

**PEMBUATAN SENJATA TRADISIONAL INDONESIA SEBAGAI ASET  
PERMAINAN "URBAN WEAPON STRIKE"**

**SKRIPSI NON REGULER - MAGANG ARTIST**

*Diajukan memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana*

*Program Studi Teknologi Informasi*



Disusun oleh

**HELMI ARIMBAWA UTAMA**

**18.82.0379**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

**YOGYAKARTA**

**2024**

**PEMBUATAN SENJATA TRADISIONAL INDONESIA SEBAGAI ASET  
PERMAINAN "URBAN WEAPON STRIKE"**

**SKRIPSI NON REGULER - MAGANG ARTIST**

*Diajukan memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana*

*Program Studi Teknologi Informasi*



Disusun oleh

**HELMI ARIMBAWA UTAMA**

**18.82.0379**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

**YOGYAKARTA**

**2024**

**HALAMAN PERSETUJUAN  
SKRIPSI NON REGULER**

**PEMBUATAN SENJATA TRADISIONAL INDONESIA SEBAGAI ASET  
PERMAINAN "URBAN WEAPON STRIKE"**

yang disusun dan diajukan oleh

**HELMI ARIMBAWA UTAMA**

**18.82.0379**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 28 Juni 2024

**Dosen Pembimbing**

  
**Haryoko, S.Kom, M.Cs.**  
**NIK. 190302286**

**HALAMAN PENGESAHAN  
SKRIPSI NON REGULER**

**PEMBUATAN SENJATA TRADISIONAL INDONESIA SEBAGAI ASET  
PERMAINAN "URBAN WEAPON STRIKE"**

yang disusun dan diajukan oleh  
**HELMI ARIMBAWA UTAMA**  
18.82.0379

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 28 Juni 2024

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Rizky, M.Kom**  
NIK. 190302311

**Jeki Kuswanto, M.Kom**  
NIK. 190302456

**Haryoko, S.Kom, M.Cs**  
NIK. 190302286

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 28 Juni 2024

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



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

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : **Helmi Arimbawa Utama**  
NIM : **18.82.0379**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

### **PEMBUATAN SENJATA TRADISIONAL INDONESIA SEBAGAI ASET PERMAINAN "URBAN WEAPON STRIKE"**

Dosen Pembimbing : Haryoko, S.Kom, M.Cs.

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 Tim 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, 12 Juli 2024

Yang Menyatakan,



Helmi Arimbawa Utama

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi sesuai dengan waktu yang diharapkan. Shalawat serta salam penulis haturkan kepada junjungan umat yaitu Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun kita pada jalan kebaikan.

Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan kelulusan jenjang Program Sarjana Strata 1 pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta. Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

1. Orang tua penulis yang selalu menyelipkan doa di setiap sujudnya agar penulis dapat menjadi pribadi yang lebih baik dan terus maju.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M, selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Agus Purwanto, M.Kom, selaku Kepala Program Studi Teknologi Informasi.
5. Bapak Haryoko, S.Kom, M.Cs, selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Segenap Dosen dan Civitas Akademika Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman kepada penulis selama menjalani perkuliahan.

