PENGEMBANGAN *GAME* INTERAKTIF DALAM MEMPERKENALKAN BUDAYA DAYAK MENGGUNAKAN *GENRE SIDE SCROLLING ADVENTURE*

TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Program Studi Diploma III
Pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
(STMIK) Palangkaraya

OLEH

RUDI SETIYAWAN
E2057401012
MANAJEMEN INFORMATIKA

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2023

PENGEMBANGAN *GAME* INTERAKTIF DALAM MEMPERKENALKAN BUDAYA DAYAK MENGGUNAKAN *GENRE SIDE SCROLLING ADVENTURE*

TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Program Studi Diploma III
Pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
(STMIK) Palangkaraya

OLEH

RUDI SETIYAWAN
E2057401012
MANAJEMEN INFORMATIKA

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2023

PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN *GAME* INTERAKTIF DALAM MEMPERKENALKAN BUDAYA DAYAK MENGGUNAKAN *GENRE SIDE SCROLLING ADVENTURE*

Tugas Akhir ini Telah Disetujui dan Disahkan

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Moch. Ichsan, S.T, M.Kom	Arliyana, M.Kom
NIK. 198001192006101	NIK. 198510082010002

Mengetahui :
Ketua STMIK Palangkaraya

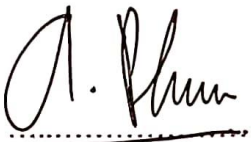
Suparno, M.Kom
NIK. 196901041995105

PENGESAHAN

Tugas Akhir ini Telah Diperiksa, Dinilai dan Disahkan oleh Tim penguji pada

Hari/Tanggal : 24 Juni 2023

Tim Penguji :

1. Agung Prabowo, S.Kom., M.M.Si
   Ketua ..... 

2. Moch. Ichsan, ST., M.Kom
   Sekretaris ..... 

3. Arliyana, M.Kom
   Anggota ..... 

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : RUDI SETIYAWAN

NIM : E2057401012

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul :

PENGEMBANGAN *GAME* INTERAKTIF DALAM MEMPERKENALKAN BUDAYA DAYAK MENGGUNAKAN *GENRE SIDE SCROLLING ADVENTURE*

Adalah hasil karya saya dan bukan merupakan duplikasi sebagain atau seluruhnya dari karya orang lain, kecuali bagian yang sumber informasi dicantumkan. Pernyataan ini dibuat dengan seber-benarnya secara sadar dan bertanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi pembatalan Tugas Akhir apabila terbukti duplikasi terhapap Tugas Akhir atau karya ilmiah lain yang sudah ada.

Palangkaraya, 24 Juni 2023

Yang membuat pernyataan,



RUDI SETIYAWAN

NIM. E2057401012

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Belajarlah dengan tekun dan teruslah meraih ilmu,
karena dengan pengetahuan yang luas
kita bisa meraih kesuksesan di masa depan.

Tugas Akhir ini kupersembahkan untuk :

Kedua Orang Tua dan Kedua Kakak saya yang selalu memberikan doa, dukungan, dan dorongan yang telah diberikan kepada saya dalam menimba ilmu dan menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Dosen Pembimbing, Bapak Moch. Ichsan, S. T., M.Kom. dan Ibu Arliyana, M.Kom. yang selalu memberikan masukan dan bantuan kepada penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

ABSTRAK

Rudi Setiyawan, E2057401012, 2023, Pengembangan Game Interaktif Dalam Memperkenalkan Budaya Dayak Menggunakan Genre Side Scrolling Adventure. Pembimbing I, Moch. Ichsan, S. T., M.Kom. dan Pembimbing II, Arliyana, M.Kom.

Tujuan dari Tugas Akhir membuat *game* ber*genre* s*ide scrolling* bertemakan Budaya Dayak. Hal ini di latar belakangi oleh perkembangan zaman yang membuat masyarakat semakin menjauh dari Budaya Indonesia.

Game side scrolling adalah salah satu *genre game* yang menampilkan sudut pandang kamera di samping karakter dan biasanya bergerak dari sisi kiri ke sisi kanan. Tujuannya adalah untuk mencapai target atau lokasi yang telah ditentukan. *Genre* ini seringkali digabungkan dengan *genre adventure*

Game ber*genre side scrolling* yang bertema Budaya Dayak adalah sebagai upaya untuk memperkenalkan dan menyampaikan Budaya Dayak kepada pemain.

Diharapkan bahwa *Game* ber*genre* s*ide scrolling* yang dibuat sebagai upaya untuk memperkenalkan budaya Suku Dayak akan menjadi sarana untuk menyampaikan dan pembelajaran tentang Budaya yang menarik dan menyenangkan.

Kata Kunci : Game, Interaktif, Budaya Dayak, Side Scrolling Adventure

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji dan sujud syukur kehadirat Allah SWT, atas berkat dan rahmatnya sehingga penulis menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul "PENGEMBANGAN *GAME* INTERAKTIF DALAM MEMPERKENALKAN BUDAYA DAYAK MENGGUNAKAN *GENRE SIDE SCROLLING ADVENTURE*".

Pada kesempatan ini penulis juga menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan bimbingan, motivasi, dan semangat dalam menyelesaikan penulisan Tugas Akhir ini, yaitu kepada :

1. Suparno, M.Kom selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya.
2. Moch. Ichsan, S. T., M.Kom. selaku dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan dalam penyelesaian penulisan Tugas Akhir ini.
3. Arliyana, M.Kom. selaku dosen Pembimbing II yang telah meluankan waktunya untuk memberikan bimbingan dalam penyelesaian penulisan Tugas Akhir ini.
4. Kedua Orang tua tercinta Ibu dan Bapak, saudara dan keluarga yang telah memberikan dukungan baik moril maupun materi selama penyusunan dan penulisan Tugas Akhir ini.
5. Kepada teman-teman Prodi Manajemen Informatika angkatan 2020 yang banyak membantu memberikan saran dan dukungan dalam pelaksanaan Tugas Akhir ini.

Penulis mengharapkan masukan, saran, dan kritik yang bersifat membangun untuk menyempurnakan Tugas Akhir ini. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca terutama untuk menambah ilmu pengetahuan.

