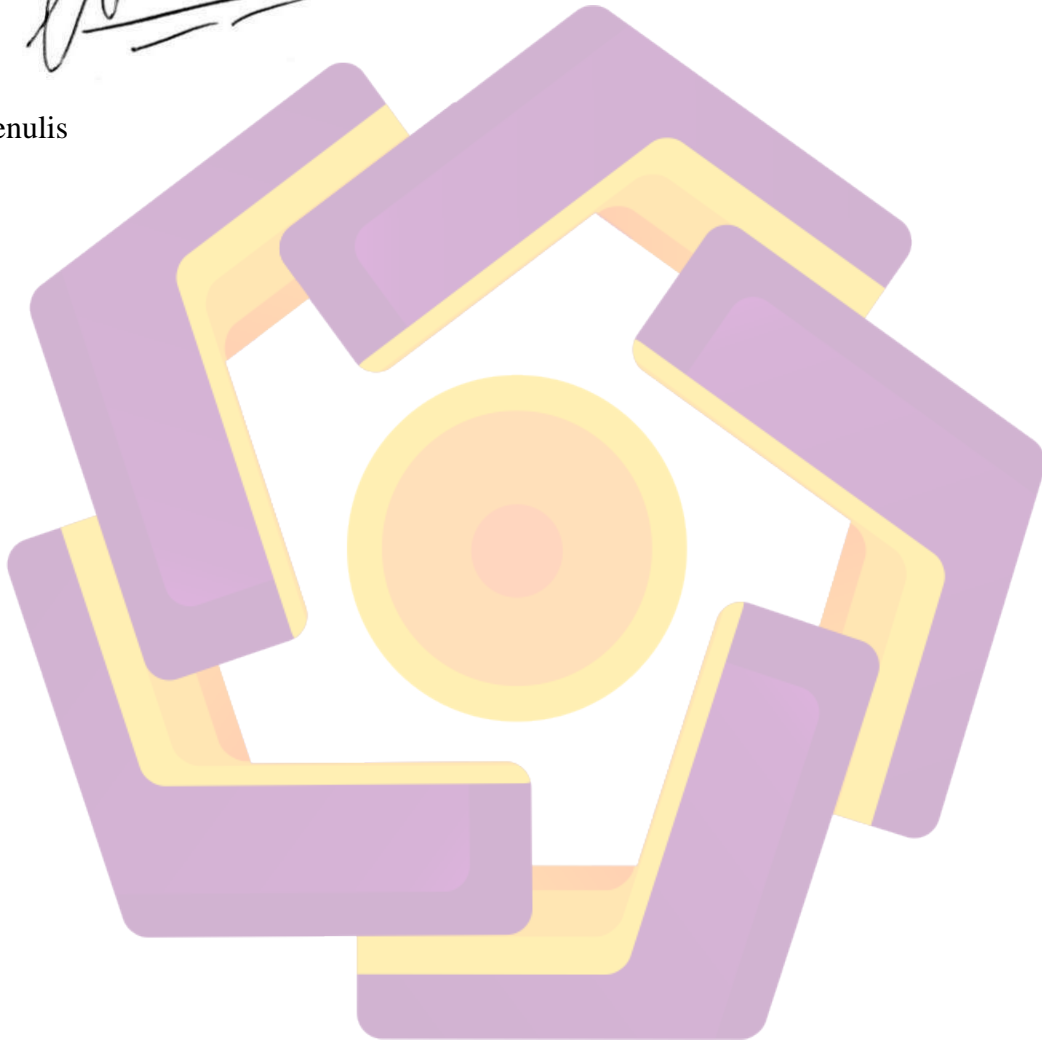
1. Bapak Hanif Al-Fatta, M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Agus Purwanto, M.Kom S.Kom A.Md. selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Bayu Setiaji, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah mengarahkan dan membimbing penulis hingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Segenap dosen dan karyawan Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Bapak, Ibu, Adik, Kakak dan seluruh keluarga besar yang telah memberikan dukungan serta semangat dan kasih sayang dalam kehidupan selama ini.
6. Teman-teman, dan sahabat yang telah meluangkan waktu untuk membantu saya dalam pengerjaan skripsi sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi.
7. Music metal dan music-musik nostalgia tahun 90an yang selalu menemani saat mengerjakan skripsi.
8. Semua pihak yang membantu penulis dalam mengerjakan skripsi.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan karena kurangnya pengalaman dari penulis. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang dapat membangun dari para pembaca guna menyempurnakan skripsi ini. Semoga kedepannya skripsi ini dapat digunakan sebagai masukan bagi rekan-rekan dalam penyusunan skripsi.

