

PEMBUATAN GAME ANDROID “DREAMING UNTIL MORNING”

MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2

SKRIPSI



**disusun oleh
Robbil Nur Rachman**

13.12.7761

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2020

**PEMBUATAN GAME ANDROID “DREAMING UNTIL MORNING”
MENGUNAKAN CONSTRUCT 2**

TUGAS AKHIR

Untuk Memenuhi Persyaratan
Gelar Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



**disusun oleh
Robbil Nur Rachman
13.12.7761**

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN GAME ANDROID "DREAMING UNTIL MORNING"
MENGUNAKAN CONSTRUCT 2**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Robbil Nur Rachman
13.12.7761

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 15 Januari 2020

Dosen Pembimbing,



Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

PENGESAHAN
SKRIPSI
PEMBUATAN GAME ANDROID “DREAMING UNTIL MORNING”
MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Robbil Nur Rachman
13.12.7761

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 15 Januari 2020
Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bambang Sudarvatno, Drs., M.M.
NIK. 190302029



Bavu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216



Moch Farid Fauzi, M.Kom
NIK. 190302284



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
pada tanggal 15 Januari 2020

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krisnawati, S.Si, M.T.
NIK. 190302038



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, 15-01-2020



Nama: Robbil Nur Rachman

NIM. 13.12.7761

MOTTO

”Kita tunjukkan bahwa kita adalah benar-benar orang yang ingin merdeka, Lebih baik kita hancur lebur daripada tidak merdeka”

(Bung Tomo)

”He is with you, where you may be, and Allah is seeing your deeds”

(Q.S Al-Hadid: 4)



PERSEMBAHAN

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Alhamdulillah puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT. Dengan rahmat, karunianya dan ijinnya, dan dalam kesempatan pada saat ini, penulis mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT, *Alhamdulillah hirobbil alamin*. Yang mengizinkan dan meridokan untuk mencapai pencapaian pada saat ini.
2. Kepada orang tua saya Soemarno, SH., MH, Triyatmi Yuliaty. Terimakasih telah bertanggung jawab atas membesarkan dan memberikan semua yang di butuhkan untuk pencapaian pada saat ini.
3. Kepada Prof. Dr. M. Suyanto, M.M, pendiri Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Kepada wali dosen Tahajudin Sudibyoy, Drs. M.A, dosen pembimbing Bayu Setiaji, M.Kom, dan dosen penguji Bambang Sudaryatno, Drs., M.M., Moch Farid Fauzy, M.Kom.
6. Kepada keluarga besar Universitas AMIKOM Yogyakarta.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT. *allhamdulillah* karya ilmiah yang di tulis oleh penulis berjudul "*Dreaming Until Morning*" dapat diselesaikan. Dan untuk mendapatkan gelar sarjana komputer (S.Kom) di "Universitas Amikom Yogyakarta".

Di harapkan *video game* yang berjudul "*Dreaming Until Morning*" dapat membantu memberikan materi cara pembuat *video game visual novel* dan *arcade* dengan menggunakan *engine construct 2*.

Penulis memohon maaf sebesar-besar bila ada kesalahan terhadap karya ilmiah yang dibuat ini, dan penulis sudah berusaha membuat sebenar-benarnya dan sebaik mungkin, dan kesempurnaan hanya milik Allah SWT.

Akhir kata *Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*.

DAFTAR ISI

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.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
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.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Metode Pengembangan.....	4
1.6.3 Metode Perancangan.....	5
1.6.4 Metode Pembuatan.....	5
1.6.5 Metode Pengujian.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	6

BAB II Landasan Teori.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 Video Game	8
2.2.1 Game.....	8
2.2.2 Sejarah Video Game	9
2.2.3 Genre Video Game	9
2.2.4 Video Game Berdasarkan Genre	9
2.2.5 Rating Video Game	13
2.2.6 Game Development Life Cycle	16
2.2.7 Game Design Document.....	18
2.2.8 Element Dalam Video Game	19
2.2.9 Diagram Alur	22
2.2.10 Struktur Navigasi	25
2.3 Perangkat Lunak	26
2.3.1 Android.....	26
2.3.2 Construct 2.....	26
2.3.3 Desain	27
2.3.4 Art	28
2.3.5 Audio Visual.....	28
2.3.6 Developer.....	29
BAB III Analisis Dan Perancangan	30
3.1 Analisis Kebutuhan Sistem.....	30
3.1.1 Kebutuhan Fungsional	30
3.1.2 Kebutuhan Non-Fungsional.....	30
3.1.3 Kebutuhan Perangkat Keras.....	31
3.1.4 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	32
3.1.5 Analisis Kelayakan	33

