

**PERANCANGAN GAME ANOTHER WORD
DENGAN UNREAL**

SKRIPSI



disusun oleh

Fatmalia Nur Prihastuti

18.22.2078

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

**PERANCANGAN GAME ANOTHER WORLD
DENGAN UNREAL**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Fatmalia Nur Prihastuti

18.22.2078

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN GAME ANOTHER WORLD
DENGAN UNREAL**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fatmalia Nur Prihastuti

18.22.2078

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 19 Juni 2019

Dosen Pembimbing,



Donni Prabowo M. Kom
NIK. 190302253

PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN GAME ANOTHER WORLD
DENGAN UNREAL

yang dipersiapkan dan disusun oleh
Fatmalia Nur Prihastuti
18.22.2078
telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Agustus 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Ferry Wahyu Wibowo M.Cs,
NIK. 190302235

Windha Mega P.D, M.Kom
NIK. 190302185

Hartatik, S.T. M.Cs,
NIK. 190302232

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 21 Agustus 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya 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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 19 Agustus 2019



Fatmalia Nu Prihastuti

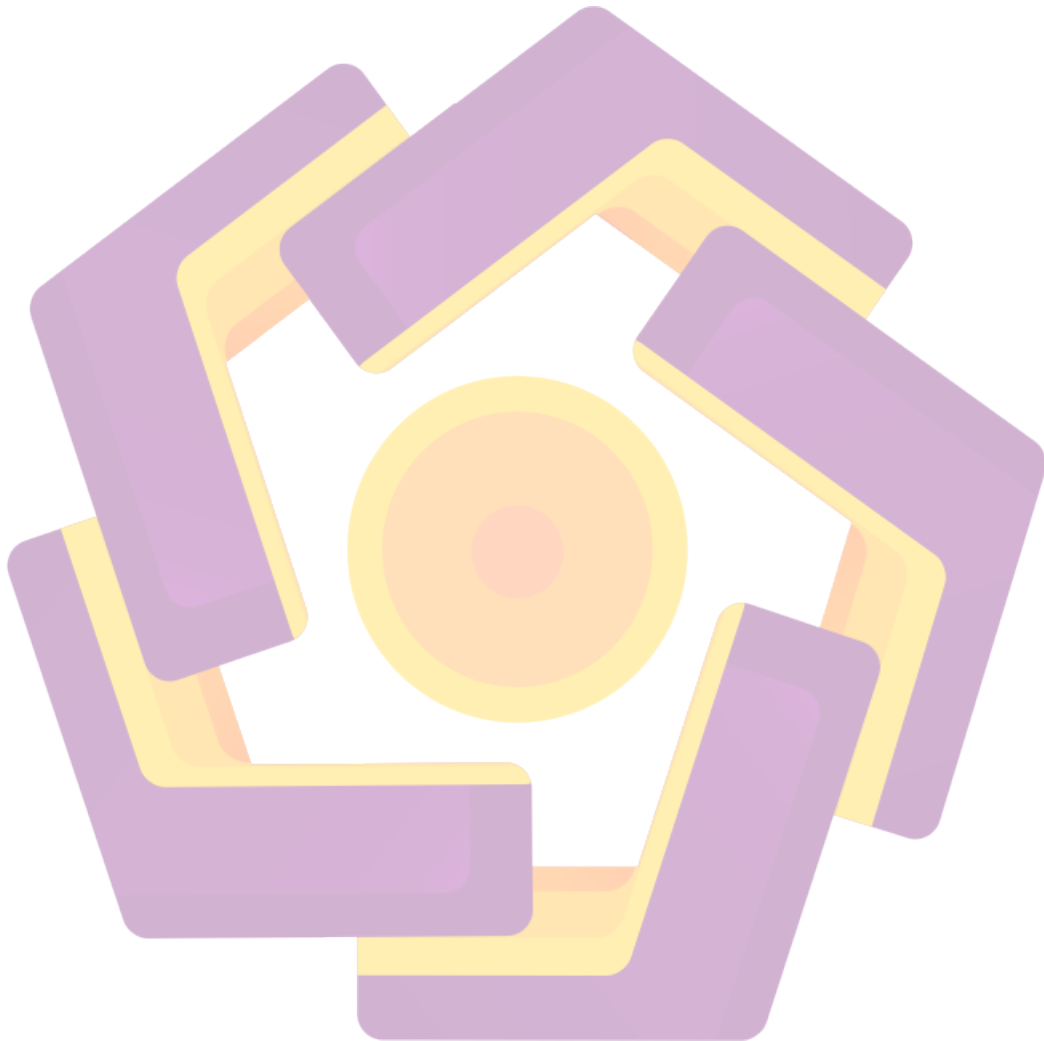
NIM. 18.22.2078

Motto

” everything gonna be fine as long as you do your best”

” everything can be solved”

” just do your best even everyone say your work is trash ”



PERSEMBAHAN

Tugas akhir ini saya persembahkan untuk:

1. Allah SWT. atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Bapak dan Ibu yang tiada hentinya memberikan doa, semangat, motivasi, dan dukungannya kepada saya.
3. Bapak Donni Prabowo., M.Kom yang telah menjadi dosen pembimbing. Terima kasih atas bantuan dan dukungannya.
