

**PERANCANGAN GAME “LEGEND OF DATUAK”
PENGENALAN TOKOH SEJARAH MINANGKABAU
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi S1 Informatika



Disusun oleh

Al'Fikri Utomo

19.11.2830

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**PERANCANGAN GAME “LEGEND OF DATUAK”
PENGENALAN TOKOH SEJARAH MINANGKABAU
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi S1 Informatika



disusun oleh

AL' FIKRI UTOMO

19.11.2830

Kepada

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

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN GAME “LEGEND OF DATUAK”
PENGENALAN TOKOH SEJARAH MINANGKABAU
BERBASIS ANDROID**

yang disusun dan diajukan oleh

AL' FIKRI UTOMO

19.11.2830

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 30 Maret 2023

Dosen Pembimbing



MUHAMMAD FAIRUL FILZA, S.Kom, M.Kom

NIK. 190302332

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN GAME “LEGEND OF DATUAK” PENGENALAN
TOKOH SEJARAH MINANGKABAU BERBASIS ANDROID

yang disusun dan diajukan oleh

AL'FIKRI UTOMO

19.11.2830

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 30 maret 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216



Ahlihi Masruro, M.Kom
NIK. 190302148



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



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 30 Maret 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 : AL' FIKRI UTOMO

NIM : 19.11.2830

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**PERANCANGAN GAME "LEGEND OF DATUAK" PENGENALAN
TOKOH SEJARAH MINANGKABAU BERBASIS ANDROID**

Dosen Pembimbing : Muhammad Fairul Filza, 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, 30 Maret 2023

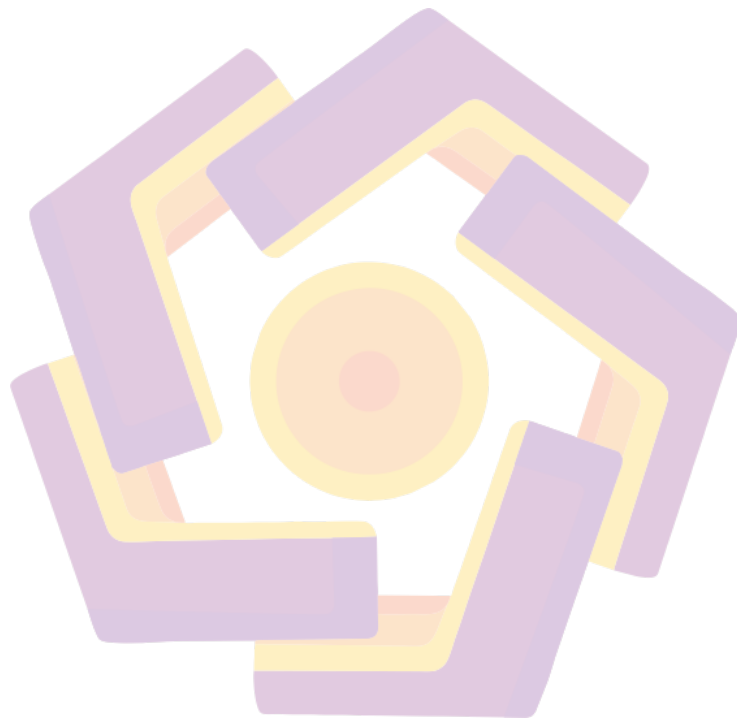
Yang Menyatakan,



Nama Mahasiswa

HALAMAN PERSEMBAHAN

(Bila ada) Halaman ini berisi kepada siapa skripsi dipersembahkan. Ditulis dengan singkat, resmi, sederhana, tidak terlalu banyak, serta tidak menjerus ke penulisan informal sehingga mengurangi sifat resmi laporan ilmiah.



KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb. Puji syukur panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan segala berkah dan karunia-Nya, memberikan kekuatan dan kesabaran serta mempermudah jalan menuju kemudahan sehingga saya dapat menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir ini yang berjudul “PERANCANGAN GAME “LEGEND OF DATUAK” PENGENALAN TOKOH SEJARAH MINANGKABAU BERBASIS ANDROID” Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat akademik bagi seluruh mahasiswa Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Amikom Yogyakarta untuk mendapatkan gelar S1. Dalam penyusunan Tugas Akhir ini penulis banyak menerima bimbingan, arahan, motivasi serta di bantu oleh berbagai pihak, baik langsung maupun tidak langsung. Penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terimakasih kepada :

1. Kepada kedua orang tua atas segala Doa, Pengorbanan dan Kepercayaan yang mereka berikan kepada saya, sehingga saya dapat mencapai akhir ini.
2. Kakak dan adik yang selalu memberikan semangat serta dukungan kepada saya.
3. Bapak Prof, Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Muhammad Fairul Filza, S.Kom, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan Bimbingan dan Sarannya kepada saya.
5. Seluruh Teman serta Sahabat yang telah menemani serta memberikan dorongan Motivasi sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
6. Rekan – Rekan Mahasiswa Teknik Informatika angkatan 2019 yang telah berjuang bersama saya dan melewati masa – masa kuliah.
7. Untuk seluruh Staff dan Dosen Pengajar Fakultas Teknik Universitas Amikom Yogyakarta.

Wassalamualaikum Wr.Wb.



Yogyakarta, 30 Maret 2023

Al'Fikri Utomo

PERANCANGAN GAME “LEGEND OF DATUAK” PENGENALAN TOKOH SEJARAH MINANGKABAU BERBASIS ANDROID	I
PERANCANGAN GAME “LEGEND OF DATUAK” PENGENALAN TOKOH SEJARAH MINANGKABAU BERBASIS ANDROID	II
HALAMAN PERSETUJUAN.....	III
HALAMAN PENGESAHAN.....	IV
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	V
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	VI
KATA PENGANTAR	VII
DAFTAR ISI.....	VIII
INTISARI	XI
ABSTRACT.....	XII
BAB I.....	Error! Bookmark not defined.
PENDAHULUAN	Error! Bookmark not defined.
1. Latar Belakang	Error! Bookmark not defined.
1.1 Rumusan Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
1.2 Batasan Masalah	Error! Bookmark not defined.
1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1.4 Manfaat Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.4.1 Manfaat bagi penulis.....	Error! Bookmark not defined.
1.4.2 Manfaat Bagi Pengguna.....	Error! Bookmark not defined.
1.5 Metode Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	Error! Bookmark not defined.
1.5.2 Metode Pengembangan	Error! Bookmark not defined.
1.5.3 Uji Coba Program (Testing).....	Error! Bookmark not defined.
1.6 Sistematika Penulisan	Error! Bookmark not defined.
BAB II.....	Error! Bookmark not defined.
LANDASAN TEORI.....	Error! Bookmark not defined.
2. Tinjauan Pustaka.....	Error! Bookmark not defined.
2.2 Konsep Dasar Dan Pengertian Game.....	Error! Bookmark not defined.
2.2.1 Genre Game	Error! Bookmark not defined.

2.3	Cerita Rakyat	Error! Bookmark not defined.
2.3.1	Jenis Cerita Rakyat	Error! Bookmark not defined.
2.4	Platform Game	Error! Bookmark not defined.
2.5	Pengertian Dan Sejarah Android	Error! Bookmark not defined.
2.5.1	Jenis Android	Error! Bookmark not defined.
2.6	Unity	Error! Bookmark not defined.
2.6.1	Scene	Error! Bookmark not defined.
2.6.2	GameObjects	Error! Bookmark not defined.
2.7	C#	Error! Bookmark not defined.
2.8	Metode Analisis	Error! Bookmark not defined.
2.8.1	Analisis Kebutuhan	Error! Bookmark not defined.
2.8.2	Analisis Kelayakan	Error! Bookmark not defined.
2.9	Metode Pengembangan	Error! Bookmark not defined.
2.9.1	Game Development Life Cycle (GDLC)	Error! Bookmark not defined.
2.10	Metode Implementasi	Error! Bookmark not defined.
2.11	Metode Testing	Error! Bookmark not defined.
BAB III	Error! Bookmark not defined.
	METODE PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
3.1	Gambaran Umum	Error! Bookmark not defined.
3.1.1	Design	Error! Bookmark not defined.
3.2	Alur Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.2.1	Pra Produksi	Error! Bookmark not defined.
3.2.2	Produksi	Error! Bookmark not defined.
3.2.3	Testing	Error! Bookmark not defined.
3.2.4	Beta	Error! Bookmark not defined.
3.2.5	Release	Error! Bookmark not defined.
3.3	Alat Dan Bahan	Error! Bookmark not defined.
3.3.1	Alat	Error! Bookmark not defined.
3.3.2	Bahan	Error! Bookmark not defined.
3.3.3	Observasi Program Sejenis dan Media Sejenis	Error! Bookmark not defined.
3.3.4	Analisis Kebutuhan	Error! Bookmark not defined.

