

**PENGEMBANGAN GAME "JAYA NUSANTARA" BERUNSUR  
BUDAYA JAWA MENGGUNAKAN UNITY2D BERBASIS  
ANDROID**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**HANIF WIJANGKORO**

**19.82.0704**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2023**

**PENGEMBANGAN GAME "JAYA NUSANTARA" BERUNSUR  
BUDAYA JAWA MENGGUNAKAN UNITY2D BERBASIS  
ANDROID**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**HANIF WIJANGKORO**

**19.82.0704**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2023**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN GAME "JAYA NUSANTARA" BERUNSUR BUDAYA  
JAWA MENGGUNAKAN UNITY2D BERBASIS ANDROID**

yang disusun dan diajukan oleh

**Hanif Wijangkoro**

**19.82.0704**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 31 Juli 2023

**Dosen Pembimbing,**



**Bayu Setiaji, M.Kom**

**NIK. 190302216**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN GAME "JAYA NUSANTARA" BERUNSUR BUDAYA  
JAWA MENGGUNAKAN UNITY2D BERBASIS ANDROID**

yang disusun dan diajukan oleh

**Hanif Wijangkoro**

**19.82.0704**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 31 Juli 2023

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Bhanu Sri Nugraha, M.Kom**  
**NIK. 190302164**

**Theopilus Bayu Sasongko, S.Kom, M.Eng**  
**NIK. 190302375**

**Bayu Setiaji, M.Kom**  
**NIK. 190302216**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 1 Agustus 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 : Hanif Wijangkoro  
NIM : 19.82.0704

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

### **PENGEMBANGAN GAME "JAYA NUSANTARA" BERUNSUR BUDAYA JAWA MENGGUNAKAN UNITY2D BERBASIS ANDROID**

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, 1 Agustus 2023

Yang Menyatakan,

  
  
Hanif Wijangkoro

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat dan ridha-Nya sehingga peneliti yang juga menjadi penulis serta penyusun skripsi ini dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini peneliti ajukan sebagai syarat kelulusan program strata satu (S1) program studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.

Adapun dalam penyusunan skripsi ini, peneliti berterima kasih atas beberapa pihak yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikannya. Peneliti ucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT atas segala rahmat dan hidayahnya hingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Ibunda Sekar Kirana Jati dan Ayahanda Hariono Edi Purwanto yang merupakan pendukung terbaik bagi peneliti selama perjalanan hidup peneliti hingga berhasil meraih gelar S.Kom.
3. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Bapak Agus Purwanto, M.Kom, selaku Ketua Program Studi S1 Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
6. Bapak Bayu Setiaji, S.Kom., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dalam penyusunan skripsi.
7. Bapak M. Fairul Firza, M.Kom. selaku Dosen Game yang telah mengajar.
8. Segenap Ibu dan Bapak Dosen Program Studi S1 Teknologi Informasi serta Staff Tata Usaha atas didikan dan bimbingannya selama ini.
9. Semua teman-teman baik yang telah membantu penulis ketika penulis sedang merasa kesulitan.

