

**PEMBUATAN GAME "PAK TANI" BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Rian Maulana**

**12.12.6888**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
2016**

# **PEMBUATAN GAME "PAK TANI" BERBASIS ANDROID**

## **SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Rian Maulana**

**12.12.6888**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2016**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN GAME “PAK TANI” BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Rian Maulana**

**12.12.6888**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 29 April 2015

**Dosen Pembimbing,**



**Bayu Setiaji, M.Kom**

**NIK 190302216**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN GAME “PAK TANI” BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Rian Maulana**

**12.12.6888**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

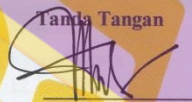
pada tanggal 20 Juni 2016

**Susunan Dewan Penguji**

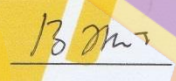
**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng.  
NIK. 190302105



Barka Satva, M.Kom  
NIK. 190302126



Bayu Setiaji, M.Kom  
NIK. 190302216



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 13 September 2016

  
**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**  
  
**Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.**  
NIK. 190302001

### 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, 13 September 2016



Rian Maulana  
12.12.6888

## **MOTTO**

**“EVERYONE OF US IS RUNNING. BEING ALIVE MEANS RUNNING, RUNNING FROM SOMETHING, RUNNING TO SOMETHING OR SOMEONE. AND NO MATTER HOW FAST YOU ARE, THERE ARE SOME THINGS YOU CANNOT OTRUN; SOME THINGS ALWAYS MANAGE TO CATCH UP TO YOU”**

**-Barry Allen-**



## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada kita sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan.

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

- ❖ Allah SWT yang telah memberikan kekuatan dan kemudahan bagi saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
- ❖ Papah dan Mamah beserta keluarga yang selalu memberikan dukungan dan doanya.
- ❖ Bayu Setiaji, M.Kom sebagai dosen pembimbing yang telah mendampingi saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
- ❖ Dosen-dosen STMIK Amikom yang telah memberikan saya ilmu yang sangat berharga.
- ❖ Anggota Dolan *game* developer yang sudah bersedia meluangkan waktunya.
- ❖ Teman-teman 3<sup>rd</sup> terutama wilayah jogja yang selalu menjadi penyemangat khususnya Febi, Pipit, Yosep, Sendy, Reza, Aji, Qisti, dan Siti.
- ❖ Teman – teman yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu khususnya 12-S1SI-08 yang selalu menjadi pemicu semangat.

## KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Panyayang, Kami panjatkan puja dan puji syukur atas kehadiran-Nya, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini telah penulis susun dengan semangat dan mendapat bantuan dari berbagai pihak sehingga dapat memperlancar pembuatan skripsi ini, untuk itu saya ucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam pembuatan skripsi ini.

Terlepas dari semua itu, penulis menyadari sepenuhnya bahwa masih ada kekurangan baik dari segi susunan kalimat maupun tata bahasanya. Oleh karena itu dengan tangan terbuka penulis menerima segala saran dan kritik dari pembaca agar penulis dapat memperbaiki skripsi ini.

Akhir kata semoga skripsi ini bisa berguna dan bermanfaat bagi pembaca, dan penulis juga berharap skripsi ini bisa menjadi sumber inspirasi. Aamiin

