

**RANCANG BANGUN ADVERGAME 2D “CHOCKLES BLOCK
PUZZLE” DENGAN ENGINE UNITY 3D SEBAGAI
MEDIA PROMOSI CHOCKLES ES COKELAT**

SKRIPSI



disusun oleh

Ahmad Bahrori

15.21.0851

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**RANCANG BANGUN ADVERGAME 2D “CHOCKLES BLOCK
PUZZLE” DENGAN ENGINE UNITY 3D SEBAGAI
MEDIA PROMOSI CHOCKLES ES COKELAT**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Ahmad Bahrori

15.21.0851

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**RANCANG BANGUN ADVERGAME 2D “CHOCKLES BLOCK
PUZZLE” DENGAN ENGINE UNITY 3D SEBAGAI
MEDIA PROMOSI CHOCKLES ES COKELAT**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ahmad Bahrori

15.21.0851

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 2 Mei 2017

Dosen Pembimbing,



Anggit Dwi Hartanto, M.Kom.
NIK. 190302163

PENGESAHAN

SKRIPSI

**RANCANG BANGUN ADVERGAME 2D “CHOCKLES BLOCK
PUZZLE” DENGAN ENGINE UNITY 3D SEBAGAI
MEDIA PROMOSI CHOCKLES ES COKELAT**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ahmad Bahrori

15.21.0851

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Mei 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Anggit Dwi Hartanto, M.Kom.
NIK. 190302163

Dony Ariyus, M.Kom.
NIK. 190302128

Sri Ngudi Wahyuni, S.T., M.Kom.
NIK. 190302060



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 Mei 2017

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 diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Instansi Pendidikan, 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 Manjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 18 Mei 2017



Ahmad Bahrori
15.21.0851

MOTTO

“Komitmen berarti mengambil tindakan, baik suka duka, sebentar maupun lama, mahal maupun murah, mengecewakan maupun membanggakan tetapi tetap dijalani.” – Tung Dasem Waringin

“Your Decision Not Your Condition, Determine Your Financial Destiny.” –
Anthony Robbins

“DON’T COMPLAIN, YOU CAN FIND OPPORTUNITIES” – Jack Ma

“Orang – orang yang “berkomitmen” terus belajar dari yang terbaik dan mau melakukan yang terbaik serta mampu bersyukur.” – Tung Dasem Waringin

“When the other half other people successful, when other people happy, You’ll be successfull, You’ll be happy.” – Jack Ma

“Satu cara untuk mencintai apapun adalah dengan menyadari kemungkinan kita akan kehilangan orang, barang atau kesempatan tersebut” – G.K. Chesterton

“Hidup sudah sulit jadi jangan mempersulit hidup.” – Ahmad Bahrori

PERSEMBAHAN

1. Terima kasih kepada Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi ini.
2. Terima kasih kepada Ayah yang senantiasa dengan tulus mendoakanku dan selalu memberikan dukungan serta kasih sayang yang terbaik.
3. Terima kasih untuk almarhumah Ibunda tercinta yang sudah mendidik dan membesarkanku, selalu sabar membimbingku untuk menjadi yang lebih baik. Terima kasih Ibu.
4. Terima kasih kepada abang dan kakakku yang selalu memberikan nasihat terbaik dan mendukungku untuk meraih yang terbaik.
5. Terima kasih kepada Pak Anggit yang telah membimbing dari awal sampai akhir skripsi ini.
6. Terima kasih kepada mas Rehan yang sudah mengizinkan penelitian di Chockles Es Cokelat.
7. Terima kasih mas Dwi Arianto yang sudah membantu pengerjaan daftar menu.
8. Terima kasih Wahyu Setiawan yang sudah membantu pengerjaan peringkat.
9. Terima kasih Hadi, Doni yang sudah membantu kelancaran sidang skripsi, mas Fattah dan Riana yang udah selalu *support* dan selalu nanyain skripsi udah sampai mana.
10. Dan lain – lain yang telah berkontribusi dalam penyelesaian skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Rancang Bangun Advergame 2D “Chockles Block Puzzle” dengan Engine Unity 3D Sebagai Media Promosi Chockles Es Cokelat”**.