3.3.5	Alur Permainan	Error! Bookmark not defined.
3.3.6	Rancangan Antar Muka	Error! Bookmark not defined.
3.3.7	Desain Karakter	Error! Bookmark not defined.
BAB IV		Error! Bookmark not defined.
HASIL DAN PEMBAHASAN.....		Error! Bookmark not defined.
4.1	Implementasi Antarmuka.....	Error! Bookmark not defined.
4.1.1	Implementasi Tampilan Menu Utama.....	Error! Bookmark not defined.
4.1.2	Implementasi Pada Stage Yang Ada Di Dalam Game	Error! Bookmark not defined.
	defined.	
4.1.4	Implementasi Tampilan About atau Info	Error! Bookmark not defined.
4.1.5	Implentasi Tampilan Menu Pause.....	Error! Bookmark not defined.
4.1.6	Implementasi Tampilan ketika Game Berhasil Ditamatkan	Error!
	Bookmark not defined.	
4.2	Pengujian (Testing).....	Error! Bookmark not defined.
4.2.1	Pengujian Alpha.....	Error! Bookmark not defined.
4.2.2	Pengujian Beta	Error! Bookmark not defined.
4.3	Distribusi.....	Error! Bookmark not defined.
BAB V		Error! Bookmark not defined.
PENUTUP		Error! Bookmark not defined.
5.1	Kesimpulan	Error! Bookmark not defined.
5.2	Saran	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA		Error! Bookmark not defined.

INTISARI

Tujuan yang hendak dicapai dalam Tugas Akhir ini adalah untuk merancang dan membuat sebuah game bertema cerita rakyat yang dapat dijalankan di Smartphone berbasis Android. Hal ini di latarbelakangi oleh kurangnya Pengetahuan anak zaman sekarang dalam mengenal cerita rakyat. Dengan menggunakan Game sebagai media dalam melestarikan cerita rakyat Indonesia yang mulai dilupakan, penulis akan membuat cerita rakyat menjadi lebih mengasikkan dan juga seru.

Metode Pengembangan dalam pembuatan game bertema cerita rakyat ini dibangun dengan menggunakan metode Pengembangan sistem Game Development Life Cycle (GDLC) oleh Luther Sutopo dengan enam tahapan yaitu : konsep, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian, dan distribusi. Hasil dari pengembangan metode GDLC ini adalah sebuah Game Platforms yang bertema Cerita rakyat Datuak Parpatiah Nan Sabatang yang berjudul “Legend Of Datuak” yang dapat dijalankan di Smartphone. Dalam pembuatannya penulis menggunakan Software utama yaitu Unity.

Dengan dibuatnya game ini, penulis berharap dapat melestarikan cerita rakyat Indonesia yang sudah mulai ditinggalkan oleh anak zaman sekarang.

Kata-kunci: Game, Android, Datuak Parpatiah Nan Sabatang, Unity

ABSTRACT

The goal to be achieved in this final project is to design and create a folklore themed game that can be run on Android based Smartphone. This is based on the lack of knowledge of today's children in knowing folklore. By using games as a medium in preserving Indonesian folklore which is starting to be forgotten, the writer will make folklore even more fun and exciting.

The development method in making this folklore themed game was built using the Game Development Life Cycle (GDLC) system development method by Luther Sutopo with six stages, namely: concept, design, material collection, manufacture, testing, and distribution. The result of the development of the GDLC method is a Game Platform with the theme of the Datuak Parpatiah Nan Sabatang folklore entitled "Legend Of Datuak " which can be run on a Smartphone. In making the writer used the main software, namely Unity.

With the creation of this game, the writer hopes to preserve the Indonesian folklore that children today have started to abandon.

Keywords: *Game, Android, Datuak Parpatiah Nan Sabatang, Unity*



