

**RANCANG BANGUN PERMAINAN "URBAN WEAPON STRIKE"
SEBAGAI MEDIA PENGENALAN SENJATA TRADISIONAL UNTUK
SCENE COMBAT MODE**

SKRIPSI NON REGULER

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



Disusun oleh

ANDI BACHDAR DD

20.82.0969

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**RANCANG BANGUN PERMAINAN "URBAN WEAPON STRIKE"
SEBAGAI MEDIA PENGENALAN SENJATA TRADISIONAL UNTUK
SCENE COMBAT MODE**

SKRIPSI NON REGULER

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Teknologi Informasi



Disusun oleh

ANDI BACHDAR DD

20.82.0969

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2024

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI NON REGULER**

**RANCANG BANGUN PERMAINAN "URBAN WEAPON STRIKE" SEBAGAI
MEDIA PENGENALAN SENJATA TRADISIONAL UNTUK SCENE COMBAT
MODE**

yang disusun dan diajukan oleh

ANDI BACHDAR DD

20.82.0969

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 27 Juni 2024

Dosen Pembimbing


Haryoko, S.Kom, M.Cs.

NIK. 190302286

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI NON REGULER

RANCANG BANGUN PERMAINAN "URBAN WEAPON STRIKE" SEBAGAI
MEDIA PENGENALAN SENJATA TRADISIONAL UNTUK SCENE COMBAT
MODE

yang disusun dan diajukan oleh

ANDI BACHDAR DD

20.82.0969

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 27 Juni 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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

Muhammad Tofa Nurcholis, M.Kom
NIK. 190302281

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

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
01 Juli 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 : Andi Bachdar Dd
NIM : 20.82.0969

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

RANCANG BANGUN PERMAINAN "URBAN WEAPON STRIKE" SEBAGAI MEDIA PENGENALAN SENJATA TRADISIONAL UNTUK SCENE COMBAT MODE

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, 27 Juni 2024

Yang Menyatakan,



Andi Bachdar Dd

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah subhanahu wa ta'ala yang telah melimpahkan kasih dan sayang-Nya kepada kita, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Rancang bangun permainan urban weapon strike sebagai media pengenalan senjata tradisional untuk scane combat mode”**. Tujuan dari penyusunan skripsi ini untuk memenuhi salah satu syarat untuk bisa menempuh ujian Sarjana Komputer pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa skripsi kesempurnaan kecuali milik Allah SWT.. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM 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.
4. Bapak Haryoko, S,kom, M, Cs selaku dosen pembimbing yang banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam menyusun skripsi.
5. Segenap Dosen dan staf Universitas Amikom Yogyakarta yang telah membantu dan memberikan selama penulis berkuliah.

Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, semoga Allah SWT membalas kebaikan semua pihak yang telah membantu serta selalu melimpahkan rahmat dan lindungan-Nya kepada kita semua. Semoga skripsi ini dapat membawa manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