Laporan skripsi ini disusun dan diajukan untuk memenuhi salah satu syarat menempuh kelulusan program studi Strata Satu Jurusan Teknik Informarika Universitas Amikom Yogyakarta.

Dalam menyelesaikan penelitian dan penyusunan laporan ini penulis banyak memperoleh bantuan, bimbingan, pengarahan dan dorongan dari berbagai pihak. Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

- 1 Bapak Prof. Dr. H.M. Suyanto, MM, selaku Rektor UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.
- 2 Bapak Anggit Dwi Hartanto, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing. Terima kasih atas bimbingan dan bantuan dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

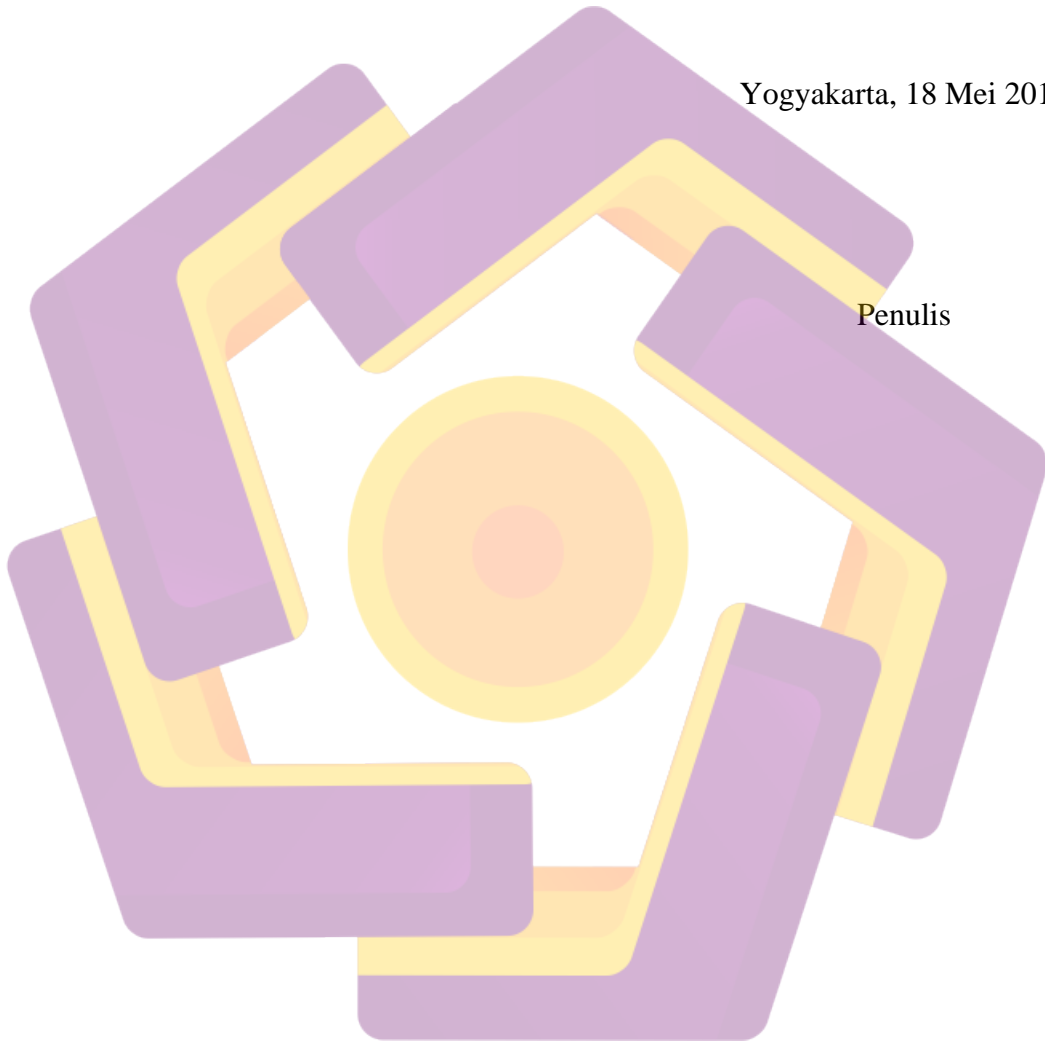
Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan. Untuk itu saran dan kritikan yang bersifat membangun sangat penulis harapkan, demi kesempurnaan skripsi ini.

Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat berupa ilmu pengetahuan yang berguna bagi semua pihak.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 18 Mei 2017

Penulis



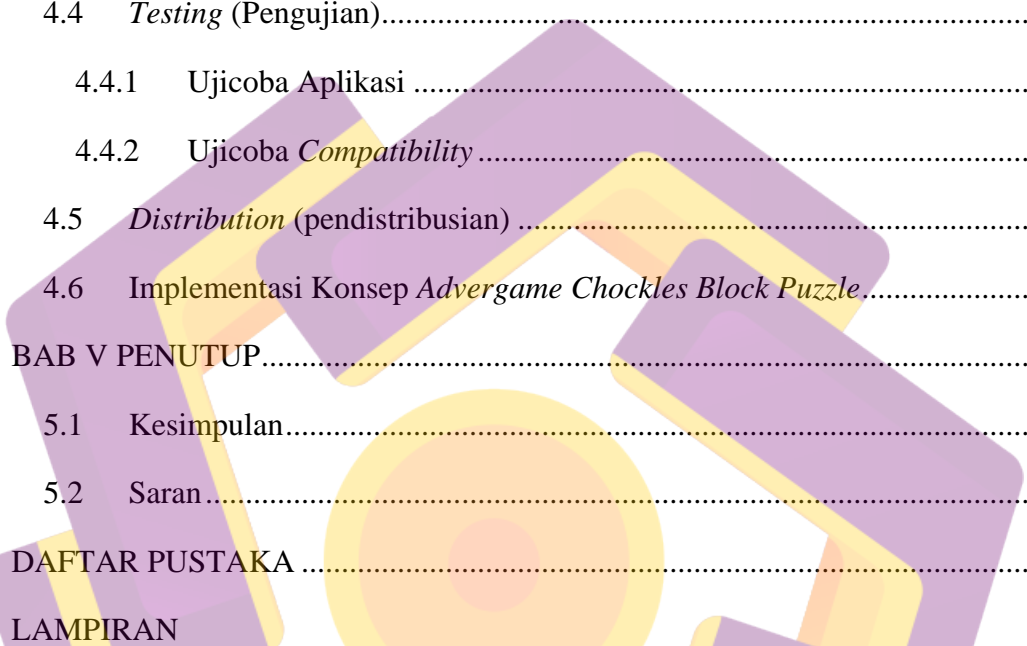
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI.....	xviii
<i>ABSTRACT</i>	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud Penelitian	4
1.5 Tujuan Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Konsep Dasar <i>Game</i>	8

2.2.1	Definisi <i>Game</i>	8
2.2.2	Sejarah Pengembangan <i>Game</i>	9
2.2.3	Jenis – Jenis <i>Game</i>	11
2.2.3.1	Berdasarkan “ <i>Platform</i> ” yang digunakan.	11
2.2.3.2	Berdasarkan kategori <i>game</i>	12
2.3	Definisi <i>Advertising</i> (Periklanan).....	15
2.4	<i>Advergame</i>	15
2.4.1	Jenis – Jenis <i>Advergame</i>	16
2.5	<i>Android</i>	18
2.5.1	Sejarah <i>Android</i>	18
2.5.2	Versi <i>Android</i>	19
2.6	<i>Software</i>	24
2.6.1	<i>Unity 3D</i>	25
2.6.2	<i>CorelDraw</i>	25
2.7	Metodologi Pengembangan <i>Multimedia</i>	25
2.7.1	<i>Design Treatment</i> (Analisis Pendesainan)	26
2.7.1.1	<i>Ide Game</i>	27
2.7.1.2	Alur Cerita	27
2.7.1.3	<i>Storyboard</i>	27
2.7.1.4	<i>Flowchart</i>	29
2.7.1.5	Desain <i>Interface</i> (Antarmuka)	33
2.7.2	<i>Game Assets Development Phase</i> (Aset Visual dan Suara).....	34
2.7.3	<i>Assembly</i> (Pembuatan)	34
2.7.4	<i>Testing</i> (Pengujian)	34
2.7.5	<i>Distribution</i> (Pendistribusian).....	35