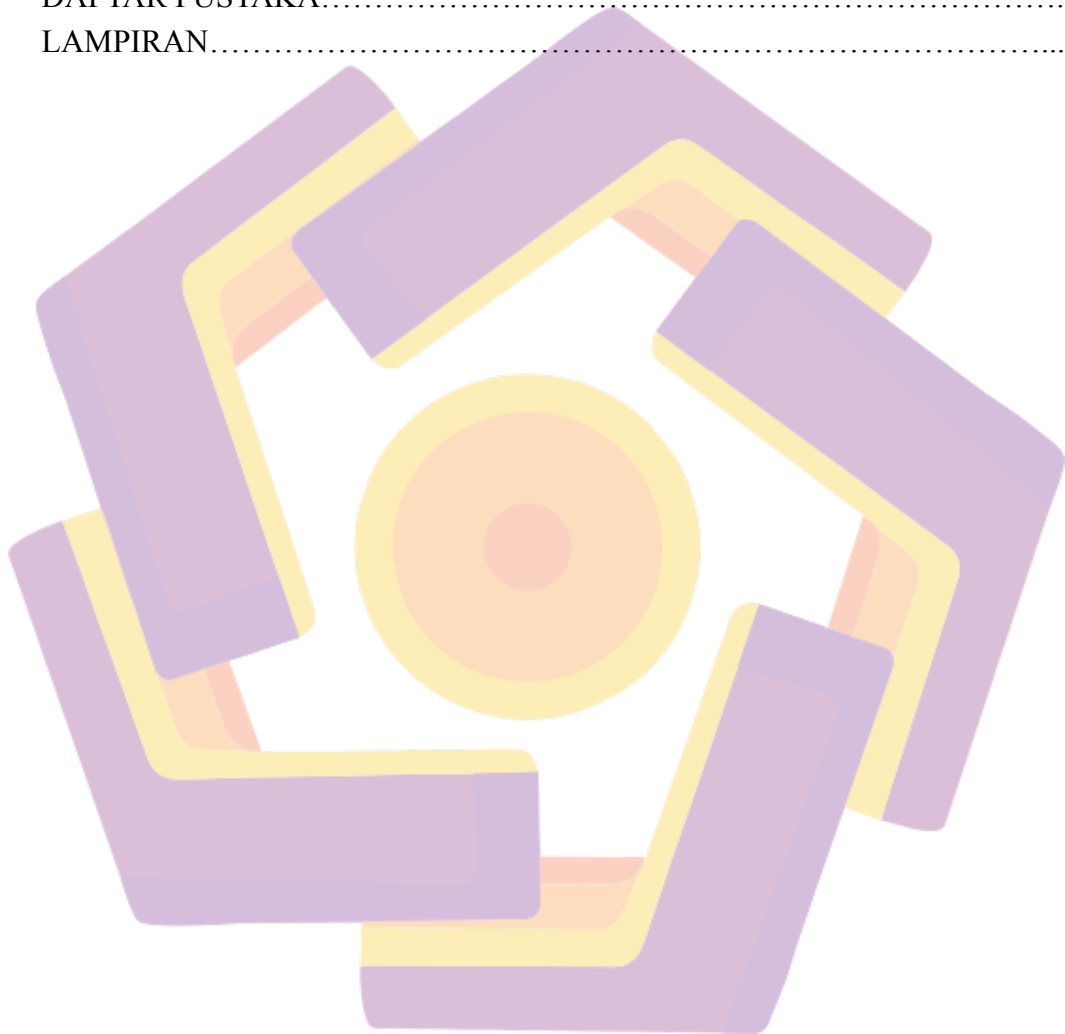
Yogyakarta, 28 Juni 2024

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
INTISARI.....	x
ABSTRACT.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. LATAR BELAKANG.....	1
1.2. RUMUSAN MASALAH.....	2
1.3. BATASAN MASALAH.....	2
1.4. TUJUAN PENELITIAN.....	2
BAB II TEORI DAN PERANCANGAN.....	3
2.1. PENGERTIAN GAME.....	3
2.2. TEORI SOFTWARE PHOTOSHOP.....	3
2.3. TEORI SOFTWARE UNITY.....	3
2.4. TEORI ANALISIS KEBUTUHAN.....	4
2.4.1. BRIEF PRODUKSI.....	4
2.4.2. TEORI KEBUTUHAN FUNGSIONAL.....	4
2.4.3. KEBUTUHAN NON FUNGSIONAL.....	5
2.5. ANALISIS ASPEK PRODUKSI.....	5
2.5.1. ASPEK KREATIF.....	5
2.5.2. ASPEK TEKNIS.....	5
2.6. TAHAPAN PRA PRODUKSI.....	6
2.6.1. IDE DAN KONSEP.....	6
2.6.2. DESAIN.....	7
BAB III PEMBAHASAN.....	10
3.1. PRODUKSI ATAU PASCA PRODUKSI.....	10
3.1.1. PEMBUATAN BAHAN.....	10
3.1.2. PRODUKSI VISUAL.....	11
3.1.2.1. Membuat gambar aset kartu senjata tradisional Indonesia... 11	
3.1.2.2. Membuat level kartu.....	15
3.1.2.3. Membuat asal suku atau daerah dari kartu.....	17

