

**IMPLEMENTASI PENGEMBANGAN *GAME*
MENGUNAKAN METODE GDLC (*GAME DEVELOPMENT
LIFE CYCLE*) DALAM PENGEMBANGAN *GAME* "THE
REVENGE OF OLIGARCHY"**

SKRIPSI

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



disusun oleh

KABANGDAH

21.82.1195

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

**IMPLEMENTASI PENGEMBANGAN *GAME*
MENGUNAKAN METODE GDLC (*GAME DEVELOPMENT
LIFE CYCLE*) DALAM PENGEMBANGAN *GAME* "THE
REVENGE OF OLIGARCHY**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh
KABANGDAH
21.82.1195

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI PENGEMBANGAN *GAME* MENGGUNAKAN
METODE GDLC (*GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE*) DALAM
PENGEMBANGAN *GAME* "THE REVENGE OF OLIGARCHY"**

yang disusun dan diajukan oleh

Kabangdah

21.82.1195

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 30 Januari 2025

Dosen Pembimbing,



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

NIK. 190302332

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI PENGEMBANGAN *GAME* MENGGUNAKAN
METODE GDLC (*GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE*) DALAM
PENGEMBANGAN *GAME* "THE REVENGE OF OLIGARCHY"**

yang disusun dan diajukan oleh

Kabangdah

21.82.1195

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 30 Januari 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

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

Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom.
NIK. 190302390

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

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 30 Januari 2025

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 : Kabangdah
NIM : 21.82.1195

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Tuliskan Judul Skripsi

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 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, 30 Januari 2025

Yang Menyatakan,



Kabangdah

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji syukur atas berkat, anugerah, rahmat, dan kesehatan yang telah diberikan Tuhan Yesus Kristus sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

Dengan tulus, saya persembahkan karya sederhana ini untuk:

1. Tuhan Yesus Kristus, sumber kekuatan, kasih, dan inspirasi dalam setiap langkah kehidupan. Terima kasih atas penyertaan-Mu yang selalu memberi arah dan kedamaian.
2. Paman saya yang senantiasa memberikan doa, dukungan, dan kasih sayang tanpa henti. Terima kasih atas cinta, pengorbanan, dan dorongan yang tak ternilai.
3. Bapak Muhammad Fairul Filza, M.Kom, Dosen Pembimbing kami yang sabar memberikan arahan dan panduan. Terima kasih yang tulus atas bimbingan, ilmu, dan waktu yang telah diberikan.



KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan penyertaan-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Segala hormat bagi-Nya yang telah memberi kekuatan, hikmat, dan kesehatan dalam proses penyusunannya. Saya juga berterima kasih kepada Yesus Kristus, Sang Juruselamat, yang senantiasa memberi pengharapan dan kekuatan dalam hidup saya.

Skripsi ini berjudul "Implementasi Pengembangan Game Menggunakan Metode GDLC dalam Pengembangan Game The Revenge of Oligarchy" dan disusun sebagai syarat penyelesaian studi S1 di Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta. Dalam kesempatan ini, saya ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus, yang senantiasa memberikan berkat, kekuatan, dan penyertaan dalam setiap proses penyusunan skripsi ini.
2. Kedua orang tua saya, yang selalu mendoakan, mendukung, dan memberi motivasi tanpa henti.
3. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M, selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Muhammad Fairul Filza, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, masukan, dan ilmu yang sangat berarti dalam penyusunan skripsi ini.
5. Seluruh dosen Universitas Amikom Yogyakarta, yang telah membagikan ilmu dan wawasan yang sangat berharga selama masa perkuliahan.

Saya menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, saya sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan di masa mendatang. Kiranya skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan menjadi referensi yang berguna bagi penelitian selanjutnya.