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	36
3.1 Gambaran Umum	36
3.2 Analisis Aplikasi	36
3.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	37
3.2.2 Analisis Kebutuhan <i>Non-Fungsional</i>	37
3.2.3 Analisis Kelayakan Hukum	41
3.2.4 Analisis Kelayakan Operasional	42
3.3 Konsep <i>Advergame Chockles Block Puzzle</i>	42
3.4 <i>Design Treatment</i> (Analisis Pendesainan).....	43
3.4.1 Ide <i>Game</i>	43
3.4.2 Alur Cerita.....	45
3.4.3 <i>Storyboard</i>	46
3.4.4 <i>Flowchart</i>	49
3.4.4.1 <i>Flowchart View Game Chockles Block Puzzle</i>	49
3.4.4.2 <i>Flowchart</i> Sistem Permainan.....	50
3.4.5 Desain Antarmuka (<i>Interface</i>).....	53
3.4.5.1 Halaman Awal (<i>splashscreen</i>).....	54
3.4.5.2 Menu Utama	54
3.4.5.3 Menu <i>Gameplay</i>	54
3.4.5.4 <i>Pause</i>	55
3.4.5.5 <i>Quit Confirm</i>	55
3.4.5.6 Pengaturan	56
3.4.5.7 Peringkat	56
3.4.5.8 Daftar Menu.....	57

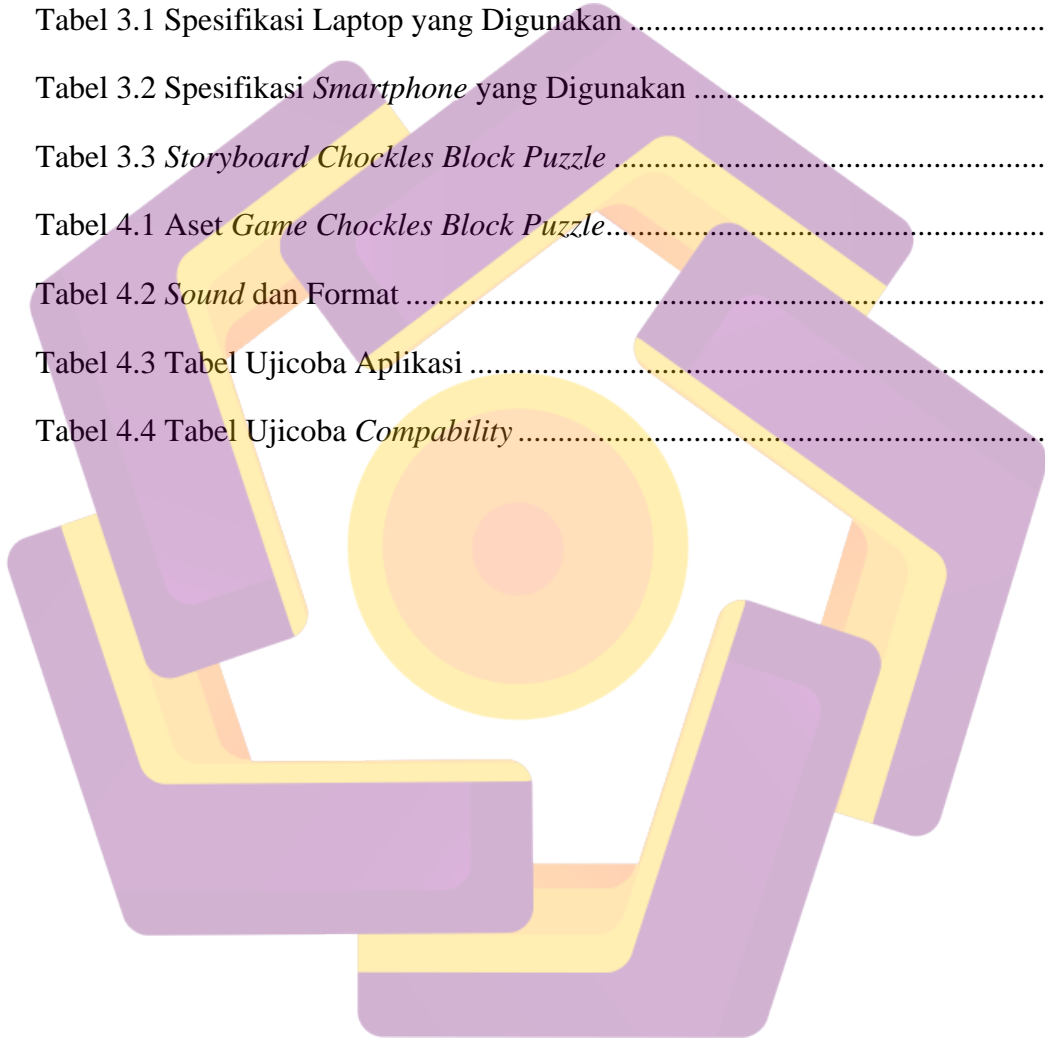
3.4.5.9	<i>Easy Puzzle Help 1, Easy Puzzle Help 2 dan Easy Puzzle Help 3</i>	57
3.4.5.10	<i>Gameplay Help 1, Gameplay Help 2, Gameplay Help 3 dan Gameplay Help 4</i>	58
3.4.5.11	<i>Hard Puzzle Help</i>	60
3.4.5.12	<i>Bomb Puzzle Help</i>	60
3.4.5.13	<i>Reset Confirm</i>	61
3.4.5.14	<i>Game Over</i>	61
3.4.5.15	<i>Keluar</i>	61
3.4.6	<i>Rancangan Mode Game</i>	62
BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN		64
4.1	<i>Game Asset Development Phase (Aset Visual dan Suara)</i>	64
4.1.1	<i>Aset Visual</i>	64
4.1.2	<i>Aset Suara</i>	69
4.2	<i>Assembly (Pembuatan)</i>	69
4.2.1	<i>Pembuatan Antarmuka (Interface)</i>	70
4.2.2	<i>Pembuatan Game Chockles Block Puzzle</i>	79
4.2.2.1	<i>Halaman Awal (splashscreen)</i>	80
4.2.2.2	<i>Menu Utama</i>	80
4.2.2.3	<i>Gameplay</i>	82
4.2.2.4	<i>Pengaturan</i>	84
4.2.2.5	<i>Peringkat</i>	85
4.2.2.6	<i>Reset</i>	86
4.2.2.7	<i>Share</i>	86
4.2.2.8	<i>Daftar Menu</i>	87



