

**PEMBUATAN GAME “ARJUNA VENTURE”  
BERBASIS ANDROID DENGAN UNITY**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Arif Dwi Prasetya**

**12.12.6908**

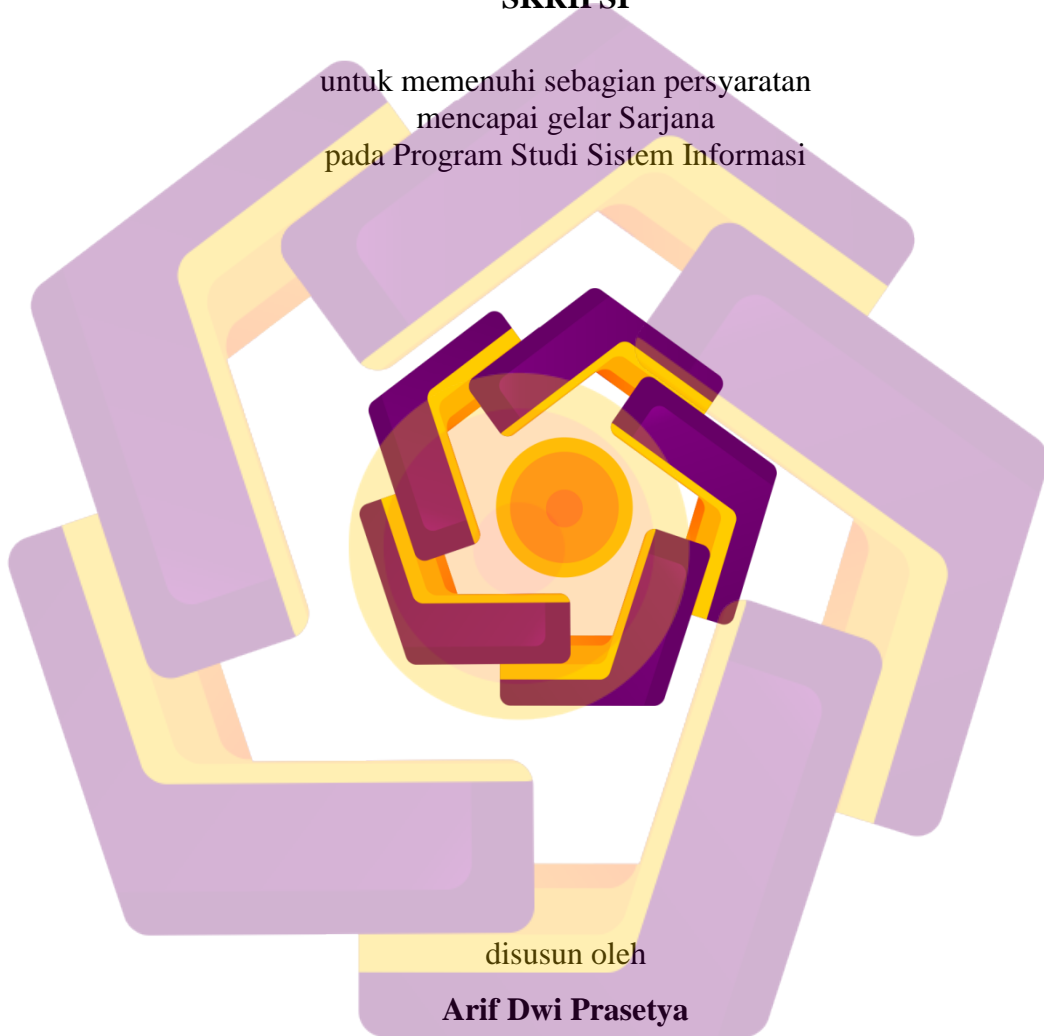
**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2016**



**PEMBUATAN GAME “ARJUNA VENTURE”  
BERBASIS ANDROID DENGAN UNITY**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Arif Dwi Prasetya**

**12.12.6908**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN GAME “ARJUNA VENTURE”  
BERBASIS ANDROID DENGAN UNITY**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Arif Dwi Prasetya**

**12.12.6908**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 30 Mei 2015

**Dosen Pembimbing,**



**Bayu Setiaji, M.Kom**  
**NIK.190302216**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN GAME “ARJUNA VENTURE”  
BERBASIS ANDROID DENGAN UNITY**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Arif Dwi Prasetya**

**12.12.6908**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 20 Juni 2016

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Bayu Setiaji, M.Kom**  
**NIK. 190302216**

**Heri Sismoro, S.Kom, M.Kom**  
**NIK. 190302057**

**Hastari Utama, M.Cs**  
**NIK. 190302230**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 9 September 2016

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



**Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.**  
**NIK/190302001**

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya sayasendiri (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.