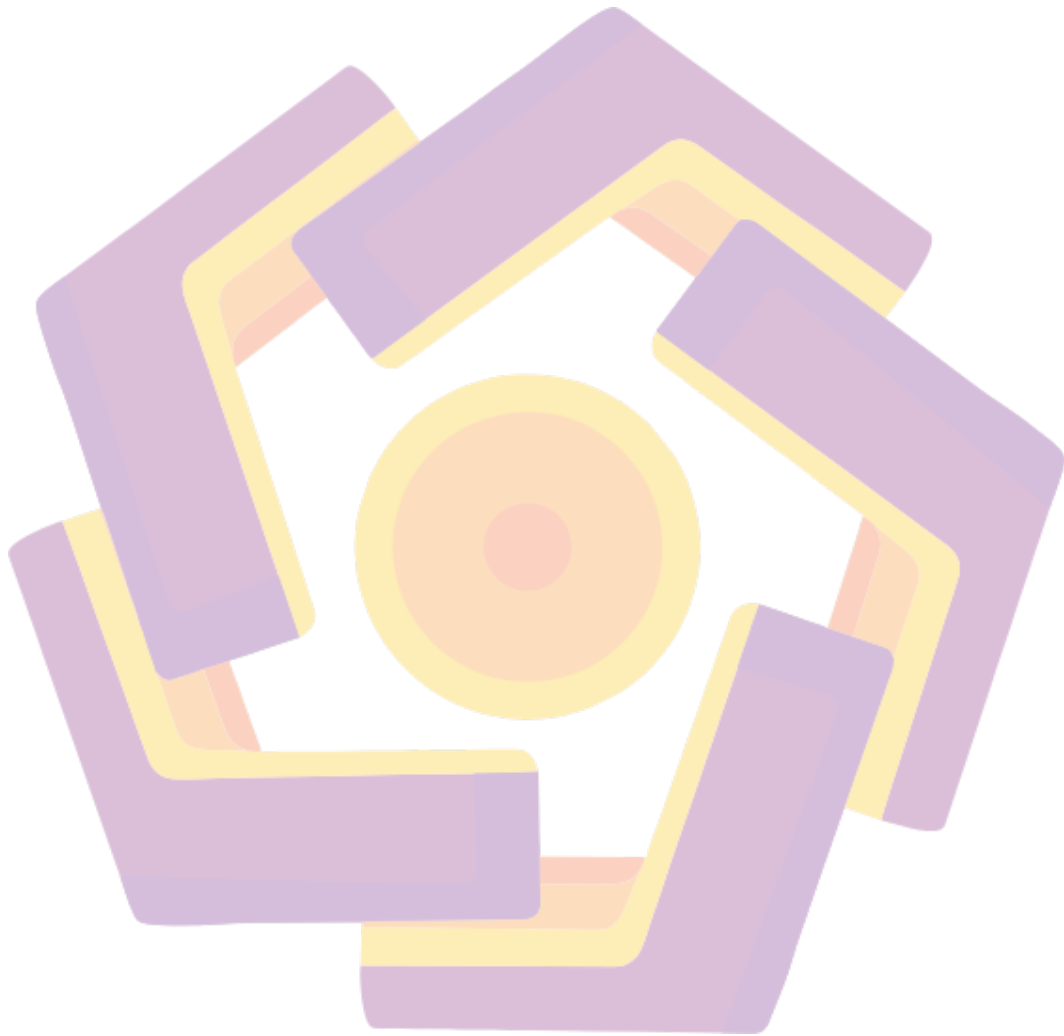
DAFTAR ISI

Contents

HALAMAN PERSETUJUAN	i
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xi
INTISARI	xii
ABSTRACT	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
LATAR BELAKANG	1
RUMUSAN MASALAH	2
BATASAN MASALAH	2
TUJUAN PENELITIAN	2
BAB II TEORI DAN PERANCANGAN	3
2.1. TEORI TENTANG TEKNIK/KONSEP PRODUK YANG DIBAHAS	3
2.1.2. Teknik perancangan permainan menggunakan metode Gdlc	4
2.1.3. Tahapan pengembangan dalam Game development life cycle	4
2.2. TEORI ANALISIS KEBUTUHAN.....	7
2.3. BRIEF PRODUKSI	7
2.4. TEORI KEBUTUHAN FUNGSIONAL.....	7
2.5. KEBUTUHAN NON FUNGSIONAL.....	8

