

**PERANCANGAN GAME WAYANG PANDAWA LIMA BERBASIS
ANDROID**

SKRIPSI



disusun oleh

Budi Harto

18.21.1209

**PROGRAM SARJANA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

**PERANCANGAN GAME WAYANG PANDAWA LIMA BERBASIS
ANDROID**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Budi Harto

18.21.1209

**PROGRAM SARJANA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN
SKRIPSI
PERANCANGAN GAME WAYANG PANDAWA LIMA BERBASIS
ANDROID

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Budi Harto

18.21.1209

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada Tanggal 20 Februari 2019

Dosen Pembimbing


Emha Taufiq Luthfi, S.T., M.Kom
NIK. 190302125

PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN GAME WAYANG PANDAWA LIMA
BERBASIS ANDROID

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Budi Harto

18.21.1209

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Agustus 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Dr. Andi Sunyoto, M.Kom
NIK. 190302052

Mei P. Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Emha Taufiq Luthfi. S.T., M.Kom
NIK. 190302125



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 26 Agustus.2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si, M.T.
NIK. 190302038

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, Skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah di ajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan kami juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 8 September 2019



Nim 18.21.1209

MOTTO

1. Bila Anda menginginkan sebuah kehidupan yang bahagia, maka ikatlah simpul kehidupan Anda pada tujuan yang ada, bukan pada benda mati ataupun orang.
2. Dunia ini bersifat global dan Anda bersifat individual, tentu saja tidak akan pernah terhubung. Sebaiknya ubalah pola pikir maka Anda dapat mengubah dunia.
3. Bila Anda tidak menyukai sesuatu, maka ubahlah. Bila Anda tidak bisa melakukannya, maka ubahlah cara pandang Anda tentang dirinya.
4. Jangan terpaku pada apa yang orang lain pikirkan mengenai Anda. Karena hal ini akan membuat Anda selalu menjadi tahanan mereka.
5. Anda mungkin sering mengeluhkan tentang kekurangan waktu. Mungkin hal itu terjadi karena Anda terlalu sering mengurus hidup orang lain.
6. Waktu yang Anda miliki itu terbatas, maka gunakanlah dengan sebaik-baiknya jangan hanya untuk mengurus hidup orang lain yang tidak penting.
7. Tujuan hidup Anda hanya milik Anda seseorang, yang berhak mencampurinya hanyalah Anda dan Tuhan.
8. Tujuan hidup masing-masing orang tentu saja berbeda-beda, tetapi jangan pernah samakan tujuan hidup Anda dengan mereka.
9. Terkadang Anda sering mendengar cerita-cerita mengenai kegagalan yang didapatkan oleh orang lain di jalan yang sama dengan Anda, dan kebetulan Anda baru saja akan menghadapinya. Maka, janganlah goyah karena takdir Anda dan mereka itu berbeda.
10. Aku memang pernah merasakan sebuah kepahitan bertubi-tubi dalam hidup ini, namun yang paling pahit adalah ketika Aku berharap pada manusia.

