

**PERANCANGAN GAME EDUKASI S-QUIZ VIRTUAL REALITY
UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN GENERASI Z
TENTANG WARISAN BUDAYA YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh

TSUA'UN IBNU ALIF FATTHAKURROZAK

21.12.1842

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

**PERANCANGAN GAME EDUKASI S-QUIZ VIRTUAL REALITY
UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN GENERASI Z
TENTANG WARISAN BUDAYA YOGYAKARTA**

SKRIPSI

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



disusun oleh

TSUA'UN IBNU ALIF FATTHAKURROZAK
21.12.1842

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN GAME EDUKASI S-QUIZ VIRTUAL REALITY
untuk MENINGKATKAN PENGETAHUAN GENERASI Z TENTANG
WARISAN BUDAYA YOGYAKARTA**

yang disusun dan diajukan oleh

Tsua'un Ibnu Alif Fatthakurrozak

21.12.1842

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 13 Maret 2025

Dosen Pembimbing,



Mei P Kurniawan, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302187

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN GAME EDUKASI S-QUIZ VIRTUAL REALITY
untuk MENINGKATKAN PENGETAHUAN GENERASI Z TENTANG
WARISAN BUDAYA YOGYAKARTA

yang disusun dan diajukan oleh

Tsua'un Ibnu Alif Fatthakurrozak

21.12.1842

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 13 Maret 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Hendra Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302244

Ferian Fauzi A, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302276

Mei P Kurniawan, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302187



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 13 Maret 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 : Tsua'un Ibnu Alif Fatthakurrozak
NIM : 21.12.1842

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**PERANCANGAN GAME EDUKASI S-QUIZ VIRTUAL REALITY untuk
MENINGKATKAN PENGETAHUAN GENERASI Z TENTANG WARISAN
BUDAYA YOGYAKARTA**

Dosen Pembimbing : Mei Parwanto Kurniawan, S.Kom., 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, 13 Maret 2025

Yang Menyatakan,



Tsua'un Ibnu Alif Fatthakurrozak

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puja dan puji marilah senantiasa kita ucapkan atas limpahan rahmat dan nikmatnya sehingga kami dapat menyelesaikan tugas makalah yang diberikan kepada kami.

Sholawat bersamaan dengan salam juga mari hadiahkan kepada baginda nabi kita Muhammad SAW. Semoga kita, orang tua kita, nenek dan kakek kita, guru-guru dan orang terdekat kita mendapat syafaat Beliau di Yaumul Mahsyar kelak. Amin ya Rabbal 'Alamin.

Adapun tujuan utama penulisan makalah ini adalah untuk memenuhi Ujian pendadaran semester 8, dan judul makalah ini adalah "Prancangan Game Edukasi S-QUIZ Virtual Reality untuk Meningkatkan Pengetahuan Generasi Z Tentang Warisan Budaya Yogyakarta".

Kami ucapkan terima kasih kepada Ibu Ika Asti Astuti, M.Kom selaku dosen pengajar, dan kepada semua pihak yang sudah membantu dalam penulisan makalah dari awal hingga selesai.

Kami mohon maaf apabila terdapat kesalahan dalam penulisan makalah, dan kami juga sangat mengharapkan kritik serta saran dari para pembaca untuk bahan pertimbangan perbaikan makalah.

Yogyakarta, 13 Maret 2025

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
PERANCANGAN GAME EDUKASI S-QUIZ VIRTUAL REALITY	ii
untuk MENINGKATKAN PENGETAHUAN GENERASI Z TENTANG.....	ii
WARISAN BUDAYA YOGYAKARTA.....	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 LAMBANG DAN SINGKATAN.....	xi
INTISARI.....	xii
ABSTRACT	xiii
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.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Studi Literatur	5
Tabel 2.1 Keaslian Penelitian	11
2.2 Dasar Teori	21