3.1.6	Analisis Kelayakan Teknologi.....	33
3.1.7	Analisis Kelayakan Hukum	33
3.1.8	Analisis Kelayakan Operasional.....	34
3.1.9	Sumber Daya Manusia.....	34
3.2	Game Design Document	34
3.2.1	Video Game Overview	34
3.2.2	Game Play Document	35
3.2.2.1	Objective.....	35
3.2.2.2	Gameplay Flow.....	35
3.2.2.3	Player	36
3.2.2.4	Control	36
3.2.2.5	Story.....	37
3.2.2.6	On/Off.....	37
3.2.2.7	Index	38
3.2.2.8	Input Nama	38
3.2.2.9	Musuh	39
3.2.2.10	Point Skor	39
3.2.2.11	Health Point	40
3.2.2.12	Kalah.....	40
3.2.2.13	Jenis Musuh	41
3.2.2.14	Aturan	41
3.3	Interface Video Game Document	42
3.3.1	Resolusi Interface	42
3.3.2	Desain Video Game Document	44
3.3.3	Video Game Sound Document	46
3.3.4	Perancangan Flowchart.....	48
3.3.4.1	Struktur Navigasi Non Linier	48

3.3.4.2	Diagram Alur	49
BAB IV Implementasi Dan Pembahasan		51
4.1	Implementasi	51
4.2	Proses Pembuatan Video Game	52
4.2.1	Construct 2	52
4.2.2	Layout Mulai	52
4.2.3	Layout Input Nama	53
4.2.4	Layout Tutorial Game	54
4.2.5	Layout Story Game	56
4.2.6	Layout Gameplay	57
4.2.7	Layout Gameplay Baik & Buruk	58
4.2.8	Layout End	59
4.2.9	Layout Player	60
4.2.10	Layout Musuh Lantai	61
4.2.11	Layout Musuh Pelahap	62
4.2.12	Kayout Musuh Jatuh	63
4.2.13	Event Sheet Sistem Darah	64
4.2.14	Event Sheet Sistem Paused & Mute	65
4.2.15	Event Sheet Sistem Point Skor	65
4.3	Proses Pembuatan Animasi	66
4.3.1	Krita	66
4.3.2	Animasi Video Game	66
4.4	Proses Pembuatan Sound Efek	67
4.4.1	Audacity	67
4.4.2	Sound Video Game	68
4.4.3	A73 Piano Station	68
4.5	Export Video Game Ke Android	69



4.5.1	Adobe Phonegap Build	69
4.6	Testing Dreaming Until Morning	70
4.6.1	Testing Gameplay	70
4.6.2	Display Rotasi Testing.....	70
4.6.3	Gameplay Testing Mulai	71
4.6.4	Gameplay Testing Rank Menu	72
4.6.5	Gameplay Testing Input Nama	73
4.6.6	Gameplay Testing Cerita	74
4.6.7	Gameplay Testing Tutorial Game.....	75
4.6.8	Gameplay Testing Gameplay Baik & Buruk	76
4.6.9	Gameplay Testing Gameplay End	78
4.6.10	Gameplay Testing Likert	79
BAB V	Kesimpulan Dan Saran	81
5.1	Kesimpulan	81
5.2	Saran	82
	Daftar Pustaka	83