Palangka Raya, 24 Juni 2023

Penulis

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN ii
PENGESAHAN iii
LEMBAR PERNYATAAN iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN v
ABSTRAK …. vi
KATA PENGANTAR vii
DAFTAR ISI ix
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR GAMBAR xii
DAFTAR LAMPIRAN xiii

BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 2
1.3 Batasan Masalah 3
1.4 Tujuan dan Manfaat 3
1.4.1 Tujuan 3
1.4.2 Manfaat 4
1.5 Metodologi Penelitian 4
1.6 Penjelasan Istilah Kunci 5

BAB II TINJAUAN PUSTAKA 6
2.1 Kajian Teori 6
2.1.1 Perkembangan *Game* 6
2.1.2 *Game* 7
2.1.3 *Genre Game* 10
2.1.4 *Side scrolling* 12
2.1.5 *Game* Interaktif 13
2.1.6 *Android* 14
2.1.7 Dayak 15
2.1.8 *Construct* 2 18
2.1.9 *CorelDraw* 21
2.1.10 *Storyboard* 22
2.2 Penelitian Yang Relavan 22

BAB III PEMBAHASAN 24
3.1 Analisa Masalah 24
3.1.1 Analisi Kebutuhan 24
3.2 Hasil Penelitian 29
3.2.1 *Storyboard* 29
3.2.2 Tahap Menjalankan *Game* 32

BAB IV PENUTUP 40
4.1 Kesimpulan 40
4.2 Saran 40

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Yang Relevan 23
Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Lunak *(Software)* 25
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Keras *(Hardware)* 25
Tabel 3.3 Kebutuhan Gambar *Asset Game* 26
Tabel 3.4 *Storyboard* 29

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Data Analisis Global *Game* Market Tahun 2022 7
Gambar 2.2 Contoh *Genre Game Adventure* 11
Gambar 2.3 *Side Scrolling Games Super Mario* 12
Gambar 2.4 *Side scrolling Game*s *Contra* 13
Gambar 2.5 Alat Musik Suku Dayak 16
Gambar 2.6 Seni Pahat Patung Suku Dayak 16
Gambar 2.7 Senjata Mandau Suku Dayak 17
Gambar 2.8 Perisai Suku Dayak 17
Gambar 2.9 Senjata Tombak Suku Dayak 18
Gambar 3.1 Proses *Download Game* Di *Android* 32
Gambar 3.2 Proses Instalisasi *Game* Di *Android* 32
Gambar 3.3 Halaman Menu *Loading Game* 33
Gambar 3.4 Halaman Menu Utama 33
Gambar 3.5 Halaman Menu Level 34
Gambar 3.6 Halaman Bermain 35
Gambar 3.7 Informasi Kunci 35
Gambar 3.8 Tampilan *Pause Game* 36
Gambar 3.9 Tampilan *Game* Gagal 36
Gambar 3.10 Tampilan Level Selesai 37
Gambar 3.11 Tampilan Informasi 37
Gambar 3.12 Tampilan Membunuh Musuh 38
Gambar 3.13 Tampilan Level 1 38
Gambar 3.14 Tampilan Level 2 38
Gambar 3.15 Tampilan Level 3 39

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Tugas 44
Lampiran 2. Kartu Konstultasi Tugas Akhir 45
Lampiran 3. Surat Penguji Tugas Akhir 46
Lampiran 4. Berita Acara Ujian Tugas Akhir 47
Lampiran 5. Pembuatan *Game* Level 1 48
Lampiran 6. Pembuatan *Game* Level 2 48
Lampiran 7. Pembuatan *Game* Level 3 48
Lampiran 8. Pembuatan Menu Utama *Game* 49
Lampiran 9. Pembuatan Menu Pilih Level 49
Lampiran 10. Pembuatan Menu *Loading Game* 49
Lampiran 11. *Listing* Level *Game* 50
Lampiran 12. *Listing* Menu Utama 56
Lampiran 13. *Listing* Menu *Select* Level 57
Lampiran 14. *Listing* Menu *Loader Game* 57

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dengan berkembangnya teknologi, membuat masyarakat semakin menjauh dari Budaya Indonesia. Dengan memanfaatkan teknologi *game*, diharapkan Budaya Dayak dapat dikenal oleh masyarakat serta melestarikan Budaya Indonesia. *Game* ber*genre side scrolling* bertemakan Budaya Dayak adalah untuk menyampaikan informasi dan memperkenalkan Budaya Dayak kepada masyarakat luas melalui media *game*.

Dayak adalah istilah yang digunakan untuk menyebut penduduk asli yang tinggal di Pulau Kalimantan. Budaya masyarakat Dayak terkait dengan kebudayaan maritim atau Bahari, dengan gaya hidup yang berkelompok dan tinggal di pedalaman, pegunungan, dan lingkungan alam lainnya. Masyarakat Dayak sangat menjunjung tinggi nilai-nilai budaya dan tradisi, yang masih dijaga dan diteruskan dari generasi ke generasi hingga saat ini.

Game berasal dari Bahasa Inggris yang artinya permainan. Permainan dalam hal ini merujuk pada pengertian kecerdasan intelektual pemainnya yang juga dapat diartikan sebagai arena keputusan dan juga aksi permainnya. Dalam, *game* ada berbagai rintangan dan ada target-target yang harus dicapai pemainnya.

Game bertemakan budaya adalah jenis *game* yang mengambil latar belakang dari budaya tertentu. Dalam *game* ini, pemain dapat melihat elemen-elemen budaya seperti musik, pakaian, rumah adat dan benda-benda tradisional lainnya.

Game side scrolling adalah salah satu *genre game* yang menampilkan sudut pandang kamera di samping karakter dan biasanya bergerak dari sisi kiri ke sisi kanan. Tujuannya adalah untuk mencapai target atau lokasi yang telah ditentukan. *Genre* ini seringkali digabungkan dengan *genre adventure*, yang mengajak pemain untuk menjelajahi dunia *game* dan memberikan petualangan yang berbeda di setiap levelnya. Dalam permainan petualangan, pemain biasanya diminta untuk mengumpulkan poin di dalam *game*.