BAB III METODE PENELITIAN	30
3.1 Objek Penelitian.....	30
3.2 Alur Penelitian	30
3.3 Alat dan Bahan.....	32
Tabel 3.1 Pertanyaan Wawancara.....	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	35
4.1. Konsep.....	35
Tabel 4.1 Pernyataan Wawancara Wisnu.....	35
Tabel 4.2 Pernyataan Wawancara Farel.....	36
Tabel 4.3 Pernyataan Wawancara Basrian.....	38
Tabel 4.4 Fungsional.....	39
Tabel 4.5 Non Fungsional Hardware	40
Tabel 4.6 Non Fungsional Hardware	41
Tabel 4.7 Non Fungsional Software	41
Tabel 4.8 Non Fungsional Software	41
4.2. Desain.....	42
4.3. Pengumpulan Material	46
4.4. Praktikan.....	49
4.5. Pengujian.....	55
Tabel 4.9 Pengujian BlackBox didalam permainan.....	56
Tabel 4. 0 Pengujian BlackBox Interface.....	56
4.6. Distribusi	57
BAB V PENUTUP	58
5.1 Kesimpulan.....	58
5.2 Saran.....	59
REFERENSI.....	60
LAMPIRAN	61

DAFTAR TABEL

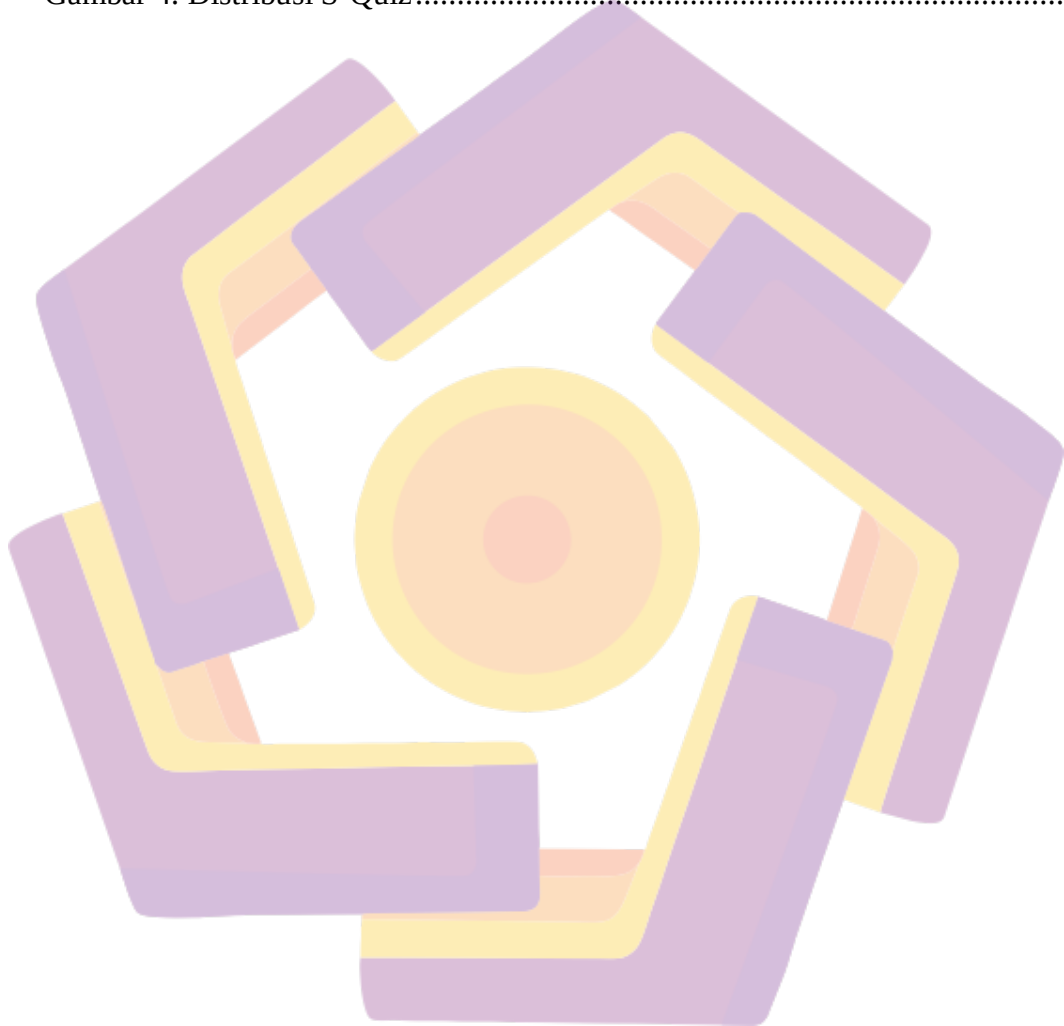
Tabel 2.1 Keaslian Penelitian.....	11
Tabel 3.1 Pertanyaan Wawancara	33
Tabel 4.1 Pernyataan Wawancara Wisnu	35
Tabel 4.2 Pernyataan Wawancara Farel.....	36