DAFTAR TABEL

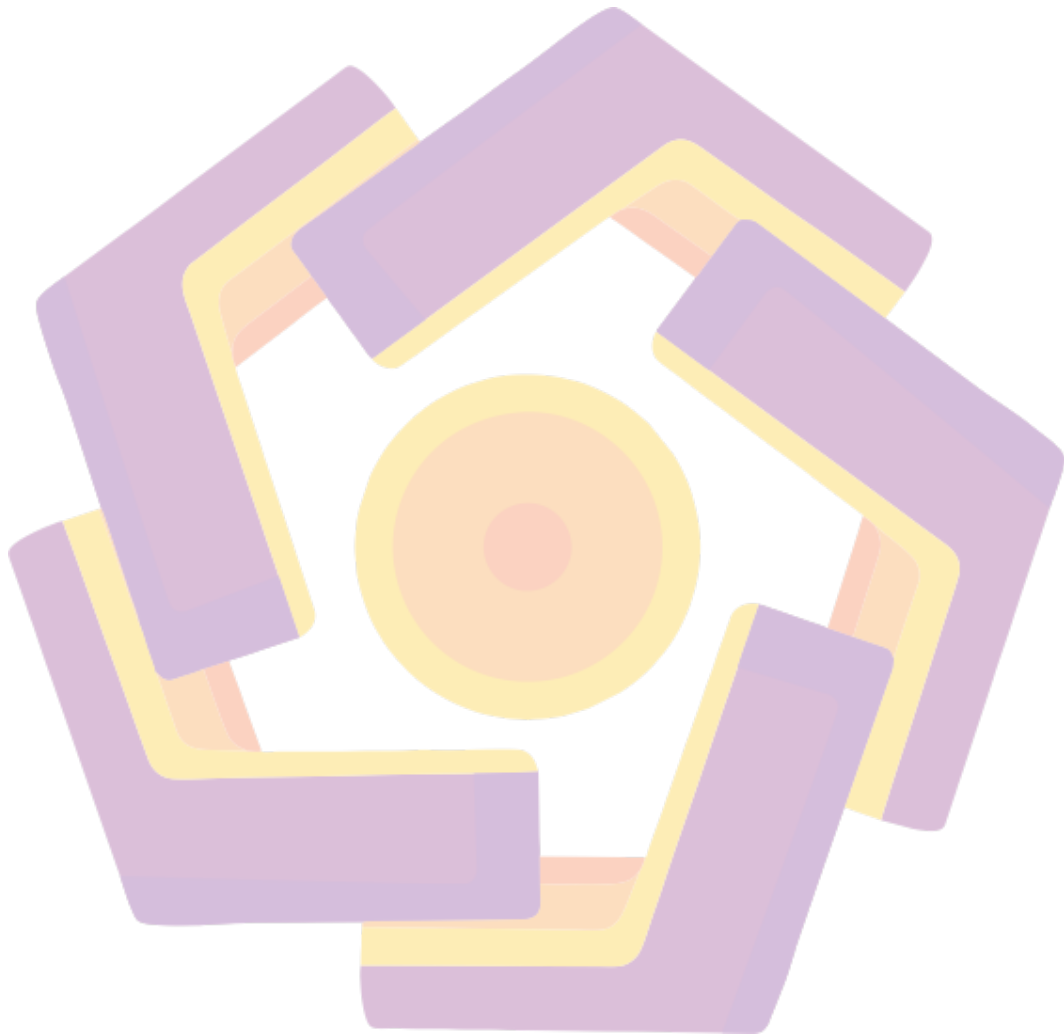
Tabel 2.1	Jenis Batasan Umur Genre	13
Tabel 2.2	Simbol Flowchart	22
Tabel 3.1	Perangkat Keras.....	31
Tabel 3.2	Perangkat Lunak.....	32
Tabel 3.3	Sumber Daya Manusia	34
Tabel 3.4	Interface Video Game	43
Tabel 3.5	Desain Video Game	44
Tabel 3.6	Sound Video Game	46
Tabel 4.1	Gameplay Testing Mulai	71
Tabel 4.2	Gameplay Testing Rank Menu.....	72
Tabel 4.3	Gameplay Testing Input Nama	73
Tabel 4.4	Gameplay Testing Cerita.....	74
Tabel 4.5	Gameplay Testing Tutorial Game	75
Tabel 4.6	Gameplay Testing Baik & Buruk.....	76
Tabel 4.7	Gameplay Testing Gameplay End.....	78
Tabel 4.8	Skala Jawaban	79
Tabel 4.9	Kriteria Skala.....	79
Tabel 4.10	Gameplay Testing Likerts	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Player.....	36
Gambar 3.2	Control.....	36
Gambar 3.3	Story	37
Gambar 3.4	On/Off.....	37
Gambar 3.5	Index	38
Gambar 3.6	Input Nama	38
Gambar 3.7	Musuh.....	39
Gambar 3.8	Point Skor	39
Gambar 3.9	Point Health.....	40
Gambar 3.10	Kalah.....	40
Gambar 3.11	Jenis Musuh.....	41
Gambar 3.12	Resolusi	42
Gambar 3.13	Struktur Navigasi Non Linier	49
Gambar 3.14	Diagram Alur.....	50
Gambar 4.1	Layout Mulai	52
Gambar 4.2	Event Sheet Mulai	53
Gambar 4.3	Layout Input Nama.....	53
Gambar 4.4	Event Sheet Input Nama.....	54
Gambar 4.5	Layout Tutorial Game	55
Gambar 4.6	Event Sheet Tutorial Game	55
Gambar 4.7	Layout Story Game.....	56
Gambar 4.8	Event Sheet Story Game.....	56
Gambar 4.9	Layout Gameplay	57
Gambar 4.10	Event Sheet Gameplay	57
Gambar 4.11	Layout Gameplay Baik & Buruk.....	58