Yogyakarta, 22 Juli 2023

Penulis

## DAFTAR ISI

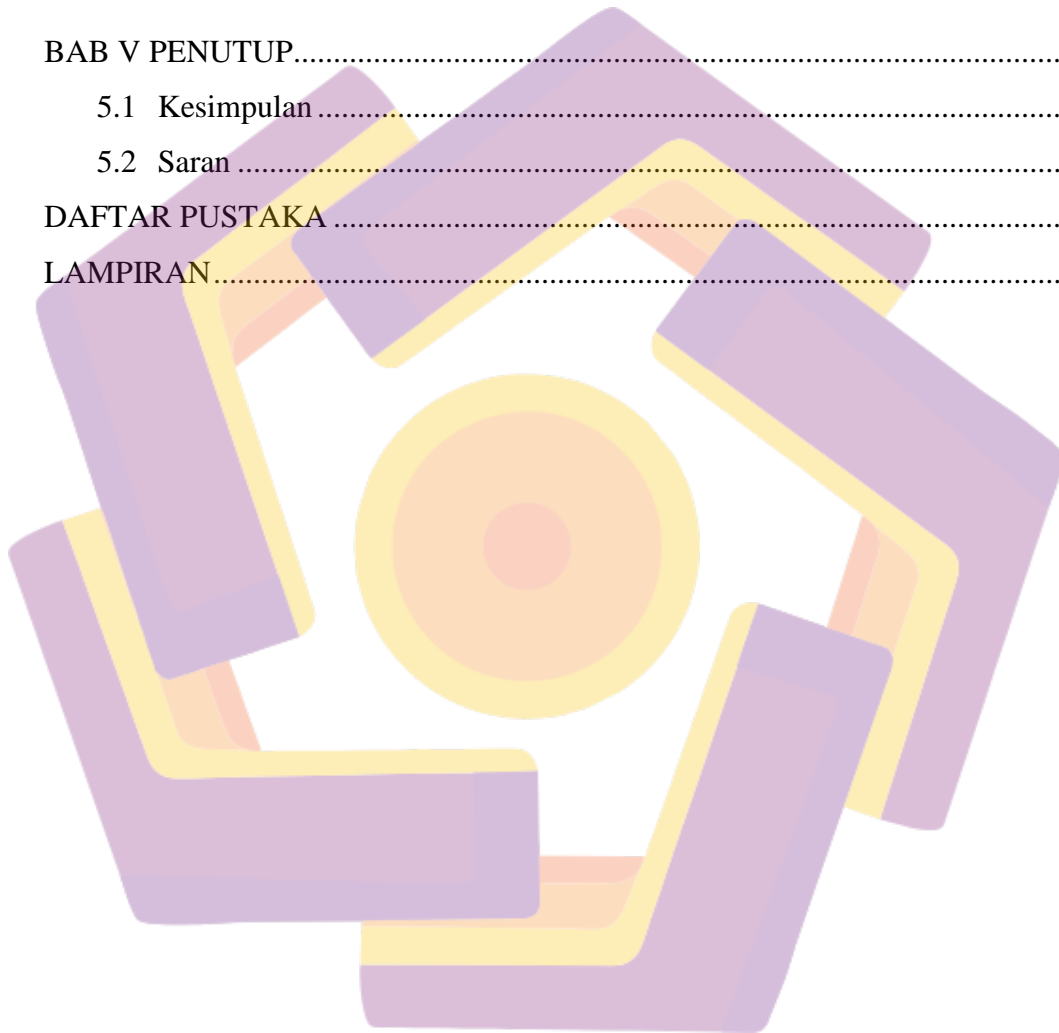
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	x
INTISARI.....	xi
ABSTRACT.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	13
1.1 Latar Belakang.....	13
1.2 Rumusan Masalah.....	14
1.3 Batasan Masalah .....	14
1.4 Tujuan Penelitian .....	14
1.5 Metodologi Penelitian.....	14
1.5.1. Metode Kepustakaan.....	14
1.5.2. Metode Pengembangan Game .....	15
1.6 Sistematika Penulisan .....	15
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	17
2.1 Studi Literatur .....	17
2.2 Dasar Teori .....	20
2.2.1 Game .....	20
2.2.2 Game Development Life Cycle ( GDLC ).....	25
2.2.3 Game Design Document ( GDD ).....	26
2.2.4 Android .....	27
2.2.5 Unity.....	27



2.2.6	Budaya Jawa .....	28
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>29</b>
3.1	Alur Penelitian .....	29
3.2	Struktur Navigasi Game.....	30
3.3	Game Design Document.....	34
3.3.1	Analisis Game .....	34
3.3.2	Gambaran Umum.....	34
3.3.3	Rating .....	34
3.3.4	Platform.....	34
3.3.5	Cerita dan Karakter .....	34
3.3.6	Background.....	36
3.3.7	Storyboard .....	36
3.3.8	Gameplay Overview .....	38
3.3.9	Player Experience .....	38
3.3.10	Gameplay Guidelines.....	39
3.3.11	Game Objective & Rewards .....	39
3.3.12	Gameplay Mechanics.....	39
3.3.13	Design Level .....	40
3.3.14	Control .....	41
3.3.15	Art Style .....	42
3.3.16	Sound .....	42
3.3.17	User Interface.....	43
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>44</b>
4.1	Penerapan GDD kedalam Game .....	44
4.1.1	Perubahan pada Scene “Intro” .....	44
4.1.2	Perubahan pada Scene “MiniBoss”.....	45



4.1.3	Perubahan pada Scene “AfterBoss” .....	46
4.1.4	Build Apk.....	47
4.2	Evaluasi.....	48
4.2.1	Wawancara Ahli Game .....	49
4.2.2	Kuesioner .....	50
BAB V PENUTUP.....		54
5.1	Kesimpulan .....	54
5.2	Saran .....	54
DAFTAR PUSTAKA .....		55
LAMPIRAN.....		57