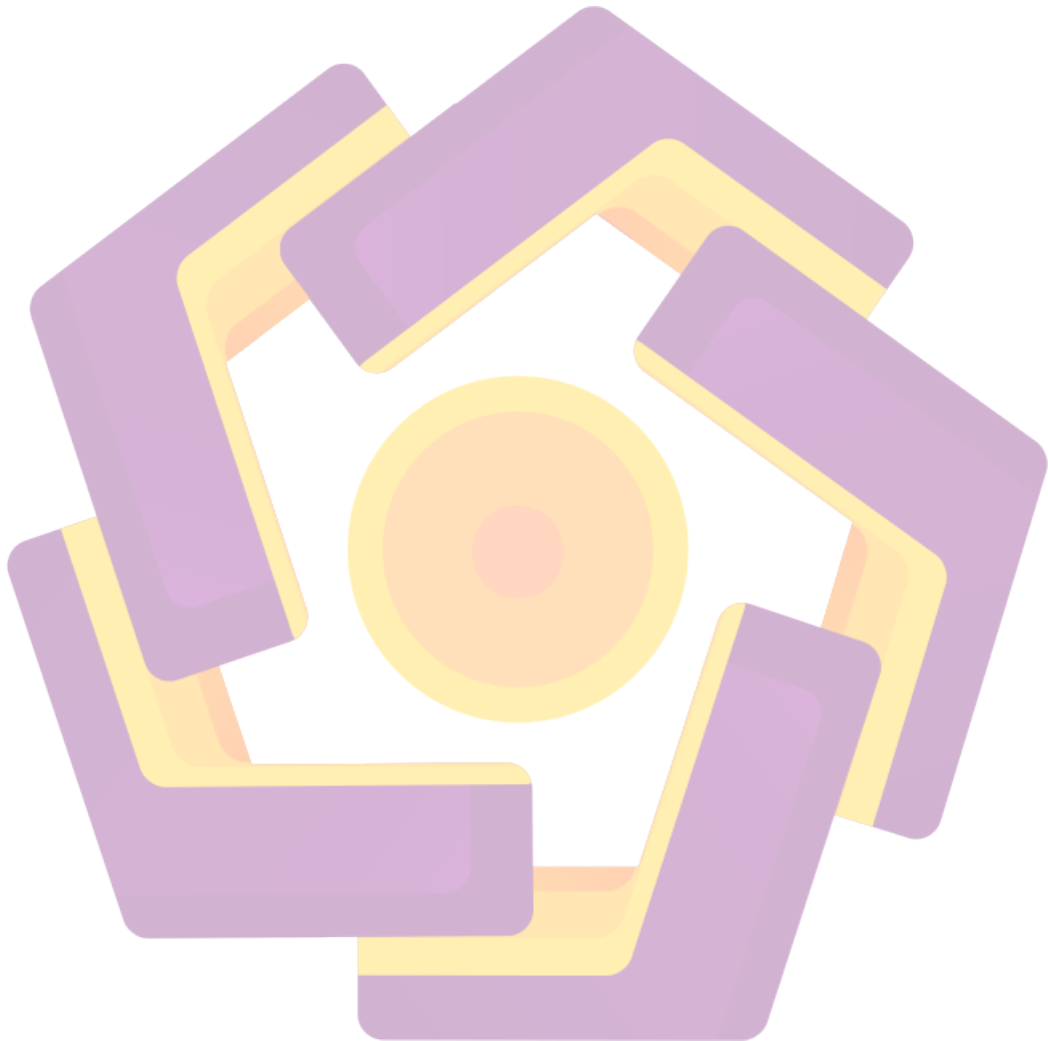
Yogyakarta, 6 September 2016



Arif Dwi prasetya  
12.12.6908

## **MOTTO**

Kerja keras, inovasi, jangan menyerah, coba lagi.



## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah segala puji bagi Allah yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya kepada kita sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan.

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

- ❖ Allah SWT yang telah memberikan kesempatan dan kemudahan bagi saya untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.
- ❖ Keluarga yang selalu mendukung terutama bagian logistik.
- ❖ Bayu Setiaji, M.Kom sebagai pembimbing yang telah mendampingi dan memberikan saran yang membangun dalam penyusunan *game* dan mengupload ke googleplay.
- ❖ Dolan Indie *Game Developer*
- ❖ Printer Rifqi
- ❖ Mbah Alif Pangga



## KATA PENGANTAR

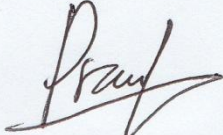
Puji syukur kepada Allah SWT yang melimpahkan rahmat serta kekuatan, sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi ini. Penulisan Skripsi yang berjudul “**Pembuatan Game Arjuna Venture Berbasis Android dengan Unity**”.

Tujuan penulisan Skripsi ini adalah sebagai syarat kelulusan pada Program Strata 1 Jurusan Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM YOGYAKARTA.

Penulis telah berusaha semaksimal mungkin dalam menyelesaikan Skripsi ini, Namun kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak sangat penulis harapkan demi kesempurnaan penyusunan Skripsi ini.

Sebagai akhir kata penulis mengharapkan semoga Skripsi ini dapat mencapai sasaran serta bermanfaat bagi semua yang membacanya.

Yogyakarta, 5 September 2016



Arif Dwi Prasetya

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
INTISARI.....	xi
ABSTRACT.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah .....	3
1.4. Tujuan Penulisan.....	4
1.5. Manfaat Penelitian .....	4
1.6. Metode Penelitian .....	5
1.7. Sistematika Penulisan .....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 <i>Game</i> .....	8
2.3 Sejarah Perkembangan <i>Game</i> di Indonesia.....	9
2.4 Jenis-jenis <i>Game</i> .....	10
2.5 <i>Game Rating</i> .....	13
2.6 <i>Android</i> .....	14
2.7 <i>Indie Game Development</i> .....	14
2.8 <i>Game Design Document</i> .....	15
2.9 Aplikasi yang digunakan.....	18