PERSEMBAHAN

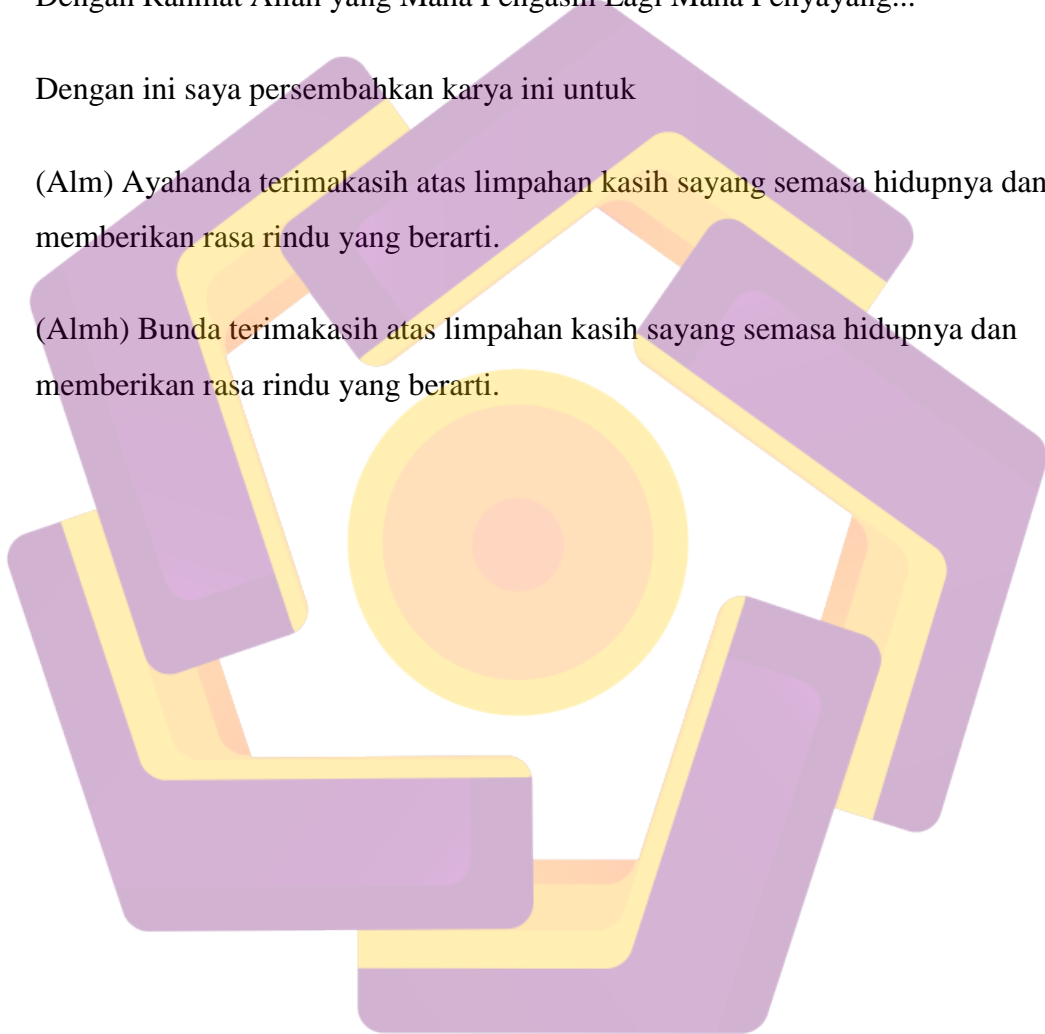
Bismillahirrohmanirrohim

Dengan Rahmat Allah yang Maha Pengasih Lagi Maha Penyayang...

Dengan ini saya persembahkan karya ini untuk

(Alm) Ayahanda terimakasih atas limpahan kasih sayang semasa hidupnya dan memberikan rasa rindu yang berarti.

(Almh) Bunda terimakasih atas limpahan kasih sayang semasa hidupnya dan memberikan rasa rindu yang berarti.



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, atas limpahan Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul: Perancangan Game Wayang Pandawa Lima Berbasis Android. Ini untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan studi serta dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Strata Satu pada program studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Penghargaan dan terima kasih yang setulus-tulusnya Ayahanda tercinta Kunedi dan Ibunda tercinta Turilah walaupun keduanya sudah tiada. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan Rahmat, Karunia dan keberkahan di Akhirat.

Penghargaan dan terima kasih penulis berikan kepada Bapak Emha Taufiq Luthfi S.T.,M.Kom selaku pembimbing yang telah membantu penulisan skripsi ini. Serta ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak M. Suyanto, Prof.,Dr.,MM selaku Rektor Universitas Anikom Yogyakarta.
2. Ibu krisnawati, S.Si.,M.T selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
3. Bapak Sudarmawan, ST,MT selaku Ketua Program Studi Informatika.
4. Terima kasih kepada kawan kawan ku yang setia memberikan dukungannya.

Akhir kata penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi masih jauh dari kesempurnaan. Karena itu, penulis memohon saran dan kritik yang sifatnya membangun demi kesempurnaannya dan semoga bermanfaat bagi kita semua. Amin.