4. Teman-teman kelas S1 SI Transfer. Terima kasih atas 1 tahun kebersamaan, kerjasama, suka duka yang kita jalani bersama.
5. Temen-temen Absurd yang kerjanya ngajak jalan (Ninuk, Kiki, Citra) terimakasih untuk semuanya.
6. Mbak santi yang selalu memberi bimbingan, motivasi dan dukungannya.
7. Clan GC (Satria, Pak eko, Mas dimas) yang memberikan banyak masukan dan ide-ide dalam pembuatan naskah ini.
8. Delia, mumun, Pika, Veri, Asmi, Tony, Donat yang memberi semangat dukungan dan informasi-inforasi penting.

Fatmalia Nur Prihastuti

KATA PENGANTAR

Assalamualikum Wr. Wb.

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, serta shalawat serta salam penulis panjatkan kepada junjungan alam Nabi besar Muhammad SAW yang menjadi teladan yang sangat mulia dalam menuntut umatnya.

Skripsi dengan judul “Perancangan Game Another World dengan Unreal” ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan untuk meraih gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa selesainya penulisan Skripsi ini karena bantuan banyak pihak. Dengan selesainya Skripsi ini, maka penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih sebesar – besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T selaku ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Donni Prabowo, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak membimbing, memberikan arahan, memberikan motivasi hingga Skripsi ini selesai. Serta kepada Dosen Penguji yang telah memberikan kritik dan saran yang membangun.

4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah membimbing dan berbagi ilmu selama penulis mengemban ilmu di Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Kedua almarhum orang tua yang senantiasa memberi dukungan.
6. Teman–teman dan semua pihak yang telah membantu baik dukungan moril maupun materil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian Skripsi ini.

