

**PEMBUATAN GAME 2D KESENIAN
ONDEL-ONDEL JAKARTA BERBASIS ANDROID**

TUGAS AKHIR

*Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai gelar Pendidikan Program
Diploma III Gelar Ahli Madya Program Studi Desain Konsentrasi Multimedia
Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta*



Oleh :

ANISA FAKHIRA WALLAD

17810027

**JURUSAN DESAIN GRAFIS KONSENTRASI MULTIMEDIA
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA**

2020

PERNYATAAN ORISINALITAS DAN BEBAS PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anisa Fakhira Wallad

NIM : 17810027

Program Studi : Multimedia

telah menghasilkan karya tugas akhir dengan judul:

Pembuatan Game 2D kesemuan ondel- ondel Jakarta berbasis
Android

dengan sebenarnya menyatakan bahwa:

1. Tugas akhir ini adalah asli, hasil karya saya sendiri, yang belum pernah dipublikasikan dan belum pernah diikutsertakan dalam kompetisi/lomba di tingkat Regional, Nasional atau Internasional sebelumnya;
2. Tugas akhir saya susun tanpa tindakan plagiarisme sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia;
3. Semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan tata cara yang benar.

Jika di kemudian hari ternyata saya melakukan tindakan plagiarisme, saya akan bertanggung jawab sepenuhnya dan menerima sanksi yang dijatuhkan oleh pihak yang berwenang kepada saya.

Jakarta, 30 Juli - 2020

Yang menyatakan,

Anisa Fakhira Wallad
NIM. 17810027Scanned with
CamScanner

 POLITEKNIK NEGERI Media Kreatif	KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JURUSAN DESAIN	Form: 13TA Tgl.: 30 Jul 20 Validasi: Ttd.:
--	---	---

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA

Sebagai sivitas akademik Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anisa Fakhira Walid
 NIM : 17810027
 Program Studi : Multimedia

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya beserta perangkat/properti yang ada, yang berjudul: Pembuatan Game 2D... Kesenian... ondel-ondel... Jakarta... berbasis Android...

Dengan hak ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, meng-alihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta 30 - Juli - 2020

Yang menyatakan,


6000
 NIM. 17810027

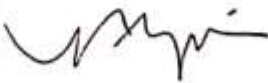


LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR

Tugas Akhir ini telah dipertahankan dihadapan sidang penguji tugas akhir Jurusan
Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif pada
tanggal 3 Agustus 2020, dan telah dinyatakan:

LULUS

Tim Penguji

Nama Penguji	Jabatan	Tanda Tangan
Sari Setyaning Tyas, M.Ti	Penguji Ketua	
Yudha Pradana M.Pd	Penguji Anggota	
Nofiandri Setyasmara, M.T	Pembimbing (Moderator)	

**LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN TUGAS AKHIR
PEMBUATAN GAME 2D KESENIAN ONDEL-ONDEL JAKARTA BERBASIS
ANDROID**

Oleh:

Anisa Fakhira Wallad

DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH

Pembimbing I,



Nofiandri Setvasmara, MT

NIP. 197811202005011005

Pembimbing II,

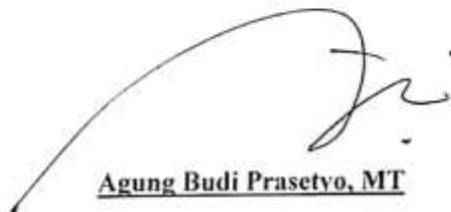


Agung Budi Prasetyo, MT

NIP. 197910032008121003

MENGETAHUI:

Ketua Program Studi Multimedia



Agung Budi Prasetyo, MT

NIP. 197910032008121003

DISAHKAN OLEH :