Yogyakarta, 26 Desember 2022

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Anis', written over a light grey rectangular background.

Penulis



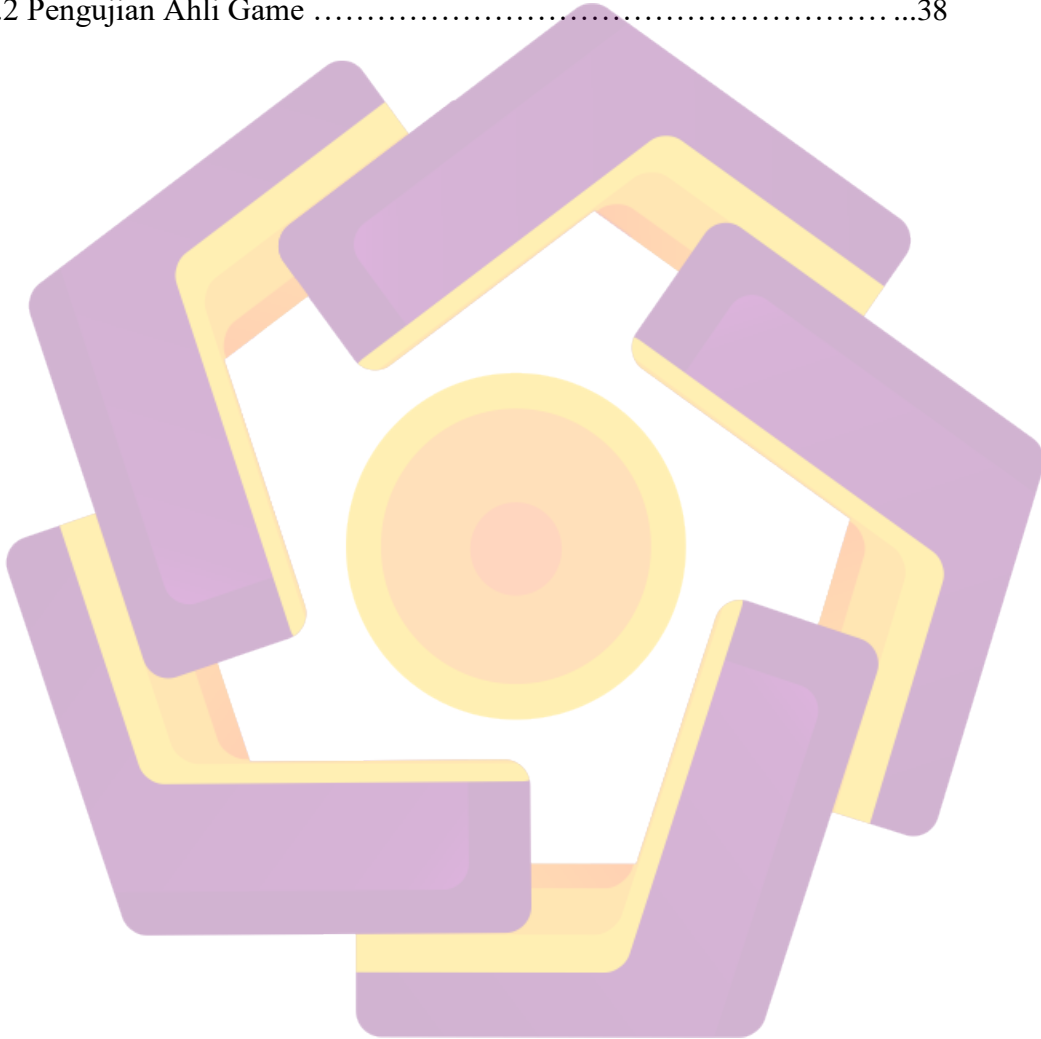
DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.5.1 Manfaat Teoritis.....	5
1.5.2 Manfaat Praktis.....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II.....	7
KAJIAN PUSTAKA.....	7
2.1 Studi Literatur.....	7
2.2 Dasar Teori.....	14
2.2.1 <i>Game</i>	14
2.2.2 Aset.....	14
2.2.3 Parenting.....	15
2.2.4 Dua Dimensi (2D).....	15
2.2.5 platformer.....	16
2.2.6 Game Life Cycle.....	16
2.2.7 <i>GDD (Game Design Document)</i>	17
2.2.10 <i>unity 2D</i>	19