Penulis berharap bahwa *game* ber*genre side scrolling adventure* yang dibuat sebagai upaya untuk memperkenalkan budaya suku Dayak akan menjadi sarana untuk menyampaikan dan pembelajaran tentang budaya yang menarik dan menyenangkan. Dengan adanya *game* ini, penulis berharap generasi muda akan lebih terinspirasi untuk mengembangkan *game-game* dengan tema budaya-budaya asli bangsa Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diterangkan, maka tujuan pembuatan *game* ber*genre side scrolling Adventure* yang bertema Budaya Dayak adalah sebagai upaya untuk memperkenalkan dan menyampaikan Budaya Dayak kepada pemain.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat disimpulkan batasan masalah sebagai berikut:

1. Pembuatan *game* betemakan Suku Dayak dengan menampilkan budaya-budaya Suku Dayak dengan *genre side scrolling adventure*.
2. *Backsound game* menggunakan cover lagu dari lagu khas Kalimantan Tengah.
3. *Game* terdiri dari 3 level permainan dirancang untuk dimainkan *single player*.
4. Pembuatan *game* dirancang menggunakan aplikasi *Construct 2* dan dimainkan menggunakan hp *android* RAM 2GB dengan versi *android* 5.0 *(Android Lolipop)* keatas.
5. Visualisasi *game* menggunakan *vector art* dengan aplikasi *CorelDraw x7.*
6. Pembuatan visualisasi *enemy game* dengan referensi hewan babi hutan, lebah dan harimau.
7. *Game* ditargetkan dari usia 5 tahun sampai 12 tahun.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Tujuan dari penyelesaian tugas akhir ini adalah membuat sebuah *game genre side scrolling* yang menampilkan Budaya Dayak sebagai upaya untuk memperkenalkan dan memberikan informasi tentang Budaya Dayak.

1.4.2 Manfaat

Berikut ini adalah beberapa manfaat yang diharapkan dalam Tugas Akhir ini, yaitu:

a. Memperkenalkan Budaya Dayak kepada masyarakat dengan cara yang lebih inovatif dan kreatif.
b. *Game* bertemakan Budaya Dayak dapat membantu menjaga dan melestarikan budaya tersebut, sehingga tidak terlupakan oleh generasi muda.
c. *Game* bertemakan Budaya Dayak dapat memperkenalkan budaya tersebut kepada pemain yang tidak familiar dengan Budaya Dayak.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

a. Kepustakaan

Metode studi pustaka, yaitu metode pengumpulan dengan mencari referensi dari berbagai buku, artikel, jurnal, atau sumber informasi lainnya yang relevan dengan topik penelitian.

b. Metode Eksperimen

Menentukan hipotesis, sampel, variabel, desain eksperimen, implementasi eksperimen, analisis data, dan kesimpulan.

1.6 Penjelasan Istilah Kunci

1. Pengembangan adalah suatu proses untuk meningkatkan atau memperbaiki suatu hal. Dalam konteks pembuatan *game*, pengembangan dilakukan untuk meningkatkan kualitas *game*.
2. *Game* adalah aktivitas atau hiburan yang menantang intelektual, fisik, atau keterampilan yang dimainkan. *Game* dapat berupa permainan individu atau tim, dan dapat dimainkan secara fisik atau melalui media digital seperti komputer, video *game*, atau ponsel.
3. Interaktif adalah kemampuan untuk berinteraksi atau saling bertindak secara timbal balik antara manusia dengan teknologi atau media elektronik. Interaktif memungkinkan pengguna untuk memilih, mengatur, dan mempengaruhi jalannya proses atau output yang dihasilkan oleh teknologi atau media elektronik.
4. Budaya Dayak adalah budaya yang dimiliki oleh suku Dayak, sebuah etnis yang tersebar di Kalimantan, Indonesia. Budaya Dayak mencakup beragam aspek, termasuk bahasa, adat istiadat, seni, dan kerajinan. Budaya Dayak juga memiliki warisan seni dan budaya yang kaya, seperti musik dan tarian tradisional, serta kerajinan kayu dan anyaman.
5. *Side scrolling adventure* adalah sebuah *genre* permainan video yang menggabungkan antara elemen *side scrolling* dan *adventure* yang memungkinkan pemain untuk mengontrol karakter dalam perjalanan dari kiri ke kanan atau sebaliknya.

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

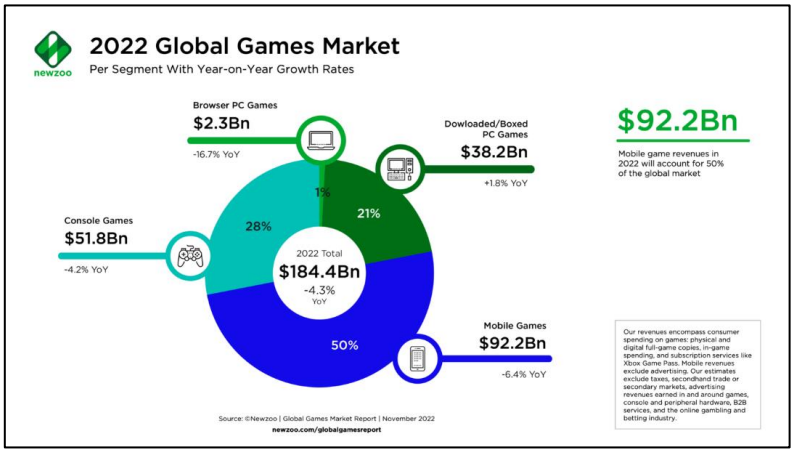
2.1.1 Perkembangan *Game*

Menurut Fauzan, dkk (2022:113), Perkembangan teknologi merupakan sebuah keharusan dan merupakan sesuatu yang memiliki dampak yang sangat besar bagi tiap individu. Berawal dari adanya teknologi yang hanya bisa kita dengar seperti radio, lalu muncul pengembangan yang memungkinkan kita melihat dan mendengar atau biasa disebut dengan multimedia yaitu televisi, lalu tibalah kita di masa dimana kita bisa melihat, mendengar dan juga melakukan interaksi dengan teknologi tersebut, antara lain *game* maupun video *game*.

Menurut Apriyanto dan Lasodi (2016:64), Perkembangan teknologi saat ini semakin pesat, baik *hardware* maupun *software* yang bersifat *desktop based*, *web based* hingga aplikasi atau *game* yang dapat berjalan didalam ponsel atau *gadget*. Teknologi di bidang *development* juga berkembang pesat yang ditandai dengan munculnya berbagai *engine* yang mempermudah para developer untuk membuat aplikasi dan *game* yang sesuai keinginannya. Bahkan dengan adanya internet, para developer dapat membuat *game* buatannya kedalam internet yang memiliki jangkauan luas dan user dapat memainkan *game* tersebut secara online.

Berdasarkan beberapa pendapat dapat ditarik kesimpulan bahwa perkembangan teknologi memiliki dampak yang signifikan bagi individu dimana perkembangan teknologi sudah semakin sangat pesat, yang awalnya, teknologi hanya dapat didengar seperti radio, tetapi kemudian berkembang menjadi multimedia seperti televisi yang memungkinkan kita melihat dan mendengar. Saat ini, kita dapat melihat, mendengar, dan berinteraksi dengan teknologi dalam bentuk *game* atau video *game*.