4.3	<i>Publishing Game</i>	87
4.3.1	<i>Publishing Game</i> untuk <i>Gadget</i> (Android).....	87
4.3.2	Manual Instalasi	88
4.3.2.1	Manual Instalasi pada <i>Gadget</i> (Android).....	88
4.4	<i>Testing</i> (Pengujian).....	89
4.4.1	Ujicoba Aplikasi	90
4.4.2	Ujicoba <i>Compatibility</i>	92
4.5	<i>Distribution</i> (pendistribusian)	93
4.6	Implementasi Konsep <i>Advergame Chockles Block Puzzle</i>	94
BAB V PENUTUP.....		97
5.1	Kesimpulan.....	97
5.2	Saran.....	97
DAFTAR PUSTAKA		99
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Contoh <i>Storyboard</i>	28
Tabel 2.2 Simbol Aplikasi <i>Flowchart</i>	29
Tabel 3.1 Spesifikasi Laptop yang Digunakan	38
Tabel 3.2 Spesifikasi <i>Smartphone</i> yang Digunakan	39
Tabel 3.3 <i>Storyboard Chockles Block Puzzle</i>	46
Tabel 4.1 Aset <i>Game Chockles Block Puzzle</i>	64
Tabel 4.2 <i>Sound</i> dan Format	69
Tabel 4.3 Tabel Ujicoba Aplikasi	90
Tabel 4.4 Tabel Ujicoba <i>Compability</i>	92