Tabel 4.3 Pernyataan Wawancara Basrian.....	38
Tabel 4.4 Fungsional.....	39
Tabel 4.5 Non Fungsional Hardware.....	40
Tabel 4.6 Non Fungsional Hardware.....	41
Tabel 4.7 Non Fungsional Software.....	41
Tabel 4.8 Non Fungsional Software.....	41
Tabel 4.9 Pengujian BlackBox didalam permainan	56
Tabel 4.10 Pengujian BlackBox Interface	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. VR Non-Interaktif.....	21
Gambar 2. 2. VR Semi-Interaktif	22
Gambar 2. 3. VR Interaktif	23
Gambar 2. 4. Metode Pengembangan MDLC.....	24
Gambar 3. 1. Alur Penelitian.....	31
Gambar 4. 1. Flowchart	43
Gambar 4. 2. WireFrame.....	44
Gambar 4. 3. MockUp	45
Gambar 4. 4. Asset 3D.....	46
Gambar 4. 5. Asset Audio.....	47
Gambar 4. 6. Asset Aplikasi.....	48
Gambar 4. 7. Implementasi XR.....	49
Gambar 4. 8. Implementasi Tangan VR	50
Gambar 4. 9. Implementasi Lingkungan VR	51
Gambar 4. 10. Implementasi Trigger Objek	52
Gambar 4. 11. Implementasi Point	53
Gambar 4. 12. Implementasi Arena Labirin.....	54
Gambar 4. 13. Implementasi Audio.....	55
Gambar 4. 14. Distribusi.....	57