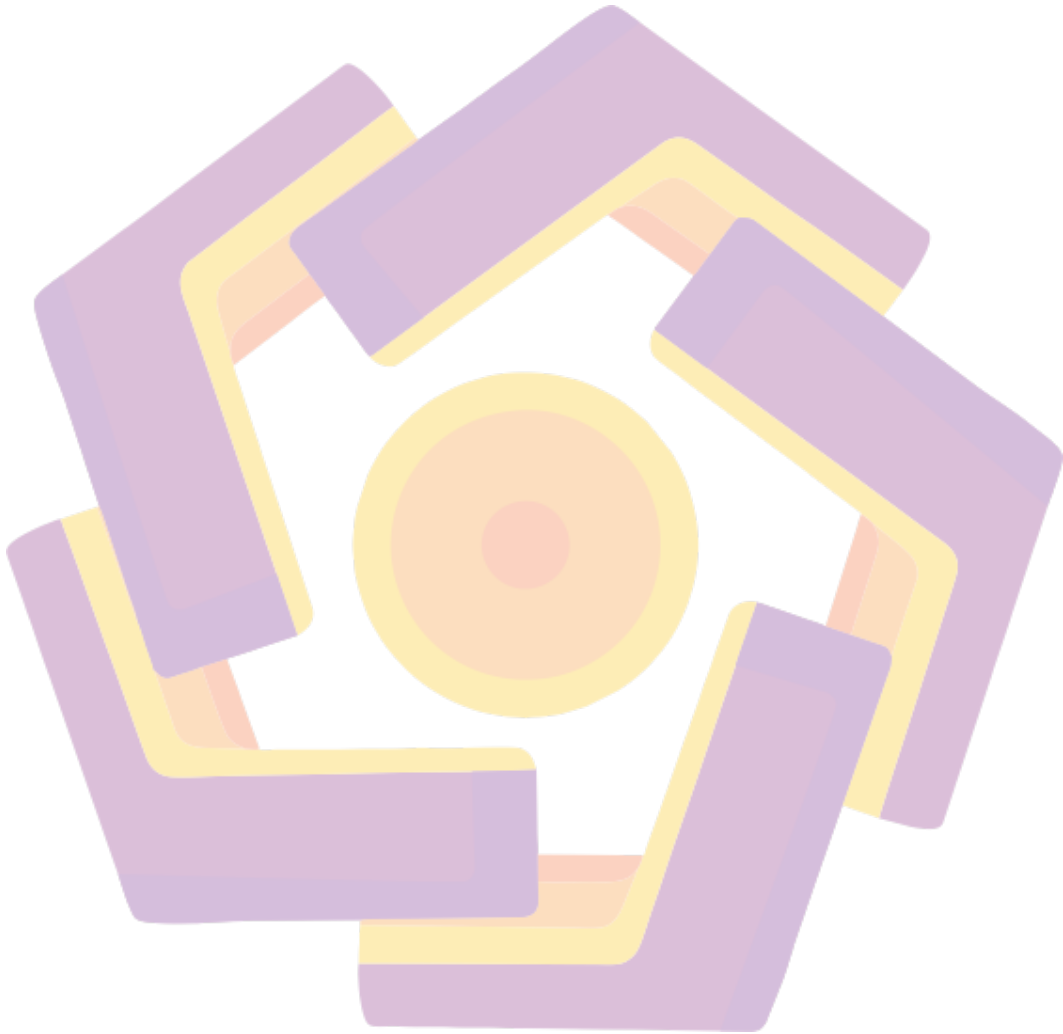
3.1.2.4. Membuat deskripsi dari kartu.....	18
3.1.2.5. Membuat tombol kembali.....	20
3.2. EVALUASI.....	21
BAB IV PENUTUP.....	23
4.1. KESIMPULAN.....	23
4.2. SARAN.....	23
DAFTAR PUSTAKA.....	24
LAMPIRAN.....	25