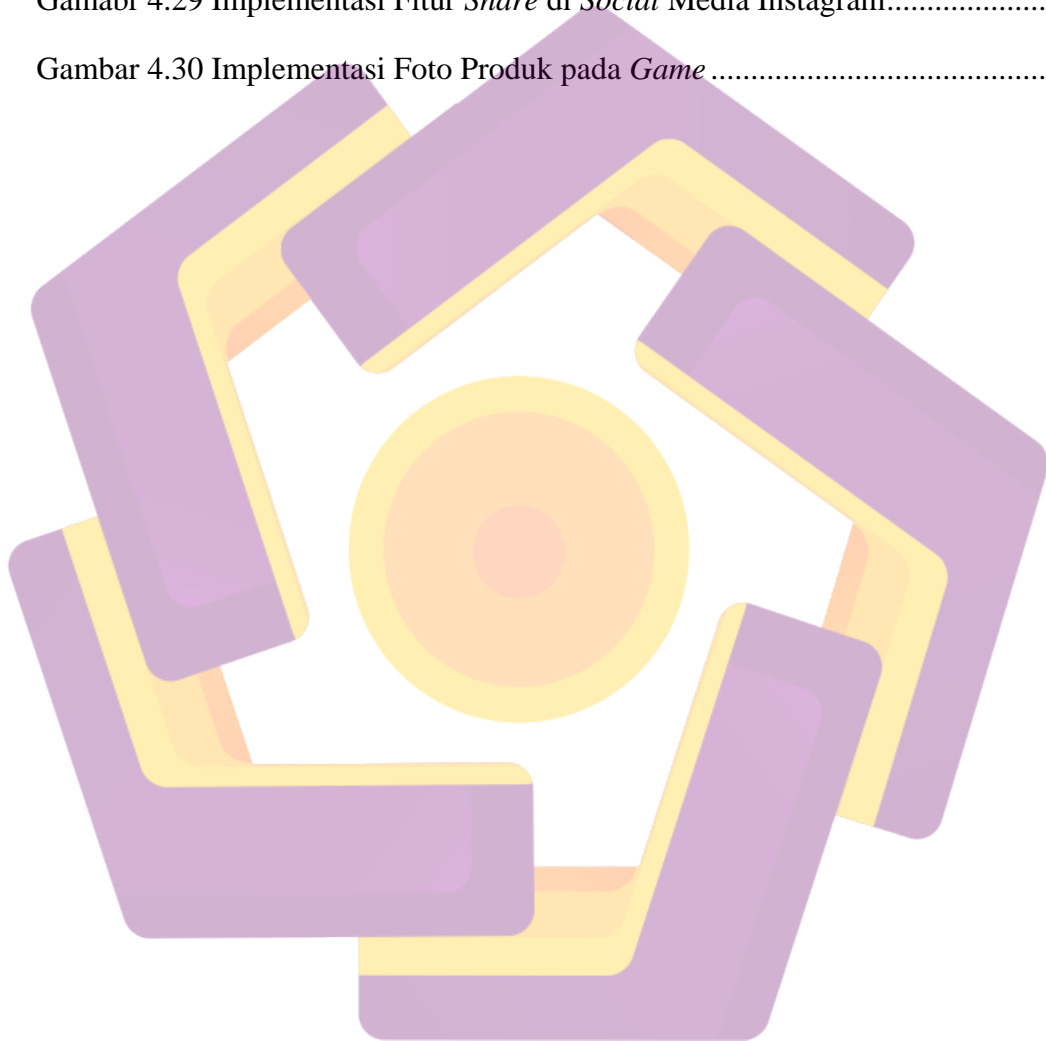


DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 <i>Flowchart View Game Chockles Block Puzzle</i>	50
Gambar 3.2 <i>Flowchart Mode Easy Puzzle</i>	51
Gambar 3.3 <i>Flowchart Mode Hard Puzzle</i>	52
Gambar 3.4 <i>Flowchart Mode Bomb Puzzle</i>	53
Gambar 3.5 Desain Antarmuka Halaman Awal.....	54
Gambar 3.6 Desain Antarmuka Menu Utama.....	54
Gambar 3.7 Desain Antarmuka Menu <i>Gameplay</i>	55
Gambar 3.8 Desain Antarmuka <i>Pause</i>	55
Gambar 3.9 Desain Antarmuka <i>Quit Confirm</i>	56
Gambar 3.10 Desain Antarmuka Pengaturan.....	56
Gambar 3.11 Desain Antarmuka Peringkat	57
Gambar 3.12 Desain Antarmuka Daftar Menu	57
Gambar 3.13 Desain Antarmuka <i>Easy Puzzle Help 1</i>	58
Gambar 3.14 Desain Antarmuka <i>Easy Puzzle Help 2</i>	58
Gambar 3.15 Desain Antarmuka <i>Easy Puzzle Help 1</i>	58
Gambar 3.16 Desain Antarmuka <i>Gameplay Help 1</i>	59
Gambar 3.17 Desain Antarmuka <i>Gameplay Help 2</i>	59
Gambar 3.18 Desain Antarmuka <i>Gameplay Help 3</i>	59
Gambar 3.19 Desain Antarmuka <i>Gameplay Help 4</i>	60
Gambar 3.20 Desain Antarmuka <i>Hard Puzzle Help</i>	60
Gambar 3.21 Desain Antarmuka <i>Bomb Puzzle Help</i>	61
Gambar 3.22 Desain Antarmuka <i>Reset Confirm</i>	61
Gambar 3.23 Desain Antarmuka <i>Game Over</i>	61

