

**ANALISIS CERITA SEJARAH UNTUNG SURAPATI KE DALAM
GAME BERJUDUL JAYA NUSANTARA**

SKRIPSI

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



disusun oleh

MUFID SATRIA BAGASKARA

19.82.0719

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**ANALISIS CERITA SEJARAH UNTUNG SURAPATI KE DALAM
GAME BERJUDUL JAYA NUSANTARA**

SKRIPSI

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



disusun oleh

MUFID SATRIA BAGASKARA

19.82.0719

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

YOGYAKARTA

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS CERITA SEJARAH UNTUNG SURAPATI KE DALAM *GAME*
BERJUDUL JAYA NUSANTARA**

yang disusun dan diajukan oleh

MUFID SATRIA BAGASKARA

19.82.0719

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 3 Juli 2023

Dosen Pembimbing,


Bayu Setiaji, S.Kom., M.Kom.

NIK. 190302216

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS CERITA SEJARAH UNTUNG SURAPATI KE DALAM *GAME*
BERJUDUL JAYA NUSANTARA**

yang disusun dan diajukan oleh

MUFID Satria Bagaskara

19.82.0719

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 3 Juli 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

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

Bernadhed, M.Kom
NIK. 190302243

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 3 Juli 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 : Mufid Satria Bagaskara
NIM : 19.82.0719

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**ANALISIS CERITA SEJARAH UNTUNG SURAPATI KE DALAM GAME
BERJUDUL JAYA NUSANTARA**

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, 3 Juli 2023

Yang Menyatakan,



Mufid Satria Bagaskara

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada yang pertama serta paling utama untuk peneliti sendiri yang telah menyelesaikan skripsi. Meskipun dalam berjalan mengejar gelar S1 ini sendirian dengan berbagai rintangan dan masalah yang datang, peneliti telah berhasil menyelesaikannya. Yang kedua, peneliti persembahkan skripsi ini kepada orang tua, yaitu Ibu Pursilowati dan Bapak Rohiem Anteng Gampang Sinubo, serta seluruh keluarga yang terus mendukung peneliti baik berupa materi, mental, dan juga doa selama peneliti mengenyam pendidikan S1 sampai selesai. Yang ketiga, peneliti persembahkan skripsi ini kepada Bapak Bayu Setiaji selaku dosen pembimbing yang telah mengarahkan dengan baik selama proses pengerjaan dan membantu dengan penuh hari terkait perihal penulisan skripsi ini sehingga dapat saya selesaikan sebagaimana mestinya. Yang keempat, peneliti persembahkan skripsi ini kepada keluarga besar dan juga teman-teman yang terus memberikan dukungan penuh sehingga peneliti kuat dan mampu menyelesaikannya dengan baik. Terakhir, peneliti persembahkan skripsi ini kepada almamater tercinta Universitas Amikom Yogyakarta.

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 Pursilowati dan Ayahanda Rohiem Anteng Gampang Sinubo 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, 3 Juli 2023