Yogyakarta, 04 September 2016

Rian Maulana

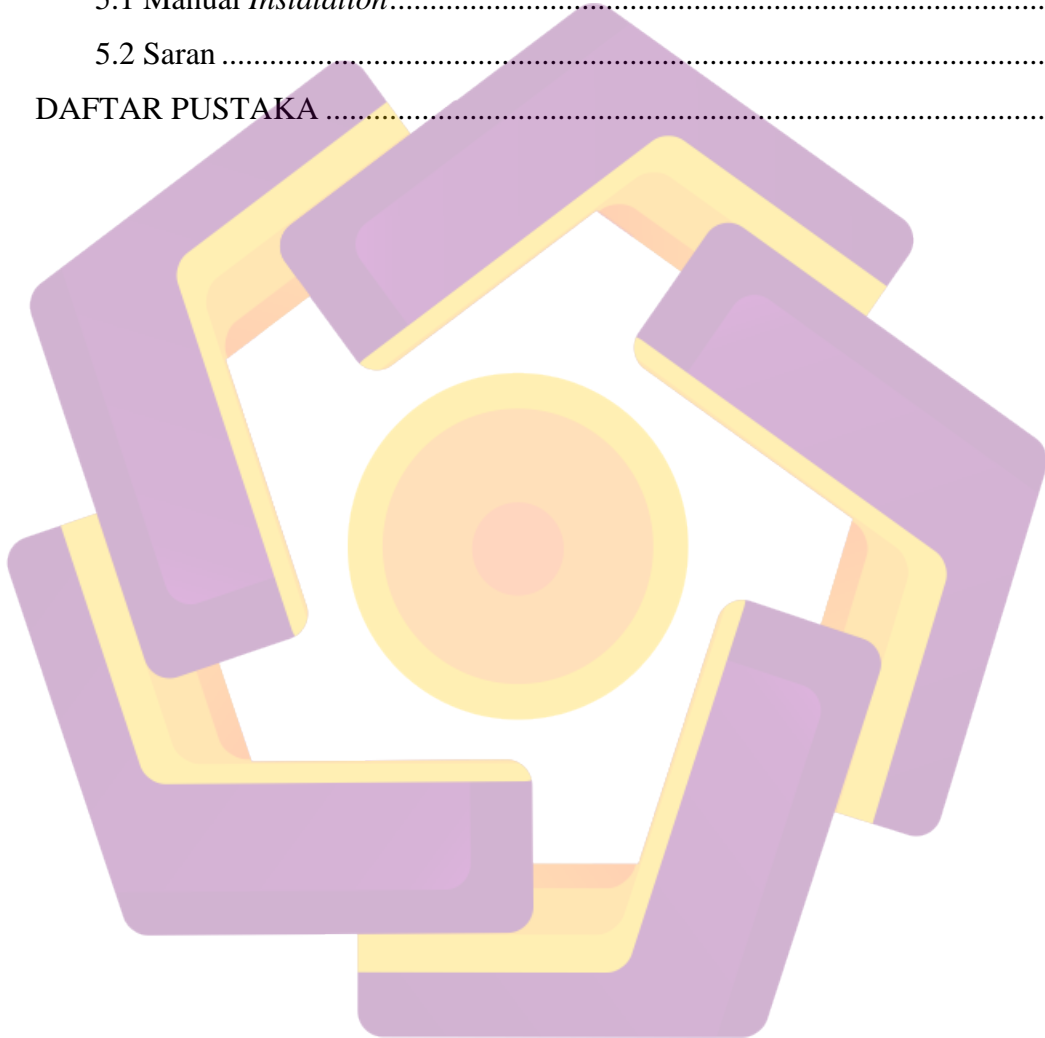


## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
INTISARI.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Metode Pengembangan .....	4
1.7 Sistematika Penulisan .....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 <i>Game</i> .....	7
2.2.1 Sejarah Perkembangan <i>Game</i> .....	8
2.2.2 Elemen Dasar <i>Game</i> .....	8
2.2.3 Jenis-Jenis <i>Game</i> .....	11
2.3 <i>Game Rating</i> .....	14