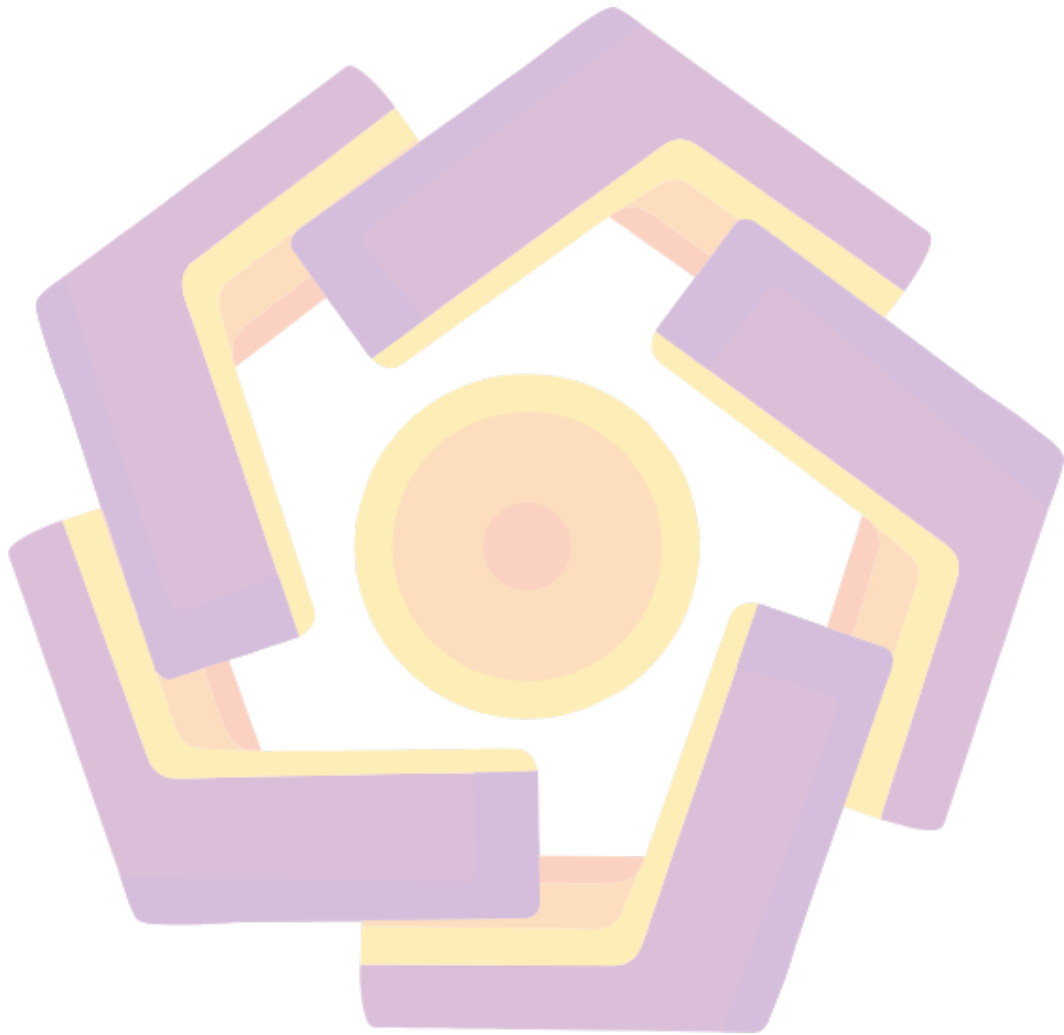
DAFTAR LAMPIRAN

Gambar 1. Dokumentasi Wawancara Wisnu	61
Gambar 2. Dokumentasi Wawancara Farel	61
Gambar 3. Dokumentasi Wawancara Farel	62
Gambar 4. Distribusi S-Quiz.....	62



DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

VR	Virtual Reality
Gen Z	Generasi Z diawal umur 19 tahun sampai pada awal 25 tahun
MDLC	Multimedia Development Life Cycle



INTISARI

Era modern menyebabkan Generasi Z lebih tertarik pada budaya asing, sehingga budaya Indonesia mulai terlupakan. Untuk mengatasi hal ini, S-Quiz VR hadir sebagai solusi untuk melestarikan dan meningkatkan pengetahuan Generasi Z tentang budaya Indonesia dengan menyajikan permainan quiz yang berbeda dari game quiz lainnya, menyesuaikan dengan minat Gen Z seperti permainan FPS, dan petualangan sehingga menghasilkan permainan yang menyenangkan dan menarik. Penelitian ini menggunakan metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) yang terdiri dari enam tahap: Konsep, Desain, Pengumpulan Materi, Perakitan, Pengujian, dan Distribusi. Metode ini memastikan pengembangan yang sistematis dan terstruktur. Kesimpulannya S-Quiz VR efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan apresiasi Generasi Z terhadap budaya Indonesia melalui pendekatan yang menarik dan interaktif.

Kata kunci: Gen Z; Virtual Reality; Budaya Indonesia; Game; Minat; Edukasi, MDLC

ABSTRACT

The modern era has caused Generation Z to become more interested in foreign cultures, so that Indonesian culture is beginning to be forgotten. To overcome this, S-Quiz VR is presented as a solution to preserve and enhance the knowledge of Generation Z about Indonesian culture by presenting quiz games that are different from other quiz games, adapting to Gen Z interests such as FPS games, and adventure so as to produce fun and exciting games. The research uses the MDLC (Multimedia Development Life Cycle) method that consists of six stages: Concept, Design, Material Collection, Analysis, Testing, and Distribution. This method ensures systematic and structured development. The conclusion is that S-Quiz VR is effective in increasing the knowledge and appreciation of Generation Z for Indonesian culture through an interesting and interactive approach.

Keyword: Gen Z; Virtual Reality; Indonesian Culture; Games; Interests; Education; MDLC