Penulis

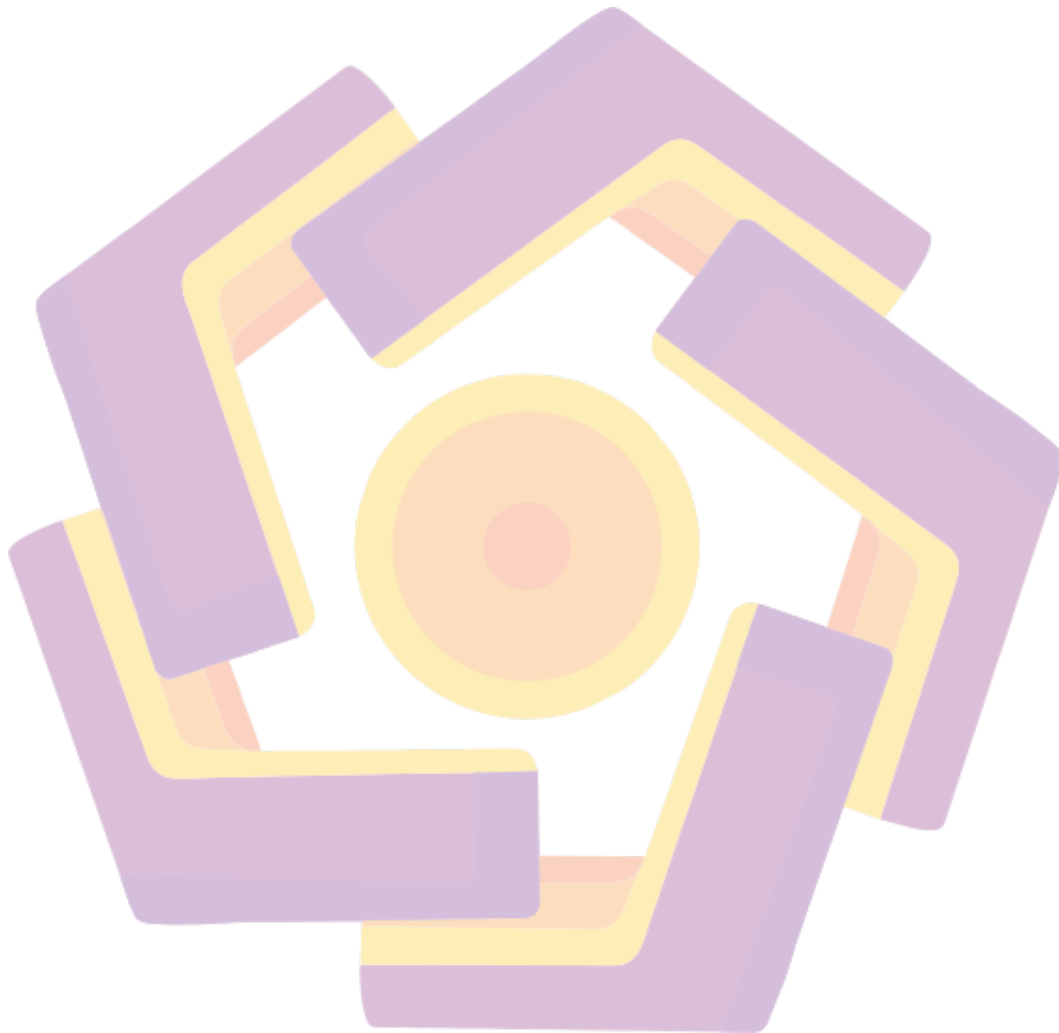
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI	xiii
<i>ABSTRACT</i>	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Metode Penelitian	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.5.2 Metode Perancangan.....	3
1.5.3 Metode Pengujian	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Studi Literatur	5
2.2 Dasar Teori	11
2.2.1 <i>Game</i>	11
2.2.1.1 Sejarah <i>Game</i>	11
2.2.1.2 Genre <i>Game</i>	11
2.2.1.3 Rating <i>Game</i>	15
2.2.2 <i>Game Development Life Cycle</i>	15

2.2.3	<i>Game Design Document</i>	16
2.2.4	<i>Storyboard</i>	16
2.2.5	Cerita Rakyat	16
BAB III METODE PENELITIAN		17
3.1	Objek Penelitian.....	17
3.2	Alur Penelitian	17
3.2.1	Analisis Kebutuhan.....	17
3.2.2	Pengumpulan Data	17
3.2.3	Perancangan	18
3.2.4	Pengujian.....	18
3.3	Alat dan Bahan.....	18
3.3.1	Data Penelitian	18
3.3.2	Metode Studi Pustaka	18
3.3.3	Cerita Sejarah Untung Surapati	18
3.3.4	Analisis Kebutuhan.....	22
3.3.4.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	22
3.3.5	Alat/Instrumen	22
3.3.5.1	Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	22
3.3.5.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	22
3.3.5.3	Kebutuhan <i>Brainware</i>	23
3.4	Analisis Adaptasi	23
3.4.1	Bagian Cerita	23
3.4.2	Karakter.....	23
3.4.3	<i>Setting</i> Tempat	24
3.4.4	<i>Storyboard</i>	24
3.4.5	<i>Gameplay</i>	24
3.4.6	Desain Level	25
3.4.7	<i>Control</i>	25
3.4.8	<i>Sound</i>	25
3.4.9	<i>User Interface</i>	25
3.4.10	Referensi	25