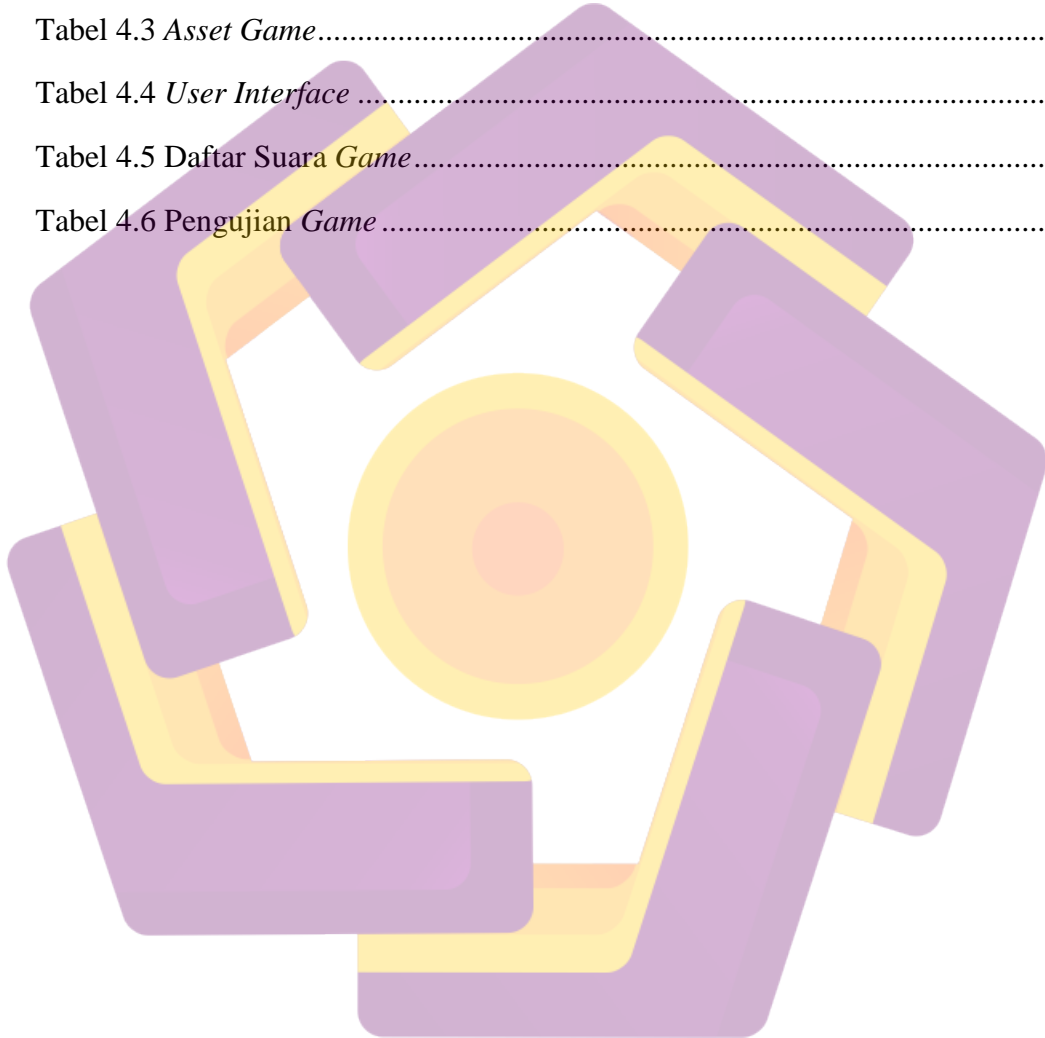
2.4 Android .....	14
2.4.1 Versi-Versi Android.....	14
2.5 <i>Indie Game Development</i> .....	17
2.6 <i>Game Design Document</i> .....	18
2.6.1 <i>Design Game Play</i> .....	18
2.6.2 Membuat Konten <i>Game</i> .....	19
2.7 Software Yang Digunakan .....	20
2.7.1 Unity 3D .....	20
2.7.2 Corel Draw .....	20
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN</b> .....	21
3.1 <i>Game Overview</i> .....	21
3.2 <i>Game Rule</i> .....	21
3.2.1 Penanaman .....	21
3.2.2 Merawat .....	22
3.2.3 Memanen .....	23
3.3 <i>Game Mekanism</i> .....	24
3.4 <i>Asset Library</i> .....	28
3.5 <i>Flowchart</i> .....	31
3.5.1 Menu Utama .....	31
3.5.2 Prolog .....	33
3.5.3 Pemilihan Stage .....	33
3.5.4 <i>Game Play 1</i> .....	34
3.5.5 <i>Game Play 2</i> .....	35
3.5.6 <i>Game Play 3</i> .....	36
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN</b> .....	38
4.1 Implementasi .....	38
4.2 Persiapan <i>Asset Game</i> .....	38
4.3 Membuat Karakter <i>Game</i> .....	39
4.4 Membuat <i>Background</i> .....	40
4.5 Membuat Asset Pelengkap .....	42
4.6 Membuat User Interface .....	44

4.7 Menambah Suara .....	44
4.8 Pengujian <i>Game</i> Pada <i>Device</i> .....	45
4.9 Manual Instalation .....	46
4.10 <i>Publishing</i> .....	46
BAB V PENUTUP.....	47
5.1 Manual <i>Instalation</i> .....	47
5.2 Saran .....	48
DAFTAR PUSTAKA .....	xv



