

**IMPLEMENTASI TRIVIA UNTUK PENGENALAN AKSARA JAWA
PADA PERMAINAN "THE LEGEND OF AKSARA"**

SKRIPSI NON REGULER

Diajukan memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Teknologi Informasi



Disusun oleh

PAVITO ARYA DEWATA

21.82.1104

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2024

**IMPLEMENTASI TRIVIA UNTUK PENGENALAN AKSARA JAWA
PADA PERMAINAN "THE LEGEND OF AKSARA"**

SKRIPSI NON REGULER

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



Disusun oleh
PAVITO ARYA DEWATA
21.82.1104

Kepada
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2024

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI NON REGULER**

**IMPLEMENTASI TRIVIA UNTUK PENGENALAN AKSARA JAWA
PADA PERMAINAN "THE LEGEND OF AKSARA"**

yang disusun dan diajukan oleh

PAVITO ARYA DEWATA

21.82.1104

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 24 Desember 2024

Dosen Pembimbing



Muhammad Fairul Filza, M.Kom.
NIK. 190302332

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI NON REGULER

IMPLEMENTASI TRIVIA UNTUK PENGENALAN AKSARA JAWA
PADA PERMAINAN "THE LEGEND OF AKSARA"

yang disusun dan diajukan oleh

PAVITO ARYA DEWATA

21.82.1104

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Desember 2024

Susunan Dewan Penguji

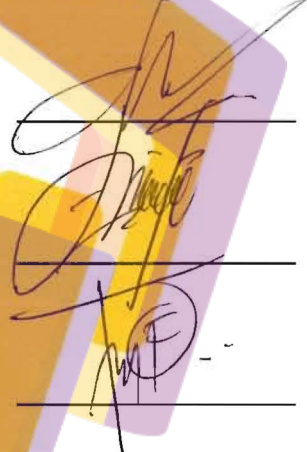
Nama Penguji

Tanda Tangan

Dhimas Adi Satria, M.Kom.
NIK. 190302427

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

Muhammad Fairul Filza, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302332



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 24 Desember 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 : Pavito Arya Dewata
NIM : 21.82.1104

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

IMPLEMENTASI TRIVIA UNTUK PENGENALAN AKSARA JAWA PADA PERMAINAN "THE LEGEND OF AKSARA"

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, 24 Desember 2024

Yang Menyatakan,



Pavito Arya Dewata

KATA PENGANTAR

Dalam penyelesaian studi dan penulisan skripsi ini, penulis banyak memperoleh bantuan baik pengajaran, bimbingan dan arahan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu penulis menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., selaku Dekan Fakultas Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Agus Purwanto, M. Kom., selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Muhammad Fairul Filza, S.Kom., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu ditengah kesibukan beliau, memberikan kritik, saran dan pengarahan kepada penulis dalam proses penulisan skripsi ini.
4. Kedua orang tua penulis, untuk beliau berdualah skripsi ini penulis persembahkan. Terimakasih atas segala kasih sayang yang diberikan dalam membesarkan dan membimbing penulis selama ini sehingga penulis dapat terus berjuang dalam meraih mimpi dan cita-cita. Kesuksesan dan segala hal baik yang kedepannya akan penulis dapatkan adalah karena dan untuk kalian berdua.
5. Terimakasih juga kepada kekasih penulis, Nisaa Dzakhiah yang dengan sabar menemani penulis dalam proses penulisan skripsi ini hingga selesai.