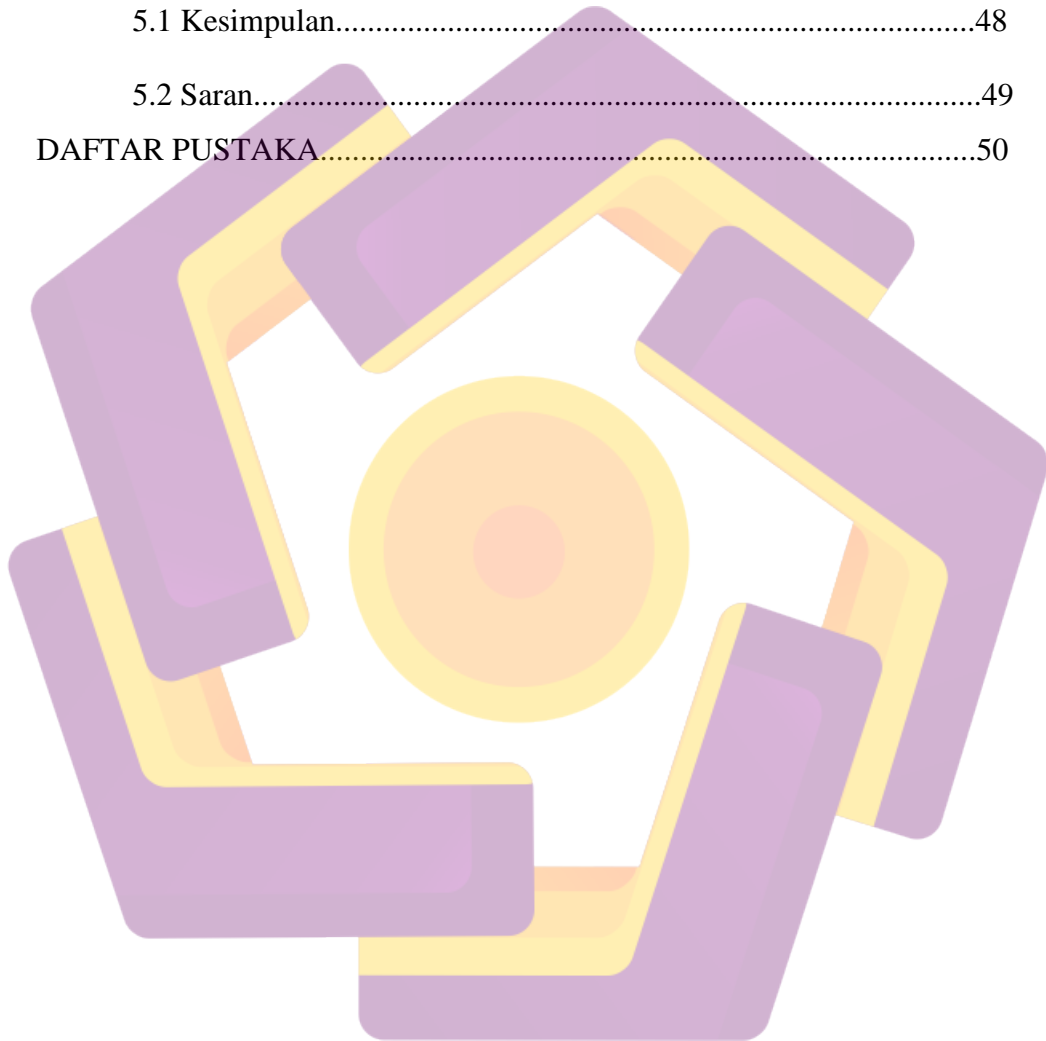
Yogyakarta Agustus 2019

DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
INTISARI.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUANG LINGKUP.....	2
1.3 TUJUAN DAN MANFAAT.....	3
1.4 METODE PENELITIAN.....	3
1.5 SISTEMATIKA PENULISAN.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.2 DASAR TEORI.....	7
2.3 APLIKASI YANG DIGUNAKAN.....	20
2.4 FLOWCHART.....	21
2.5 SMARTPHONE.....	22
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	23
3.1 Konsep Dasar Proyek Pengembangan <i>Game</i>	23
3.1.1 Konsep Dasar <i>Game</i>	23
3.1.2 Target Pemain.....	23
3.1.3 Dukungan <i>Platform</i> , Teknologi dan <i>Multiplayer</i>	23
3.1.4 Kebutuhan Perangkat Lunak dan Perangkat Keras.....	24

3.1.4.1	Kebutuhan Pembuatan.....	24
3.2	Rincian <i>Game</i>	25
3.2.1	Narasi.....	25
3.2.2	<i>GamePlay</i>	25
3.3	Arsitektur <i>Game</i>	27
3.3.1	Use Case.....	27
3.4	Storyboard.....	32
3.5	Creatif Strategi.....	36
3.5.1	Konsep Seni.....	36
3.5.2	Lingkungan.....	36
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		37
4.1	Implementasi Aset Dan Seni.....	37
4.1.1	Impelementasi Konsep Seni.....	37
4.1.2	Implementasi Karakter.....	38
4.1.3	Implementasi Lingkungan.....	40
4.1.4	Implementasi Desain Level, Penempatan.....	41
4.1.5	Implementasi Musik dan Suara.....	41
4.1.6	Implementasi Antar Muka.....	42
4.2	Teknik Pemrograman.....	44
4.2.1	Tampilan <i>Game</i>	44
4.2.1.1	Tampilan Karakter dan Animasi.....	44
4.2.1.2	Tampilan Menu.....	46
4.2.2	Inputan Player.....	46

