

**PERANCANGAN GAME “ADVENTURE POSTMAN”  
MENGUNAKAN UNITY BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Ganes Budi Bramastio**

**12.12.6895**

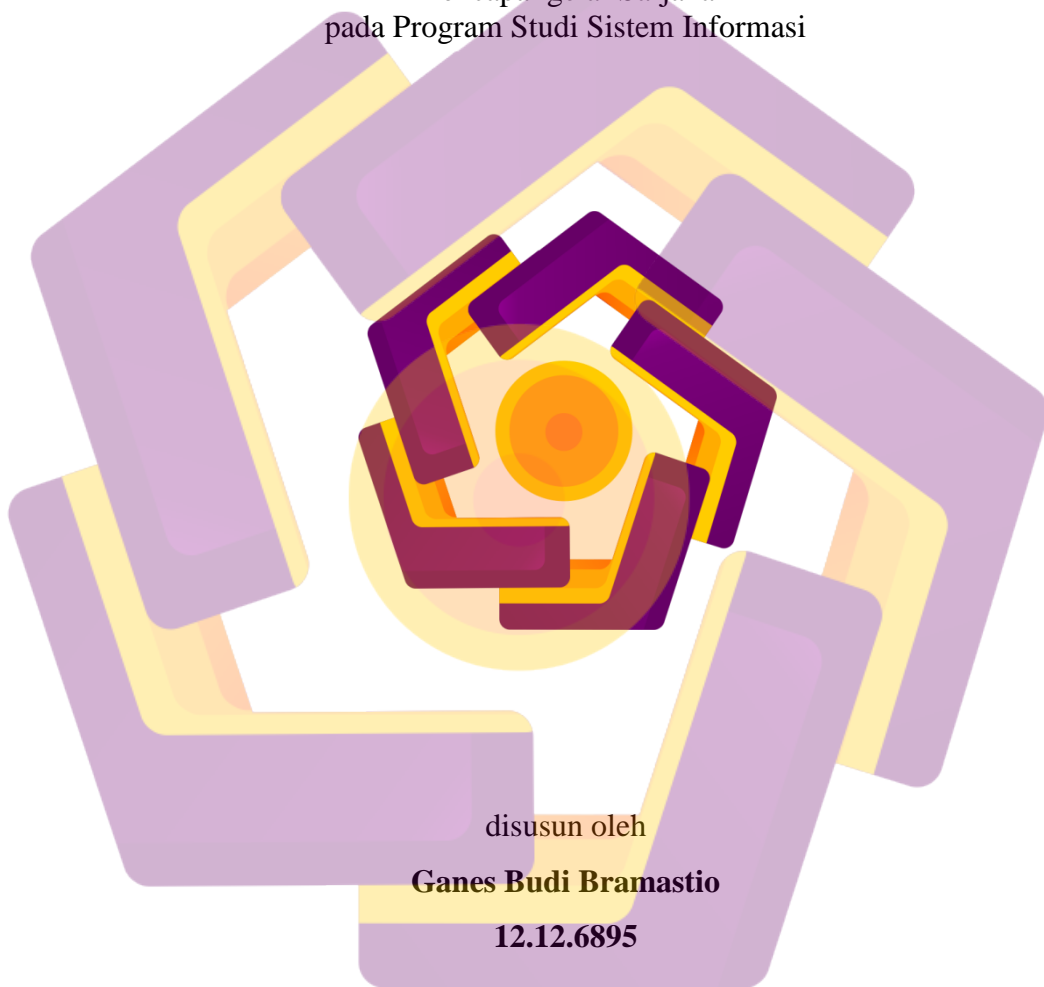
**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**



**PERANCANGAN GAME “ADVENTURE POSTMAN”  
MENGUNAKAN UNITY BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Ganes Budi Bramastio**

**12.12.6895**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN GAME “ADVENTURE POSTMAN”  
MENGUNAKAN UNITY BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ganes Budi Bramastio**

**12.12.6895**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 30 Mei 2015

**Dosen Pembimbing,**



**Bayu Setiaji, M.Kom**

**NIK.190302216**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN GAME “ADVENTURE POSTMAN”  
MENGUNAKAN UNITY BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ganes Budi Bramastio**

**12.12.6895**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal 17 Januari 2017

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Bambang Sudaryatno, Drs, MM**  
**NIK. 190302029**