Yogyakarta, 24 Desember 2024

Penulis

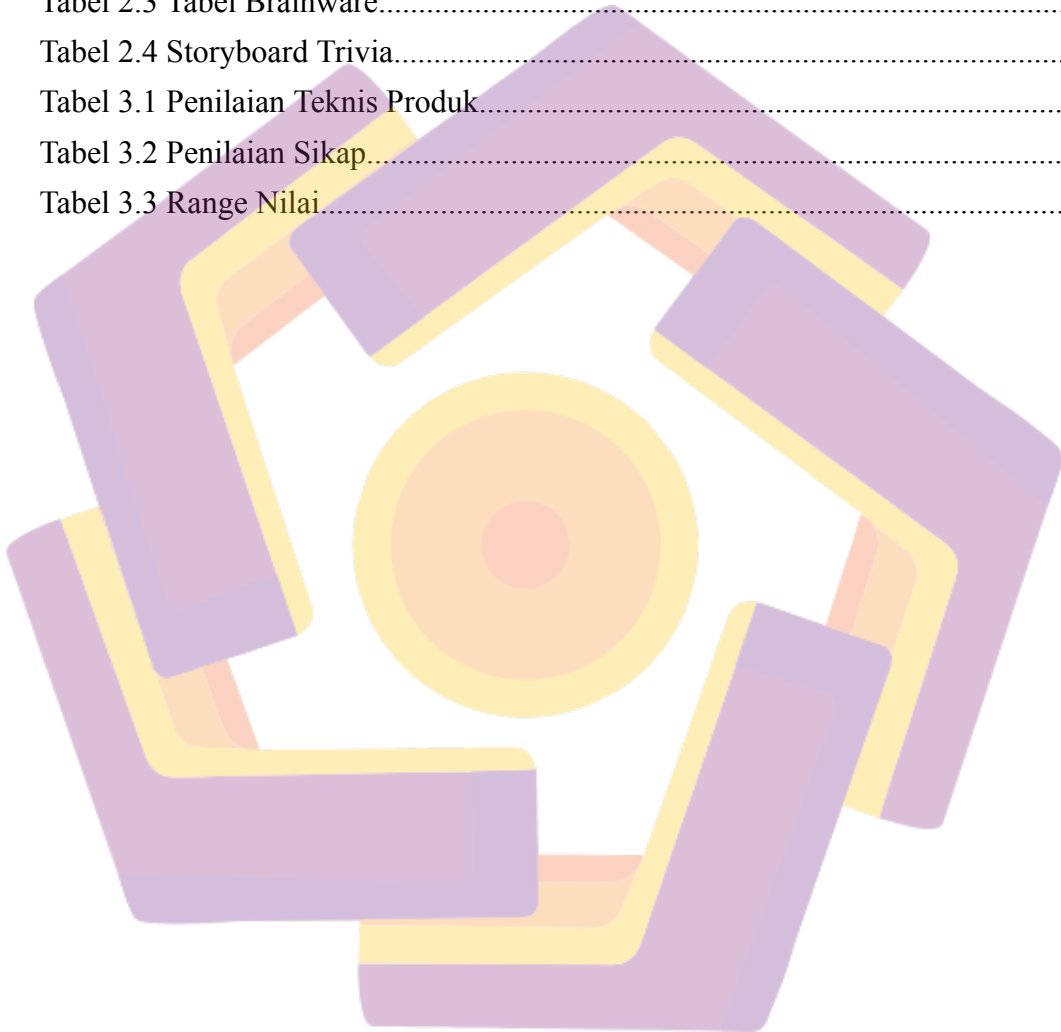
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
INTISARI.....	xi
ABSTRACT.....	xii
BAB I	
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Penelitian.....	3
BAB II	
TEORI DAN PERANCANGAN.....	4
2.1. Teori Tentang Teknik/Konsep Produk Yang Dibahas.....	4
2.1.1. Pengertian Game.....	4
2.1.2. Pengertian Trivia.....	4
2.1.3. Pengertian Finite State Machine.....	4
2.1.4. Unity.....	5
2.1.5. Figma.....	5
2.1.6. Visual Studio.....	5
2.1.7. Aksara Jawa.....	6
2.1.8. Penilaian Kuantitatif Berbasis Rubrik.....	6
2.2. Teori Analisis Kebutuhan.....	6
2.2.1. Brief Produksi.....	7

2.2.2. Teori Kebutuhan Fungsional.....	7
2.2.3. Kebutuhan Non Fungsional.....	7
2.3. Analisis Aspek Produksi.....	9
2.3.1. Aspek Kreatif.....	9
2.3.2. Aspek Teknis.....	10
2.4. Tahapan Pra Produksi.....	10
2.4.1. Referensi Game.....	10
2.4.2. Ide Dan Konsep.....	11
2.4.3. Naskah Dan Storyboard.....	12
2.4.4. Desain Konsep Ui.....	14
BAB III	
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	18
3.1. Produksi Atau Pasca Produksi.....	18
3.1.1. Pembuatan Bahan.....	18
3.1.2. Pemrograman.....	22
3.1.3. Pasca Produksi.....	26
3.2. Evaluasi.....	35
3.2.1. Hasil Penilaian Mentor.....	35
3.2.2. Penghitungan Nilai.....	36
BAB IV	
PENUTUP.....	38
4.1. Kesimpulan.....	38
4.2. Saran.....	38
DAFTAR PUSTAKA.....	39
LAMPIRAN.....	40