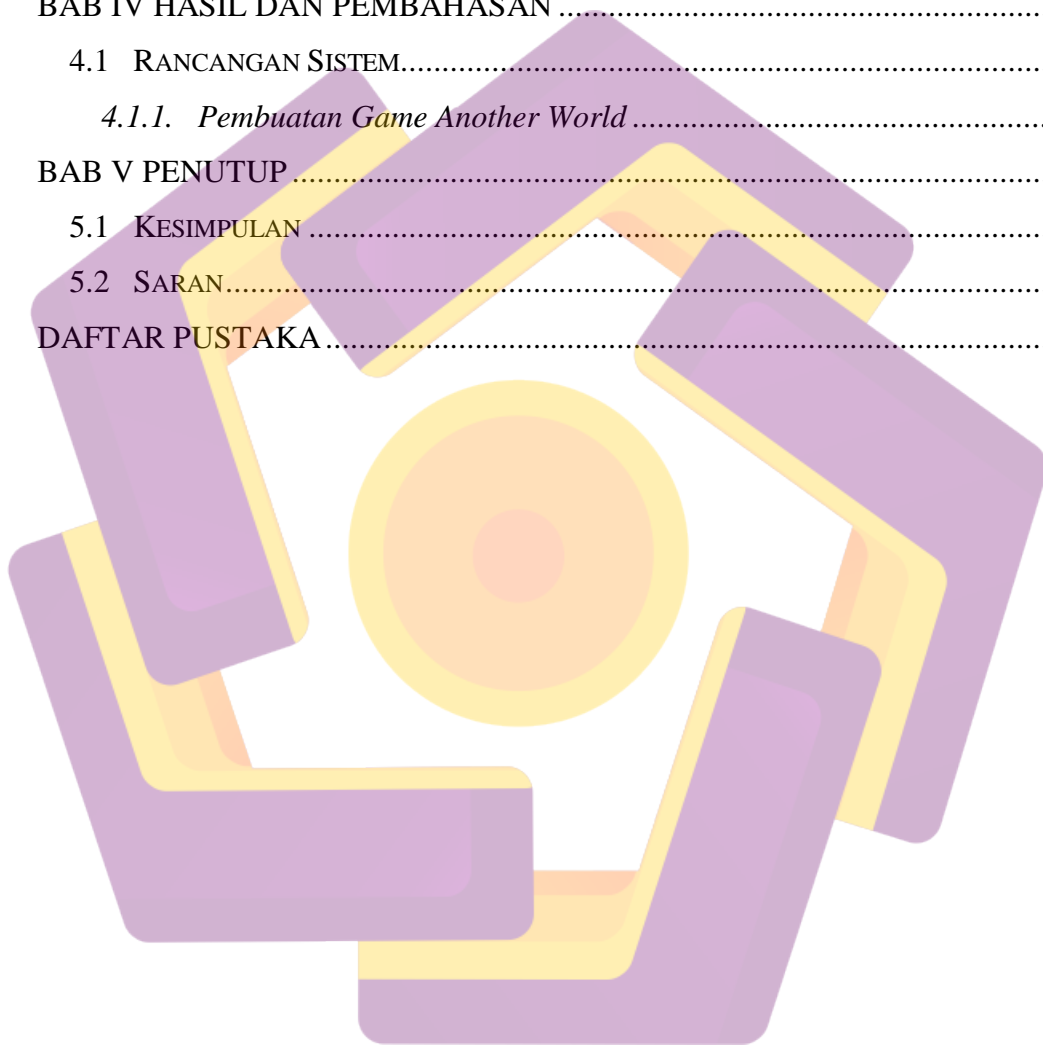
Penulis menyadari bahwa penulisan Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran adalah sesuatu yang sangat penulis harapkan demi kemajuan bersama dan peningkatan ilmu pengetahuan bangsa. Semoga laporan Skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan khususnya pada pembaca.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