2.2.11 C Sharp	19
2.2.12 Visual Studio	20
BAB III	21
METODE PENELITIAN.....	21
3.1 Objek Penelitian	21
3.1.1 Program Studi Teknologi Informasi.....	21
3.5 Teknik Pengambilan Sampel.....	22
3.6 Alur Penelitian.....	22
3.7 Teknik Pengujian Beta	23
3.8 Pra Produksi	24
3.9 Produksi.....	24
3.10 Pengujian.....	24
3.10.1 Uji alpha	25
3.12 Alat Dan Bahan Penelitian	25
BAB IV	27
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	27
4.1 Sampel.....	27
4.2 Pembahasan.....	27
4.2.1 <i>Game</i> EDDERKOPP	27
4.3 Perancangan Karakter.....	29
4.4 Teknik Parenting dalam Pembuatan Aset Karakter <i>Game</i> 2D	34
BAB V	40
KESIMPULAN DAN SARAN.....	40
5.1 Kesimpulan.....	40
5.2 Saran.....	40
DAFTAR REFERENSI	42

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keaslian Penelitian	30
Tabel 3.2 Alat dan Instrumen Penelitian.....	26
Tabel 4.2 Pengujian Ahli Game	38

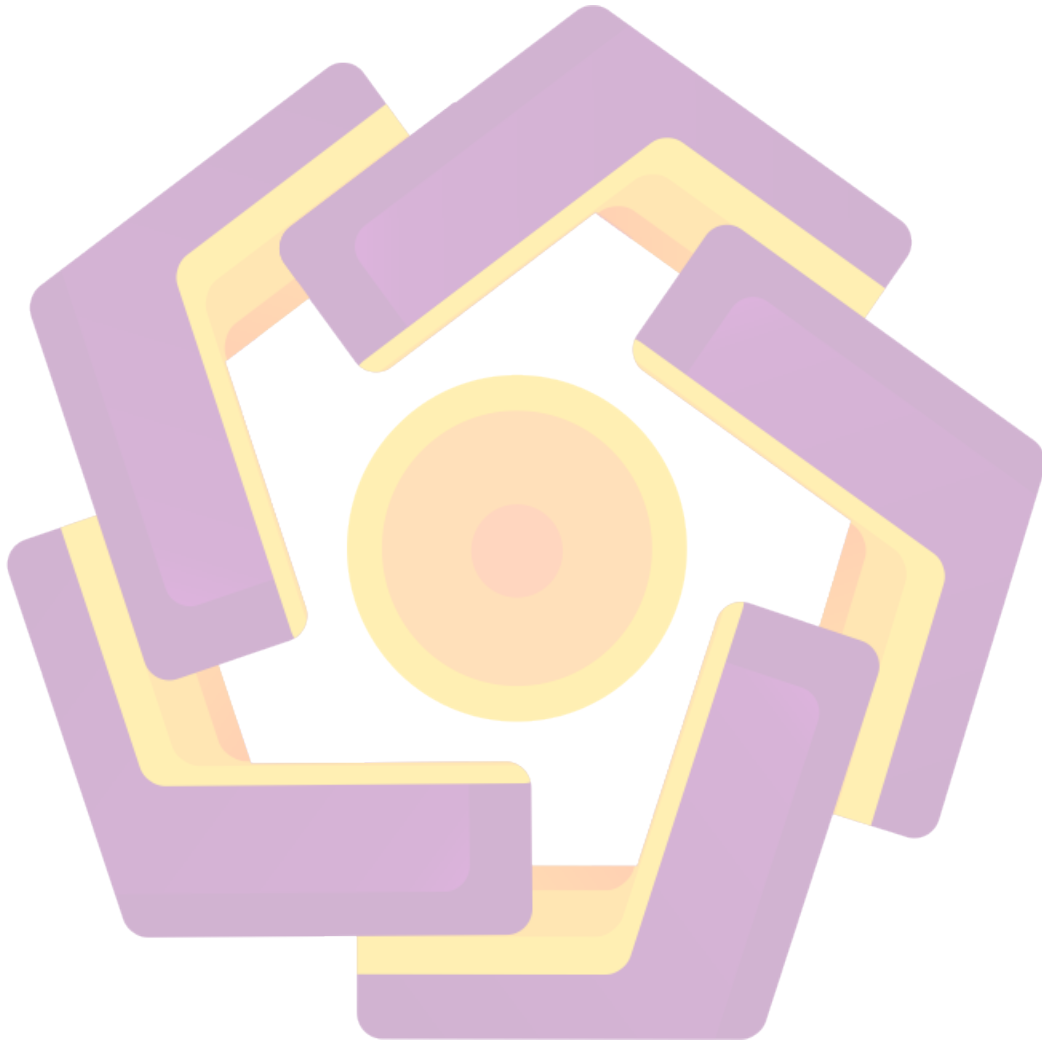


DAFTAR GAMBAR

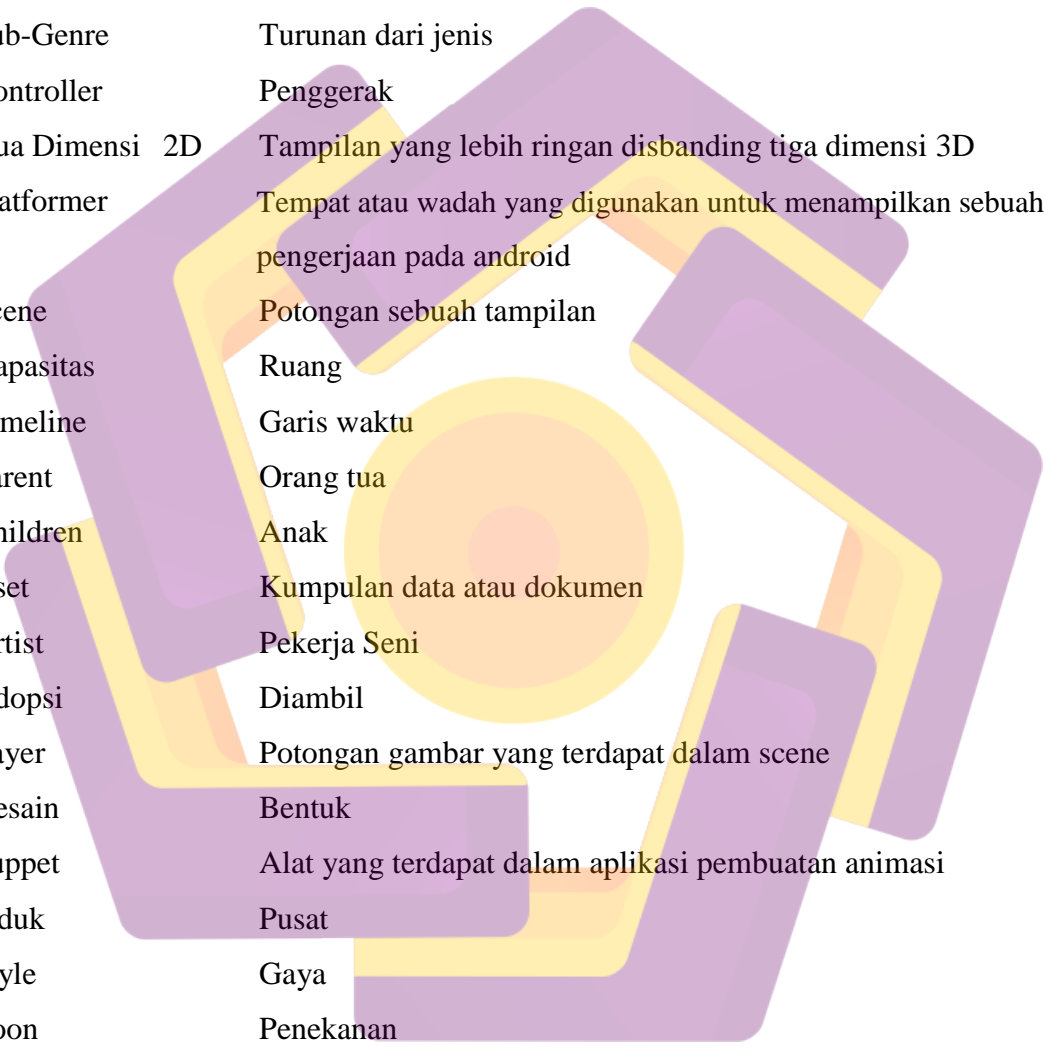
Gambar 3.1 Alur Penelitian	22