Industri *game* saat ini sedang berkembang dengan sangat cepat, menawarkan berbagai macam *genre game*. Berdasarkan data analisis riset dari *Newzoo* tentang pasar global *game*, perusahaan-perusahaan besar juga menunjukkan perkembangan yang signifikan dalam industri *game*, berikut data rekap tren industri *game* tahun 2022, yaitu:



Gambar 2.1 Data Analisis Global *Game* Market Tahun 2022
(Sumber: *http://www.newzoo.com/*)

2.1.2 *Game*

Menurut Asmiatun dan Putri (2017:1) *Game* berasal dari kata bahasa inggris yang memiliki arti dasar "Permainan". Permainan dalam hal ini merujuk pada pengertian "kelincahan intelektual" *(intellectual playability)*. *Game* juga bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya. Ada target-target dan misi untuk dapat dicapai pemainnya. Kelincahan intelektual, pada tingkat tertentu merupakan ukuran sejauh mana *game* itu menarik untuk dimainkan secara maksimal.

Menurut Ridoi (2018:1) *Game* berasal dari bahasa inggris yang berarti permainan. Dalam setiap *game* terdapat peraturan yang berbeda-beda untuk memulai permainannya sehingga membuat jenis *game* semakin bervariasi. Karena salah satu fungsi *game* sebagai penghilang stress atau rasa jenuh maka hampir setiap orang senang bermain *game* baik anak kecil, remaja maupun dewasa, mungkin hanya berbeda dari jenis *game* yang dimainkannya saja.

Berdasarkan beberapa pendapat dapat ditarik kesimpulan bahwa *Game* merupakan suatu aktivitas bermain yang melibatkan

keterampilan intelektual dan strategi dalam mencapai tujuan atau memenangkan permainan. *Game* sering dimainkan untuk tujuan hiburan atau untuk meningkatkan kemampuan pemain dalam mengembangkan keterampilan.

a. Jenis-Jenis *Platform Game*

Menurut Martono (2015:24), Beberapa jenis *platform game* yang adalah sebagai berikut:

1. *Arcade games*, yaitu yang sering disebut ding-dong di Indonesia, biasanya berada di daerah atau tempat khusus dan memiliki box atau mesin yang memang khusus di design untuk jenis video *game*s tertentu dan tidak jarang bahkan memiliki fitur yang dapat membuat pemainnya lebih merasa masuk dan menikmati, seperti pistol, kursi khusus, sensor gerakan, sensor injakkan dan stir mobil.
2. PC *Games*, yaitu video *game* yang dimainkan menggunakan personal komputers.
3. *Console games*, yaitu video *game*s yang dimainkan menggunakan *console* tertentu, seperti *Playstation 2, Playstation 3, XBOX 360, dan Nintendo*.
4. *Handheld games*, yaitu yang dimainkan di *console* khusus video *game* yang dapat dibawa kemana-mana, contoh *Nintendo DS* dan *Sony PSP*.

5. *Mobile games*, yaitu yang dapat dimainkan atau khusus untuk *mobile phone* atau *PDA (Personal Digital Assistant)*.

b. Tahapan Membuat *Game*

Apriyanto dan Lasodi (2016:66), tahap–tahap dalam membuat *game*, yaitu:

1. *Genre Game,* pemilihan *genre game* merupakan tahap awal pembuatan *game* karena akan sangat berpengaruh di tahap berikutnya. *Genre Game* sering disebut kategori *game* yang dibedakan berdasarkan cara memainkannya (*gameplay*).
2. *Tool,* tahap kedua adalah menentukan *tool* atau *software* yang akan digunakan untuk membangun *game*.
3. *Timelin,*. tahap ketiga adalah penentuan *timeline* yang merupakan rencana jangka waktu yang ditentukan agar proses pembuatan *game* menjadi lebih terorganisir.
4. *Gameplay*, tahap keempat adalah perancangan *gameplay*, yaitu sistem *game* tersebut, mulai dari menu, area permainan, *game over, story line, mission success*, cara bermain, dan sistem lainnya yang harus ditentukan. Dalam tahap ini sedapat mungkin membuat *gameplay* yang mudah dimainkan oleh pemain.
5. *Game Design*, tahap kelima adalah membuat *Game Design Document (GDD),* yaitu *blueprint* (cetak biru) *game* yang akan dijadikan panduan dalam pengembangan *game*.

6. *Grafis*, tahap keenam adalah menentukan *grafis game* yang terbagi dalam tiga jenis, yaitu kartun, semirealis, dan realis. *Grafis* dipilih sesuai dengan kebutuhan *game* yang dibuat.
7. *Sound*, tahap ketujuh adalah penentuan *sound* suara yang tepat dan sesuai dengan *genre game* yang dibuat.
8. Pengerjaan, tahap delapan adalah tahap proses pembuatan, yaitu melakukan pengerjaan *game*. Pengerjaan ini berfokus pada *prototype game*. Dalam proses ini sewaktu-waktu terjadi perubahan *Game Design Document (GDD*) disebabkan kendala-kendala teknis, baik dari segi *grafis*, *program*, dan penambahan fitur-fitur tertentu.
9. *Publishing*, tahap kesembilan adalah tahap terakhir dalam pembuatan *game*. Metode yang digunakan untuk mem-*publish* suatu *game* sangat tergantung dengan *tools* yang digunakan untuk membuat *game* tersebut.

2.1.3 *Genre Game*

Menurut Novayani (2019:58), *genre game* adalah sebagai karakteristik permainan yang ditandai dengan kesamaan gaya, konten, dan *gameplay*. *Genre game* dan mengelompokkan permainan akan memiliki lebih banyak pilihan untuk mengintegrasikan permainan ke dalam tujuan pembelajaran. Tidak ada aturan baku yang mengelompokkan *genre game*. Dalam sebuah permainan, sangat memungkinkan lebih dari satu *genre game*

Menurut Husin (2021:32), *genre game* adalah klasifikasi *game* yang didasari interaksi pemainnya. Visualisasi juga menjadi ukuran klasifikasi *genre game*. Namun untuk beberapa kasus pengembang *game* membuat kompilasi antar berbagai *genre game*. Tentu saja variasi format *game* lebih banyak.