Gambar 3.24 Desain Antarmuka Keluar.....	62
Gambar 4.1 Antarmuka Halaman Awal.....	70
Gambar 4.2 Antarmuka Menu Utama.....	71
Gambar 4.3 Antarmuka <i>Gameplay</i>	71
Gambar 4.4 Antarmuka <i>Pause</i>	72
Gambar 4.5 Antarmuka <i>Quit Confirm</i>	72
Gambar 4.6 Antarmuka Pengaturan.....	73
Gambar 4.7 Antarmuka Peringkat.....	73
Gambar 4.8 Antarmuka Daftar Menu	74
Gambar 4.9 Antarmuka <i>Easy Puzzle Help 1</i>	74
Gambar 4.10 Antarmuka <i>Easy Puzzle Help 2</i>	75
Gambar 4.11 Antarmuka <i>Easy Puzzle Help 3</i>	75
Gambar 4.12 Antarmuka <i>Gameplay Help 1</i>	76
Gambar 4.13 Antarmuka <i>Gameplay Help 2</i>	76
Gambar 4.14 Antarmuka <i>Gameplay Help 3</i>	76
Gambar 4.15 Antarmuka <i>Gameplay Help 4</i>	77
Gambar 4.16 Antarmuka <i>Hard Puzzle Help</i>	77
Gambar 4.17 Antarmuka <i>Bomb Puzzle Help</i>	78
Gambar 4.18 Antarmuka <i>Reset Confirm</i>	78
Gambar 4.19 Antarmuka <i>Game Over</i>	79
Gambar 4.20 Antarmuka Keluar	79
Gambar 4.21 Pengaturan <i>Splashscreen</i> pada Unity 3D	80
Gambar 4.22 Tampilan <i>Compile</i> Unity 3D	88
Gambar 4.23 Hasil Akhir <i>Compile</i> Format .apk	88
Gambar 4.24 Proses Instalasi	89

Gambar 4.25 Proses Instalasi Selesai.....	89
Gambar 4.26 Distribusi Online di Website Mobango.com.....	94
Gambar 4.27 Implementasi Logo Produk pada <i>Game</i>	95
Gambar 4.28 Implementasi Fitur <i>Share</i> di <i>Social Media</i> Facebook	95
Gamabr 4.29 Implementasi Fitur <i>Share</i> di <i>Social Media</i> Instagram.....	96
Gambar 4.30 Implementasi Foto Produk pada <i>Game</i>	96