Gambar 4.5 Tampilan Awal <i>Game</i> EDDERKOPP.....	27
Gambar 4.6 <i>Flowchart gameplay</i> EDDERKOPP.....	28
Gambar 4.7 Objek Utama Karakter EDDERKOPP.....	30
Gambar 4.8 Objek kaki Karakter EDDERKOPP	31
Gambar 4.9 Karakter Laba-laba EDDERKOPP	31
Gambar 4.10 Tampilan <i>PhotoShop CC 2018</i> Karakter Laba-laba	32
Gambar 4.11 Karakter Burung EDDERKOPP	32
Gambar 4.12 Tampilan <i>PhotoShop CC 2018</i> Karakter Burung	33
Gambar 4.13 <i>Project Unity</i>	36
Gambar 4.14 <i>Parenting dalam unity</i>	36

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN KARAKTER EDDERKOPP.....47



DAFTAR ISTILAH



Game	Permainan
Visual	Tampilan
Genre	Jenis
Sub-Genre	Turunan dari jenis
Controller	Penggerak
Dua Dimensi 2D	Tampilan yang lebih ringan disbanding tiga dimensi 3D
Platformer	Tempat atau wadah yang digunakan untuk menampilkan sebuah hasil pengerjaan pada android
Scene	Potongan sebuah tampilan
Kapasitas	Ruang
Timeline	Garis waktu
Parent	Orang tua
Children	Anak
Aset	Kumpulan data atau dokumen
Artist	Pekerja Seni
Adopsi	Diambil
