

**IMPLEMENTASI ASET SENJATA TRADISIONAL INDONESIA BAGIAN  
NUSANTARA 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  
**VIKRY MUHAMAD TRIAZHAR**  
**20.82.0917**

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

**IMPLEMENTASI ASET SENJATA TRADISIONAL INDONESIA BAGIAN  
NUSANTARA 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  
**VIKRY MUHAMAD TRIAZHAR**  
**20.82.0917**

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

**HALAMAN PERSETUJUAN  
SKRIPSI NON REGULER**

**IMPLEMENTASI ASET SENJATA TRADISIONAL INDONESIA BAGIAN  
NUSANTARA SEBAGAI ASET PERMAINAN "URBAN WEAPON  
STRIKE"**

yang disusun dan diajukan oleh

**VIKRY MUHAMAD TRIAZHAR**

**20.82.0917**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 2 Juli 2024

Dosen Pembimbing



**Muhammad Fairul Filza, M.Kom.**  
**NIK: 190302332**

HALAMAN PENGESAHAN  
SKRIPSI NON REGULER

IMPLEMENTASI ASET SENJATA TRADISIONAL INDONESIA BAGIAN  
NUSANTARA SEBAGAI ASET PERMAINAN "URBAN WEAPON  
STRIKE"

yang disusun dan diajukan oleh  
**VIKRY MUHAMAD TRIAZHAR**

20.82.0917

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 2 Juli 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Rokhmatalloh B. Firmansyah, M.Kom  
NIK. 190302277

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

Ricky, M.Kom  
NIK. 190302311

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 2 Juli

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 : Vikry Muhamad Triazhar  
NIM : 20.82.0917

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**IMPLEMENTASI ASET SENJATA TRADISIONAL INDONESIA BAGIAN NUSANTARA SEBAGAI ASET PERMAINAN "URBAN WEAPON STRIKE"**

Dosen Pembimbing : Muhammad Fairul Filza, 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 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, 2 Juli 2024  
Yang Menyatakan,



Vikry Muhamad Triazhar

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia-Nya, kami dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai bagian dari salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana untuk Program Studi Teknologi Informasi di Universitas AMIKOM Yogyakarta. Skripsi ini berjudul "Implementasi Aset Senjata Tradisional Indonesia Bagian Nusantara Sebagai Aset Permainan "Urban Weapon Strike"".

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan dukungan berbagai pihak, yang dengan tulus kami sampaikan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak M. Fairul Filza, M.Kom., selaku koordinator tim produksi *game* "Urban Weapon Strike" selalu memberikan dukungan dan bimbingan sehingga proses pembuatannya bisa berjalan dengan lancar.
5. Segenap Dosen beserta anggota Civitas Akademika Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pengalaman berharga kepada penulis selama menjalani perkuliahan.
6. Orang tua dan seluruh anggota keluarga yang selalu memberikan doa, semangat dan dukungan kepada penulis.
7. Tim produksi *game* "Urban Weapon Strike", Muhammad Masyrukh Shodri, Andi Bachdar DD, Helmi Arimbawa Utama, Adnan Lutfi, Abhista Yahya Lokeswara.
8. Seluruh pihak yang telah membantu penulis dalam pembuatan karya skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

## 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
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
DAFTAR ISTILAH.....	xi
INTISARI.....	xii
ABSTRACT.....	xiii
<b>BAB I</b>	
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. LATAR BELAKANG.....	1
1.2. RUMUSAN MASALAH.....	2
1.3. BATASAN MASALAH.....	2
1.4. TUJUAN PENELITIAN.....	2
<b>BAB II</b>	
<b>TEORI DAN PERANCANGAN.....</b>	<b>3</b>
2.1. TEORI KHUSUS.....	3
2.1.1 TEORI SOFTWARE UNITY.....	3
2.2. TEORI ANALISIS KEBUTUHAN.....	3
2.2.1. BRIEF PRODUKSI.....	4
2.2.2. TEORI KEBUTUHAN FUNGSIONAL.....	4
2.2.3. KEBUTUHAN NON FUNGSIONAL.....	5
2.3. ANALISIS ASPEK PRODUKSI.....	5
2.3.1. ASPEK KREATIF.....	5

