

**ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME MONOPOLI
SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN PEMBUATAN
GAME SEDERHANA**

SKRIPSI

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



disusun oleh
Musafirul Syahmi
17.82.0163

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME MONOPOLI
SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN PEMBUATAN
GAME SEDERHANA**

SKRIPSI

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



disusun oleh
Musafirul Syahmi
17.82.0163

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME MONOPOLI SEBAGAI
SARANA PEMBELAJARAN PEMBUATAN GAME SEDERHANA**

yang disusun dan diajukan oleh

MUSAFIRUL SYAHMI

17.82.0163

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 26 Januari 2023

Dosen Pembimbing,

Bayu Setiaji, S.Kom., M.Kom.
NIK. 0526048401

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME MONOPOLI SEBAGAI
SARANA PEMBELAJARAN PEMBUATAN GAME SEDERHANA**

yang disusun dan diajukan oleh

MUSAFIRUL SYAHMI

17.82.0163

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Januari 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bernadhed, M.kom
NIK. 190302243

M. Fairul Filza, S.kom, M.Kom
NIK. 190302332

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 26 Januari 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : MUSAFIRUL SYAHMI
NIM : 17.82.0163

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME MONOPOLI SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN PEMBUATAN GAME SEDERHANA

Dosen Pembimbing : Bayu Setiaji, S.Kom., 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 Januari 2023

Yang Menyatakan,

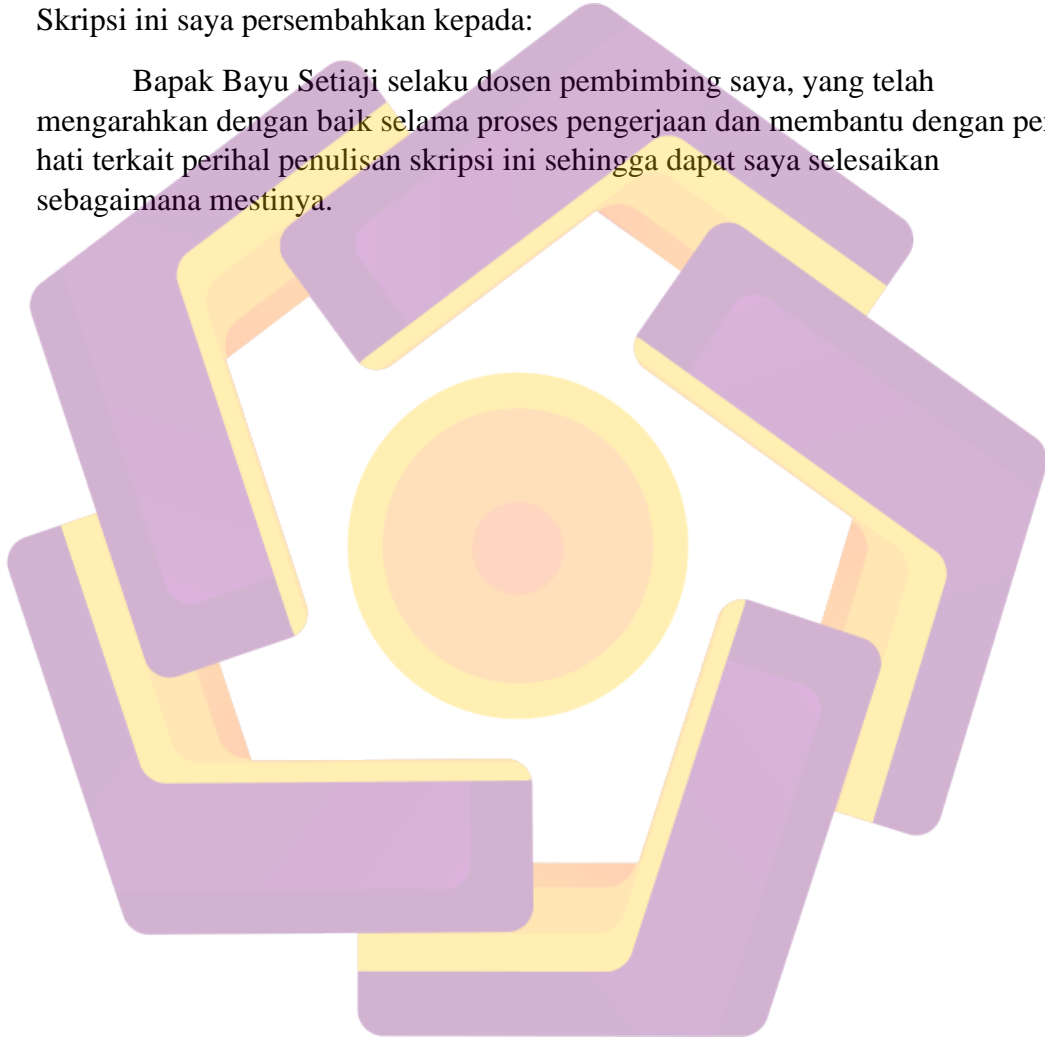


Musafirul Syahmi

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

Bapak Bayu Setiaji selaku dosen pembimbing saya, yang telah mengarahkan dengan baik selama proses pengerjaan dan membantu dengan penuh hati terkait perihal penulisan skripsi ini sehingga dapat saya selesaikan sebagaimana mestinya.



KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Tuhan yang senantiasa kita ucapkan atas limpahan rahmat dan nikmatnya sehingga saya dapat menyelesaikan tugas skripsi yang diberikan.

Adapun tujuan utama penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi syarat kelulusan di Universitas Amikom Yogyakarta yang diberi judul “**ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME MONOPOLI SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN PEMBUATAN GAME SEDERHANA**”.

Ucapan terima kasih saya kepada bapak Bayu Setiaji selaku dosen pembimbing dan kepada semua pihak yang telah membantu dalam penulisan pengerjaan skripsi dari awal hingga dapat diselesaikan.

Mohon maaf apabila terdapat kesalahan dan kekurangan dalam penulisan skripsi, dan saya juga mengharapkan kritik serta saran pembaca agar dapat digunakan sebagai pembelajaran untuk kedepannya.

Yogyakarta, 26 Januari 2023

Penulis

DAFTAR ISI

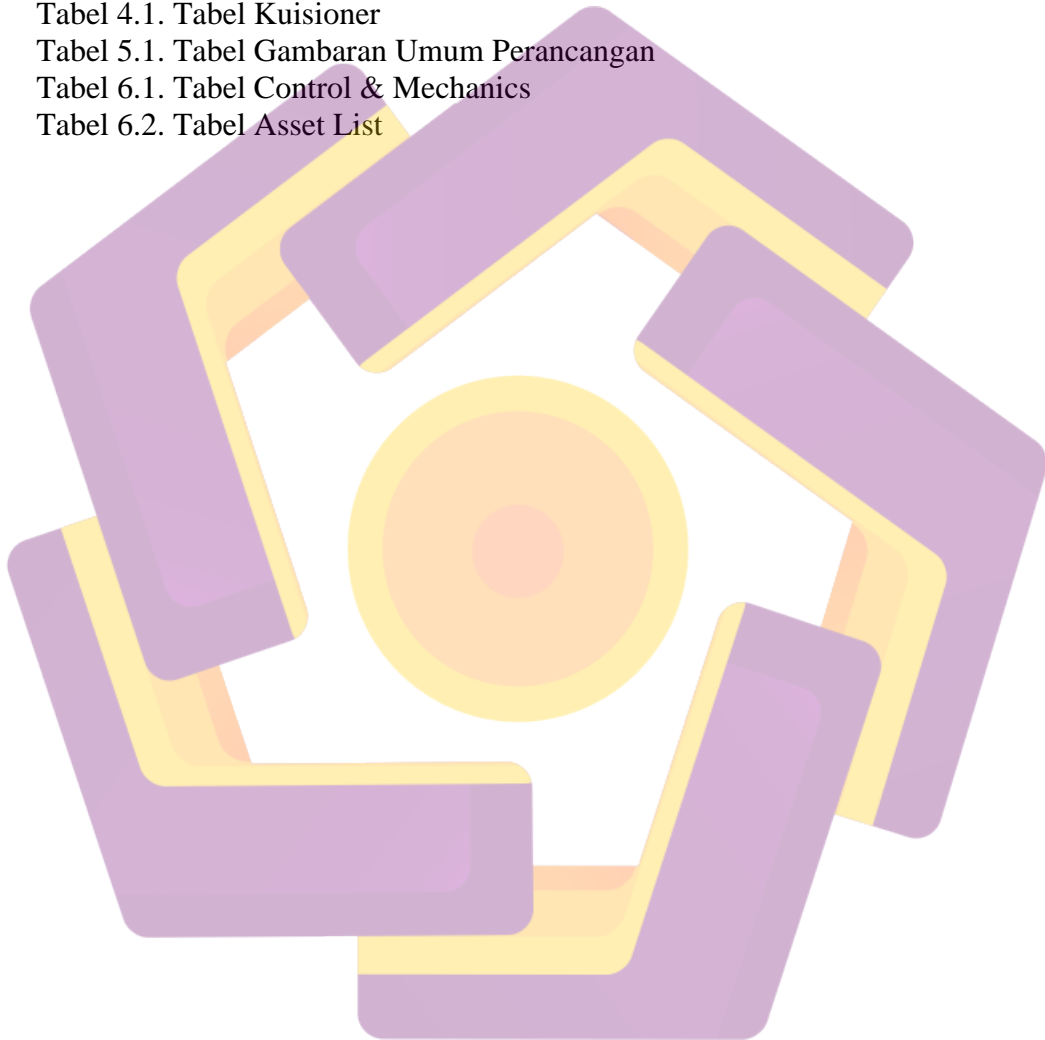
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
INTISARI	xii
ABSTRACT.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	2
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.7 Metode Pengumpulan Data	3
1.8 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II LANDASAN TEORI.....	4
2.1 Kajian Pustaka.....	4
2.1.1 Penelitian Terdahulu.....	4
2.1.2 Tabel Perbandingan	6
2.2 Game	6
2.2.1 Game Menurut Para Ahli.....	7
2.2.2 Sejarah Singkat Game.....	8
2.2.3 Video Game	11
2.2.4 Genre Video Game	12
2.2.5 Manfaat Video Game.....	17