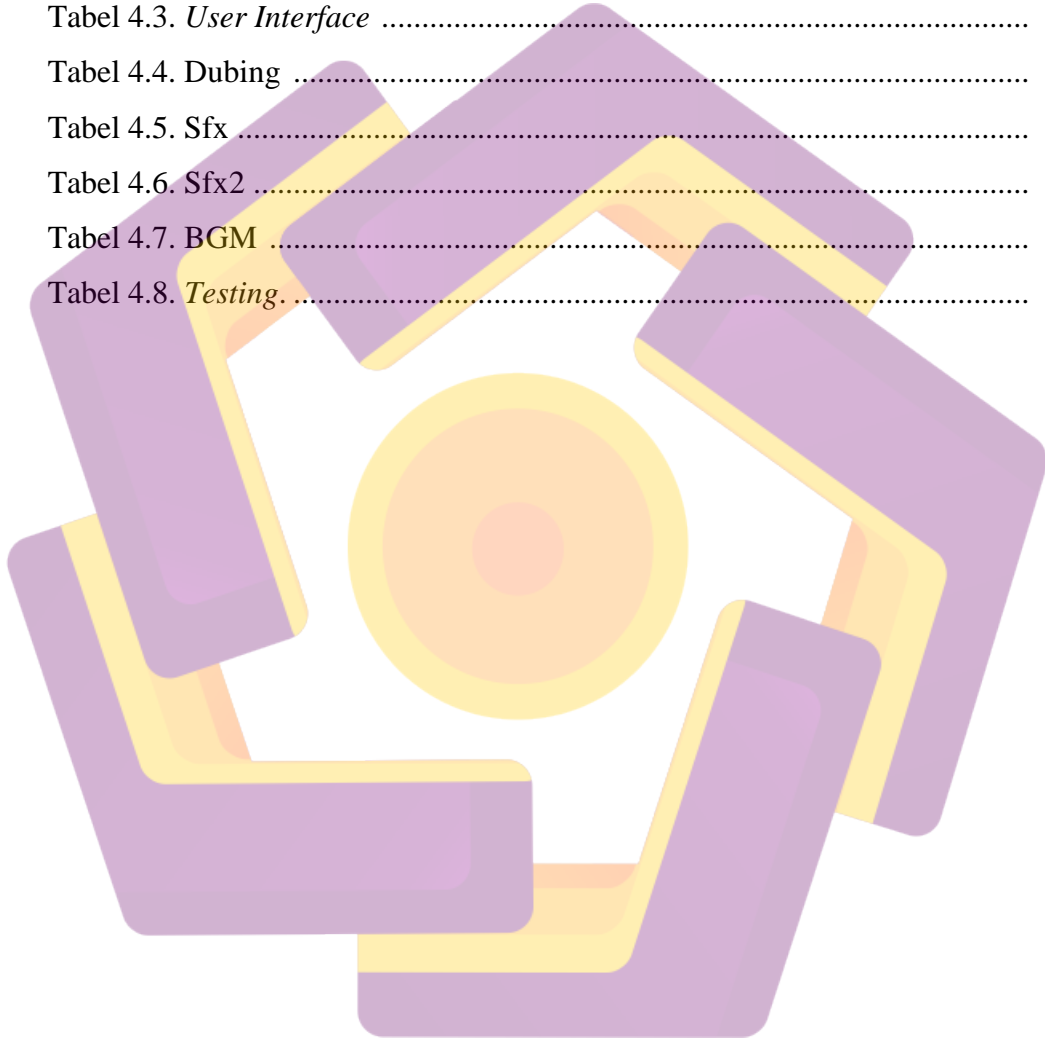
BAB III PERANCANGAN .....	20
3.1 <i>Game Overview</i> .....	20
3.2 <i>Core Gameplay</i> .....	20
3.2.1 <i>Main Gameview</i> .....	20
3.2.2 <i>Core Player Activity</i> .....	21
3.3 <i>Game Controls</i> .....	23
3.3.1 <i>Main Menu GUI</i> .....	25
3.3.2 <i>In Game GUI</i> .....	26
3.4 <i>Game Mechanics</i> .....	27
3.4.1 <i>Unit Types</i> .....	27
3.4.2 <i>Player Sistem</i> .....	31
3.4.3 <i>Drop</i> .....	32
3.4.4 <i>Shop</i> .....	32
3.4.5 <i>Pemilihan Level</i> .....	33
3.5 <i>Game Element</i> .....	34
3.5.1 <i>Character</i> .....	34
3.5.2 <i>Level Mision</i> .....	39
3.5.3 <i>Intro</i> .....	40
3.5.4 <i>Menu</i> .....	40
3.5.5 <i>How To Play</i> .....	41
3.5.6 <i>Sound</i> .....	41
3.5.6.1 <i>Music</i> .....	41
3.5.6.2 <i>Sound Effect</i> .....	41
3.5.7 <i>Dialog</i> .....	43
3.6 <i>Game Flow Diagram</i> .....	48
3.6.1 <i>Menu Utama</i> .....	48
3.6.2 <i>Pemilihan Level</i> .....	49
3.6.3 <i>Core Game</i> .....	50
3.6.4 <i>Core Game Terusan</i> .....	52
3.6.5 <i>Game Menu</i> .....	53
3.6.6 <i>Shop</i> .....	54



BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....	55
4.1. Implementasi dan Pembahasan .....	55
4.2. Persiapan Asset <i>Game</i> .....	55
4.3. Membuat Area <i>Game</i> .....	56
4.4. Membuat Karakter .....	66
4.5. Membuat <i>User Interface</i> .....	69
4.6. Membuat Suara .....	70
4.6.1 <i>Dubing</i> .....	70
4.6.2 <i>Sound Effect</i> .....	72
4.6.3 <i>Music</i> .....	72
4.7. <i>Publishing</i> .....	73
4.8. Manual Instalasi .....	74
4.9. Testing <i>Game</i> .....	76
4.10. Manual <i>Game</i> .....	82
BAB V PENUTUP .....	80
5.1 Kesimpulan .....	90
5.2 Saran .....	91
DAFTAR PUSTAKA .....	92

