

LAPORAN TUGAS AKHIR

**RANCANG BANGUN GAME RPG "LEGENDA AJI SAKA" SEBAGAI
MEDIA UNTUK PENGENALAN CERITA RAKYAT
ASAL USUL AKSARA JAWA**

PROYEK AKHIR

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan**



**Disusun oleh
YOLVIA YULIAN
NIM: 20240139**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI REKAYASA MULTIMEDIA
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2024**

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Rancang Bangun Game RPG "Legenda Aji Saka"
Sebagai Media Untuk Pengenalan Cerita Rakyat Asal
Usul Aksara Jawa

Penulis : Yolvian Yulian
NIM : 20240139
Program Studi : Teknologi Rekayasa Multimedia
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir
di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Rabu, tanggal 17 Juli 2024

Disahkan oleh,
Ketua Penguji



Hafid Setyo Hadi, M.T
NIP. 198305292014041001

Anggota 1



Andriyana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199312162020121007

Anggota 2



Rudy Cahyadi, S.Si., M.T.
NIP. 197503192008121002

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Tri Fajar Yurmama, S.Kom., M.T.
NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Rancang Bangun Game RPG "Legenda Aji Saka" Sebagai
Media Untuk Pengenalan Cerita Rakyat Asal Usul Aksara Jawa
Penulis : Yolvia Yulian
NIM : 20240139
Program Studi : Teknologi Rekayasa Multimedia
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 11 Juli 2024

Pembimbing 1



Rudy Cahyadi, S.Si., M.T.
NIP. 197503192008121002

Pembimbing 2



Jati Raharjo, S. Sn., M.Sn
NIP. 198107202010121002

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia



Sanjaya Pinem, S.Kom., M.Sc.
NIP: 1989022620201210007

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yolvia Yulian
NIM : 20240139
Program Studi : Teknologi Rekayasa Multimedia
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023/2024

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
Rancang Bangun Game RPG "Legenda Aji Saka" Sebagai Media Untuk
Pengenalan Cerita Rakyat Asal Usul Aksara Jawa 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 sebenar-
benarnya.

Jakarta, 11 Juli 2024

Yang menyatakan,



Yolvia Yulian
20240139

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Yolvia Yulian
NIM : 20240139
Program Studi : Teknologi Rekayasa Multimedia
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023/2024

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: Rancang Bangun Game RPG "Legenda Aji Saka" Sebagai Media Untuk Pengenalan Cerita Rakyat Asal Usul Aksara Jawa beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif 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,



Yolvia Yulian
20240139

ABSTRAK

Indonesia has a rich cultural heritage in the form of folklore, but this diversity is starting to be forgotten among the younger generation. To overcome the problem, this research uses games, as a medium to introduce folklore. This research examines the development of an RPG game entitled "Legenda Aji Saka" as a medium to introduce folklore about the origins of Javanese script. The development method used is Game Development Life Cycle (GDLC), which includes pre-production, production, and post-production phases. The game was designed by considering interactivity in narration, object collection, and character combat. Alpha and beta testing were conducted to evaluate gameplay and user response. The test results showed that "Legenda Aji Saka" received a positive response from users with a score of 91.01% in the "Very Feasible" category. The game was released through the itch.io platform to reach a wider audience. Overall, this research successfully achieved its objectives.

Keywords: *RPG Game, GDLC, Folklore*

Indonesia memiliki warisan budaya yang kaya dalam bentuk cerita rakyat, namun keberagaman ini mulai terlupakan di kalangan generasi muda. Untuk mengatasi permasalahan, penelitian ini menggunakan game, sebagai media untuk memperkenalkan cerita rakyat. Penelitian ini mengkaji pengembangan sebuah game RPG berjudul "Legenda Aji Saka" sebagai media untuk mengenalkan cerita rakyat tentang asal-usul aksara Jawa. Metode pengembangan yang digunakan adalah *Game Development Life Cycle* (GDLC), meliputi fase praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. *Game* ini dirancang dengan mempertimbangkan interaktivitas dalam narasi, pengumpulan objek, dan pertarungan karakter. Pengujian alpha dan beta dilakukan untuk mengevaluasi gameplay dan respons pengguna. Hasil pengujian menunjukkan bahwa "Legenda Aji Saka" menerima respons positif dari pengguna dengan skor 91,01% dalam kategori "Sangat Layak". *Game* ini dirilis melalui platform itch.io untuk mencapai audiens yang lebih luas. Secara keseluruhan, penelitian ini berhasil mencapai tujuannya.