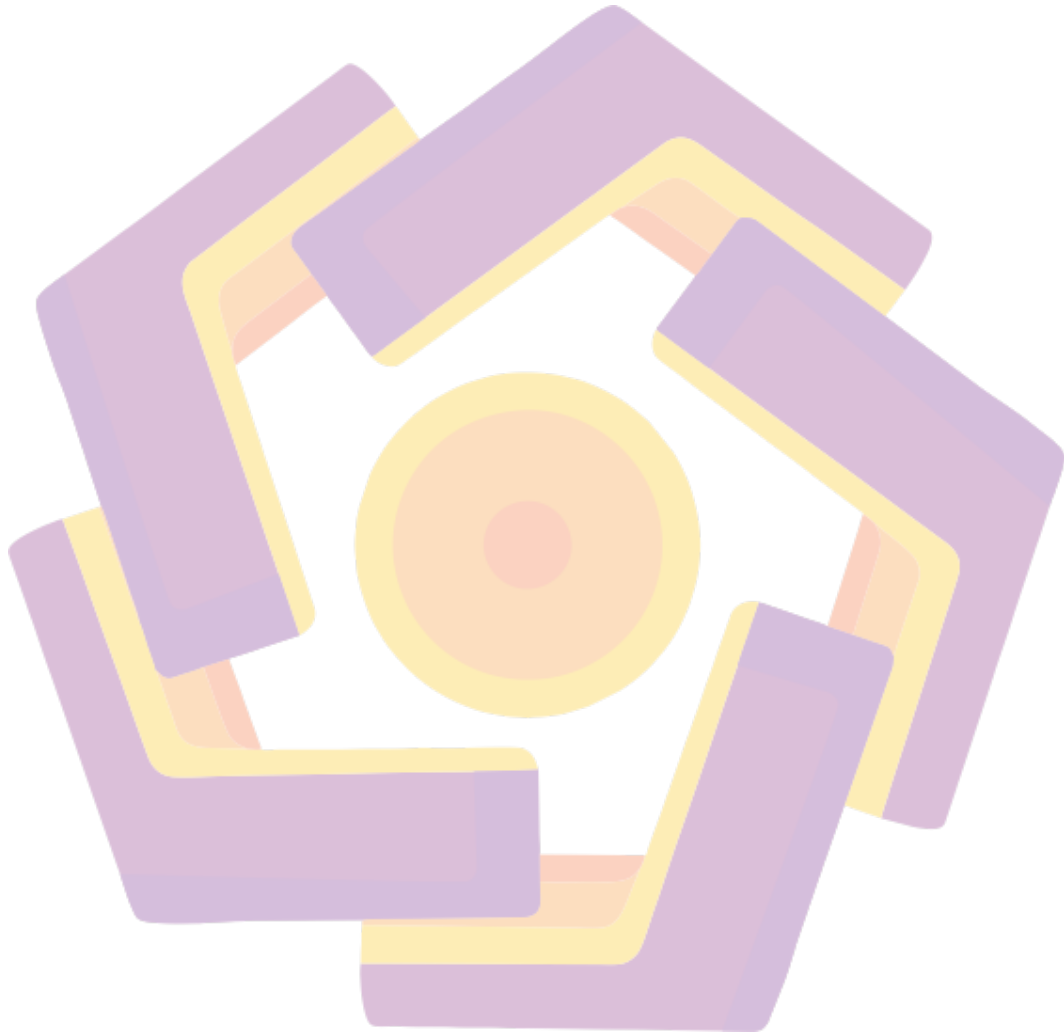
2.6.	ANALISIS ASPEK PRODUKSI.....	9
2.7.	ASPEK KREATIF	9
2.8.	ASPEK TEKNIS	9
2.9.	TAHAPAN PRA PRODUKSI.....	10
2.4.1.	IDE DAN KONSEP.....	10
2.4.2.	DESAIN.....	10
BAB III PEMBAHASAN.....		13
3.1.	PRODUKSI ATAU PASCA PRODUKSI.....	13
3.1.1.	Membuat dan Menampilkan battle card Senjata tradisional	13
3.1.2.	Mampu menampilkan Player yang telah menang	18
3.1.3.	Mampu menampilkan kartu senjata tradisional secara acak	23
3.1.4.	Mampu menampilkan game point player.....	27
3.1.5.	Mampu menampilkan menampilkan jumlah kartu di drawcard	30
3.2.	PASCA PRODUKSI.....	33
3.3.	EVALUASI.....	34
3.4.	Penilaian dari para ahli.....	36
BAB IV PENUTUP		38
4.1.	KESIMPULAN	38

4.2. SARAN	38
DAFTAR PUSTAKA	40
LAMPIRAN	41



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Perbandingan Kebutuhan fungsional dan hasil akhir.....	34
Tabel 3.2 hasil penilaian para ahli.....	36
Tabel 3.3 Presentase Nilai.....	37