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

**Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom**  
**NIK. 190302215**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 7 Maret 2017

**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 tanggung jawab saya pribadi.



## **MOTTO**

Jadi diri sendiri, cari jati diri, dan dapatkan hidup yang mandiri. Optimis, karna hidup terus mengalir dan kehidupan terus berputar. Sese kali liat kebelakang untuk melanjutkan perjalan yang tiada berujung



## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah segala puji dan syukur bagi Allah yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya kepada saya sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

- Allah SWT yang telah memberikan kemudahan untuk menyelesaikan skripsi ini.
- Keluarga (Mamah, Papah, dan Farah) yang selalu menyemangati dan mendukung pengerjaan skripsi.
- Bayu Setiaji, M.Kom sebagai dosen pembimbing yang selalu mendampingi dan memberi saran yang terbaik untuk *game* ini dan mengupload nya ke googleplay.
- Teman – teman PowerRender yang selalu membantu dan menyemangati saya.
- Sahabat – sahabat dari DGD dan NKJ yang membantu dan selalu menyemangati agar cepat lulus. (Arif, Rian, Alif, Nano, Rifki)



## KATA PENGANTAR

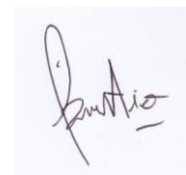
Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “ **Perancangan Game Adventure Postman Menggunakan Unity Berbasis Android**”.

Tujuan penulisan Skripsi ini adalah sebagai syarat kelulusan pada Program Strata 1 Jurusan Sistem Informasi pada UNIVERSITAS 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, 10 Maret 2017



Ganes Budi Bramastio

## DAFTAR ISI

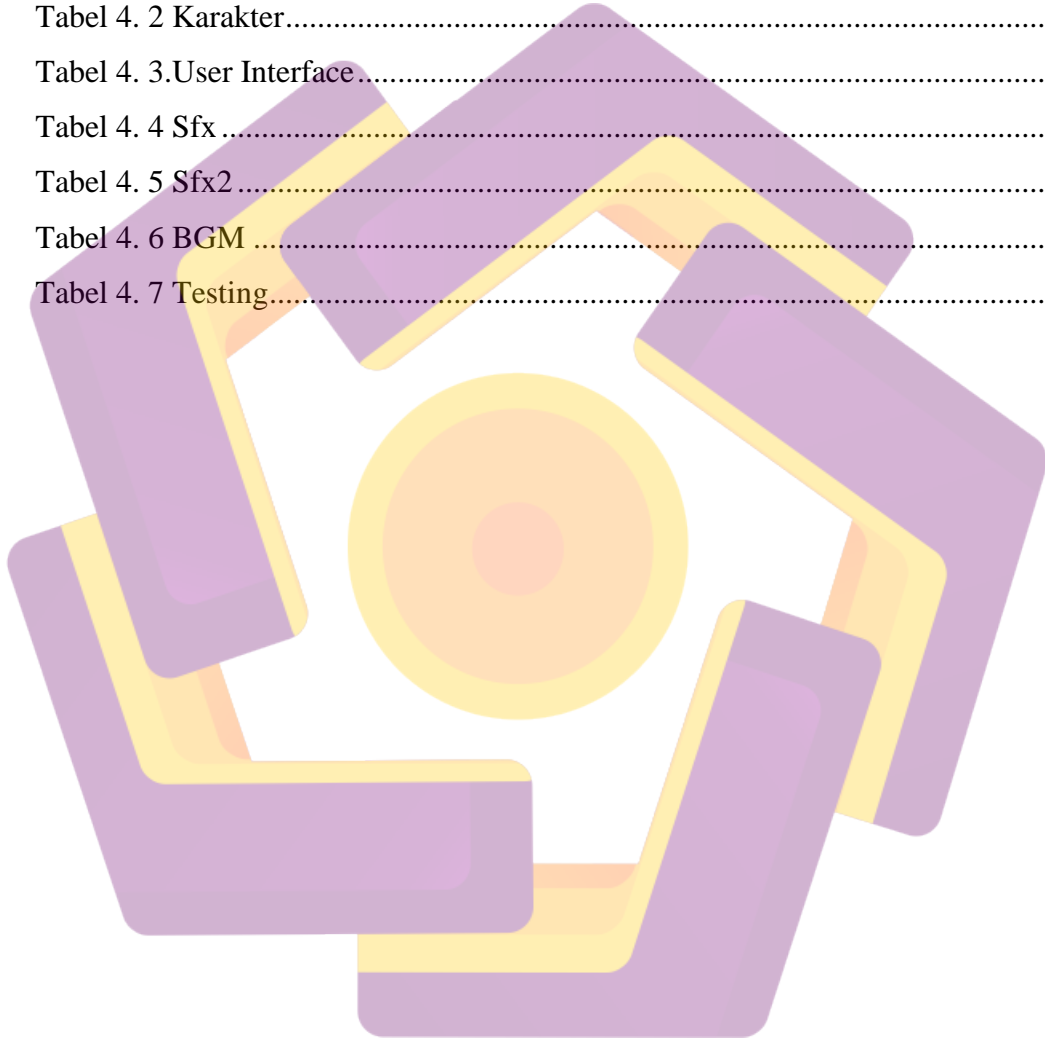
JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
INTISARI .....	xiv
<i>ABSTRACT</i> .....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	4
1.5 Metode Penelitian .....	4
1.5.1 Metode Pengumpulan data .....	4
1.5.2 Metode Pengembangan .....	5
1.6 Sistematika Penulisan .....	5
BAB II LANDASAN TEORI .....	6
2.1 Tinjauan Pustaka .....	6
2.2 Game .....	7
2.3 Sejarah Perkembangan Game di Indonesia .....	7