2.2.6 Board Game	17
2.2.7 Pengertian Monopoli	18
2.2.8 Sejarah Monopoli.....	18
2.2.9 Instrumen Monopoli	19
2.2.10 Rating Game	20
2.3 Teori Media Pembelajaran	22
2.3.1 Media Pembelajaran Menurut Para Ahli	23
2.4 Game Development Life-Cycle	26
2.5 Game Design	28
2.5.1 Game Design Document.....	32
2.5.2 Komponen Game Design Document	34
2.6 Metode Action Research	35
2.6.1 Tujuan dan Ciri-Ciri Action Research.....	36
BAB III METODE PENELITIAN	41
3.1 Rancangan Penelitian	41
3.2 Variabel Penelitian	41
3.3 Lokasi Penelitian	41
3.4 Data Penelitian	41
3.4.1 Subyek Penelitian	41
3.4.2 Obyek Penelitian.....	42
3.5 Metode Pengumpulan Data	42
3.5.1 Kuisisioner.....	42
3.6 Gambaran Umum Perancangan.....	45
3.7 Metode Tahapan Action Research	46
3.8 Reduksi Data	48
3.9 Penyajian Data.....	48
3.10 Penarikan Kesimpulan.....	48
3.11 Implementasi Teori Pendidikan Dalam Game Design Document	49
3.11.1 Game Design Document Sebagai Media Pembelajaran	49
3.11.2 Jenis-Jenis Game Design Document	49
3.11.3 Implementasi Game Design Document Terhadap Mahasiswa di Yogyakarta.....	53

3.11.4 Rancangan Game Design Document	54
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	56
4.1 Implementasi Perancangan Game Design Document	56
4.1.1 Title Page	56
4.1.2 Game Overview	56
4.1.3 Genre.....	57
4.1.4 Target Audience.....	57
4.1.5 Rating.....	58
4.1.6 Platform	58
4.1.7 Gameplay	59
4.2 Hasil Pengujian Kuisisioner.....	66
4.2.1 Latar Belakang Responden.....	66
4.2.2 Pre-Test Kuisisioner.....	69
4.2.3 Pembahasan Hasil Kuisisioner	74
4.2.4 Kesimpulan Hasil Kuisisioner.....	83
BAB V PENUTUP	85
5.1 Kesimpulan.....	85
5.2 Saran.....	85
REFERENSI	86