DAFTAR ISI

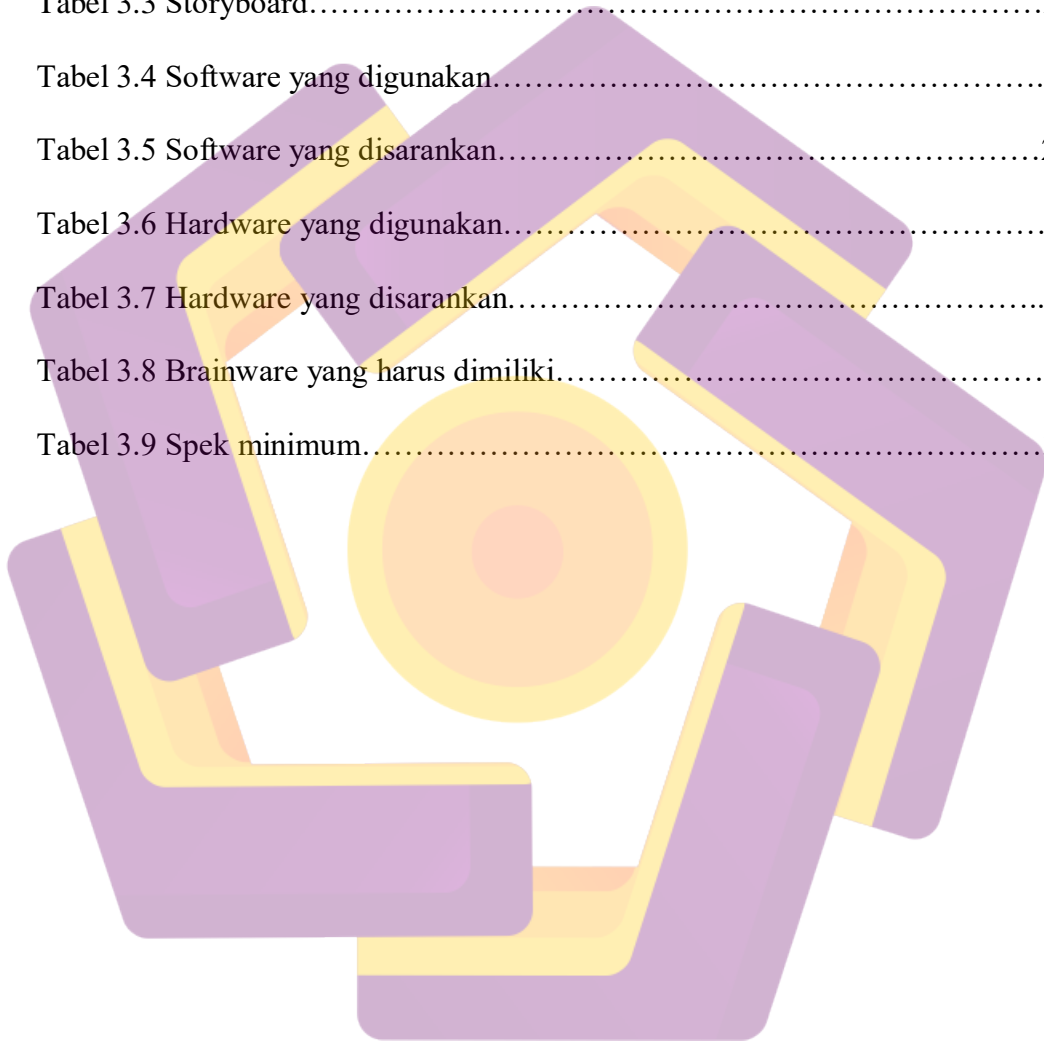
| | |
|---|-----------|
| JUDUL..... | IV |
| PERSETUJUAN..... | IV |
| PENGESAHAN | IV |
| PERNYATAAN..... | IV |
| MOTTO | VI |
| PERSEMBAHAN | VII |
| KATA PENGANTAR | VIII |
| DAFTAR ISI..... | X |
| DAFTAR TABEL..... | XII |
| DAFTAR GAMBAR..... | XIII |
| INTISARI..... | XVI |
| <i>ABSTRACT</i> | XVI |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 LATAR BELAKANG..... | 1 |
| 1.2 RUMUSAN MASALAH | 2 |
| 1.3 BATASAN MASALAH..... | 2 |
| 1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN | 2 |
| 1.5 MANFAAT PENELITIAN..... | 3 |
| 1.6 METODE PENELITIAN | 3 |
| 1.7 SISTEMATIKA PENULISAN..... | 4 |
| BAB II LANDASAN TEORI | 6 |
| 2.1 KAJIAN PUSTAKA..... | 6 |
| 2.2 DASAR TEORI | 7 |
| 2.3 GAME DESIGN DOCUMENT..... | 12 |
| 2.4 FLOWCHART | 13 |
| 2.5 EPIC GAMES DAN UNREAL | 13 |
| 2.6 VROIDSTUDIO | 16 |
| BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM..... | 19 |
| 3.1 GAME DESIGN DOCUMENT..... | 19 |