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Kontroler .....	23
Tabel 3.2. Karakter .....	34
Tabel 4.1. <i>Foreground</i> .....	56
Tabel 4.2. Karakter .....	66
Tabel 4.3. <i>User Interface</i> .....	69
Tabel 4.4. Dubing .....	70
Tabel 4.5. Sfx .....	72
Tabel 4.6. Sfx2 .....	72
Tabel 4.7. BGM .....	73
Tabel 4.8. <i>Testing</i> .....	76



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Menu Utama <i>GUI</i> .....	25
Gambar 3.2 <i>In Game GUI</i> .....	26
Gambar 3.3 <i>Shop</i> .....	33
Gambar 3.4 Pemilihan Level .....	33
Gambar 3.5 Menu Utama .....	48
Gambar 3.6 Pemilihan Level <i>Chart</i> .....	49
Gambar 3.7 <i>Core Game</i> .....	50
Gambar 3.8 <i>Core Game</i> Terusan .....	52
Gambar 3.9 <i>Game</i> Menu .....	53
Gambar 3.10 <i>Shop</i> .....	54
Gambar 4.1 <i>Searching</i> .....	74
Gambar 4.2 Selesai Download .....	74
Gambar 4.3 <i>Instaling</i> .....	75
Gambar 4.4 <i>Instal</i> Selesai .....	75
Gambar 4.5 Menu Utama 1 .....	78
Gambar 4.6 <i>Gameplay</i> 1 .....	78
Gambar 4.7 Menu Utama 2 .....	79
Gambar 4.8 <i>Gamplay</i> 2 .....	79
Gambar 4.9 Menu Utama 3 .....	80
Gambar 4.10 <i>Gamplay</i> 3 .....	80
Gambar 4.11 Menu Utama 4 .....	81
Gambar 4.12 <i>Gameplay</i> 4 .....	81
Gambar 4.13 Menu Utama 5 .....	82
Gambar 4.14 Gambar Yesno .....	83
Gambar 4.15 <i>Help</i> .....	84
Gambar 4.16 Prolog .....	85
Gambar 4.17 <i>Loading</i> .....	85
Gambar 4.18 Percakapan .....	86
Gambar 4.19 <i>Guide</i> .....	87
Gambar 4.20 <i>Game Over</i> .....	87

Gambar 4.21 <i>Shop</i> .....	88
Gambar 4.22 Gold kurang .....	88
Gambar 4.23 Gold cukup .....	89
Gambar 4.24 Pemilihan Level .....	89



## INTISARI

*Game* merupakan hiburan yang bisa dinikmati oleh semua lapisan masyarakat dan berbagai umur. Sudah banyak sekali pengembang pengembang *game* yang membuat *game* menjadi sangat asik untuk dimainkan. Namun kebanyakan hanya untuk bersenangsenang tanpa memasukan unsur-unsur budaya di dalamnya.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis membangun sebuah *game* adventure yang menceritakan salah satu tokoh wayang Arjuna yang akan berpetulang melawan monster buto dalam pewayangan jawa. Dalam *game* ini kita berperan sebagai arjuna yang akan menaklukan buto untuk menyelamatkan Srikandi. Akan ada beberapa *game play* yang menarik, seperti berlari menghindari rintangan, mengumpulkan barang barang, dan lain-lain.

Dalam *game* ini akan ditampilkan nilai-nilai moral dan juga budaya jawa. *Game* ini dibuat menggunakan perangkat lunak unity. Aplikasi ini sudah sangat banyak digunakan oleh pengembang *game* dari dalam maupun luar negeri.

**Kata Kunci :** *Game*, Budaya, Wayang, Unity.





## **ABSTRACT**

*Game is an entertainment which can be enjoyed by everyone. There are many game developers who make games with unique game play. But, mostly just for fun without including traditional elements on it.*

*In this essay, the writer creates an adventure game which tells about one of the puppet characters who will fight against the monster buto, a monster in puppet. In this game, we play as Arjuna, who will adventure and fight against buto to save Srikandi. There are many interesting gameplays, like running, dodging obstacles, gathering items, and others.*

*In this game, it will show moral values and Javanese culture. This game is made with software Unity. This application has been widely used by both local game developers and foreigners.*

**Keyword :** *Game, Culture, Puppet, Unity.*