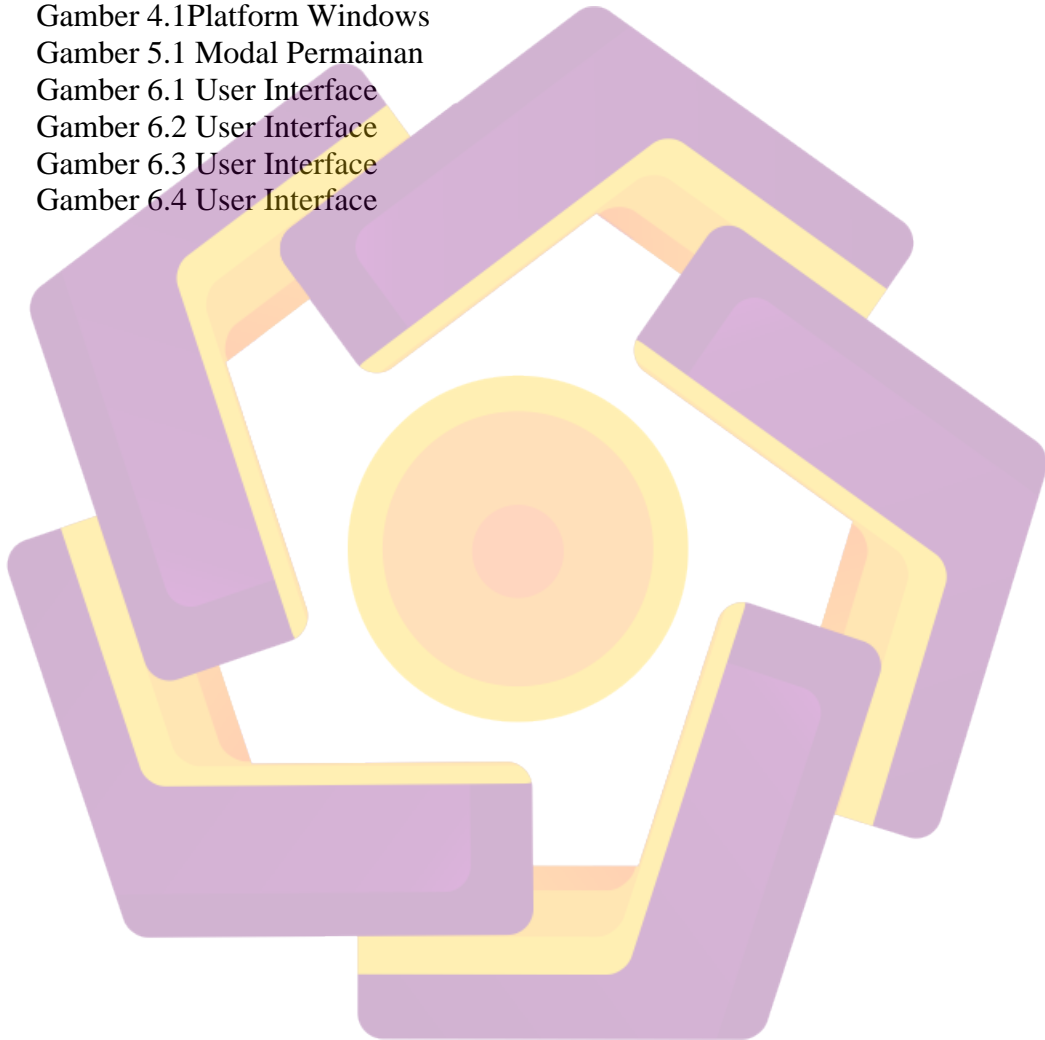
DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Tabel Perbandingan Penelitian	6
Tabel 2.1. Tabel Klasifikasi Permainan IGRS	21
Tabel 3.1. Tabel Action Research	37
Tabel 4.1. Tabel Kuisisioner	43
Tabel 5.1. Tabel Gambaran Umum Perancangan	45
Tabel 6.1. Tabel Control & Mechanics	59
Tabel 6.2. Tabel Asset List	62



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Game Development Life-Cycle	26
Gambar 2.2 Title Page	56
Gambar 3.1 Rating ESRB & IGRS	58
Gambar 4.1 Platform Windows	58
Gambar 5.1 Modal Permainan	59
Gambar 6.1 User Interface	60
Gambar 6.2 User Interface	61
Gambar 6.3 User Interface	61
Gambar 6.4 User Interface	61



INTISARI

Dewasa ini game mulai akrab di berbagai kalangan masyarakat, terutama dikalangan remaja. Tidak hanya menjadi sarana rekreasi, game juga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dalam berbagai diskursus tertentu. Pembelajaran tidak hanya dapat dilakukan dengan memainkan game tertentu, edukasi tentang pembuatan game juga termasuk sebagai pembelajaran yang berguna bagi masyarakat awam agar lebih mengenal aspek-aspek game secara lebih mendalam. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, penulis akan memberikan rancang bangun atau langkah demi langkah bagaimana pembuatan Monopoli sederhana dapat terwujud. Edukasi tentang pembuatan game ini ditujukan untuk siapa saja yang ingin belajar tentang tata cara pembuatan game sederhana dengan menggunakan software Unity.

Kata Kunci: Game, Monopoli, Edukasi, Unity, Game Design Document, Media Pembelajaran.

ABSTRACT

Nowadays, games are becoming familiar in various circles of society, especially among teenagers. Not only as a means of recreation, games can also be used as a medium of learning in certain discourses. Learning can not only be done by playing certain games, education about game making is also included as useful learning for ordinary people to get to know more about game aspects in depth. Therefore, in this research, the author will provide a design or step by step how to make a simple monopoly game can be realized. This education about making games is intended for anyone who wants to learn about how to make simple games using Unity software.

Keyword: *Game, Monopoly, Education, Game Making, Learning Media, Unity Software, Game Design Documen*