| | | |
|-----------------------------------|---|----|
| 3.2 | USER INTERFACE DESAIGN..... | 20 |
| 3.3 | CONTENT DESIGN | 22 |
| 3.4 | SYSTEM DESIGN..... | 26 |
| 3.4.2. | STORYBOARD..... | 27 |
| 3.5 | ANALISIS | 28 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN | | 33 |
| 4.1 | RANCANGAN SISTEM..... | 33 |
| 4.1.1. | <i>Pembuatan Game Another World</i> | 33 |
| BAB V PENUTUP | | 46 |
| 5.1 | KESIMPULAN | 46 |
| 5.2 | SARAN..... | 47 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | | 48 |



DAFTAR TABEL

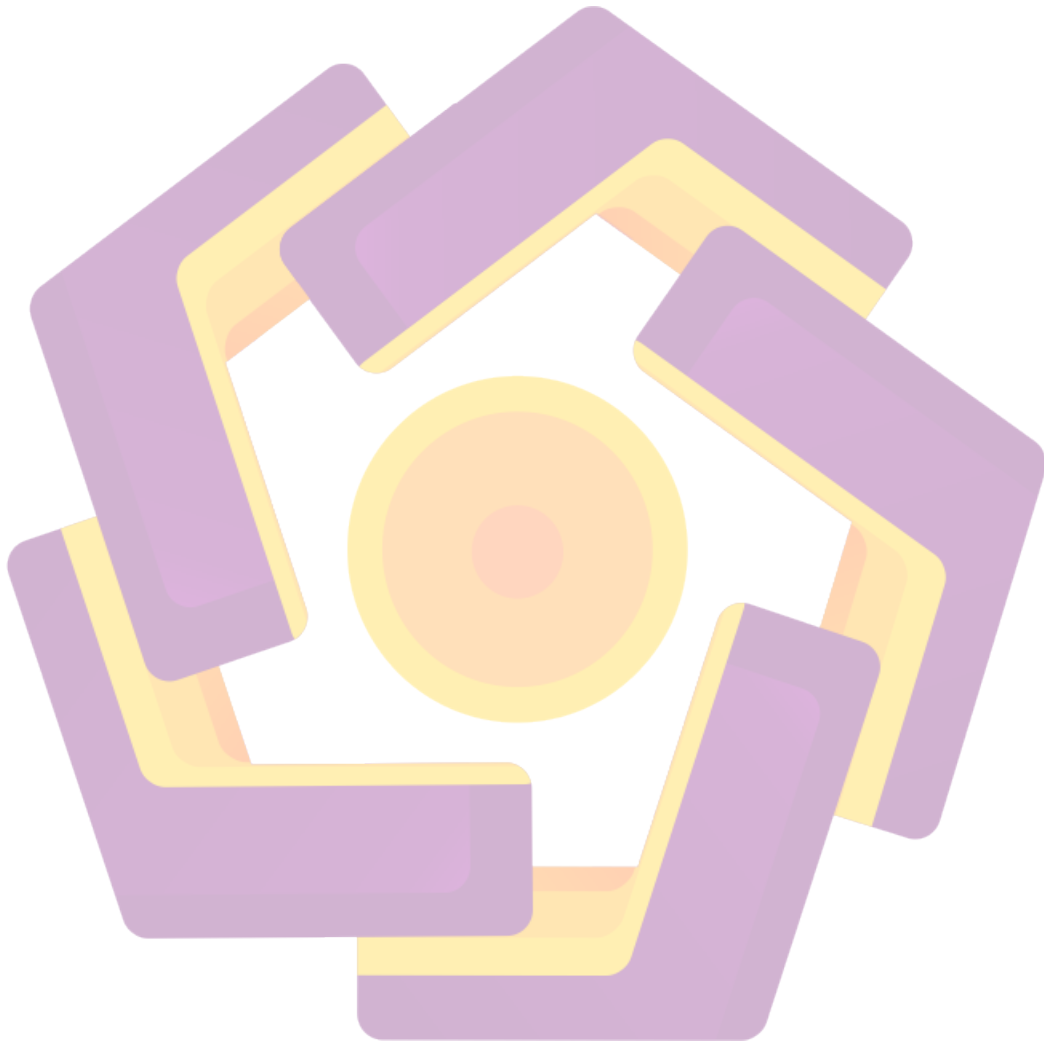
| | |
|--|----|
| Tabel 2.1 Perbedaan <i>game</i> penulis dengan <i>game</i> lain..... | 6 |
| Tabel 3.1 Matrial Collection..... | 22 |
| Tabel 3.2 Matrial Collection Free..... | 23 |
| Tabel 3.3 Storyboard..... | 27 |
| Tabel 3.4 Software yang digunakan..... | 29 |
| Tabel 3.5 Software yang disarankan..... | 29 |
| Tabel 3.6 Hardware yang digunakan..... | 30 |
| Tabel 3.7 Hardware yang disarankan..... | 30 |
| Tabel 3.8 Brainware yang harus dimiliki..... | 31 |
| Tabel 3.9 Spek minimum..... | 32 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2.1 Unreal TP..... | 14 |
| .Gambar 2.2 Blue Print..... | 15 |
| Gambar 2.3 Web VRoidStudio..... | 16 |