Berdasarkan beberapa pendapat dapat ditarik kesimpulan bahwa *Genre Game* adalah kategori-kategori *game* yang dibedakan berdasarkan karakteristik yang berbeda. Oleh karena itu, penting bagi pengembang *game* untuk memperhatikan karakteristik *genre game* yang mereka rancang, agar dapat membuat *game* yang sesuai dengan target pasar dan keinginan pemain. *Genre game* juga digunakan untuk membedakan dan mengklasifikasikan *game*, serta memudahkan pemain untuk menemukan *game* yang sesuai dengan minat dan preferensi mereka.

a. Jenis-jenis *Genre Game*

Nasher dan Ferdiansyah (2021:94), *Genre game* dapat dibagi menjadi beberapa kategori, antara lain:

1. *Adventure* (Petualangan), Permainan *genre* ini merupakan permainan yang melakukan penjelajahan seperti memanjat, menulusuri hutan, meloncati tebing yang terpisah jurang, berayun dari pohon ke pohon lainya, bergulat melawan tanaman atau pun hewan liar demi mencari clue atau petunjuk menuju rintangan berikutnya. Contoh: *Tomb Rider, Uncharted.*



Gambar 2.2 Contoh *Genre Game Adventure*
(Sumber: *https://www.gameinformer.com/*)

2.1.4 *Side scrolling*

Menurut Kristiyanti (2017:168), s*ide scrolling* merupakan salah satu sub-*genre, genre Skill* atau *Action Game*s. *Game Side scrolling* merupakan permainan di mana seorang pemain mengendalikan karakter yang bergerak dari satu sisi layar ke yang lain. Contoh *Game* yang mengadopsi sub-*genre* ini adalah *Space Impact* dan *Bounce*.

Menurut Nopi dan Gilang (2018:67), *side scrolling* adalah salah satu *genre game* dengan sudut pandang kamera seolah-olah di samping karakter, dan mengikuti pergerakan pemain yang pada umumnya bergerak dari sisi kiri menuju sisi kanan layar untuk mencapai target atau lokasi yang telah ditentukan. Biasanya *genre* ini tidak berdiri sendiri, namun digabungkan dengan *genre* lain seperti *adventure*.

Berdasarkan beberapa pendapat dapat ditarik kesimpulan bahwa *side scrolling* merupakan sebuah konsep umum dalam pembuatan *game*, terutama dalam *genre platformer*. Pada *game* dengan *genre* ini, pemain akan mengendalikan karakter yang bergerak dari satu sisi ke sisi yang lain untuk menyelesaikan misi dan menghindari berbagai rintangan atau musuh yang muncul di sepanjang perjalanan. Berikut gambar *game* ber*genre side scroling*.



Gambar 2.3 *Side Scrolling Games Super Mario*
(Sumber: *http://www.siliconera.com/*)



Gambar 2.4 *Side scrolling Game*s *Contra*
(Sumber: *http://i.neoseeker.com/*)

2.1.5 *Game* Interaktif

Menurut Nugraheny dan Destiranti (2016:138), *Game* Interaktif merupakan media pendidikan yang banyak digunakan di jaman sekarang, dengan visualisasi yang menarik, sehingga masyarakat luas dengan mudah mengetahui informasi yang disampaikan. Fungsi *game* interaktif ini adalah sebagai media komunikasi atau penyampaian informasi melalui media digital.

Menurut Sembiring dan Saputro (2020:342), *Game* Interaktif merupakan satu dari sekian banyak media yang dapat digunakan untuk memberikan hiburan kepada pemain dengan tampilan, efek yang menarik. Keunggulan dari *game* interaktif ini adalah para pemain dapat berinteraksi langsung terhadap *game* yang dibuat.

Berdasarkan beberapa pendapat dapat ditarik kesimpulan bahwa *Game* Interaktif memberikan pengalaman bermain yang lebih mendalam dan interaktif dibandingkan dengan media lainnya. *Game* interaktif juga memberikan sensasi keberhasilan dan kebebasan bagi pemain dalam menyelesaikan tantangan yang diberikan dalam *game*. Selain itu, *game* interaktif juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif.

2.1.6 *Android*

Menurut Ramsari dan Ramadhan (2018:71), a*ndroid* adalah sistem operasi berbasis l*inux* yang dirancang untuk perangkat layar sentuh mobile seperti s*martphone* dan komputer tablet. *Android* awalnya dikembangkan oleh *Android, Inc*. dengan dukungan finansial dari Google, yang kemudian dibeli oleh google pada tahun 2005.

Menurut Supardi (2017:1), *android* adalah sebuah sistem operasi perangkat *mobile* berbasis *linux* yang mencakup sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi. *Android* pada mulanya didirkan oleh Andy Rubin, Rich Miner, Nick Sears, dan Chris White pada tahun 2003.

Berdasarkan beberapa pendapat dapat ditarik kesimpulan bahwa *android* adalah sistem operasi yang berbasis *linux* yang digunakan untuk perangkat mobile. *Android* pada mulanya didirikan pada tahun 2003 dan dikembangkan oleh *Android, Inc* dan kemudian dikembangkan kembali oleh google pada tahun 2005.

Versi-versi a*ndroid* sebagai berikut:

a. *Android 1.0 (Alpha)*

b. *Android 1.1 (Beta)*

c. *Android 1.5 (Cupcake)*

d. *Android 1.6 (Donut)*

e. *Android 2.0 - 2.1 (Eclair)*

f. *Android 2.2 (Frozen Yoghurt - Froyo)*

g. *Android 2.3 (Gingerbread)*

h. *Android 3.0 - 3.2 (Honeycomb)*

i. *Android 4.0 (Ice Cream Sandwich)*

j. *Android 4.1 - 4.3 (Jelly Bean)*

k. *Android 4.4 (KitKat)*

l. *Android 5.0 (Lollipop)*

m. *Android 6.0 (Marshmallow)*

n. *Android 7.0 - 7.1 (Nougat)*

o. *Android 8.0 - 8.1 (Oreo)*

p. *Android 9 (Pie)*

q. *Android 10 (Android Q)*

r. *Android 1l (Red Velvet Cake)*

s. *Android 12 (Snow Cone)*

t. *Android 13 (Tiramisu)*

2.1.7 Dayak

Menurut Bella, dkk (2021:368) Dayak adalah sebuah nama dan sekaligus sebagai ciri identitas etnis bagi suku bangsa proto Melayu (Melayu tua) yang diklaim sebagai penduduk pribumi pulau Kalimantan.

Menurut Darmadi (2016:323) Dayak merupakan sebutan bagi penduduk asli pulau Kalimantan. Pulau Kalimantan terbagi berdasarkan wilayah administratif yang mengatur wilayahnya masing-masing terdiri dari: Kalimantan Timur ibu kotanya Samarinda, Kalimantan Selatan dengan ibu kotanya Banjarmasin, Kalimantan Tengah ibu kotanya Palangka Raya, dan Kalimantan Barat ibu kotanya Pontianak, Kalimantan Utara Ibu kotanya Tanjung Selor.