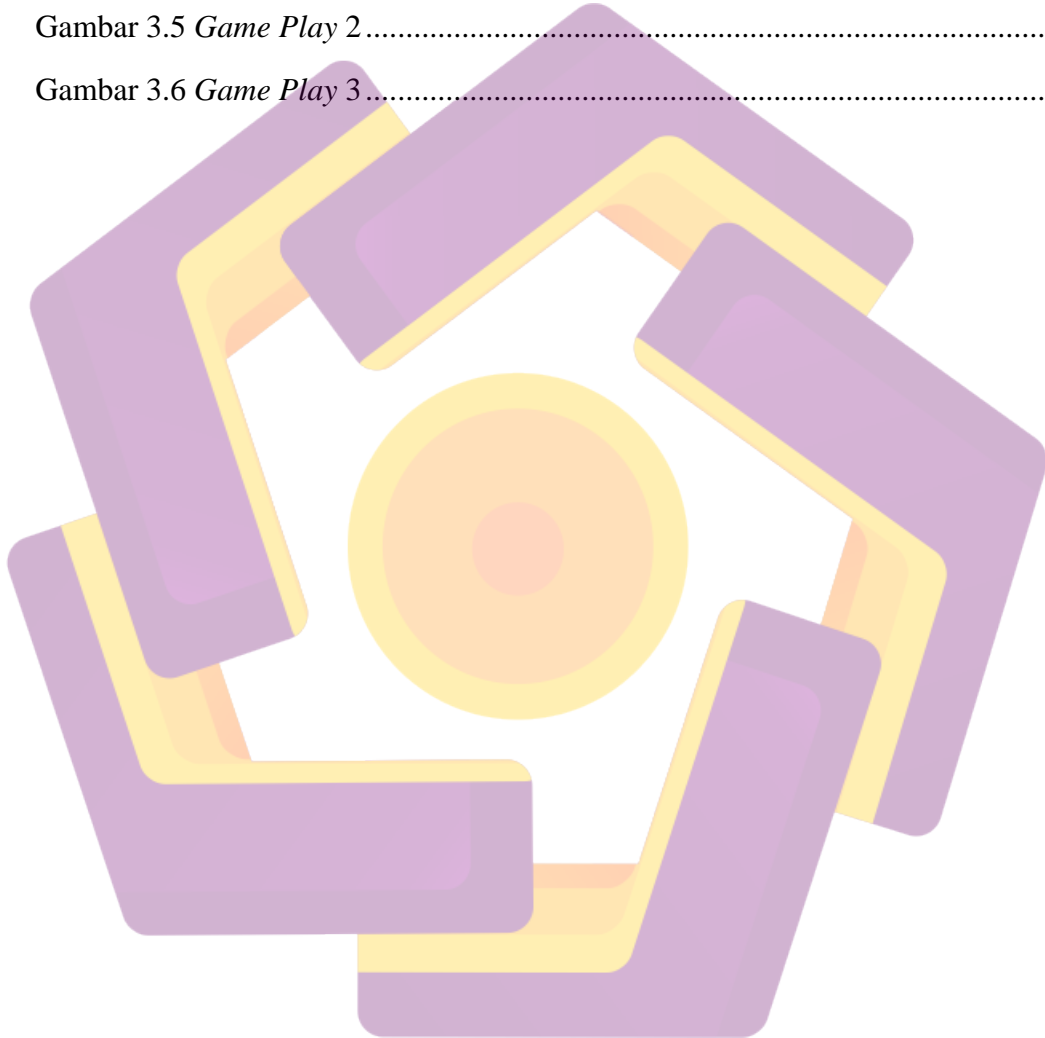
## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Asset <i>Game</i> Pak Tani.....	28
Tabel 4.1 Karakter Dalam <i>Game</i> .....	39
Tabel 4.2 <i>Background</i> Dalam <i>Game</i> .....	40
Tabel 4.3 Asset <i>Game</i> .....	43
Tabel 4.4 <i>User Interface</i> .....	44
Tabel 4.5 Daftar Suara <i>Game</i> .....	44
Tabel 4.6 Pengujian <i>Game</i> .....	45