| Gambar 2.4 Hasil karakter..... | 16 |
| Gambar 2.5 Clip Studio Paint..... | 17 |
| Gambar 2.6 Blender 2.80..... | 18 |
| Gambar 3.1 Menu Utama..... | 21 |
| Gambar 3.2 interface Quest..... | 21 |
| Gambar 4.1 VroidStudio..... | 33 |
| Gambar 4.2 Setting Karakter..... | 34 |
| Gambar 4.3 Setting Rambut..... | 34 |
| Gambar 4.4 Perancangan baju..... | 35 |
| Gambar 4.5 Editing Baju pada Clip Studio Paint..... | 35 |
| Gambar 4.6 Editing Celana pada Clip Studio Paint..... | 35 |
| Gambar 4.7 Editing mata..... | 36 |
| Gambar 4.8 Editing Baju batik..... | 36 |
| Gambar 4.9 Karakter kebaya..... | 37 |
| Gambar 4.10 Editing sepatu..... | 37 |
| Gambar 4.11 Menu utama..... | 38 |
| Gambar 4.12 rantai..... | 39 |
| Gambar 4.15 Sculpt Danau..... | 40 |
| Gambar 4.16 Membuat Danau dari Plane..... | 40 |
| Gambar 4.17 Blueprint..... | 41 |
| Gambar 4.18 Rumah 1..... | 41 |
| Gambar 4.19 Rumah 2..... | 42 |
| Gambar 4.20 Bagian dalam Rumah..... | 42 |
| Gambar 4.21 Rumah gerbang..... | 42 |
| Gambar 4.22 Inventory..... | 43 |
| Gambar 4.23 bluprint class inventory..... | 43 |
| Gambar 4.24 Quest desain..... | 44 |

Gambar 4.25 Implementasi Interface quest.....44
Gambar 4.26 Penerimaan Quest.....45
Gambar 4.27 Location Marker.....45