Gambar 4.12	Event Sheet Gameplay Baik & Buruk.....	59
Gambar 4.13	Layout Layout End.....	59
Gambar 4.14	Event Sheet End.....	60
Gambar 4.15	Layout Player.....	60
Gambar 4.16	Event Sheet Player.....	61
Gambar 4.17	Layout Musuh Lantai.....	61
Gambar 4.18	Event Sheet Musuh Lantai.....	62
Gambar 4.19	Layout Musuh Pelahap.....	62
Gambar 4.20	Event Sheet Musuh Pelahap.....	63
Gambar 4.21	Layout Musuh Jatuh.....	63
Gambar 4.22	Event Sheet Musuh Jatuh.....	64
Gambar 4.23	Event Sheet Sistem Darah.....	64
Gambar 4.24	Event Sheet Sistem Paused & Muted.....	65
Gambar 4.25	Event Sheet Sistem Point Skor.....	66
Gambar 4.26	Krita.....	66
Gambar 4.27	Animasi Video Game.....	67
Gambar 4.28	Audacity.....	67
Gambar 4.29	Sound Video Game.....	68
Gambar 4.30	A73 Piano Station.....	68
Gambar 4.31	Export Video Game ke Android.....	69
Gambar 4.32	Adobe Phonegap Build.....	70
Gambar 4.33	Display Rotasi Testing.....	71
Gambar 4.34	Gameplay Testing Mulai.....	72
Gambar 4.35	Gameplay Testing Rank Menu.....	72
Gambar 4.36	Gamepay Testing Input Nama.....	73
Gambar 4.37	Gameplay Testing Cerita.....	74
Gambar 4.38	Gameplay Testing Tutorial Game.....	75

Gambar 4.39 Gameplay Testing Gameplay Baik & Buruk.....77
Gambar 4.40 Gameplay Testing Gameplay End.....78