Yogyakarta, 30 Januari 2025

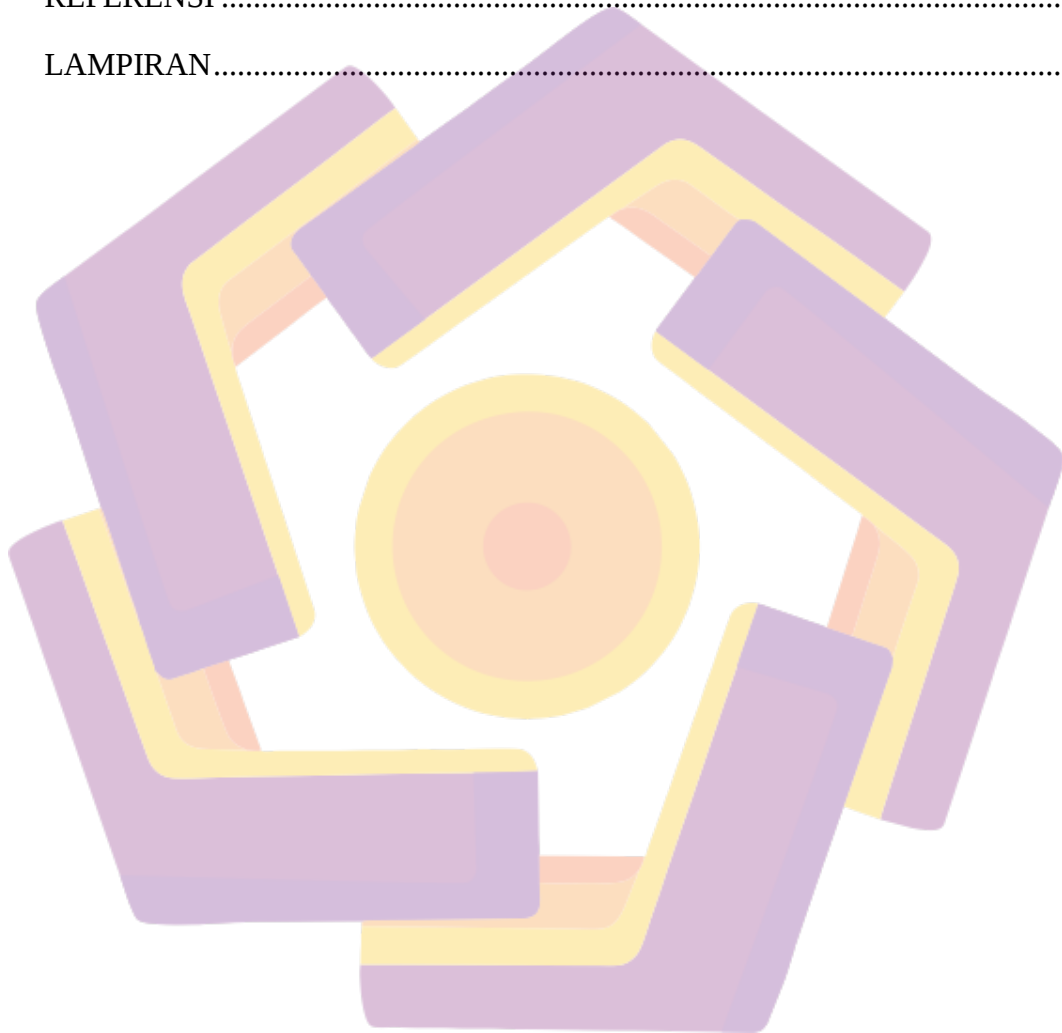
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
INTISARI	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Studi Literatur	5
2.2 Dasar Teori.....	8
2.2.1 Definisi Game	8

2.2.2	Jenis -jenis <i>Game</i>	8
2.2.3	Tujuan <i>Game</i>	10
2.2.4	Mekanik <i>Game</i>	11
BAB III METODE PENELITIAN		18
3.1	Objek Penelitian	18
3.2	Alur Penelitian.....	18
3.3	Alat dan Bahan	21
3.3.1	Data Penelitian	21
3.3.2	Analisis Kelayakan	26
3.3.3	Analisis Kebutuhan Fungsional	26
3.3.4	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	27
3.4	Game Design Document	32
3.4.1	Deskripsi Proyek.....	32
3.4.2	Penjelasan Karakter.....	32
3.4.3	Deskripsi Desain Permainan	33
3.4.4	Perkembangan cerita	35
3.4.5	Gameplay	35
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		37
4.1	Implementasi <i>Game Design Document</i>	37
4.2	Asset Karakter	37
4.3	Pembuatan Latar	39
4.4	Interface (Antarmuka)	40
4.5	Alur cerita.....	44
4.6	Gameplay	46
4.7	Pembaruan versi	53