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Karater.....	35
Tabel 3.2 Background .....	36
Tabel 3.3 StoryBoard .....	36
Tabel 3.4 Game Objective & Rewards .....	39
Tabel 3.5 Game Mechanics.....	39
Tabel 3.6 Design Level .....	40
Tabel 3.7 Control .....	41
Tabel 3.8 Sound & BGM .....	42
Tabel 3.9 UI .....	43
Tabel 4.1 Hasil Wawancara Ahli Game.....	49
Tabel 4.2 Interval Tingkat Intensitas .....	51
Tabel 4.3 Hasil Kuesioner.....	52

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Game Development Life Cycle.....	15
Gambar 3. 1 GDLC pada Game Jaya Nusantara .....	29
Gambar 3. 2 Komponen Button Play .....	30
Gambar 3. 3 Komponen Playable Director.....	31
Gambar 3. 4 Script yang menggunakan OnTriggerer.....	32
Gambar 3. 5 Komponen Playable Director.....	32
Gambar 3. 6 Komponen Playable Director AfterBoss.....	33
Gambar 3. 7 Komponen Playable Director Credits .....	33
Gambar 4.1 Perubahan pada text GameObject “Message(3)”.....	44
Gambar 4.2 Perubahan Pada text GameObject “Boss(1)”.....	45
Gambar 4.3 Perubahan Pada text GameObject “Message(2)”.....	45
Gambar 4.4 Perubahan Pada text GameObject “Message(3)”.....	46
Gambar 4.5 Perubahan Pada text GameObject “Boss(1)”.....	46
Gambar 4.6 Perubahan Pada text GameObject “Message(2)”.....	47
Gambar 4.7 Perubahan Pada text GameObject “Boss(1)”.....	47
Gambar 4.8 Tampilan Build Setting .....	48
Gambar 4.9 Build Game .....	48

## INTISARI

Budaya Jawa adalah budaya yang berasal dari Jawa dan dianut oleh masyarakat Jawa khususnya di Jawa Tengah, DIY dan Jawa Timur. Seiring perkembangan zaman masyarakat terbawa arus globalisasi dan mulai melupakan budaya yang diwariskan nenek moyangnya. Seperti halnya para remaja yang mungkin sudah lupa akan Budaya Jawa yang sudah ada sejak dahulu, kurangnya minat para remaja akan suatu budaya bisa diarahkan kepada apa yang para remaja sukai. Seperti Game yang bisa dijadikan sebagai contoh edukasi Budaya dalam bentuk yang mengasyikan dan menyenangkan sehingga para remaja tidak mudah bosan untuk bermain sambil memahami apa itu Budaya Jawa yang dikemas kedalam Game. Game (Permainan) adalah suatu bentuk penyesuaian diri manusia yang sangat berguna menolong para remaja menguasai kecemasan dan konflik, sebagai cara belajar yang mengasyikan dan menyenangkan. Salah satunya adalah Game pada Smartphone yang berbasis Android. Karena Smartphone bisa dibawa kemana saja sehingga tidak menghalangi para remaja untuk belajar kebudayaan yang sudah dikemas didalam Game yang menyenangkan. Penelitian ini bertujuan mengembangkan sebuah Game yang mengenalkan Budaya Jawa berbasis Android, yang memberikan edukasi pengenalan budaya Jawa sambil bermain dan dapat diakses melalui Android.

**Kata kunci:** Permainan, Edukasi, Remaja, Android

## ABSTRACT

Javanese culture is a culture that originates from Java and is embraced by the Javanese people, especially in Central Java, Yogyakarta and East Java. Along with the times, people are carried away by the flow of globalization and begin to forget the culture inherited from their ancestors. Like teenagers who may have forgotten the Javanese culture that has existed for a long time, the lack of interest among teenagers in a culture can be directed to what teenagers like. Such as games that can be used as examples of cultural education in a form that is fun and enjoyable so that teenagers do not get bored easily to play while understanding what Javanese culture is packaged into games. Game is a form of human adjustment that is very useful in helping teenagers master anxiety and conflict, as a way of learning that is fun and enjoyable. One of them is a game on an Android-based smartphone. Because Smartphones can be taken anywhere so it doesn't prevent teenagers from learning the culture that has been packaged in a fun game. This study aims to develop a game that introduces Javanese culture based on Android, which provides education on the introduction of Javanese culture while playing and can be accessed via Android.

**Keyword:** Game, Education, Teenager, Android