Layer	Potongan gambar yang terdapat dalam scene
Desain	Bentuk
Puppet	Alat yang terdapat dalam aplikasi pembuatan animasi
Induk	Pusat
Style	Gaya
Toon	Penekanan
Low	Ringan
Poly	Beberapa atau banyak
Relasi	Hubungan
State	Keadaan
Event	Kejadian
Mutlak	Seutuhnya

Rigging	Mengikat
Transfer	Mengirim
Rendering	Membangun sebuah objek yang sudah diedit
Direktori	Penyimpanan
Ortografi	Penulisan ejaan sebuah bahasa
Paralaks	Perubahan kedudukan sudut dari dua titik diam
Default	Kembali ke awal
Observasi	Teknik yang digunakan untuk melihat sebuah fenomena.
Regresi	Metode yang digunakan dalam menentukan sebab akibat pada variabel
Residual	Peninggalan
Error	Tidak berhasil atau kesalahan
Statistic	Catatan angka yang dikumpulkan
Kualitas	Hal yang tidak dapat dihitung secara pasti
Kuantitas	Hal yang dapat dihitung dengan tolak ukur angka
Produksi	Kegiatan yang menghasilkan
Prediksi	Perkiraan
Hipotesis	Anggapan atau jawaban yang bersifat sementara
Responden	Orang yang dimintai tanggapan
Analisis	Penyelidikan terhadap suatu peristiwa