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Flowchart Menu Utama.....	31
Gambar 3.2 Prolog .....	33
Gambar 3.3 Pemilihan <i>Stage</i> .....	33
Gambar 3.4 <i>Game Play</i> 1 .....	34
Gambar 3.5 <i>Game Play</i> 2 .....	35
Gambar 3.6 <i>Game Play</i> 3.....	36



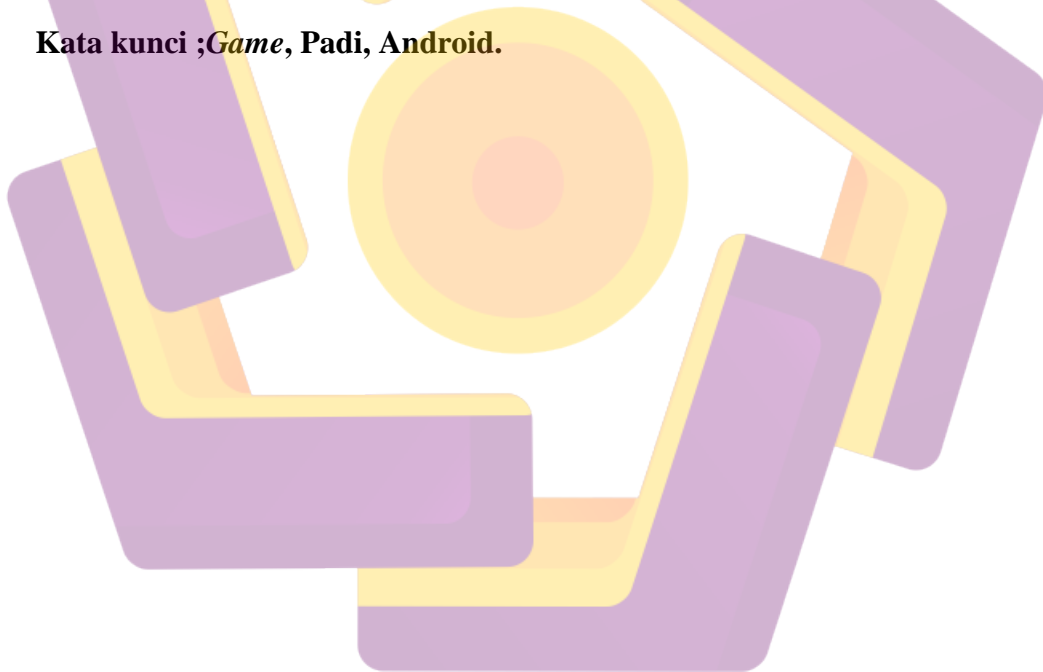
## INTISARI

*Game* Pak Tani merupakan *game* bergenre arcade yang ditujukan untuk semua kalangan, terutama anak-anak. *Game* ini selain menyenangkan juga mengedukasi pemainnya dengan pengetahuan tentang tanaman padi. Dalam *game* ini kita harus membantu Pak Tani merawat tanaman padi mulai dari menyiram, menjaga tanaman dari hama, dan memanen.

*Game* ini telah diuji dan dapat menghibur dan memberikan edukasi bagi pengguna agar lebih mengerti tentang tanaman padi yang merupakan makanan pokok terbesar di Indonesia. Selain itu *game* ini juga dikemas secara simpel dan menarik agar memudahkan siapapun memainkannya.

*Game* ini dibuat menggunakan software Unity 3D atau Unity yang merupakan sebuah *game engine* yang berbasis *cross-platform*. Dengan Unity kita bisa membuat *game* yang bisa dimainkan pada perangkat komputer, ponsel pintar android, *game web*, iphone, PS3, dan bahkan X-BOX.

**Kata kunci ;Game, Padi, Android.**



## **ABSTRACT**

*Game Pak Tani is an arcade game genre that is intended for all people, especially children. This game in addition to fun also educate players with knowledge of rice. In this game we have to help Farmer taking care of the rice plant from watering, keep the plants from pests, and harvesting.*

*The game is expected to entertain and educate for users to understand more about the rice plant which is the staple food in Indonesia. In addition, this game is packed in a simple and attractive so that it easier for anyone to play.*

*The game will be made using 3D software or Unity Unity is a game engine based cross-platform. With Unity we could make a game that can be played on computers, smartphones android, web games, iphone, PS3, and X-BOX.*

**Keyword :Game, Android, Rice.**