Berdasarkan beberapa pendapat dapat ditarik kesimpulan bahwa Dayak merupakan sebutan bagi penduduk asli yang mendiami pulau Kalimantan. Nama Dayak merupakan ciri identitas bagi suku bangsa proton Melayu yang diklaim penduduk pulau Kalimantan. Pulau Kalimantan terbagi berdasarkan wilayah administratif yang mengatur wilayahnya masing-masing

a. Seni Dayak

1. Musik

Menurut Arifin (2016:22), seni musik suku Dayak, musik-musik ritual untuk mengiringi tarian Dayak, musik diyakini merupakan alat komunikasi dan menyampaikan roh-roh nenek moyang mereka.



Gambar 2.5 Alat Musik Suku Dayak
(Sumber: *https://www.romadecade.org/*)

2. Seni Rupa

Menurut Arifin (2016:23), seni rupa dayak terlihat pada kesenian seni pahat dan patung yang kental akan motif-motif hias yang mengambil unsur dari ciri alam dan roh dewa-dewa. Seni patung banyak mempunyai fungsi, yakni fungsi sebagai pengobatan penyakit, digunakan saat upacara adat, dan sebagai hiasan.



Gambar 2.6 Seni Pahat Patung Suku Dayak
(Sumber: http://budaya-Indonesia.org/)

b. Senjata Suku Dayak

1. Mandau

Menurut Arifin (2016:29), mandau merupakan senjata utama dan merupakan senjata turun temurun yang dianggap keramat. Bentuknya panjang dan selalu ada tanda ukiran baik dalam bentuk tatahan maupun hanya ukiran biasa. Mandau dibuat dari batu gunung, ditatah, diukir dengan emas/perak/tembaga dan dihiasi dengan bulu burung atau rambut manusia.



Gambar 2.7 Senjata Mandau Suku Dayak
(Sumber: https://budaya-indonesia.org/)

2. Perisai

Menurut Arifin (2016:28), perisai terbuat dari kayu ringan, tetapi liat. Ukuran panjang 1-2 meter dengan lebar 30 – 50 cm. Sebelah luar diberi ukiran atau lukisan dan mempunyai makna tertentu. Disebelah dalam dijumpai tempat pegangan. Senjata ini biasa digunakan saat menampilkan seni tari kebudayaan.



Gambar 2.8 Perisai Suku Dayak
(Sumber: https://budaya-indonesia.org/)

3. Tombak

Menurut Arifin (2016:28), tombak yaitu dibuat dari besi dan dipasang atau diikat dengan anyaman rotan dan bertangkai dari bambu atau kayu keras. senjata tombak biasanya digunakan masyarakat suku Dayak untuk berburu hewan dihutan saja.



Gambar 2.9 Senjata Tombak Suku Dayak
(Sumber: https://indonesiakaya.com/)

2.1.8 *Construct* 2

Menurut Ramsari dan Ramadhan (2018:71), *construct 2* merupakan sebuah *game engine* berbasis HTML5 buatan Scirra yang berasal dari London, Inggris. Dengan menggunakan *game engine* ini, programmer pemula maupun *expert* dapat dengan mudah membuat sebuah *game*. *Construct* 2 dikhususkan pada *game* berbasis 2D yang menyediakan banyak fitur untuk memperbaiki *game* yang ingin dirancang. Melalui *Construct* 2, programmer dapat mempublish *game* nya melalui beberapa *platform* seperti *HTML5 Website, Google Chrome Webstore, Facebook, Phonegap, Windows Phone 8 dan Android*.

Menurut Nuqisari dan Sudarmilah (2019:87), c*onstruct* 2 adalah tools pembuatan *game* berbasis *HTML* 5 yang dikhususkan untuk platform 2D yang dikembangkan oleh *Scirra*. *Construct* 2 tidak menggunakan bahasa pemrograman khusus, jadi untuk mengembangkan *game* dengan *Construct* 2 pengguna tidak perlu mengerti bahasa pemrograman yang relatif lebih rumit dan sulit.

Berdasarkan beberapa pendapat dapat ditarik kesimpulan bahwa *Construct 2* adalah sebuah 2D *game editor* berbasis *HTML* 5, yang didevelop oleh *Scirra.Ltd*. Dengan menggunakan *game* engine ini, programmer pemula maupun *expert* dapat dengan mudah membuat sebuah *game*. *Construct* 2 memungkinkan seseorang membuat *game*

hanya dengan *drag and drop* dan menggunakan *visual editor* dan *behavior-based logic sistem*.

Ridoi (2018:17), Beberapa fitur-fitur *Construct* 2 yang tersedia :

1. *Quick and Easy*

   Dengan menggunakan *Construct* 2 membuat *game* menjadi lebih mudah. *Construct* 2 memiliki antarmuka *Ribbon* yang cepat dan mudah dipahami. *Layout editor* menyediakan antarmuka *what-you-see-is-what-you-get* untuk mempercepat perancangan *game*. Sehingga apapun yang di lihat dalam desain *layout* adalah tampilan yang didapatkan ketika *game* dijalankan.

2. *Powerfull Event System*

   Construct 2 dapat membuat *game* dengan cara yang mudah dibaca secara visual karena tidak perlu menggunakan bahasa pemrograman yang rumit dan samar. *Construct* 2 menyediakan *EventSheet* yang berisi pernyataan kondisi atau pemicu. Jika kondisi tersebut terpenuhi, tindakan atau fungsi dapat dilakukan.

3. *Flexible Behaviors*

   Behaviors menyediakan cara instan untuk menambahkan kemampuan objek, mempercepat pembangunan dan meningkatkan produktivitas. Misalnya menambahkan *Behavior platform* pada objek *sprite* yang memungkinkan objek tersebut dapat belari dan melompat. Pengguna dapat mengatur pengaturan untuk kecepatan,

akselerasi, kekuatan melompat, gravitasi, dan banyak lagi, sampai kemampuan objek tersebut sesuai seperti yang dibutuhkan.

4. *Instant Preview*

   Tidak perlu menunggu waktu yang memakan waktu untuk mengkompilasi Permainan akan di *preview* dan berjalan di jendela *Browser* ketika diuji. Fitur lainnya yang membuat pengujian lebih mudah adalah *Preview Over Wifi*. Hal ini memungkinkan setiap ponsel, tablet, laptop, atau PC lain yang terhubung pada *LAN/Wifi* juga dapat langsung melihat *preview game*.