Kata kunci: *Game RPG, GDLC, Cerita Rakyat*

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Sarjana Terapan Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai editor telah menyunting karya produk *game* tentang asal-usul aksara Jawa. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “Rancang Bangun Game RPG "Legenda Aji Saka" Sebagai Media Untuk Pengenalan Cerita Rakyat Asal Usul Aksara Jawa”

Laporan Tugas Akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika., MM., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama, S.Kom., M.T., Ketua Jurusan Desain Grafis.
4. Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds. M.Ds., Sekretaris Jurusan Desain Grafis.
5. Sanjaya Pinem, S.Kom. M.Sc., Koordinator Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia
6. Rudy Cahyadi, S.Si., M.T., Pembimbing I
7. Jati Raharjo, S.Sn., M.Sn., Pembimbing II
8. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
9. Allah SWT, atas segala petunjuk dan kemudahan-Nya sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir

10. Keluarga penulis, Bapak, Ibu, dan saudara kandung yang selalu memberikan nasehat dan dukungan penuh baik bantuan moril, materiil dan doa hingga laporan ini selesai.
11. Teman - teman seperjuangan Angkatan 2020 Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia yang telah berjuang bersama – sama.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir ini karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan dari penulis. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun untuk Tugas Akhir ini.

Jakarta, 11 Juli 2024
Penulis,

Yolvia Yulian
20240139

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TA & BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penulisan	4
BAB II KAJIAN SUMBER	5
A. Media Game Edukasi	5
B. Cerita Rakyat	6
C. Legenda Aji Saka	7
D. <i>Role-Playig Game</i>	10
E. <i>Unity Game Engine</i>	11
F. C#	12
G. <i>Game Development Life Cycle (GDLC)</i>	12
BAB III METODE PENGKAJIAN	15
A. Data/Objek Penulisan	15
B. Teknik Pengumpulan Data	15
C. Ruang Lingkup	16
D. Langkah Kerja	17
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	23
A. Implementasi <i>Gameplay</i>	23
B. Pengujian	32
BAB V PENUTUP	38
A. Kesimpulan	38
B. Saran	39
DAFTAR PUSTAKA	41
LAMPIRAN	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Hasil Survei Genre <i>Game</i> Yang Diminati di Indonesia	2
Gambar 2. Tahapan GDLC	13
Gambar 3. <i>Flowchart Game</i>	18
Gambar 4. <i>Main menu</i>	23
Gambar 5. <i>Control game</i>	23
Gambar 6. <i>Gameplay narasi</i>	24
Gambar 7. <i>Dialogue</i>	24
Gambar 8. <i>Popup Pause</i>	25
Gambar 9. <i>Popup quest</i>	25
Gambar 10. <i>Gameplay 1</i>	26
Gambar 11. <i>Gameplay 2</i>	26
Gambar 12. <i>Gameplay 3</i>	27
Gambar 13. <i>Narrative controller</i>	27
Gambar 14. <i>Inventory indicator</i>	28
Gambar 15. <i>Time bar</i>	28
Gambar 16. Pengaturan kamera	28
Gambar 17. <i>Player controller</i>	29
Gambar 18. <i>Quest battle</i>	30
Gambar 19. <i>Player Combat & HP Player</i>	30
Gambar 20. <i>Popup Controller</i>	31
Gambar 21. <i>Script enemy</i>	31

DAFTAR TABEL

Tabel 1. <i>Control Game</i>	19
Tabel 2. <i>Key Game</i>	20
Tabel 3. Aset	21
Tabel 4. Hasil Uji Fungsionalitas.....	33
Tabel 5. Spesifikasi perangkat	34
Tabel 6. Hasil Uji Kompatibilitas	34
Tabel 7. Skor Skala <i>Likert</i>	36
Tabel 8. Hasil Kuesioner <i>Beta Tester</i>	36
Tabel 9. Kriteria Kelayakan Produk.....	37