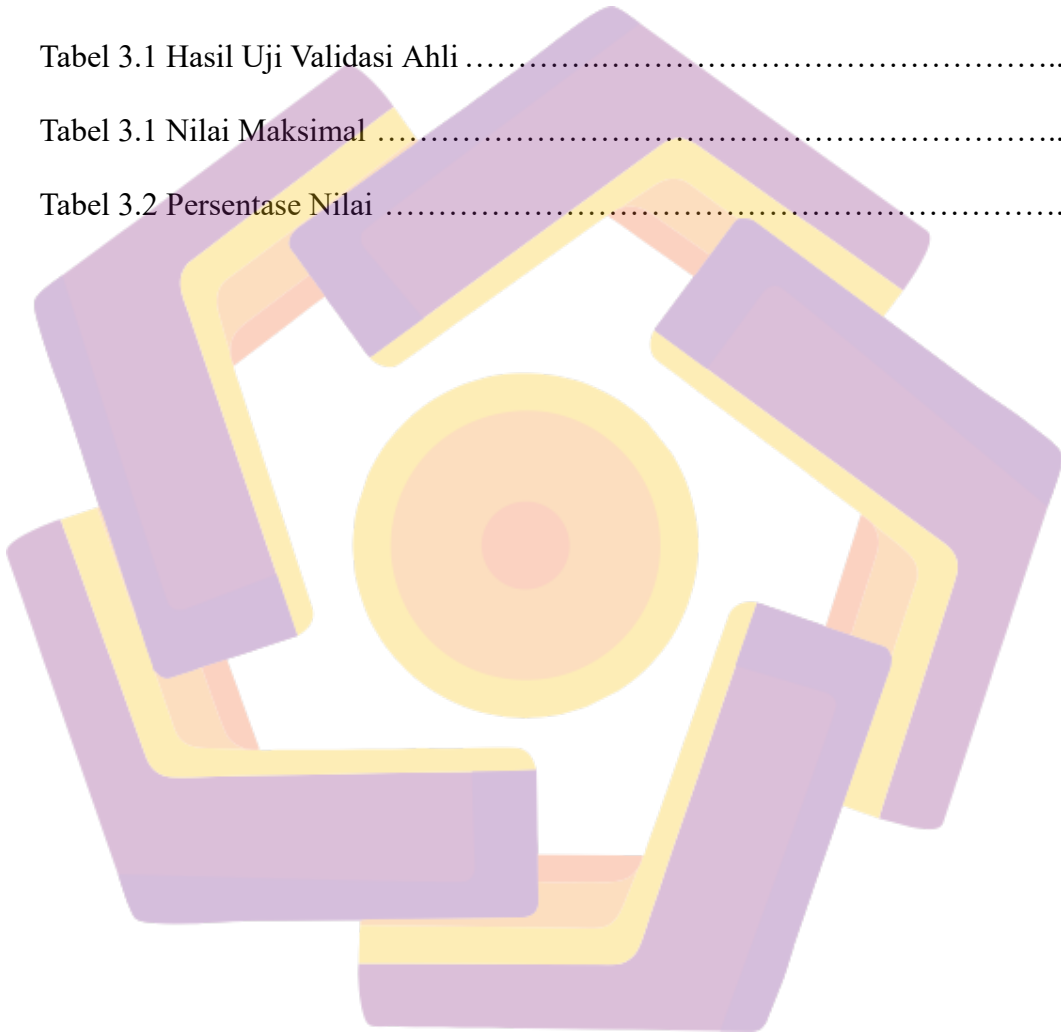


2.3.2. ASPEK TEKNIS.....	6
2.4. TAHAPAN PRA PRODUKSI .....	8
2.4.1. IDE DAN KONSEP.....	8
<b>BAB III</b>	
PEMBAHASAN.....	13
3.1. TAHAP PRODUKSI.....	13
3.1.1. Membuat Aset Kartu Senjata Tradisional Indonesia Bagian Nusantara.....	13
3.1.2 Membuat Deskripsi Kartu .....	13
3.1.3 Membuat Statistik Dari Kartu.....	14
3.1.4 Membuat Tombol “ <i>Cure</i> ” .....	16
3.1.5 Membuat Tombol “ <i>Hunt</i> ” .....	18
3.2. EVALUASI .....	19
3.2.1 Uji Validasi Ahli .....	19
<b>BAB IV</b>	
PENUTUP .....	21
4.1. KESIMPULAN.....	21
4.2. SARAN.....	21
DAFTAR PUSTAKA.....	22
LAMPIRAN .....	23