4.2.2.1 Bergerak Maju dan Mundur.....	47
4.2.2.2 Melompat.....	47
BAB V PENUTUP.....	48
5.1 Kesimpulan.....	48
5.2 Saran.....	49
DAFTAR PUSTAKA.....	50



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Simbol Flowchart	21
Gambar 3.1 Rancangan UseCase game	27
Gambar 3.2 Rancangan UseCase Inputan Player.....	28
Gambar 3.3 Rancangan UseCase Interaksi Objek	29
Gambar 3.4 Rancangan UseCase Karakter Musuh	30
Gambar 3.5 Rancangan Flowchart untuk AI atau Musuh.....	31
Gambar 3.6 <i>Storyboard</i> Karakter Petarung.....	32
Gambar 3.7 <i>Storyboard</i> Karakter Musuh.....	33
Gambar 3.8 <i>Storyboard</i> Arena Bertarung	33
Gambar 3.9 <i>Storyboard</i> pada <i>Scene</i> Pertarungan.....	34
Gambar 3.10 <i>Storyboard</i> Pemain Kalah pada <i>Scene</i> Pertarungan	35
Gambar 3.11 <i>Storyboard</i> Jurus Pemain pada <i>Scene</i> Pertarungan	35
Gambar 3.12 Lingkungan Stage 1	36
Gambar 4.1 Implementasi Konsep Seni	37
Gambar 4.2 Implementasi Tampilan Karakter Ryu	38
Gambar 4.3 Implementasi Tampilan Karakter Ken	39
Gambar 4.4 Tampilan Lingkungan Stage Background.....	40
Gambar 4.5 Implementasi Penempatan Atribut Dalam Arena.....	41
Gambar 4.6 Implementasi Sudut Pandang	42
Gambar 4.7 Implementasi Tampilan Health	42
Gambar 4.8 Implementasi Tampilan Timer	43
Gambar 4.9 Implementasi Tampilan Menang.....	43
Gambar 4.10 Implementasi Tampilan Kalah	44
Gambar 4.11 Animation Controller	45
Gambar 4.12 Tampilan Menu	46

INTISARI

Game bukanlah hal yang tabu di mata masyarakat Indonesia. Hampir semua orang dari berbagai kalangan pernah memainkan *game*. *Game* secara naluri adalah bagian dari kehidupan manusia. Hal ini didasarkan kenyataan bahwa manusia sangat menyukai sebuah permainan. Namun saat ini *game* dapat memupuk rasa cinta tanah air Indonesia kepada para pemainnya.

Sebuah *game* yang ada dalam perangkat bergerak tentu dapat memberikan hiburan yang menarik kepada para pecinta *game*. Karena mereka dapat bermain *game* dimana saja secara praktis dan mudah. Kesederhanaan dalam bermain *game* namun tidak membosankan, serta dapat membuat pemain ingin kembali memainkan *game* tersebut. Oleh karena itu berbagai pendekatan terus dikembangkan untuk membuat sebuah *game* yang dapat dimainkan dalam perangkat bergerak atau *mobile* yang menarik, salah satunya berbasis Android.

Android adalah sistem operasi untuk perangkat bergerak yang berbasis Linux. Meski kemunculan sistem operasi besutan Google ini. Ini tidak lepas dari banyaknya ponsel berbasis Android yang beredar di pasaran.

Kata-Kunci: *Game*, Android, Linux, Google, Perangkat, Pengembangan.

ABSTRACT

Games are not taboo in the eyes of Indonesian people. Almost everyone from various backgrounds has played the game. Games are instinctively part of human life. This is based on the fact that humans really like a game. But now the game can foster a sense of love for the Indonesian homeland to its players.

A game that is on a mobile device can certainly provide interesting entertainment for game lovers. Because they can play games anywhere practically and easily. Simplicity in playing the game but not boring, and can make players want to return to playing the game. Therefore, various approaches continue to be developed to create a game that can be played on an attractive mobile or mobile device, one of which is based on Android.

Android is an operating system for mobile devices based on Linux. Despite the appearance of this operating system made by Google. This is inseparable from the many Android-based phones on the market.

Keywords: *Games, Android, Linux, Google, Devices, Development.*