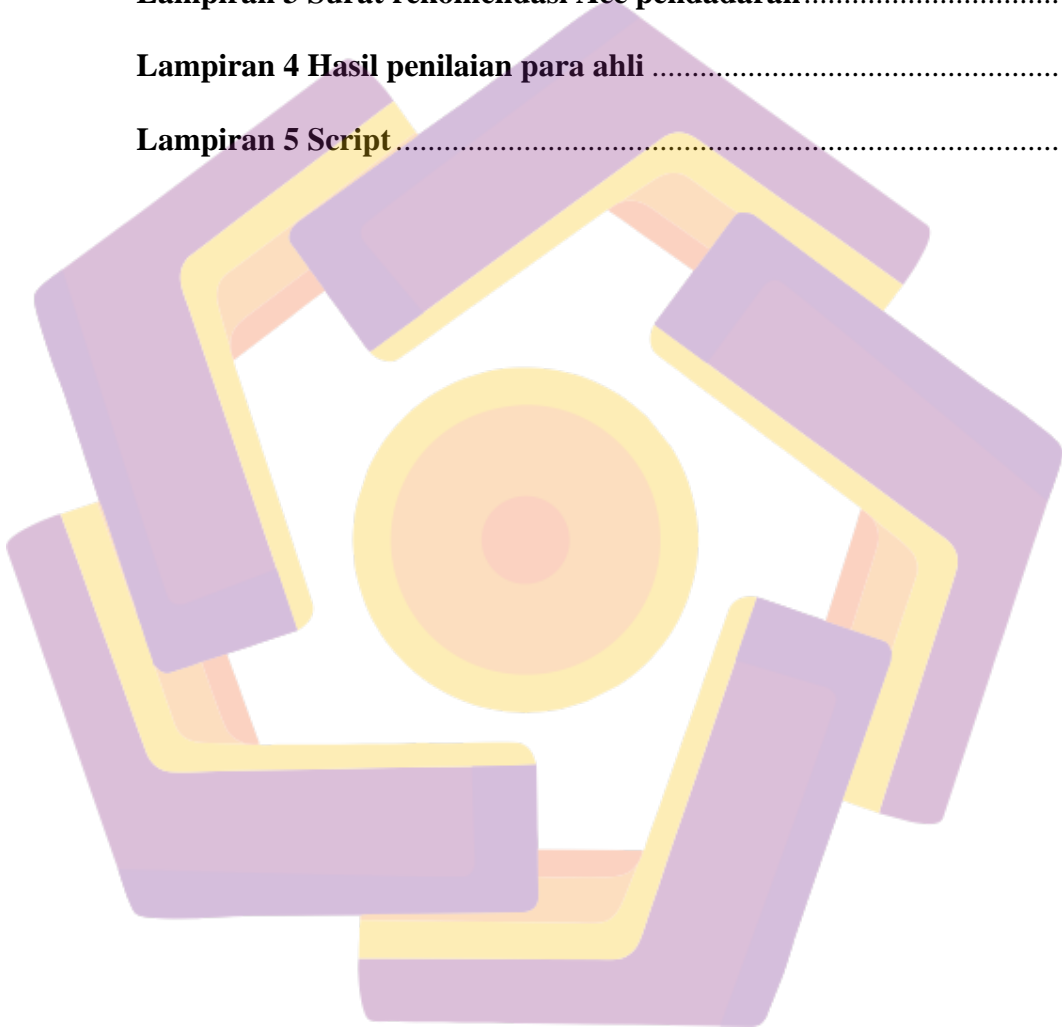
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan pengembangan Gdlc	4
Gambar 2.2 Gambar konsep duel mode	10
Gambar 2.3 Gambar Desain asset button and draw card	11
Gambar2.4 Desain weapon match.....	11
Gambar 2.5 Draw card player	12
Gambar 3.1 Create new Project.....	13
Gambar 3.2 Import package	14
Gambar 3.3 mengakses Fighting scene	14
Gambar 3.4 mengimport asset ke images.....	15
Gambar 3.5 Import drawcard	15
Gambar 3.6 import button	16
Gambar 3.7 Import Background.....	16
Gambar 3.8 Script menampilkan kartu	17
Gambar 3.9 Battle senjata tradisional	17
Gambar 3.10 penyesuain susunan kartu senjata tradisional.....	18
Gambar 3.11 Inisialisasi Game	18
Gambar 3.12 Pengamatan distribusi kartu	19
Gambar 3.13 Player 1 Memilih kartu.....	19
Gambar 3.14 player 1 melihat hasil serangan	20
Gambar 3.15 player 2 memilih kartu	20
Gambar 3.16 player 2 melihat hasil serangan	21
Gambar 3.17 player 1 menghabisi kartu lawan.....	21
Gambar 3.18 BtnCharge_Click()	22
Gambar 3.19 pemenang.....	22
Gambar 3.20 asset kartu senjata tradisional	23
Gambar 3.21 Resources asset kartu tradisional.....	23
Gambar 3.22 Inspector card data.....	23
Gambar 3.23 card data	24

