

**RANCANG BANGUN PERMAINAN "URBAN WEAPON STRIKE"  
SEBAGAI MEDIA PENGENALAN SENJATA TRADISIONAL UNTUK  
SCENE HUNTING LEVEL**

**SKRIPSI NON REGULER MAGANG ARTIST**

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



Disusun oleh  
**ADNAN LUTFI**  
**20.82.1055**

Kepada

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

**RANCANG BANGUN PERMAINAN "URBAN WEAPON STRIKE"  
SEBAGAI MEDIA PENGENALAN SENJATA TRADISIONAL UNTUK  
SCENE HUNTING LEVEL**

**SKRIPSI NON REGULER MAGANG ARTIST**  
untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Teknologi Informasi



Disusun oleh  
**ADNAN LUTFI**  
**20.82.1055**

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 HUNTING LEVEL**

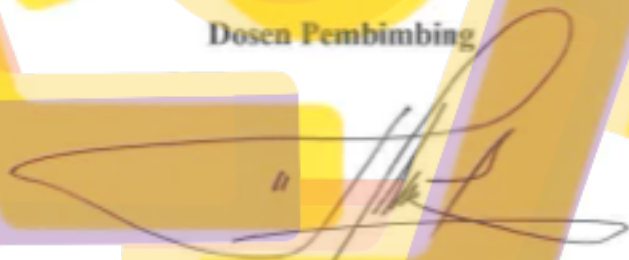
yang disusun dan diajukan oleh

**ADNAN LUTFI**

**20.82.1055**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 20 Juni 2024

**Dosen Pembimbing**

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

**HALAMAN PENGESAHAN  
SKRIPSI NON REGULER**

**RANCANG BANGUN PERMAINAN "URBAN WEAPON STRIKE"  
SEBAGAI MEDIA PENGENALAN SENJATA TRADISIONAL UNTUK  
SCENE HUNTING LEVEL**

yang disusun dan diajukan oleh

**ADNAN LUTFI**

20.82.1055

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 20 Juni 2024

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

Bernadhed, M.Kom  
NIK. 190302243

Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom  
NIK. 190302427

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

**Tanda/Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 20 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 : Adnan Lutfi  
NIM : 20.82.1055

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**RANCANG BANGUN PERMAINAN "URBAN WEAPON STRIKE"  
SEBAGAI MEDIA PENGENALAN SENJATA TRADISIONAL UNTUK  
SCENE HUNTING LEVEL**

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, 20 Juni 2024

Yang Menyatakan,



Adnan Lutfi

## 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. Selawat 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, 20 Juni 2024

Penulis

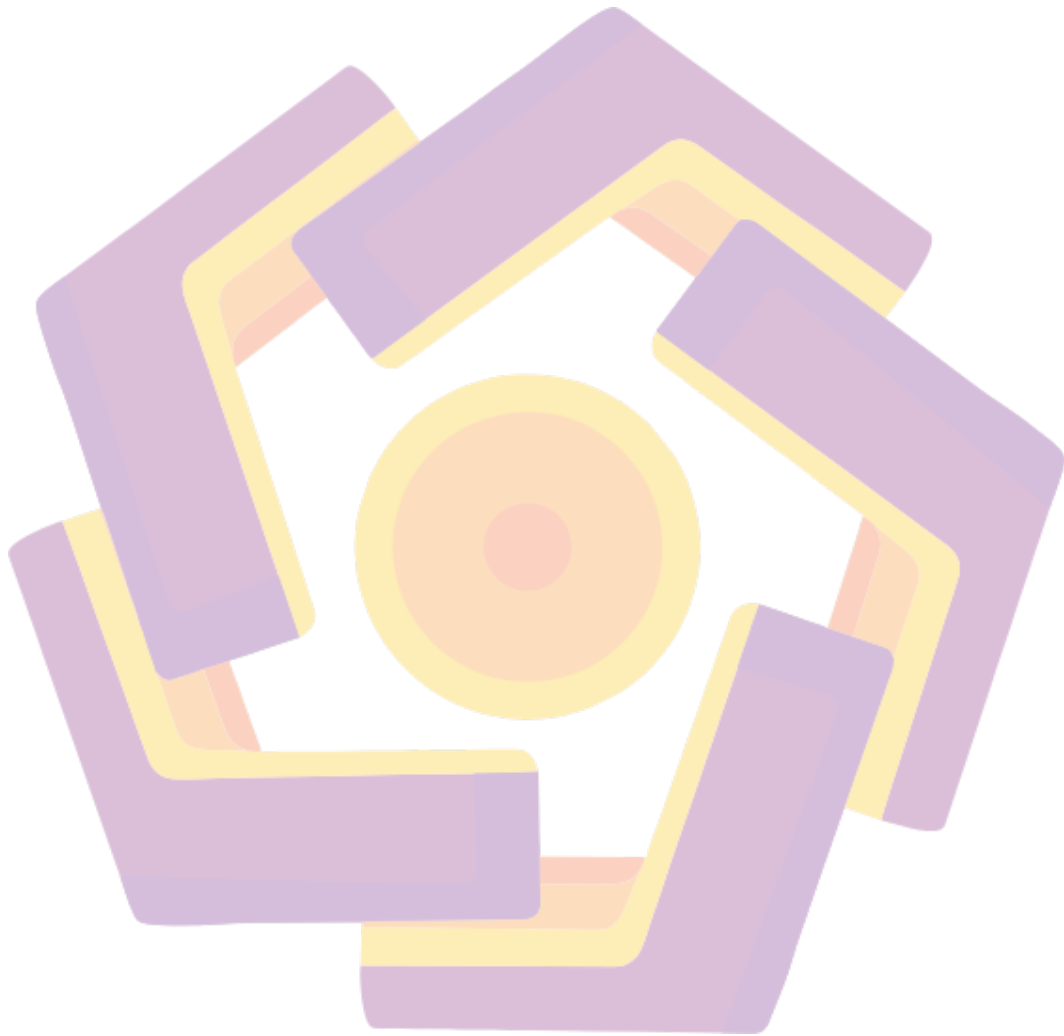
## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSUTUJUAN .....	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.....	3
1.3. Batasan Masalah .....	3
1.4. Tujuan Penelitian .....	3
BAB II TEORI DAN PERANCANGAN .....	3
2.1. Teori Penelitian .....	3
2.1.1. Pengertian Game .....	3
2.1.2. Jenis-jenis Game .....	3
2.1.3. Unity.....	6
2.1.4. GDLC(Game Development Life Cycle) .....	7
2.1.5. Brief Produksi .....	8
2.2. Teori Analisis Kebutuhan .....	9
2.2.1. Teori Kebutuhan Fungsional.....	9
2.2.2. Kebutuhan Non Fungsional .....	9
2.3. Analisis Aspek Produksi .....	9
2.3.1. Aspek Kreatif.....	9
2.3.2. Aspek Teknis .....	10
2.4. Tahapan Pra Produksi .....	11

