

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *GAME* 2D ADVENTURE BERBASIS
ANDROID UNTUK PENGENALAN BUDAYA SUKU BADUY
"TERJEBAK DI BADUY"

TUGAS AKHIR KARYA SENI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan



Disusun oleh

AINNUN NABIL EL JABAR

NIM: 20210006

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PERMAINAN
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2024

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *GAME* 2D ADVENTURE BERBASIS
ANDROID UNTUK PENGENALAN BUDAYA SUKU BADUY
"TERJEBAK DI BADUY"

TUGAS AKHIR KARYA SENI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan



Disusun oleh
AINNUN NABIL EL JABAR
NIM: 20210006

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PERMAINAN
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2024

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Game 2D Adventure Berbasis Android
Untuk Pengenalan Budaya Suku Baduy “Terjebak
Di Baduy”

Penulis : Ainnun Nabil El jabar

NIM : 20210006

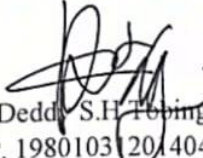
Program Studi : Desain

Jurusan : D4 Teknologi Permainan

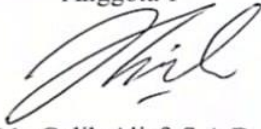
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji
Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Selasa,
16 Juli 2024

Disahkan oleh:

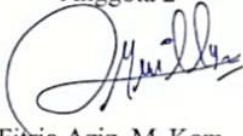
Ketua Penguji,


Dipl.-ing. Deddy S.H. Foping, M.Si(Han)
NIP. 198010312014041001

Anggota 1



Rido Galih Alief, S.A.B., M.A.B
NIP. 198511192023211012

Anggota 2


Prily Fitria Aziz, M. Kom
NIP. 199104192019032015

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain


Trifajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T
NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Game 2d Adventure Berbasis Android Untuk
Pengenalan Budaya Suku Baduy "Terjebak Di Baduy"
Penulis : Ainnun Nabil El jabar
NIM : 20210006
Program Studi : Teknologi Permainan
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 9 Juli 2024

Pembimbing 1,



Nofiandri Setyasmara, ST.,M.Ak.,MT.
NIP. 197811202005011005

Pembimbing 2,



Prilly Fitria Azis, S.Kom., M.Kom
NIP. 199104192919032015

Mengetahui,
Kordinator Program Studi, Teknologi Permainan



Prilly Fitria Azis, S.Kom., M.Kom
NIP. 199104192919032015

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ainnun Nabil El jabar
NIM : 2021006
Program Studi : Teknologi Permainan
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023-2024

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: **PERANCANGAN GAME 2D ADVENTURE BERBASIS ANDROID UNTUK PENGENALAN BUDAYA SUKU BADUY "TERJEBAK DI BADUY"** adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme. Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenarnya.

Jakarta, 11 Juli 2024

Yang menyatakan,



Ainnun Nabil El jabar
NIM. 20210006

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ainnun Nabil El jabar
NIM : 20210006
Program Studi : Teknologi Permainan
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023-2024

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif Hak Bebas Royalti Noneklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: **PERANCANGAN GAME 2D ADVENTURE BERBASIS ANDROID UNTUK PENGENALAN BUDAYA SUKU BADUY "TERJEBAK DI BADUY"** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 11 Juli 2024

Yang menyatakan.



Ainnun Nabil El jabar

NIM. 20210006

ABSTRAK

The identity of the nation today has begun to fade and erode due to the advancement of the times. Many changes have occurred over time, whether due to changes in interpretation, the arrival of new cultures, or changes in how society views culture. Therefore, the author chose the final project theme Designing a 2D Adventure Game Based on Android for Introducing the Baduy Tribe Culture "Trapped in Baduy", because the game the author is making is educational in the adventure genre that will attract those who play it and serve as a medium for conveying the culture of the Baduy Tribe. The author adopts the GDLC method, which is divided into six stages: initiation, pre-production, production, testing, beta, and release. GDLC is a guideline that regulates the game-making process. The test results of the game "Trapped in Baduy" with 21 respondents showed that, even though many respondents did not know about the Baduy tribe, they found the game design interesting, the dialogue easy to understand, the game exciting, and the music appropriate. Thus, this game can be used as a learning medium for children aged 7-12 years.

Keywords: *Baduy Tribe, Culture, Game, GDLC, Educational Game*

Identitas bangsa dewasa ini telah mulai kabur dan terkikis oleh kemajuan zaman. Banyak perubahan terjadi seiring berjalannya waktu, entah itu karena perubahan pemaknaan, kedatangan budaya-budaya baru, atau perubahan cara masyarakat melihat budaya. Oleh karena itu, penulis memilih tema tugas akhir Perancangan *Game 2d Adventure Berbasis Android Untuk Pengenalan Budaya Suku Baduy "Terjebak Di Baduy"*, karena *Game* yang sedang penulis buat ini menjadi *Game* edukasi bergenre petualangan yang akan membuat daya tarik yang memainkannya dan menjadi media penyampaian budaya Suku Baduy, penulis mengadopsi metode GDLC yang dibagi menjadi enam tahap: inisiasi, praproduksi, produksi, pengujian, beta dan rilis. GDLC merupakan pedoman yang mengatur proses pembuatan *Game*. Hasil pengujian game "TERJEBAK DI BADUY" kepada 21 responden menunjukkan bahwa, meskipun responden banyak yang tidak tahu tentang Suku Baduy, Di sisi lain, responden menganggap desain *game* nya menarik, dialog mudah dipahami, *game* nya seru, dan musiknya cocok, sehingga game tersebut dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk anak-anak berusia 7-12 tahun.