DAFTAR TABEL

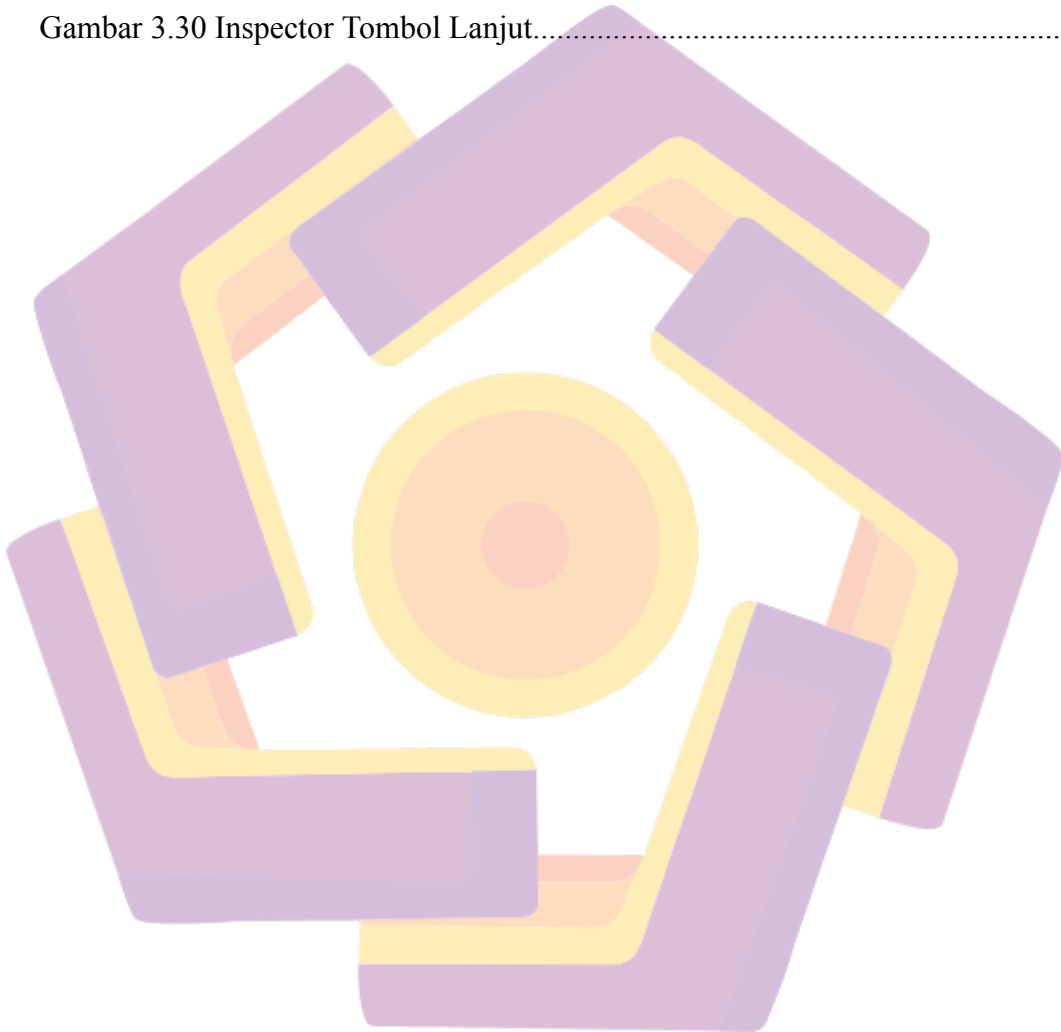
Tabel 2.1 Tabel Software.....	8
Tabel 2.2 Tabel Hardware.....	8
Tabel 2.3 Tabel Brainware.....	9
Tabel 2.4 Storyboard Trivia.....	12
Tabel 3.1 Penilaian Teknis Produk.....	35
Tabel 3.2 Penilaian Sikap.....	36
Tabel 3.3 Range Nilai.....	36