4.8	Testing.....	53
BAB V PENUTUP		62
5.1	Kesimpulan.....	62
5.2	Saran.....	62
REFERENSI		63
LAMPIRAN.....		65



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keaslian Penelitian	7
Tabel 2.2 Interval Tingkat Intensitas	17
Tabel 4.1 Contoh aset karakter yang telah dirancang	37
Tabel 4.2 Contoh aset latar yang telah dirancang	39
Tabel 4.3 Contoh Antarmuka 2D yang telah dirancang	41
Tabel 4.4 Contoh Desain Alur cerita yang telah dirancang	44
Tabel 4.5 Hasil Pengujian Prototipe	54
Tabel 4.6 Hasil Laporan Bug Prototipe	55
Tabel 4.7 Pertanyaan dan jawaban oleh ahli.....	56
Tabel 4.8 Hasil Kuisisioner oleh penguji umum	58
Tabel 4.9 Nilai Penguji Umum	59
Tabel 4.10 Interval Tingkat Intensitas	59
Tabel 4.11 Total bobot oleh penguji umum.....	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Alur Pengerjaan.....	13
Gambar 3.1 GDLC pada game The Revenge of Oligarchy	19
Gambar 3.2 Tampilan game ZZZ	22
Gambar 3.3 Tampilan game DMC 5.....	23
Gambar 3.4 Tampilan game Bayonetta 3	24
Gambar 3.5 Tampilan game Double Dragon Gaiden	25
Gambar 3.6 Tampilan game Metal Gear Rising	26
Gambar 3.7 Tampilan flowchart game The Revenge of Oligarchy	31
Gambar 4.1 Skrip utama untuk menggerakkan karakter.....	47
Gambar 4.2 Contoh animasi untuk gerakan karakter.....	47
Gambar 4.3 Sistem kontrol untuk eksekusi serangan	48
Gambar 4.4 Skrip kontrol untuk eksekusi serangan	50
Gambar 4.0.5 Menampilkan contoh animasi serangan.....	50
Gambar 4.6 Sistem kontrol untuk kendali enemy.....	51
Gambar 4.7 Skrip kontrol untuk kendali enemy	52
Gambar 4.8 Menampilkan contoh animasi enemy	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Penunjukan Dosen Pembimbing	65
Lampiran 2 : Wawancara dengan Ahli Game	67
Lampiran 3 : Data dan Analisis Survei Pengujian	68
Lampiran 4 : Tahapan Pengembangan Aset dan Pemrograman	71
Lampiran 5 : Bukti Halaman Penerbitan Game	72
Lampiran 6 : Hasil Kuisioner Pengujian Umum dan Wawancara dengan Narasumber Ahli Game	73



INTISARI

Game The Revenge of Oligarchy adalah game *Beat 'em up* yang menempatkan pemain dalam peran seorang pemimpin mafia ataupun yakuza yang berusaha menggulingkan oknum oligarki yang menindas. Pemain akan memerankan A9 Armstorm sebagai mafia dan Veruji (P.Kaze) sebagai yakuza yang bertarung melawan enemy, enemy elite, dan boss, sembari bertahan hidup dari serangan musuh.

Penelitian ini mengimplementasikan fokus pada Pengembangan Metode *GDLC (Game Development Life Cycle)* dalam pengembangan ide inti, tujuan, serta visi Game, menghasilkan deskripsi singkat dan elemen-elemen penting, termasuk karakter utama, antagonis, dan sistem permainan. Pada tahap pra-produksi, Tim menyusun didalam *Unity Engine* spesifikasi teknis, desain level, mekanik gameplay, dan konsep visual untuk memastikan keselarasan visi Game dengan ekspektasi teknis. Tahap produksi merupakan inti dari pengembangan Game, mengoptimalkan performa, dan menyeimbangkan gameplay agar sesuai dengan harapan pemain. Setelah mencapai stabilitas dan kualitas yang diinginkan, game dirilis ke pasar, didukung dengan strategi pemasaran dan dukungan pemain yang berkelanjutan.

Metode *GDLC (Game Development Life Cycle)* membantu memastikan setiap tahap pengembangan *The Revenge of Oligarchy* dapat dikelola dengan baik, mengurangi risiko kesalahan, dan meningkatkan kualitas akhir Game.

Kata kunci: *Beat 'em up* , *Game*, *GDLC*, Mekanik Game, *Unity Engine*

ABSTRACT

The Revenge of Oligarchy is a beat 'em up game that places players in the role of a mafia or yakuza leader fighting to overthrow oppressive oligarchic figures. Players can choose to play as A9 Armstorm, a mafia leader, or Veruji (P.Kaze), a yakuza, who battle against enemies, elite adversaries, and bosses while surviving enemy attacks.

This study implements a focus on the Game Development Life Cycle (GDLC) Method in developing the core ideas, goals, and vision of the game, resulting in a concise description and essential elements, including main characters, antagonists, and gameplay systems. During the pre-production phase, the team developed technical in Unity Engine specifications, level designs, gameplay mechanics, and visual concepts to ensure the alignment of the game's vision with technical expectations. Production focused on optimizing performance and balancing gameplay to meet player expectations. Upon reaching the desired stability and quality, the game was released to the market, supported by marketing strategies and ongoing player support.

The GDLC method helped ensure that each development stage of The Revenge of Oligarchy was well-managed, reducing errors and enhancing the game's final quality.

Keyword: Beat 'em up ,Game, GDLC, Game Mechanics, Unity Engine