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Aspek Kreatif .....	5
Tabel 2.2 Aspek Teknis .....	6
Tabel 3.1 Tabel Statistik Pada Kartu .....	11
Tabel 3.1 Hasil Uji Validasi Ahli .....	15
Tabel 3.1 Nilai Maksimal .....	15
Tabel 3.2 Persentase Nilai .....	16

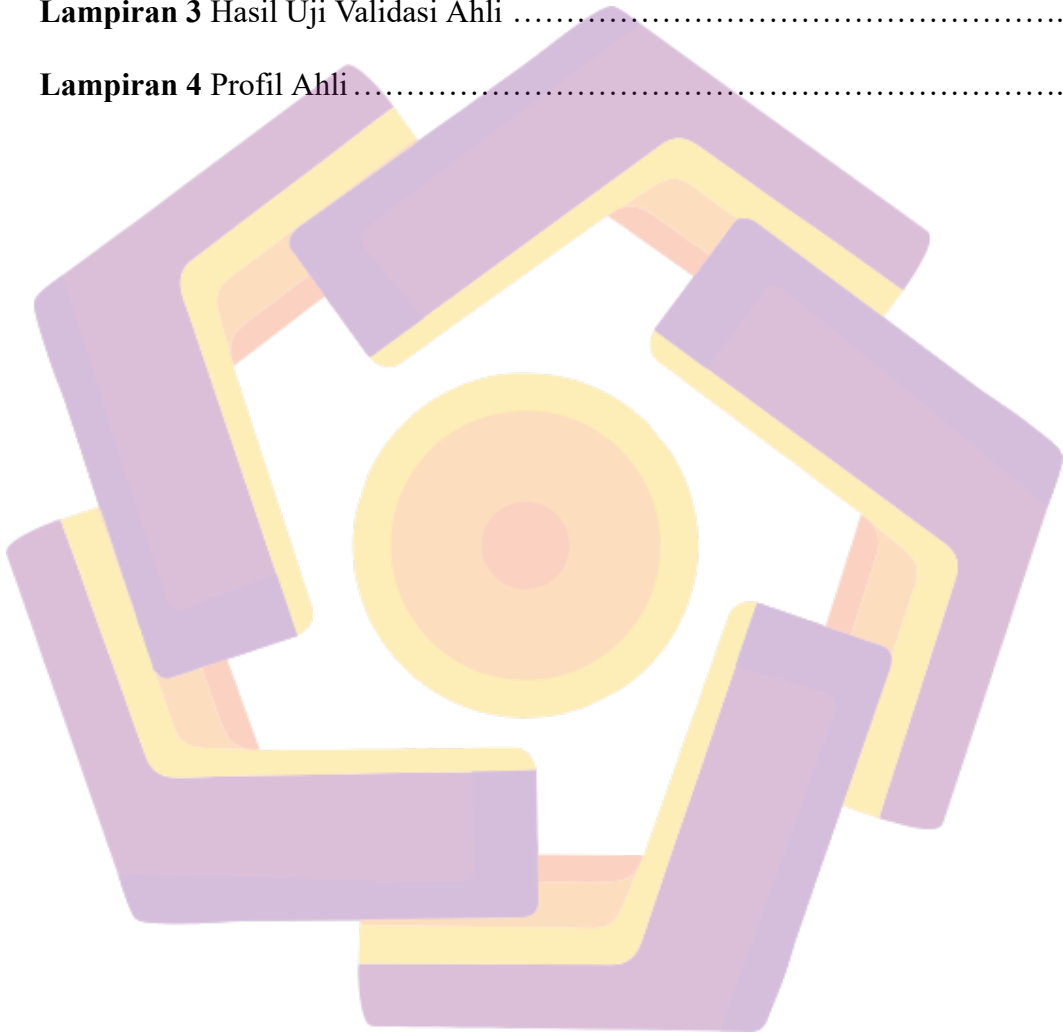


## DAFTAR GAMBAR


Gambar 2.1 Yu Gi Oh! .....	8
Gambar 2.2 Contoh Referensi .....	9
Gambar 2.2 Ornamen Bingkai .....	10
Gambar 3.1 Photoshop.....	13
Gambar 3.2 Prefabs Deskripsi Pada Unity .....	14
Gambar 3.3 UI Detail Kartu .....	14
Gambar 3.4 Prefabs Statistik Kartu Pada Unity.....	15
Gambar 3.5 UI Statistik Pada Detail Kartu.....	15
Gambar 3.6 Tombol Cure.....	16
Gambar 3.7 Sebelum Pemulihan .....	17
Gambar 3.8 Sesudah Pemulihan .....	17
Gambar 3.9 Tombol Hunt.....	18
Gambar 3.10 Scene Mode Hunting .....	18