Ketua Jurusan Desain Grafis

Hafid Setyo Hadi, MT

NIP. 197910032008121003

ABSTRAK

Ondel -ondel merupakan kesenian khas Betawi. Pada zaman dahulu, masyarakat Betawi mempercayai bahwa ondel – ondel berkaitan dengan mistis dan sakral yang dapat mengusir roh jahat dan penolak bala. Namun, kini beberapa pihak menggunakan ondel -ondel sebagai boneka alat untuk mencari uang dengan cara mengamen di jalanan apalagi jika tidak sesuai dengan tradisi. Hal ini tentu disayangkan karena penurunan nilai ondel -ondel yang mempunyai makna sakral dijadikan objek untuk mengamen. Melihat permasalahan ini maka penulis membuat sebuah *game* edukasi tentang kesenian ondel-ondel yang bertujuan untuk memperkenalkan kesenian ondel-ondel sesuai dengan sejarahnya. Dengan pemanfaatan teknologi *game* edukasi diharapkan dapat membantu dalam pengenalan makna sakral ondel-ondel dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk memberikan wawasan kepada masyarakat. Perancangan dan pembuatan game edukasi kesenian ondel-ondel ini menggunakan ilustrasi yang dibuat di illustrator CS 6 dan photoshop CS, pemograman dibuat menggunakan Unity 3D 2019. Game Edukasi ini dirancang untuk *platform Android* dan optimal digunakan pada *Android* dengan *Operating System Android* Versi 9 atau Pie.

Kata Kunci : Betawi, Ondel-ondel, *Game* Edukasi

ABSTRACT

Ondel -ondel is a Betawi art. In ancient times, the Betawi people believed that ondel - ondel was related to mystical and sacred which could drive away evil spirits and repel reinforcements. However, now some parties use ondel -ondel as a tool to make money by busking on the streets especially if it is not in accordance with tradition. This is certainly unfortunate because the decline in the value of ondel - ondel which has a sacred meaning is used as an object for busking. Seeing this problem, the writer makes an educational game about ondel-ondel art that aims to introduce the ondel-ondel authenticity in accordance with its history. By utilizing educational game technology, it is hoped that it can help in the recognition of increasing the sacred meaning of ondel-ondel as a learning medium to provide insight to the community. The design and manufacture of this ondel-ondel art educational game uses illustrations created in CS 6 illustrators and CS photoshop, programming made using Unity 3D 2019. This Educational Game is designed for the Android platform and optimally used on Android with Android Operating System Version 9 or Pie.

Keywords: Betawi, Ondel-ondel, Educational Games

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, dengan segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan karya tulis dengan judul “Pembuatan *Game* 2D Kesenian Onde-ondel Berbasis Android” ini dengan baik dan dapat diselesaikan tepat pada waktunya.

Laporan tugas akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan pendidikan Diploma tiga (D3) Program Studi Desain Konsentrasi Multimedia, Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Dalam penyusunan laporan tugas akhir ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Maka pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan rasa hormat dan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada :

1. Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat, anugrah, dan hidayah-Nya kepada penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Kedua orang tua dan keluarga tercinta, yang selalu memberikan doa dan dukungan moril maupun materil.
3. Dr. Purnomo Ananto, MM selaku Direktur Utama Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Hafid Setyo Hadi, MT selaku Kepala Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
5. Agung Budi Prasetyo, MT selaku Koordinator Program Studi Desain Konsentrasi Multimedia Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
6. Nofiandri Setyasmara, MT selaku Dosen Pembimbing 1.
7. Agung Budi Prasetyo, MT selaku Dosen Pembimbing 2.
8. Dosen Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta staff pengajar D III Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
9. Achmad Fauzi Dwi Saputro yang sudah banyak memberi dukungan dan juga banyak membantu penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
10. Sahabat terbaik saya yaitu Dinda, Fiona, Labiibah, Sonya, dan Septi yang sudah membantu dan memotivasi penulis untuk dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

11. Teman-teman seperjuangan Jurusan Desain konsentrasi Multimedia yang selalu berbagi ilmu dan pendapatnya dalam menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.
12. Semua pihak yang telah membantu dalam pembuatan laporan ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu namanya.

Penulis menyadari penulisan laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran sangat penulis harapkan demi kesempurnaan laporan ini di kemudian hari.

Jakarta, 29 Juli 2020

Penulis

DAFTAR ISI

PEMBUATAN GAME 2D KESENIAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINIL DAN BEBAS PLAGIAT	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PENYATAAN PUBLIKASI KARYA	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN TUGAS AKHIR	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	vi
ABSTRACT.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Rumusan Masalah.....	3
1.4 Batasan Masalah	4
1.5 Tujuan dan Manfaat	4
1.6 Metode Penulisan dan Pengumpulan Data	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II.....	6
2.1 Game.....	6
2.1.1 Sejarah Game	6
2.1.2 Pengertian Game	6
2.2 Game Edukasi	6
2.2 Android	7
2.3 Unity 3D	8
2.4 Ondel-Ondel.....	8
2.5 Flowchart	9
2.5.1 Simbol-Simbol Flowchart	10
BAB III	15