INTISARI

Penelitian ini merupakan sebuah penelitian yang dilakukan untuk menganalisis “Teknik *Parenting* Pembuatan Aset Karakter 2D pada *Game* EDDERKOPP”. Penggunaan *visual* dua dimensi dalam *game* saat ini merupakan sebuah tantangan tersendiri dalam pembuatan sebuah *game*. Banyaknya pembuatan *game* berjenis 3D membuat *game* 2D semakin tersaingi dalam dunia pengembangan *game*. Pembuatan karakter *game* EDDERKOPP sendiri menggunakan teknik *parenting*. Teknik *parenting* merupakan sebuah teknik animasi yang diterapkan pada objek. Penggunaan teknik *parenting* pada umumnya hanya diterapkan pada pembuatan animasi. Pada penelitian ini menyajikan penggunaan teknik *parenting* dalam pembuatan objek karakter pada *game* EDDERKOPP. Penggunaan teknik *parenting* sangat membantu dalam membuat sebuah objek karakter *game* karena, dalam prosesnya penggunaan teknik *parenting* hanya merupakan penggabungan dua penggabungan *layer* yang merupakan *layer parent* dan *layer children*.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif sebagai teknik dalam menganalisis permasalahan yang terjadi dalam *game* EDDERKOPP. Pengambilan sampel yang dilakukan yaitu sebanyak 100 responden. Pengumpulan data dari 100 responden tersebut kemudian diolah dengan menggunakan beberapa pengujian yang dapat mendukung hasil penelitian. Kevalidan sebuah data penelitian tergantung dari data awal yang telah dikumpulkan. Beberapa pengujian yang dilakukan juga sangat penting untuk dilakukan pada data penelitian agar hasil akhir dari analisis data yang dilakukan dapat dipertanggungjawabkan dengan baik. Data yang didapatkan diolah menggunakan SPSS 24.0.

Hasil dari penelitian yang dilakukan menunjukkan hubungan antara variabel independen dan dependen berkaitan satu sama lain. Berdasarkan beberapa pengujian yang telah dilakukan dinyatakan bahwa data penelitian yang telah dilakukan dinyatakan valid dan saling berkaitan satu sama lain.

Kata kunci: Game, Game 2D, Platformer, Teknik Parenting.

ABSTRACT

This research is a study conducted to analyze "Parenting Techniques for Making 2D Character Assets in the EDDERKOPP Game". The use of two-dimensional visuals in games is currently a challenge in making a game. The large number of 3D game creations makes 2D games increasingly competitive in the world of game development. Making your own EDDERKOPP game character using parenting techniques. Parenting technique is an animation technique that is applied to objects. The use of parenting techniques is generally only applied to making animation. This study presents the use of parenting techniques in creating character objects in the EDDERKOPP game. The use of the parenting technique is very helpful in creating a game character object because, in the process the use of the parenting technique is only a merging of two layers which are the parent layer and the children layer.

This study uses quantitative methods as a technique in analyzing the problems that occur in the EDDERKOPP game. Sampling was done as many as 100 respondents. Collecting data from 100 respondents is then processed using several tests that can support the research results. The validity of a research data depends on the initial data that has been collected. Some of the tests carried out are also very important to be carried out on research data so that the final results of the data analysis carried out can be accounted for properly. The data obtained was processed using SPSS 24.0.

The results of the research conducted show the relationship between the independent and dependent variables related to one another. Based on several tests that have been carried out, it is stated that the research data that has been carried out is stated to be valid and related to one another.

Keywords: Games, 2D Games, Platformers, Parenting Techniques.