Kata Kunci: *Suku Baduy, Budaya, Game, GDLC, Game Edukasi*

PRAKATA

Puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Allah Yang Maha Esa karena telah memberikan berkat kesehatan, kekuatan, dan kemampuan kepada penulis untuk dapat menyelesaikan penulisan Proposal Tugas Akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan Proposal Tugas Akhir ini adalah memenuhi salah satu persyaratan mengikuti mata kuliah Tugas Akhir pada Program Studi Teknologi Permainan Jurusan Desain di Politeknik Negeri Media Kreatif.

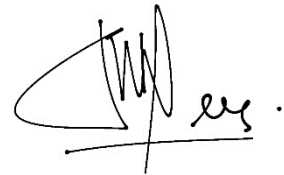
Dalam penyusunan laporan ini penulis mendapatkan bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Untuk itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, S.E., M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik
3. Trifajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T., selaku Ketua Jurusan Desain
4. Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds., selaku Sekretaris Jurusan Desain
5. Prilly Fitria Aziz, S.Kom., M.Kom., selaku Koordinator Program Studi Teknologi Permainan
6. Muh. Sakir, S.Pd., M.T, selaku Sekretaris Program Studi Teknologi Permainan
7. Nofiandri Setyasmara, ST, M.AK., MT., Selaku Pembimbing I
8. Prilly Fitria Aziz, S.Kom., M.Kom., Selaku Pembimbing II
9. Muhammad Zuhelmy, S.Kom, Pengadministrasian Jurusan Desain
10. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini
11. Kedua Orang tua saya yang selalu doa di setiap sholatnya serta semua bentuk dukungan dan apresiasinya yang sangat berharga
12. Teruntuk Melvi Inayatul Izzati yang telah membantu penulis menyelesaikan laporan ini dengan baik serta memberikan semangat dan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan laporan ini dengan baik.
13. Teman-teman seperjuangan di Politeknik Negeri Media Kreatif, terutama dari Program Studi Teknologi Permainan yang selalu berbagi ilmu.

Dalam penulisan Proposal Tugas Akhir ini, Penulis menyadari bahwa ada banyak kekurangan dalam Proposal Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk proposal ini.

Jakarta, 9 Juli 2024

Penulis

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized initial 'A' followed by 'nn' and 'El Jabar' written in a cursive script.

Ainnun Nabil El Jabar

NIM : 20210006

DAFTAR ISI

COVER	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR	iv
DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Penulisan	3
F. Manfaat Penulisan	4
BAB II	5
KAJIAN SUMBER	5
A. Landasan Teori	5
A. Referensi <i>Game</i>	12
B. Penelitian Terdahulu	13
BAB III	19
METODE PENGAJIAN	19
A. Jenis Kajian	19
B. Pengumpulan Data	25
C. Peran dan Pembagian Tugas dalam Kelompok	26

D. <i>Timeline</i> Pengerjaan	27
BAB IV	29
A. Pembuatan <i>Story</i>	29
B. <i>Game Design Document</i>	33
BAB V PENUTUP.....	52
A. Kesimpulan	52
B. Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA	53
Lampiran	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Indonesia Game Rating system (IGRS)	8
Gambar 2 Adobe Illustrator	9
Gambar 3 Game Development Life Cycle.....	19
Gambar 4 Sketsa Storyboard.....	20
Gambar 5 Sketsa Storyboard.....	21
Gambar 6 Sketsa Storyboard.....	21
Gambar 7 Sketsa Perempuan Baduy	22
Gambar 8 Sketsa Karakter Ardi	22
Gambar 9 Sketsa Karakter Anak Kecil Baduy.....	22
Gambar 10 Tombol dan Aset lainnya	23
Gambar 11 Karakter Laki-laki Baduy.....	23
Gambar 12 level 1	32
Gambar 13 Level 2.....	32
Gambar 14 Level 3.....	32
Gambar 15 Core Diagram	36
Gambar 16 Flowchart.....	37
Gambar 17 Karakter Andi.....	40
Gambar 18 Karakter Anak Kecil Baduy	41
Gambar 19 Karakter Perempuan Baduy	41
Gambar 20 Karakter Laki-laki Baduy.....	42
Gambar 21 Main Menu	43
Gambar 22 Pemilihan Level.....	43
Gambar 23 Gameplay level 1	44
Gambar 24 Gameplay level 2.....	44
Gambar 25 Gameplay Level 3	45
Gambar 26 Dialog Interaktif	45
Gambar 27 Penjelasan Item Edukasi.....	46
Gambar 28 Pengaturan On/Off Suara	46
Gambar 29 Pengaturan Antara Suara dan Kredit.....	47
Gambar 30 Youtube Studio.....	47
Gambar 31 Pixabay	48
Gambar 32 Beranda Itch.io	51
Gambar 33 Rilis Game Penulis di Itch.io	51

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Refrensi Game.....	12
Tabel 2 Penelitian Terdahulu	13
Tabel 3 Peran dan Pembagian Tugas Kelompok	26
Tabel 4 Timeline Pengerjaan	27
Tabel 5 Perangkat lunak.....	28
Tabel 6 Tabel Level dan Story	30
Tabel 7 Pengujian Game	49