2.4.1. Ide Dan Konsep.....	11
2.4.2. Desain .....	12
BAB III PEMBAHASAN .....	14
3.1. Initiation .....	14
3.2. Pre-production.....	14
3.3. Produksi .....	14
3.1.1. Membuat Tampilan Layout Yang Mudah Digunakan Oleh Pemain	15
3.1.2. Membuat Kartu Yang Digunakan Sebagai Enemy .....	17
3.1.3. Membuat Sistem Yang Dapat Menaikan Level Kartu Pemain.....	18
3.1.4. Membuat Sistem Jika Kartu Yang Sedang Dilatih Kalah.....	19
3.1.5. Menampilkan Game Over.....	20
3.4. Testing dan Pengujian.....	20
3.5. Release .....	21
BAB IV PENUTUP .....	22
4.1. Kesimpulan .....	22
4.2. Saran.....	22
DAFTAR PUSTAKA .....	23
LAMPIRAN I SCRIPT .....	24
LAMPIRAN II HASIL GAME HUNTING SCENE.....	38



## DAFTAR TABEL



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Game Pacman.....	3
Gambar 2.2 Game Gwent: The Witcher Card Game .....	11
Gambar 2.3 Game Hearthstone .....	12
Gambar 2.4 Game Slay the Spire.....	12
Gambar 2.5 Game Urban Weapon Strike.....	13
Gambar 2.6 Kartu Enemy dan Kartu Senjata Daerah .....	13
Gambar 3.1 Canvas .....	15
Gambar 3.2 Panel .....	16
Gambar 3.3 Grid Layout Group .....	16
Gambar 3.4 Layout Awal.....	16
Gambar 3.5 Panel Enemy.....	17
Gambar 3.6 Script Enemy .....	17
Gambar 3.7 Tampilan Card Enemy.....	18
Gambar 3.8 Script LevelUp .....	19
Gambar 3.9 Script Class Damage .....	19
Gambar 3.10 Game Over .....	20
Gambar 3.11 Hasil Penilaian Dari Ahli .....	20

## INTISARI

Senjata Tradisional merupakan salah satu artefak peninggalan leluhur yang memiliki nilai sejarah berharga. Senjata Tradisional juga elemen penting dalam sejarah dan budaya suatu bangsa, merefleksikan kearifan lokal dan identitas yang khas dari berbagai daerah. Generasi muda Indonesia saat ini kurang memiliki rasa bangga dan kepedulian untuk melestarikan budaya, dimana salah satu penyebabnya adalah kurangnya informasi kekayaan yang dimiliki Bangsa Indonesia. Generasi muda merupakan anak-anak maupun pemuda yang kelak akan menjadi penerus bangsa, salah satunya adalah remaja. Penelitian ini berfokus pada perancangan dan pembangunan 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 sambil menikmati pengalaman bermain yang seru.

Kata kunci: senjata tradisional, generasi muda, permainan kartu, card battle, unity

## ABSTRACT

*Traditional Weapons are one of the ancestral artifacts that have valuable historical value. Traditional Weapons are also an important element in the history and culture of a nation, reflecting the local wisdom and distinctive identity of various regions. Indonesia's young generation currently lacks a sense of pride and concern for preserving culture, where one of the causes is the lack of information on the wealth of the Indonesian Nation. The young generation is children and youth who will one day become the successor of the nation, one of which is adolescents. This research focuses on designing and building a digital card game as a medium for introducing traditional weapons. This game was developed using Unity 2D software, which is well-known for its ability to create games with attractive two-dimensional graphics. This card game is designed to combine educational and entertainment elements, where each card depicts various types of traditional weapons complete with detailed information about their history and use. Through this game, it is hoped that players can gain a deeper knowledge of traditional weapons while enjoying a fun gaming experience.*

*Keywords: traditional weapons, young generation, card game, card battle, unity*