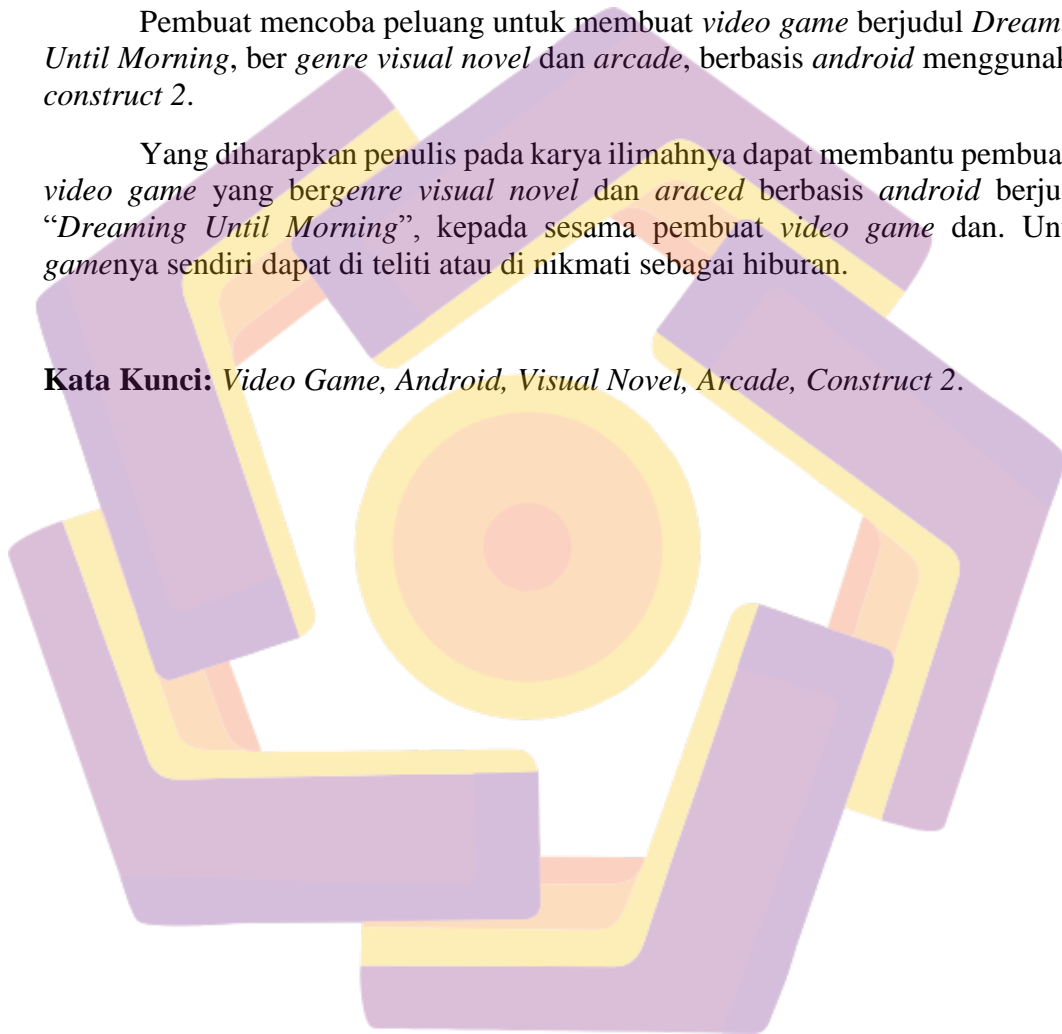
INTISARI

Dikutip dari “websindo.com”, pengguna *smartphone* di Indonesia pada tahun 2019 mencapai 355,5 juta. Dalam pembuatan *video game* berbasis sistem operasi *android* memberikan peluang besar pada pembuatnya atau disebut *developer game*.

Pembuat mencoba peluang untuk membuat *video game* berjudul *Dreaming Until Morning*, ber genre *visual novel* dan *arcade*, berbasis *android* menggunakan *construct 2*.

Yang diharapkan penulis pada karya ilimahnya dapat membantu pembuatan *video game* yang bergenre *visual novel* dan *araced* berbasis *android* berjudul “*Dreaming Until Morning*”, kepada sesama pembuat *video game* dan. Untuk gamenya sendiri dapat di teliti atau di nikmati sebagai hiburan.

Kata Kunci: *Video Game, Android, Visual Novel, Arcade, Construct 2.*



ABSTRACT

Quoted from "websindo.com", smartphone users in Indonesia in 2019 reached 355.5 million. In the manufacture of video games based on the Android operating system provides a great opportunity for the makers or called game developers.

*The creator tried the opportunity to make a video game titled *Dreaming Until Morning*, a genre of visual novels and arcades, based on Android using construct 2.*

*It is expected that the writer in his scientific work can help create a video game with an Android-based visual novel and arcade genre titled "*Dreaming Until Morning*", for fellow video game makers and. The game itself can be studied or enjoyed as entertainment.*

Keyword: *Video Game, Android, Visual Novel, Arcade, Construct 2.*