2.4 Jenis-jenis Game.....	8
2.5 Game Rating .....	10
2.6 Android.....	11
2.7 Indie Game Development.....	12
2.8 Game Design Document .....	13
2.9 Aplikasi yang digunakan .....	15
<b>BAB III PERANCANGAN</b> .....	<b>17</b>
3.1 Game Overview.....	17
3.2 Core Gameplay .....	17
3.2.1 Main Game View .....	17
3.2.2 Core Player Activity .....	18
3.3 Game Controls.....	20
3.4 Game Mechanics .....	22
3.4.1 Unit Types.....	22
3.4.2 In-Game GUI .....	25
3.4.3 Player Sistem .....	26
3.4.4 Pemilihan Stage .....	27
3.4.5 Help.....	28
3.5 Game Element .....	29
3.5.1 Character.....	29
3.5.2 Level Mision.....	33
3.5.3 Intro.....	34
3.5.4 Menu .....	35
3.5.5 How To Play .....	35
3.5.6 Sound .....	36
3.6 Game Flow Diagram .....	38
3.6.1 Main Menu.....	38
3.6.2 Stage Select.....	39

3.6.3 Core Game .....	40
3.6.4 Game Pause.....	41
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>42</b>
4.1 Implementasi dan Pembahasan .....	42
4.2 Persiapan Asset Game .....	42
4.3 Membuat area game .....	43
4.4 Membuat karakter.....	51
4.5 Membuat user interface .....	53
4.6 Membuat Suara.....	54
4.6.1 Suara Karakter .....	55
4.6.2 Music .....	56
4.7 Publishing .....	56
4.8 Manual Instalasi .....	61
4.9 Testing Game .....	63
4.10 Manual Game .....	68
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>73</b>
5.1 Kesimpulan.....	73
5.2 Saran .....	74
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>75</b>