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1</b> Hasil Aset Senjata Tradisional Indonesia .....	23
<b>Lampiran 2</b> Tampilan Detail Pada Kartu .....	24
<b>Lampiran 3</b> Hasil Uji Validasi Ahli .....	25
<b>Lampiran 4</b> Profil Ahli .....	26



## DAFTAR ISTILAH



Asset	Semua elemen visual, audio, atau data lain yang digunakan dalam pengembangan game, seperti gambar, suara, model 3D, dan lain-lain.
Brainware	Pengguna yang berperan penting dalam pengembangan dan pengoperasian sistem.
Game	Aktivitas yang dilakukan untuk hiburan atau kesenangan.
Game Engine	Perangkat lunak yang menyediakan kerangka kerja dan fungsi dasar pengembangan game.
Game Objects	Elemen-elemen didalam game yang dapat berinteraksi dengan pemain.
Lifecycle	Mengacu pada tahapan-tahapan dalam pengembangan game.
Platform	Perangkat atau lingkungan dimana game dapat dijalankan.
Scripting	Proses penulisan kode program untuk menentukan berbagai interaksi dari berbagai elemen dalam game.
Software	Perangkat lunak.
Tilemap	Sistem grid dimana game dibangun dengan ubin untuk pembuatan game secara efisien.

## INTISARI

Senjata tradisional Indonesia memiliki nilai sejarah dan budaya yang tinggi, namun masih jarang diangkat dalam media permainan modern. Dengan memanfaatkan teknologi permainan digital 2D, diharapkan dapat memperkenalkan dan melestarikan warisan budaya melalui media yang lebih menarik bagi generasi muda.

Contohnya adalah permainan “Urban Weapon Strike”, yang dibuat untuk memperkenalkan senjata tradisional Indonesia kepada publik khususnya generasi muda. Dengan pembuatan aset senjata tradisional Indonesia dalam permainan dapat meningkatkan nilai edukatif dan budaya dari permainan tersebut.

Penelitian ini bertujuan untuk mengimplentasikan konsep senjata tradisional Indonesia sebagai aset dalam permainan “Urban Weapon Strike” khususnya bagian wilayah Nusantara dengan aplikasi Unity dan Photoshop. Dengan memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia di aplikasi tersebut, penulis membuat aset untuk digunakan dalam permainan “Urban Weapon Strike”.

Hasil karya tulis ini adalah implementasi konsep senjata tradisional Indonesia pada aset permainan 2D. Pengujian dilakukan oleh para ahli berdasarkan aspek teknis, aspek kreatif dan aspek kerapihan. Dari hasil pengujian mendapatkan hasil skor 83 atau dapat dikategorikan “Baik Sekali”.

**Kata Kunci:** Teknologi Informasi, Aset Permainan, Permainan 2D

## ***ABSTRACT***

Indonesian traditional weapons have a high historical and cultural value but are rarely raised in modern game media. By utilizing 2D digital game technology, it is expected to introduce and preserve cultural heritage through media that is more attractive to the younger generation.

An example is the game "Urban Weapon Strike", which was created to introduce Indonesian traditional weapons to the public, especially the younger generation. By creating Indonesian traditional weapon assets in the game, it can increase the educational and cultural value of the game.

This research aims to implement the concept of traditional Indonesian weapons as assets in the game "Urban Weapon Strike", especially in the Nusantara with Unity and Photoshop applications. By utilizing the features available in the application, the author creates assets to be used in the game "Urban Weapon Strike".

The result of this paper is implementing the concept of traditional Indonesian weapons in 2D game assets. Testing was conducted by experts based on technical aspects, creative aspects, and neatness aspects. From the test results, the score is 83 or can be categorized as "Excellent".

**Keywords:** Information Technology, Game Assets, 2D Game