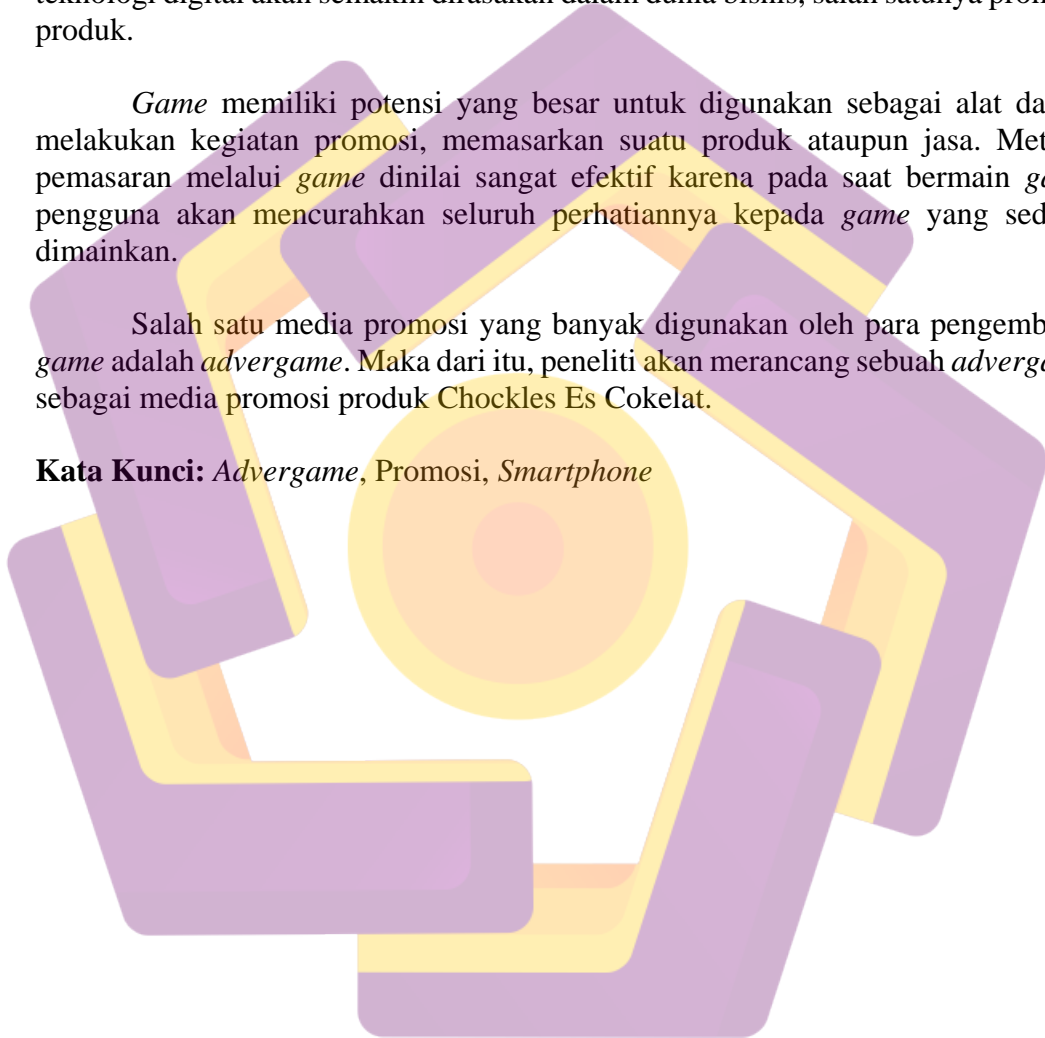
INTISARI

Pengguna *smartphone* di Indonesia bertumbuh sangat pesat. Lembaga riset digital marketing Emarketer memperkirakan pada 2018 jumlah pengguna aktif *smartphone* di Indonesia lebih dari 100 juta orang. Dengan demikian dampak teknologi digital akan semakin dirasakan dalam dunia bisnis, salah satunya promosi produk.

Game memiliki potensi yang besar untuk digunakan sebagai alat dalam melakukan kegiatan *promosi*, memasarkan suatu produk ataupun jasa. Metode pemasaran melalui *game* dinilai sangat efektif karena pada saat bermain *game* pengguna akan mencurahkan seluruh perhatiannya kepada *game* yang sedang dimainkan.

Salah satu media promosi yang banyak digunakan oleh para pengembang *game* adalah *advergame*. Maka dari itu, peneliti akan merancang sebuah *advergame* sebagai media promosi produk Chockles Es Cokelat.

Kata Kunci: *Advergame*, Promosi, *Smartphone*



ABSTRACT

Smartphone users in Indonesia grew very rapidly. Digital marketing research agencies are Emarketer estimated in 2018 the number of active user smartphones in Indonesia more than 100 million people. Thus the impact digital technology will be increasingly felt in the business world, one of these promotional products.

The game has a great potential to be used as a tool in conducting promotional activities, marketing a product or service. Methods of marketing through the game was rated highly effective game play because at the time the user will devote the whole of his attention to the game that is being played.

One of the many media promotions used by the developers of the game are the advergaming. Thus, the researcher will be designing an advergaming as a media promotions product Chockles Es Cokelat.

Keywords: *Advergaming, Promotion, Smartphone*