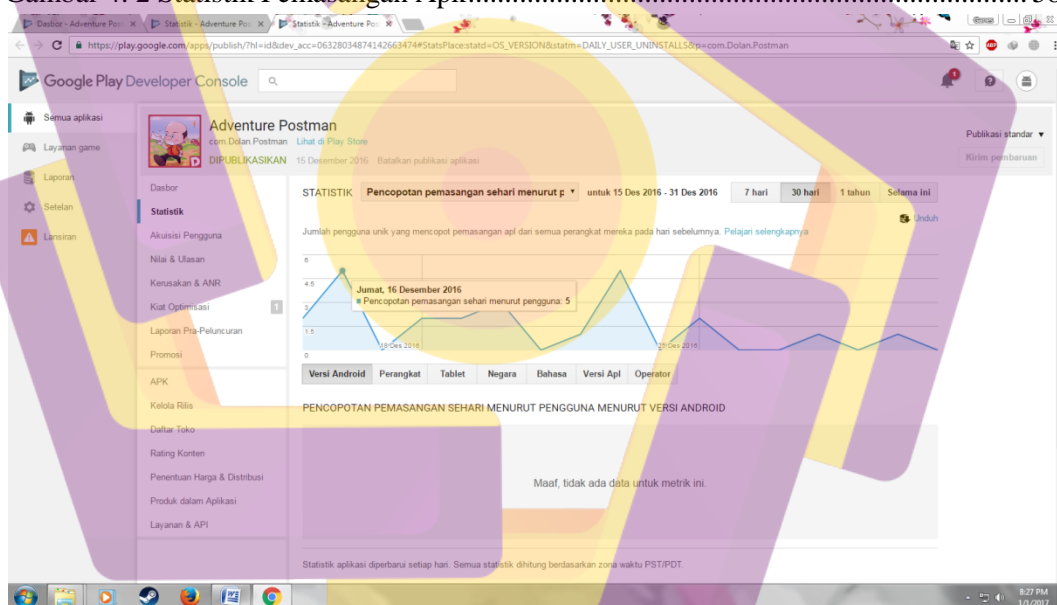
## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kontroler .....	20
Tabel 3. 2 Karakter.....	29
Tabel 4. 1 Foreground .....	43
Tabel 4. 2 Karakter.....	51
Tabel 4. 3.User Interface.....	53
Tabel 4. 4 Sfx .....	55
Tabel 4. 5 Sfx2 .....	55
Tabel 4. 6 BGM .....	56
Tabel 4. 7 Testing.....	63



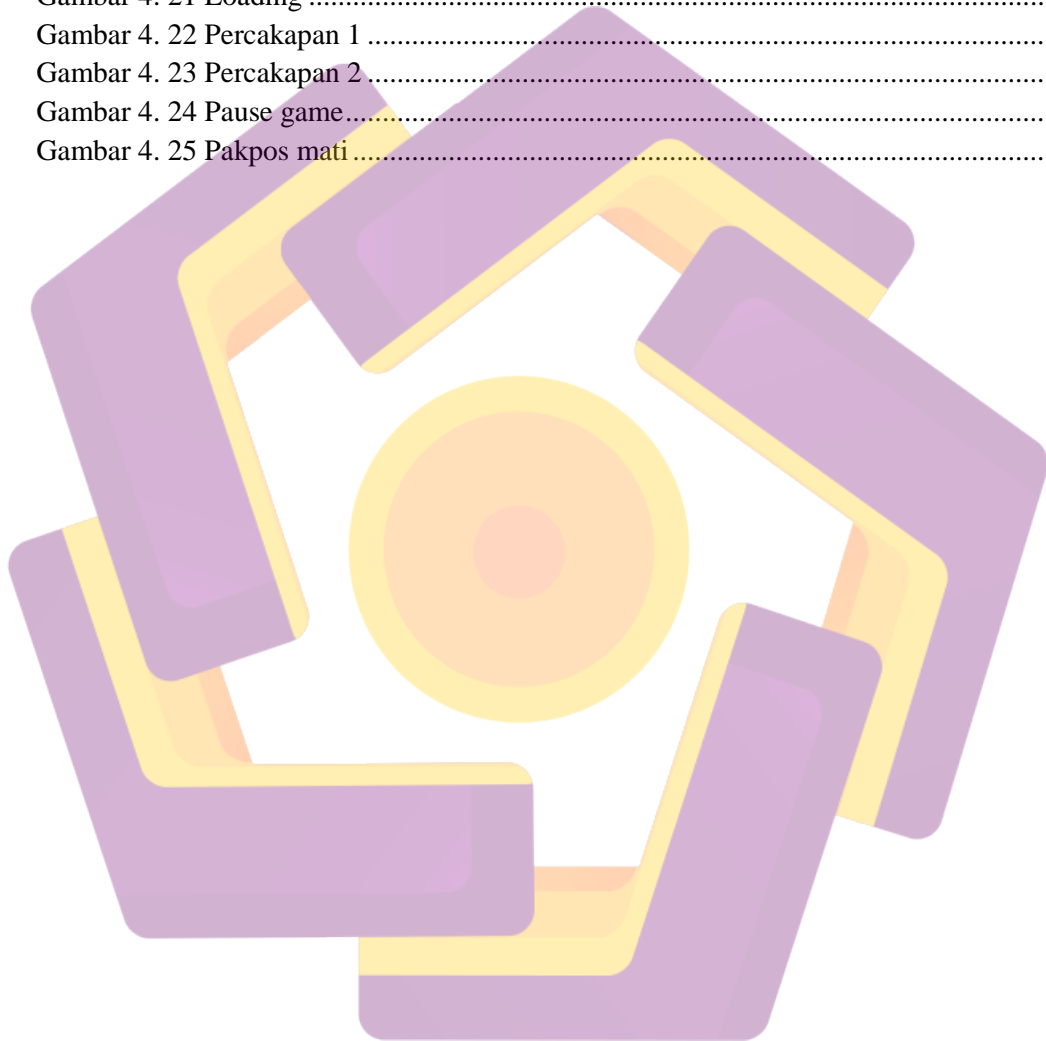
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 In-game GUI .....	25
Gambar 3. 2 Pilih stage .....	27
Gambar 3. 3 Menu Help.....	28
Gambar 3. 4 Main menu.....	38
Gambar 3. 5 Stage Select .....	39
Gambar 3. 6 Core game .....	40
Gambar 3. 7 Game pause .....	41
Gambar 4. 1 Upload apk.....	57
Gambar 4. 2 Statistik Pemasangan Apk.....	58