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Flowchart trivia.....	14
Gambar 2.2 Desain UI Pertanyaan.....	15
Gambar 2.3 Desain UI Jawaban.....	15
Gambar 2.4 Desain Tombol Bantuan.....	15
Gambar 2.5 Desain UI Bantuan.....	16
Gambar 2.6 Desain UI Trivia.....	16
Gambar 2.7 Desain UI Benar dan Salah.....	17
Gambar 3.1 Background UI.....	18
Gambar 3.2 UI Pertanyaan.....	19
Gambar 3.3 UI Jawaban.....	19
Gambar 3.4 UI Bantuan.....	20
Gambar 3.5 Panel Bantuan.....	20
Gambar 3.6 UI Trivia 1.....	21
Gambar 3.7 UI Trivia 2.....	21
Gambar 3.9 UI Trivia 4.....	21
Gambar 3.10 UI Trivia 5.....	21
Gambar 3.11 UI Benar&Salah.....	22
Gambar 3.12 Program OpenCanvasSoal.....	23
Gambar 3.13 Program PanelOpenClose.....	23
Gambar 3.14 Program CorrectButton.....	24
Gambar 3.15 Program WrongButton.....	24
Gambar 3.16 Program SceneManager.....	25
Gambar 3.17 Program PanelClose.....	25
Gambar 3.18 Import UI.....	26
Gambar 3.19 Import Script.....	26
Gambar 3.20 Triger Collider.....	27
Gambar 3.21 Inspector Collider.....	27
Gambar 3.22 Panel UI.....	28
Gambar 3.23 Panel Tombol.....	28

Gambar 3.24 Panel Benar.....	29
Gambar 3.25 Panel Salah.....	29
Gambar 3.26 Inspector Tombol Bantuan.....	30
Gambar 3.27 Inspector Tombol Salah.....	31
Gambar 3.28 Inspector Tombol Coba Lagi.....	32
Gambar 3.29 Inspector Tombol Benar.....	33
Gambar 3.30 Inspector Tombol Lanjut.....	34



INTISARI

Disini penulis membahas mengenai model *trivia* aksara jawa yang penulis implementasikan pada permainan “The Legend of Aksara”. Permainan “The Legend of Aksara” adalah sebuah permainan *bergenre* Petualangan dengan beberapa misteri yang menggunakan *trivia* aksara jawa di dalamnya. *Trivia* adalah jenis permainan kuis dimana pemain diberikan beberapa pertanyaan dan ia harus menjawab pertanyaan tersebut menggunakan pilihan jawaban yang telah disediakan. Dalam permainan ini, konsep *trivia* diimplementasikan pada aksara jawa, dimana kuis yang diberikan menggunakan aksara jawa dan pemain diminta untuk menemukan terjemahan pada jawaban yang telah disediakan. *Trivia* pada *game* ini berfungsi untuk membuka *stage* selanjutnya dan membuka halangan apabila pemain dapat menyelesaikannya dengan benar.

Konteks yang penulis bahas disini mengenai proses desain *trivia*, pembuatan *UI*, penyusunan pertanyaan dan jawaban, pembuatan program, dan *compositing* dengan hasil akhir model *trivia* aksara jawa tersebut. Proses pembuatan *game* ini menggunakan *software* Unity dan proses desain *UI* menggunakan Figma. Teknik yang digunakan penulis adalah *Finite State Machine*.

Penulis melakukan evaluasi yang dilakukan untuk menilai efektivitas pengimplementasian model *trivia* dalam Permainan “The Legend of Aksara” serta untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dari *Trivia* yang diimplementasikan.

Kata Kunci : Trivia, Aksara Jawa, Permainan

ABSTRACT

Here the author discusses the javanese script trivia model that the author implements in the game “The Legend of Aksara”. The game “The Legend of Aksara” is an Adventure genre game with several mysteries that use javanese script in it. Trivia is a type of quiz game where the player is given several questions and he must answer these questions using the answer choices that have been provided. In this game, the concept of trivia is implemented in the introduction of Javanese script, where the quiz given uses javanese script, and the player is asked to find the translation of the answers provided. Trivia in this game serves to open the next stage and unlock obstacles if the player can complete it correctly.

The context I discuss here is about the trivia design process, making UI, compiling questions and answers, and making a program that runs the javanese script trivia model. The process of making this game uses Unity software and the UI design process uses Figma. The technique used by the author is Finite State Machine.

The author conducted an evaluation to assess the effectiveness of implementing the trivia model in the game “The Legend of Aksara” and to identify the advantages and disadvantages of the implemented trivia.

Key : Trivia, Javanese Script, Games