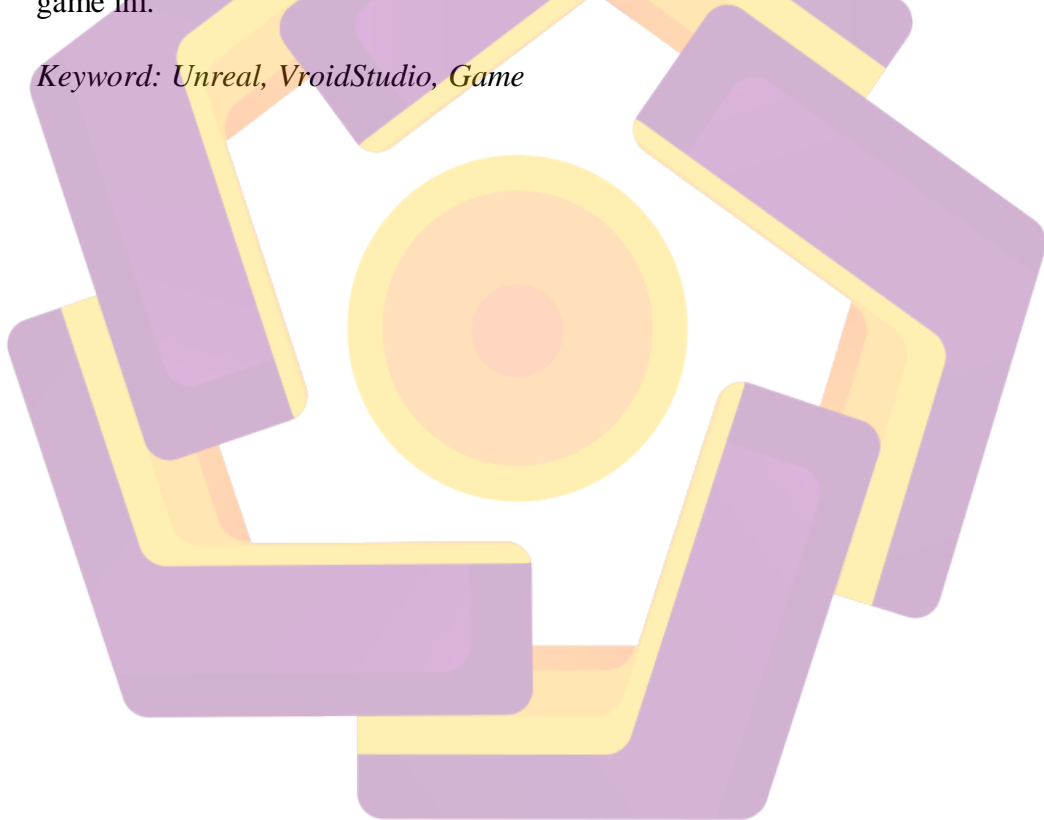
INTISARI

Perkembangan pembuatan game semakin hari semakin berkembang, berbagai software untuk perancangan game bermunculan dan peningkatan kualitas game terus terjadi berbagai fitur baru pada game juga terus bertambah para developer game kini terus bersaing untuk menarik perhatian penghobi game. Salah satu software pembuatan game adalah Unreal.

Pada penelitian ini penulis mencoba merancang game dengan Unreal dan VroidStudio untuk memberikan gambaran pembuatan game dengan unreal, dan masalah-masalah apa saja yang terjadi saat pembuatan game menggunakan unreal.

Aplikasi yang dihasilkan berbentuk prototype base-on desktop yang ditujukan untuk memberikan gambaran kepada programmer dalam membangun game ini.

Keyword: Unreal, VroidStudio, Game



ABSTRACT

Developments have made the game grow more and more, various software for game design have sprung up and improved the quality of the game. Various new features in the game also continue to improve. Game developers are now constantly competing to attract the attention of game hobbyists. One of the game making software is Unreal.

In this study the author tries to discuss the game with Unreal and VroidStudio to provide an overview of making games with Unreal, and what problems occur when making games using Unreal.

The resulting application is in the form of a desktop-based prototype that is designed to provide assessments to programmers in building this game.

Keyword: Unreal, VroidStudio, Game