3.1 Media Interaktif Yang Akan Dibuat	15
3.1.1 Deskripsi Karya	15
3.1.2 Rencana Pembuatan	15
3.2 Proses	16
3.2.1 Tahap Pra Produksi	16
3.2.2 Tahap Produksi	18
3.2.3 Tahap Pasca Produksi	18
3.3 Perancangan Sistem	18
3.3.1 <i>Flowchart</i>	18
3.4 Perancangan Antar Muka Pengguna (User Interface)	23
3.4.1 Struktur Menu	23
3.4.2 Rancangan Tampilan Halaman Menu Utama	24
3.4.3 Rancangan Tampilan Halaman Pilih Level	24
3.4.4 Rancangan Tampilan Halaman Cara Main	25
3.4.5 Rancangan Tampilan Halaman Tentang Permainan	25
3.4.6 Rancangan Tampilan Halaman Belanja	26
3.4.7 Rancangan Tampilan Halaman Berhasil	26
3.4.8 Rancangan Tampilan Halaman Gagal	26
3.4.9 Rancangan Tampilan Halaman Level 1	27
3.4.10 Rancangan Tampilan Halaman Level 2	27
3.4.11 Rancangan Tampilan Halaman Level 3	27
BAB IV	29
4.1 Implementasi Sistem	29
4.1.1 Implementasi <i>User Interface</i>	29
4.2 Kebutuhan Hardware dan Software	35
4.3 Kebutuhan Pemakaian Aplikasi	37
4.4 Pengujian Sistem	38
BAB V	41
5.1 Simpulan	41
5.2 Saran	41
DAFTAR PUSTAKA	42
LAMPIRAN	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Alur Proses	16
Gambar 3.2 Referensi <i>Game</i> “Tap Titans”	17
Gambar 3.3 Referensi <i>Game</i> "Tahu Bulat"	17
Gambar 3.4 Flowchart Main Menu	19
Gambar 3.5 Flowchart Level 1	20
Gambar 3.6 Flowchart Level 2	21
Gambar 3.7 Flowchart Level 3	22
Gambar 3.8 Flowchart Mendapatkan Popularitas	23
Gambar 3.9 Struktur Menu	24
Gambar 3.10 Rancangan Tampilan Halaman Menu Utama	24
Gambar 3.11 Rancangan Tampilan Halaman Pilih Level.....	25
Gambar 3.12 Rancangan Tampilan Halaman Cara Main	25
Gambar 3.13 Rancangan Tampilan Halaman Tentang Permainan	25
Gambar 3.14 Rancangan Tampilan Halaman Belanja	26
Gambar 3.15 Rancangan Tampilan Halaman Berhasil	26
Gambar 3.16 Rancangan Tampilan Halaman Gagal.....	27
Gambar 3.17 Rancangan Tampilan Halaman Level 1	27
Gambar 3.18 Rancangan Tampilan Halaman Level 2	27
Gambar 3.19 Rancangan Tampilan Halaman Level 3	28
 Gambar 4.1 Tampilan Menu Splash Screen.....	 29
Gambar 4.2. Tampilan Halaman Menu Utama	30
Gambar 4.3 Tampilan Halaman Info Permainan	30
Gambar 4.4 Tampilan Halaman Cara Main	31
Gambar 4.5 Tampilan Halaman Pilih Level	31
Gambar 4.6 Tampilan Halaman Menang	32
Gambar 4.7 Tampilan Halaman Kalah.....	32
Gambar 4.8 Tampilan Level 1	33
Gambar 4.9 Tampilan Level 2	33

Gambar 4.10 Tampilan Level 3	33
Gambar 4.11 Tampilan Halaman Cutscene	34
Gambar 4.12 Tampilan Halaman Cutscene	34
Gambar 4.13 Tampilan Halaman Cutscene	35
Gambar 4.14 Objek Game.....	37

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Simbol-Simbol Flowchart	10
Tabel 2.2. Lanjutan Simbol-Simbol Flowchart.....	11
Tabel 2.3. Lanjutan Simbol-Simbol Flowchart.....	12
Tabel 2.4. Lanjutan Simbol-Simbol Flowchart.....	13
Tabel 2.5. Lanjutan Simbol-Simbol Flowchart.....	14
Tabel 4 1. Spesifikasi Perangkat Android.....	39
Tabel 4.2. Hasil Uji Perangkat	39