5. *Stunning Visual Effects*

   Ada lebih dari 70 *efek* berbasis *WebGL* untuk *warp, distort, blend, blur, mask, re-color* dan lainnya. Pengguna dapat menambahkan ini pada objek, layer dan *layout* untuk *efek* khusus yang cepat dan menciptakan hasil yang luar biasa. *Game* yang dibuat dengan *Construct* 2 diharapkan dapat membuat pemain mendapatkan pengalaman terbaik dari permainan yang dibuat.

6. *Multiplatform Export*

   Construct 2 dapat mempublikasikan *game* dengan pilihan *platform* yang luas hanya dengan satu project. *Game Construct* 2 dapat diterbitkan pada *platform* berbasis web seperti *Chrome Web Store, Facebook, Kongregate, Newgrounds, Firefox Marketplace*. Selain itu memungkinkan pula untuk melakukan *ekspor game* ke *desktop PC, Mac,* dan *Linux* dengan menggunakan *Node-Webkit*.

Selain mempublikasikan ke *Windows 8 Store* atau sebagai aplikasi *Windows Phone* 8. Pengguna dapat pula mengekspor *game* ke *iOS* dan *Android* dengan menggunakan *CocoonJS*, *appMobi* dan *PhoneGap*. Dengan dukungan platform yang luas pengguna dapat memiliki akses yang luas untuk pemain.

7. *Easy Extensibility*

   *Construct*2 hadir dengan lebih dari 20 *built-in plugin*, lebih dari 20 behaviors dan lebih dari 70 *visual effects*. Mulai dari menampilkan text dan *sprites*, *sound* dan musik, input, manipulasi data dan penyimpanan, *efek* partikel, *efek* pergerakan, dan masih banyak lagi.

2.1.9 *CorelDraw*

Menurut Hartoko (2020:1), *coreldraw* merupakan progam aplikasi komputer yang berfungsi untuk menggambar objek dengan tingkat ketelitian yang tinggi, juga disertai resolusi gambar yang tinggi untuk keperluan cetak dengan ukuran besar. Selain memiliki tool-tool utama, yaitu tool gambar dan pewarnaan serta aksi lainnya, dilengkapi juga tool pendukung yang bisa digunakan membantu proses kerja *coreldraw* untuk menghasilkan kreasi dengan bentuk artistik serta presisi tinggi.

Menurut Andi (2015:2), *coreldraw* merupakan aplikasi desain grafis yang dikembangkan dan diterbitkan oleh *Corel Corporation*, yang berguna sebagai alat bantu para seniman atau *illustrator* dalam menuangkan ide – ide pada sebuah karya grafis, seperti pembuatan buku, poster, pengeditan foto, dan sebagainya.

Berdasarkan beberapa pendapat dapat ditarik kesimpulan bahwa *coreldraw* adalah *software* desain grafis berbasis *vector* yang mudah digunakan dan memiliki fitur-fitur lengkap dan canggih. Hal ini

membuat *software* ini cocok digunakan oleh para desainer grafis, baik yang pemula maupun yang sudah mahir.

2.1.10 *Storyboard*

> Menurut Ramsari dan Ramadhan (2018:75), *Storyboard* adalah sketsa gambar yang disusun berurutan sesuai dengan naskah, dengan *storyboard* ide cerita dapat disampaikan kepada orang lain dengan lebih mudah, karena dapat menggiring khayalan seseorang mengikuti gambar- gambar yang tersaji, sehingga menghasilkan persepsi yang sama.
>
> Menurut Imbar, dkk (2021:111), *storyboard* adalah penyusun grafik seperti sekumpulan ilustrasi atau gambar yang ditampilkan secara berurutan untuk tujuan visualisasi grafik bergerak atau urutan media interaktif, termasuk interativitas *website*. Biasanya *storyboard* dapat dibuat seperti cerita bergambar atau komik sederhana. *Storyboard* merupakan visualisasi ide dari aplikasi yang akan dibangun, sehingga dapat memberikan gambaran dari aplikasi yang akan dihasilkan.

Berdasarkan beberapa pendapat dapat ditarik kesimpulan bahwa *storyboard* adalah serangkaian sketsa secara visual untuk menggambarkan urutan atau alur dari sistem yang akan dibangun.

2.2 Penelitian Yang Relavan

Penelitian yang relevan berisi tentang uraian informasi hasil penelitian orang lain yang dikaitkan dengan masalah penelitian yang sedang diteliti. Penulis akan menguraikan perbedaan hasil penelitian sebelumnya dengan hasil penelitian yang dilakukan penulis. Perbedaan tersebut bisa berupa perbedaan pada metode pengembangan perangkat lunak, perbedaan hasil, perbedaan basis program, dan lainnya. Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu:

Tabel 2.1 Penelitian Yang Relevan

No	Penulis dan Tahun	Topik Penelitian	Hasil	Perbedaan
1.	Nur Apriyanto dan Rahmad Hidayat T (2020)	BaSuBa Aplikasi Permainan dengan *Genre Side-Scrolling* untuk Melestarikan Kebudayaan Daerah di Indonesia	Penulis merancang dan membangun aplikasi BaSuBa *game* Edukasi untuk media pembelajaran yang menarik dan bermanfaat untuk anak. dalam merancang *game* ini Penulis menggunakan aplikasi unity untuk membuat Aplikasi *Game* Edukasi BaSuBa untuk media permainan dan pembelajaran	Penulis membuat Aplikasi *game genre side scrolling* untuk mengenalkan kebudayaan Indonesia tentang senjata tradisional dan pakaian tradisional.
2.	Sukma Sekararum (2019)	Perancangan *Side-Scrolling* Background *Game* Astramaya Di Kanaya	Membuat *side-scrolling background game* Astramaya Di Kanaya untuk memperkenalkan budaya sunda melalui cerita dari novel Mundinglaya Di Kusumah, danjuga menanamkan kesan ke para generasi muda bahwa alam dan bangunan khususnya khas sunda tidak kalah menarik untuk diketahui dan dipelajari lebih dalam.	Penulis merancang sebuah *game* Astramaya di Kanaya dengan *background side scrolling* dengan cerita rakyat Jawa Barat yang berjudul Mundinglaya di Kusumah.
3.	Putu Ayu Kusuma Dewi (2020)	Pengembangan *Game* Edukasi Matematika Tipe *Side Scrolling Game* Berbasis Metode Drill Pada Pembelajaran Aljabar Siswa Smp Kelas VII	Pengembangan *game* edukasi matematika tipe s*ide scrolling* g*ame* pada pembelajaran aljabar siswa kelas VII yang berjudul “NINJA: The Battle of Math”. Dimana didalam *game* tersebut memiliki konten pembelajaran materi aljabar kelas VII dengan menggunakan metode drill yang dikemas dalam *game* tipe *Side scrolling Game*.	Penulis mengembangkan *Game* Edukasi Matematika dengan tipe *Side scrolling* dan dikemas dalam metode Drill yang dimainkan dalam platform android maupun windows.