## DAFTAR TABEL

**Tabel 3.1** Nama senjata dan asal daerah.....13



## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b> Sketsa Panel Konten.....	8
<b>Gambar 2.1</b> Sketsa Panel Konten.....	9
<b>Gambar 2.2</b> Desain bingkai.....	10
<b>Gambar 2.3</b> Latar belakang panel konten.....	11
<b>Gambar 2.4</b> Latar belakang panel deskripsi.....	11
<b>Gambar 2.5</b> Latar belakang tombol back.....	15
<b>Gambar 3.1</b> <i>Magic Wand Tool</i> pada Photoshop.....	15
<b>Gambar 3.2</b> <i>Rectangle Tool</i> pada Photoshop.....	16
<b>Gambar 3.4</b> Direktori aset gambar.....	17
<b>Gambar 3.5</b> <i>UI Image</i> pada unity.....	17
<b>Gambar 3.6</b> Panel Kartu ada ditengah Panel Konten.....	18
<b>Gambar 3.7</b> <i>Img Code</i> dalam Card Data.....	18
<b>Gambar 3.8</b> Membuat <i>UI Text Mesh Pro</i> pada unity.....	19
<b>Gambar 3.9</b> Penempatan Level kartu.....	19
<b>Gambar 3.10</b> <i>Data Card</i> pada direktori “Assets/Resources/Prefabs/Cards”.....	20
<b>Gambar 3.11</b> Bagian <i>Origin</i> pada <i>Card Data</i> .....	20
<b>Gambar 3.12</b> <i>Category</i> pada <i>Card Data</i> .....	21
<b>Gambar 3.13</b> <i>Description</i> pada <i>Card Data</i> .....	22
<b>Gambar 3.14</b> Mengatur <i>background</i> panel deskripsi.....	22
<b>Gambar 3.15</b> Panel Deskripsi.....	23
<b>Gambar 3.16</b> Tombol kembali.....	23
<b>Gambar 3.17</b> Mengatur <i>background</i> tombol kembali.....	24
<b>Gambar 3.18</b> Hasil penilaian dari ahli.....	24

## INTISARI

Indonesia adalah negara yang kaya akan budaya dan tradisi, termasuk di dalamnya berbagai jenis senjata tradisional yang berasal dari berbagai daerah. Senjata tradisional ini bukan hanya alat untuk bertahan atau menyerang, tetapi juga mencerminkan identitas, sejarah, dan nilai-nilai luhur dari masyarakat adat setempat. Setiap senjata memiliki bentuk, teknik pembuatan, dan filosofi yang berbeda-beda sesuai dengan karakteristik budaya daerah asalnya. Generasi muda Indonesia saat ini kurang memiliki rasa bangga dan kepedulian untuk melestarikan budaya, di mana salah satu penyebabnya adalah kurangnya informasi mengenai kekayaan yang dimiliki bangsa Indonesia. Penelitian ini berfokus pada pembuatan aset kartu senjata tradisional dari Indonesia yang akan diimplementasikan pada sebuah permainan kartu digital sebagai media pengenalan senjata tradisional. Game ini dikembangkan menggunakan perangkat lunak Unity 2D, yang terkenal karena kemampuannya dalam pembuatan game dengan grafis dua dimensi yang menarik. Permainan kartu ini dirancang untuk memadukan elemen edukasi dan hiburan, di mana setiap kartu menggambarkan berbagai jenis senjata tradisional lengkap dengan informasi detail mengenai sejarah dan penggunaannya. Melalui permainan ini, diharapkan pemain dapat memperoleh pengetahuan yang lebih mendalam mengenai senjata tradisional sekaligus menikmati pengalaman bermain yang seru.

Kata kunci: Indonesia, senjata tradisional, generasi muda, permainan kartu, unity

## ABSTRACT

*Indonesia is a country rich in culture and tradition, including various types of traditional weapons originating from different regions. These traditional weapons are not only tools for defense or attack but also reflect the identity, history, and noble values of the local indigenous communities. Each weapon has its own unique shape, crafting techniques, and philosophy, aligned with the cultural characteristics of its region of origin. Currently, the young generation of Indonesia lacks pride and awareness in preserving their culture, partly due to the lack of information about the nation's rich heritage. This research focuses on creating traditional weapon card assets from western and central Indonesia, which will be implemented in a digital card game as a medium to introduce traditional weapons. This game is developed using Unity 2D software, renowned for its capabilities in creating engaging two-dimensional graphics. The card game is designed to combine educational and entertainment elements, with each card depicting various types of traditional weapons complete with detailed information about their history and usage. Through this game, it is hoped that players can gain a deeper understanding of traditional weapons while enjoying an exciting gaming experience.*

*Keywords: Indonesia, traditional weapons, young generation, card game, Unity*