Gambar 3.24 class card data.....	24
Gambar 3.25 script LoadredCard.....	25
Gambar 3.26 Sources image.....	25
Gambar 3.27 Script LoadRedCard()	26
Gambar 3.28 script LoadBlueCard().....	26
Gambar 3.29 Menampilkan kartu di deck.....	27
Gambar 3.30 Desain dari btn charge blue.....	27
Gambar 3.31 Inspector TxtPointBlue.....	28
Gambar 3.32 variabelBtnBlueMemilih_Click(int n)	28
Gambar 3.33 Script BtnCharge_Click().....	29
Gambar 3.34 Script BtnDrawCard_Click().....	29
Gambar 3.35 Script pengupdate Point.....	30
Gambar 3.36 game point player.....	30
Gambar 3. 37 Memasukkan drawcard ke panel arena.....	31
Gambar 3.38 Memasukkan Btndrawcard.....	31
Gambar 3.39 Memasukkan TxtStockBlue.....	32
Gambar 3.40 Script BtnDrawCard_Click().....	32
Gambar 3.41 Script DrawStart()	33
Gambar 3.42 jumlah kartu yang ada di Draw card.....	33

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Game urban weapon strike	41
Lampiran 2 Surat pemberitahuan jalur non reguler	41
Lampiran 3 Surat rekomendasi Acc pendadaran.....	42
Lampiran 4 Hasil penilaian para ahli	42
Lampiran 5 Script.....	43



INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sebuah permainan berjudul "Urban Weapon Strike" yang berfungsi sebagai media pengenalan senjata tradisional dalam konteks mode pertempuran. Permainan ini dikembangkan dengan menggunakan teknologi game engine modern untuk menciptakan pengalaman interaktif dan edukatif bagi pemain. Fokus utama dari permainan ini adalah untuk memperkenalkan berbagai jenis senjata tradisional dari berbagai daerah di Indonesia, serta cara penggunaannya dalam situasi pertempuran.

Metode penelitian yang digunakan meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan pengujian. Pada tahap analisis, dilakukan studi literatur dan survei untuk mengumpulkan data mengenai senjata tradisional dan preferensi pemain. Tahap desain melibatkan pembuatan skenario permainan, karakter, dan lingkungan permainan. Pengembangan dilakukan dengan pemrograman dan pembuatan aset grafis. Implementasi meliputi integrasi seluruh elemen permainan ke dalam satu kesatuan yang dapat dimainkan. Pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa permainan berfungsi dengan baik dan memenuhi tujuan edukatifnya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa "Urban Weapon Strike" mampu memberikan pengetahuan tentang senjata tradisional secara interaktif dan menarik. Umpan balik dari pemain menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi terhadap aspek edukatif dan hiburan dari permainan ini. Permainan ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan untuk mengenalkan budaya tradisional Indonesia melalui teknologi modern.

Kata kunci: permainan edukatif, senjata tradisional, mode pertempuran, game engine, budaya Indonesia.

ABSTRACT

This research aims to design and build a game entitled "Urban Weapon Strike" which functions as a medium for introducing traditional weapons in the context of combat mode. This game was developed using modern game engine technology to create an interactive and educational experience for players. The main focus of this game is to introduce various types of traditional weapons from various regions in Indonesia, as well as how to use them in combat situations.

The research methods used include analysis, design, development, implementation and testing stages. At the analysis stage, literature studies and surveys were carried out to collect data regarding traditional weapons and player preferences. The design stage involves creating the game scenario, characters, and game environment. Development is carried out by programming and creating graphic assets. Implementation includes the integration of all game elements into a single playable unit. Testing is done to ensure that the game functions properly and fulfills its educational purpose.

The research results show that "Urban Weapon Strike" is able to provide knowledge about traditional weapons in an interactive and interesting way. Feedback from players shows a high level of satisfaction with the educational and entertainment aspects of the game. It is hoped that this game can be an effective and fun learning medium for introducing traditional Indonesian culture through modern technology.

Keywords: educational games, traditional weapons, battle mode, game engine, Indonesian culture.