3.4.10.1	Metal Slug by SNK Corporation.....	25
3.4.10.2	Brawhalla by Ubisoft	26
3.4.10.3	Mega Man 11 by Capcom	26
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	27
4.1	<i>Game Design Document</i>	27
4.1.1	<i>Analisis Game</i>	27
4.1.2	Gambaran Umum.....	27
4.1.3	Rating	27
4.1.4	Platform.....	27
4.1.5	Cerita dan Karakter	27
4.1.6	<i>Background</i>	29
4.1.7	<i>Storyboard</i>	29
4.1.8	<i>Gameplay Overview</i>	31
4.1.9	<i>Player Experience</i>	31
4.1.10	<i>Gameplay Guidelines</i>	32
4.1.11	<i>Game Objectives dan Reward</i>	32
4.1.12	<i>Gameplay Mechanics</i>	32
4.1.13	Desain Level	32
4.1.14	<i>Control</i>	33
4.1.15	<i>Art style</i>	34
4.1.16	<i>Sound</i>	34
4.1.17	<i>User Interface</i>	35
4.1.18	<i>Graphical User Interface</i>	36
4.2	Penerapan GDD kedalam <i>Game</i>	36
4.2.1	Perubahan pada <i>Scene</i> “Intro”	36
4.2.2	Perubahan pada <i>Scene</i> “MiniBoss”	40
4.2.3	Perubahan pada <i>Scene</i> “AfterBoss”	41
4.2.4	<i>Build apk</i>	43
4.3	Evaluasi.....	44
4.3.1	Kuesioner	44
4.3.2	Publikasi.....	48

BAB V PENUTUP	49
5.1 Kesimpulan	49
5.2 Saran	49
DAFTAR PUSTAKA	50
LAMPIRAN.....	52



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Referensi Yang Diambil.....	7
Tabel 2.2 Persamaan dan Perbedaan Referensi Yang Diambil (Lanjutan).....	8
Tabel 2.3 Persamaan dan Perbedaan Referensi Yang Diambil (Lanjutan).....	9
Tabel 4.1 Karakter.....	28
Tabel 4.2 <i>Background</i>	29
Tabel 4.3 <i>Storyboard</i>	29
Tabel 4.4 <i>Game Objectives</i> dan <i>Reward</i>	32
Tabel 4.5 <i>Gameplay Mechanics</i>	32
Tabel 4.6 <i>Design Level</i>	32
Tabel 4.7 <i>Control</i>	34
Tabel 4.8 <i>Sound</i>	34
Tabel 4.9 <i>User Interface</i>	35
Tabel 4.10 <i>Graphical User Interface</i>	36
Tabel 4.11 Interval Tingkat Intensitas.....	46
Tabel 4.12 Hasil Kuesioner.....	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Alur Penelitian	17
Gambar 3.2 Metal Slug <i>by</i> SNK Corporation	26
Gambar 3.3 Brawhalla <i>by</i> Ubisoft.....	26
Gambar 3.4 Mega Man 11 <i>by</i> Capcom	26
Gambar 4.1 Perubahan <i>Text</i> pada <i>Game Object</i> “Message (1)”	37
Gambar 4.2 Perubahan <i>Text</i> pada <i>Game Object</i> “Boss (1)”, “Boss (2)” dan “Boss (3)”	37
Gambar 4.3 Perubahan <i>Text Game Object</i> “Message (1)”.....	38
Gambar 4.4 Perubahan <i>Sprite</i> pada <i>Game Object</i> “Boss (1)”, “Boss (2)” dan “Boss (3)”	38
Gambar 4.5 Perubahan <i>Sprite</i> pada <i>Game Object</i> “BackgroundRumah”	39
Gambar 4.6 Perubahan <i>Text</i> pada <i>Game Object</i> “Jaya (1)” dan “Jaya (2)”	39
Gambar 4.7 Perubahan <i>Text</i> pada <i>Game Object</i> “Jaya (1)”, “Jaya (2)”, “Jaya (3)” dan “Jaya (4)”	40
Gambar 4.8 Perubahan <i>Text Game Object</i> “Message (1)”.....	40
Gambar 4.9 Perubahan <i>Text Game Object</i> “Jaya (1)”	41
Gambar 4.10 Perubahan <i>Text Game Object</i> “Boss (1)”.....	41
Gambar 4.11 Perubahan <i>Text Game Object</i> “Message (1)”.....	42
Gambar 4.12 Perubahan <i>Text Game Object</i> “Jaya (1)” dan “Jaya (2)”	42
Gambar 4.13 Perubahan <i>Text Game Object</i> “Boss (1)”.....	43
Gambar 4.14 <i>Player Settings</i>	43
Gambar 4.15 <i>Build</i>	44
Gambar 4.16 Rating IGRS	48