Gambar 4. 3 Statistik Pencopotan Apk .....	59
Gambar 4. 4 Statistik Negara .....	60
Gambar 4. 5 Searching.....	61
Gambar 4. 6 Pilih Adventure Postman.....	61
Gambar 4. 7 Instalng.....	62
Gambar 4. 8 Instal Selesai .....	62
Gambar 4. 9 Menu Utama 1 .....	64
Gambar 4. 10 Gameplay 1 .....	65
Gambar 4. 11 Menu Utama 2.....	66
Gambar 4. 12 Gamplay 2.....	66
Gambar 4. 13 Menu Utama 3.....	66

Gambar 4. 14 Gamplay 3 .....	67
Gambar 4. 15 Menu Utama 4.....	67
Gambar 4. 16 Gameplay 4 .....	68
Gambar 4. 17 Menu Utama 5.....	68
Gambar 4. 18 Gambar pemilihan stage.....	69
Gambar 4. 19 help 1 .....	69
Gambar 4. 20 Exit game .....	70
Gambar 4. 21 Loading .....	70
Gambar 4. 22 Percakapan 1 .....	71
Gambar 4. 23 Percakapan 2.....	71
Gambar 4. 24 Pause game.....	72
Gambar 4. 25 Pakpos mati.....	72



## INTISARI

*Game* merupakan hiburan yang bisa dinikmati oleh semua lapisan masyarakat dan berbagai umur. Sudah banyak sekali pengembang *game* yang membuat *game* menjadi sangat asik untuk dimainkan. Namun kebanyakan hanya untuk bersenang senang tanpa ada unsur lainnya sama sekali.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis membuat sebuah *game* adventure yang menceritakan seorang tukang pos yang akan mengirim barang ke tempat tujuan dengan melewati banyak rintangan dan melewati berbagai era seperti masalalu dan masa depan. *Game* ini nantinya aka dibangun menggunakan aplikasi unity untuk coding dan CorelDraw untuk grafis.

Dalam *game* ini akan menampilkan perjuangan tukang pos yang pantang menyerah melewati rintangan yang ada untuk sampai ke tempat yang dituju. *Game* ini juga dibuat sebagai apresiasi untuk kurir pengantar barang di Indonesia karena jasanya seluruh pelosok di Indonesia dapat terhubung. Maka dari itu penulis membuat sebuah *game* berjudul Adventure Postman.

**Kata Kunci :** *Game*, Pos, Indonesia, Unity, CorelDraw.





## **ABSTRACT**

*This game is an intertainment which could be enjoyed by every body and every ages. There was much developers creates the game and enjoy to be played. But mostly just for having fun only, there is no other purpose at all.*

*On the thesis, author create an adventures game witch depicture the postman delivering packages to the destination passing through many obstacles and era as well past time, main time, and future time. The game will be creating by Unity for the coding and CorelDraw for the grafis.*

*Tthe game will performing the postman struggle and never give up when traying to pass the obstacles to reach the destination. The game also to be purpose as appreciation for the Indonesian Courier/Postman witch have good service on delivery and connectivity to all destination ares in Indonesia. Therefor, author take the Adventure Postman as the title of the game.*

**Keyword :** *Game, Pos, Indonesia, Unity, CorelDraw.*



