

**PENGEMBANGAN GAME LAGU DAERAH NUSANTARA  
RHYTMS DENGAN METODE GDLC BERBASIS ANDROID**

**JALUR SCIENTIST**

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



disusun oleh

**Giles Palendya Thessa Widyandana**

**20.82.1029**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2024**

**PENGEMBANGAN GAME LAGU DAERAH NUSANTARA  
RHYTMS DENGAN METODE GDLC BERBASIS ANDROID**

**JALUR SCIENTIST**

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



disusun oleh

**Giles Palendya Thessa Widyananda**  
**20.82.1029**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**  
**UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**  
**YOGYAKARTA**  
**2024**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**JALUR SCIENTIST**

**Pengembangan Game Lagu Daerah Nusantara Rhythms dengan Metode  
GDLC Berbasis Android**

yang disusun dan diajukan oleh

**Giles Palendya Thessa Widyananda**

**20.82.1029**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing  
pada tanggal 19 Januari 2024

Dosen Pembimbing,

**Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom**

**NIK. 190302390**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**JALUR SCIENTIST**

**Pengembangan Game Lagu Daerah Nusantara Rhythms dengan Metode  
GDLC Berbasis Android**

yang disusun dan diajukan oleh

**Giles Palendya Thessa Widyandanda**

20.82.1029

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 19 Januari 2024

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom  
NIK. 190302164

Bernadhed, M.Kom  
NIK. 190302243

Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom  
NIK. 190302390

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 19 Januari 2024

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



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

## HALAMAN PERNYATAAN KONTRIBUSI KARYA

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Giles Palendya Thessa Widyananda  
NIM : 20.82.1029

Menyatakan bahwa karya dengan judul berikut:

### **Pengembangan Game Lagu Daerah Nusantara Rhythms dengan Metode GDLC Berbasis Android**

Dosen Pembimbing : Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom

1. Karya adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya merupakan gagasan, rumusan maupun penelitian yang orisinal dan SAYA memiliki KONTRIBUSI terhadap karya tersebut.
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 atau Referensi 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, 19 Januari 2024

Yang Menyatakan,



Giles Palendya Thessa Widyananda

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis berhasil menyelesaikan skripsi ini, dan dengan tulus penulis ingin mempersembahkannya kepada :

1. Prof. Dr. M. Suyanto., M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibnu Hadi Purwanto sebagai dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan bantuan kepada penulis.
3. Agus Purwanto, selaku Kaprodi, dan Haryoko, selaku Sekprodi dari Program Studi Teknologi Informasi, telah berperan penting dalam meningkatkan kualitas Prodi Teknologi Informasi menjadi lebih baik.
4. Paulus Josep Widjanarko dan Eni Widyawati, selaku ayah dan ibu penulis yang telah memberikan dukungan dan doa kepada penulis dengan tulus.
5. Bernadetta Salwa N. K dan Carlo Ardiona Gilsa C. A , sebagai adik penulis yang juga mendukung sepenuh hati.
6. Caraka Aji Pranata yang telah membantu dan mendukung penulis dalam menyelesaikan penelitian.
7. Muhammad Fairul Filza sebagai dosen mata kuliah konsentrasi game yang telah banyak membantu dan mengarahkan selama masa studi.
8. Perempuan yang pernah dekat tetapi meninggalkan penulis sehingga mendorong penulis menyelesaikan penelitian ini.
9. RollX Crew yang telah memberikan support disaat penulis membutuhkan dukungan.
10. Gerakan Cidro GCTI yang terdiri dari Wahyu, Yoga, Vicky yang telah melalui masa masa cidro bersama dan saling memberi semangat.
11. Asisten Praktikum yang telah memberikan pengalaman yang sangat berharga.
12. Satya Tegar Kusuma dan Nita Helmawati yang telah berbagi ilmu dalam penulisan jurnal kepada penulis.
13. Teman Teman Universitas Amikom Yogyakarta yang telah menjadi teman dan memberikan bantuan selama masa perkuliahan.



## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis berhasil menyelesaikan skripsi berjudul "Pengembangan Game Lagu Daerah Nusantara Rhythms dengan Metode GDLC Berbasis Android."

Penyusunan skripsi ini merupakan hasil dedikasi dan kerja keras selama beberapa tahun dalam menimba ilmu komputer, dan juga merupakan syarat untuk memperoleh gelar sarjana komputer. Penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah turut serta membantu, karena penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat diselesaikan tanpa dukungan, bimbingan, doa, dan arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih secara tulus kepada :

1. Prof. Dr. M. Suyanto., M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibnu Hadi Purwanto sebagai dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan bantuan kepada penulis.
3. Agus Purwanto, selaku Kaprodi, dan Haryoko, selaku Sekprodi dari Program Studi Teknologi Informasi, telah berperan penting dalam meningkatkan kualitas Prodi Teknologi Informasi menjadi lebih baik.
4. Paulus Josep Widjanarko dan Eni Widyawati selaku orang tua dari penulis yang telah mendukung dan memberikan doa restu kepada penulis.
5. Bernadetta Salwa Nirina Kaylasari dan Carlo Ardiona Gilsa Caesar Aquino sebagai adik dari penulis yang telah memberi semangat dan dukungan.
6. Seluruh teman Universitas Amikom Yogyakarta yang telah menjadi teman dan memberikan bantuan selama masa perkuliahan.

Yogyakarta, 19 Januari 2024

Penulis

## INTISARI

|  |   |
|--|---|
| HALAMAN JUDUL.....                       | 1 |
| HALAMAN PERSETUJUAN.....                 | 2 |
| HALAMAN PENGESAHAN.....                  | 3 |
| HALAMAN PERNYATAAN KONTRIBUSI KARYA..... | 4 |
| HALAMAN PERSEMBAHAN.....                 | 5 |
| KATA PENGANTAR.....                      | 6 |
| DAFTAR ISI.....                          | 7 |
| INTISARI.....                            | 8 |





## INTISARI

Pada era modernisasi saat ini, lagu daerah harus diperkenalkan kembali kepada generasi muda agar tidak dilupakan seiring berkembangnya zaman. Salah satu cara memperkenalkan kembali lagu daerah kepada generasi muda saat ini adalah mengangkatnya kedalam sebuah permainan video game. Karena permainan video game sudah tidak asing oleh generasi muda dan dapat dimainkan oleh semua kalangan. Pada penelitian ini akan membahas pengembangan permainan video game sebagai sarana memperkenalkan lagu daerah dengan metode GDL (Game Development Life Cycle). Permainan video game ini dikembangkan menggunakan Unity Engine dengan hasil akhir aplikasi berbasis android atau mobile. Penulis memberi nama Nusantara Rhythms dapat diartikan menjadi melodi nusantara dan mempresentasikan tema yang diangkat yaitu lagu daerah. Nusantara Rhythms dikembangkan hingga release pada platform Itch.io agar terdistribusikan secara luas sehingga tujuan penelitian untuk memperkenalkan lagu daerah melalui permainan video dapat tercapai.