INTISARI

Untung Surapati merupakan seorang tokoh legenda di Indonesia, khususnya tanah Jawa. Tetapi tidak hanya bagi masyarakat Jawa, baik kalangan kawula maupun priayi, namanya juga sangat populer di Kalimantan, Maluku dan Sunda. Kisah hidupnya adalah ikonik tentang heroisme. Sikap heroisme dan militansinya melawan penjajahan Belanda inilah, membuat namanya terangkat jadi tokoh legendaris. Di zaman modern ini sejarah legenda seperti ini sudah jarang yang mengetahuinya, karena sekarang lebih banyak orang yang lebih sibuk dengan teknologi canggih yang ada. Teknologi sekarang sudah banyak jenisnya, mulai dari laptop, computer, *smartphone* dan yang lainnya. Kebanyakan masyarakat sudah mempunyai *smartphone*, *Game* di *smartphone* sangat populer karena bisa dimainkan di mana saja. Oleh karena itu jika bisa memasukkan unsur sejarah ke dalam *Game*, maka masyarakat bisa bermain *Game* sekaligus mengenal tokoh sejarah yang ada di dalam cerita *Game* tersebut. Cerita sejarah Untung Surapati bisa dimasukkan ke dalam *Game Design Document* (GDD). GDD sendiri adalah dokumen yang berisi sebuah rencana dan konsep yang dipersiapkan oleh pembuat *Game* untuk mengembangkan suatu *Game*, yang nanti akan dibagi sesuai bagiannya, seperti *Programming*, *Gameplay*, *Sound*, dan sebagainya. Pembuatan GDD adalah salah satu tahapan yang sangat penting dalam pembuatan *Game*. Maka dari itu penulis membuat GDD dengan cerita sejarah Untung Surapati di dalamnya. Dengan menerapkan hasil dari GDD ini, diharapkan dapat membantu pembuat *Game* dalam membuat *Game* yang berisi cerita sejarah Untung Surapati, dan nantinya para pemain bisa mengenal tokoh sejarah dan menambah pengetahuan melalui *Game* ini.

Kata kunci: GDD, Cerita, Sejarah

ABSTRACT

Untung Surapati is a legendary character in Indonesia, especially the land of Java. But not only for the Javanese people, both among the kawula and priyayi, the name is also very popular in Kalimantan, Maluku and Sunda. His life story is an icon about heroism. It was this attitude of heroism and militancy against Dutch colonialism that made him a legendary figure. In this modern era, the history of legends like this is rarely known, because now more people are busier with existing advanced technology. Technology now has many types, ranging from laptops, computers, smartphones and others. Most people already have smartphones, Games on smartphones are very popular because they can be played anywhere. Therefore, if you can incorporate historical elements into the Game, then people can play the Game and at the same time get to know the historical figures in the story of the Game. Untung Surapati's historical story can be included in the Game Design Document (GDD). GDD itself is a document that contains a plan and concept prepared by a Game maker to develop a Game, which will be divided according to its sections, such as Programming, Gameplay, Sound, and so on. Making a GDD is one of the most important steps in Game development. Therefore the author created a GDD with the historical story of Untung Surapati in it. By applying the results of the GDD, it is hoped that it can help Game makers in making Games that contain the historical story of Untung Surapati, and later players can get to know historical figures and increase their knowledge through this Game.

Keyword: *GDD, Stories, History*