BAB III
PEMBAHASAN

3.1 Analisa Masalah

Pada masa sekarang ini, hal yang bersifat tradisional sudah mulai dilupakan dan ditinggalkan dikalangan masyarakat, salah satunya adalah Budaya Indonesia. Mulai hilangnya Budaya Indonesia disebabkan berkembangnya teknologi. Seiring munculnya perkembangan teknologi seperti *smartphone* masyarakat semakin menjauh dari Budaya Indonesia.

Melihat keadaan tersebut, permasalahan yang dihadapi adalah bagaimana memecahkan masalah Budaya Indonesia yang mulai ditinggalkan oleh masyarakat. Oleh karena itu penulis tertarik untuk membuat *game*. Dengan memanfaatkan media *game*, diharapkan Budaya Indonesia dapat dikenal oleh masyarakat serta melestarikan kembali Budaya Indonesia

3.1.1 Analisi Kebutuhan

Dalam pembuatan *game* ber*genre side scrolling adventure* bertemakan Budaya Dayak terdapat berbagai kebutuhan, yaitu sebagai berikut:

a. Kebutuhan Perangkat Lunak *(Software)*

Perangkat lunak yang digunakan penulis dalam pembuatan *game* adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Lunak *(Software)*

No	Perangkat Lunak	Sepesifikasi
1.	*Windows 10 Pro 64-bit*	Sebagai sistem operasi unutuk membuat *game*
2.	*Scirra Construct 2*	Sebagai *game engine* untuk membuat sebuah *game*
3.	*CorelDraw X7*	Sebagai aplikasi untuk membuat *asset visual* di dalam *game*
4.	*Website 2 Apk Builder Pro*	Sebagai aplikasi untuk *convert game* ke *android*

b. Kebutuhan Perangkat Keras *(Hardware)*

Perangkat keras yang digunakan penulis dalam pembuatan *game* adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Keras *(Hardware)*

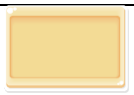
No	Perangkat Keras	Spesifikasi
1.	Tipe	*Asus A456U*
2.	Prosesor	*Intel Core i5*-7200U
3.	RAM	12GB DDR4 2133MHz
4.	GPU	*Nvidia Geforce* 930mx
5.	Penyimpanan	1TB HDD

c. Kebutuhan *Game*

Dalam pembuatan *game* diperlukan icon, gambar dan *background* sebagai asset *game*, sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kebutuhan Gambar Asset *Game*

No	Icon dan Background	Nama Gambar	Sumber Gambar
1.		Player	https://www.freepik.com/ “>Design by jcomp dan Olahan Penulis
2.		Harimau	https://www.freepik.com/ “>Design by neelstudio
3.		Babi Hutan	https://www.freepik.com/ “>Design by freepik
4.		Lebah	https://www.freepik.com/ “>Design by pch.vector
5.		Rumah Betang	https://www.freepik.com/ “>Design by HeroSywa
6.		Koin	https://www.flaticon.com/ “>Design by Good Ware
7.		Air	https://redfoc.com/ “>Design by RedFoc
8.		*Tiles* Level 1	https://redfoc.com/ “>Design by RedFoc
9.		*Tile* Level 2	https://redfoc.com/ “>Design by RedFoc
10.		*Tile* Level 3	https://redfoc.com/ “>Design by RedFoc
11.		Hati	https://redfoc.com/ “>Design by RedFoc
12.		Kunci	https://redfoc.com/ “>Design by RedFoc
13.		Pintu	https://redfoc.com/ “>Design by RedFoc
14.		Tombol Jeda	https://redfoc.com/ “>Design by RedFoc
15.		Tombol Kiri	https://redfoc.com/ “>Design by RedFoc
16.		Tombol Kanan	https://redfoc.com/ “>Design by RedFoc
17.		Tombol Lompat	https://redfoc.com/ “>Design by RedFoc

No	Icon dan Background	Nama Gambar	Sumber Gambar
18.		Tombol Serang	https://redfoc.com/ “>Design by RedFoc
19.		Tombol *Home*	https://redfoc.com/ “>Design by RedFoc
20.		Tombol *Next*	https://redfoc.com/ “>Design by RedFoc
21.		Tombol Kembali	https://redfoc.com/ “>Design by RedFoc
22.		Tombol Info	https://redfoc.com/ “>Design by RedFoc
23.		Tombol *Exit*	https://redfoc.com/ “>Design by RedFoc
24.		Tombol *Restart*	https://redfoc.com/ “>Design by RedFoc
25.		Tombol Musik	https://redfoc.com/ “>Design by RedFoc
26.		Tombol Audio	https://redfoc.com/ “>Design by RedFoc
27.		Tombol *Close*	https://redfoc.com/ “>Design by RedFoc
28.		Level Terkunci	https://redfoc.com/ “>Design by RedFoc
29.		Level Terbuka	https://redfoc.com/ “>Design by RedFoc
30.		Pita	https://redfoc.com/ “>Design by RedFoc
31.		Latar Info	https://redfoc.com/ “>Design by RedFoc
32.		Mandau	https://budaya-indonesia.org/
33.		Tameng	https://budaya-indonesia.org/

No	Icon dan Background	Nama Gambar	Sumber Gambar
34.		Alat Musik Sape	https://budaya-indonesia.org/
35.		Ukiran Patung	https://budaya-indonesia.org/
36.		Senjata Tombak	https://budaya-indonesia.org/
37.		Alat Musik Kangkanung	https://budaya-indonesia.org/
38.		Alat Musik Ketambung	https://budaya-indonesia.org/
39.		Alat Musik Rabab	https://budaya-indonesia.org/
40.		Alat Musik Garantung	https://budaya-indonesia.org/
41.		*Background* Level 1	https://www.freepik.com “>Design by freepik
42.		*Background* Level 2	https://www.freepik.com/ “>Design by freepik
43.		*Background* Level 3	https://www.freepik.com/ “>Design by freepik
44.		*Background* Menu Utama	https://www.freepik.com/ “>Design by freepik dan Olahan Penulis

3.2 Hasil Penelitian

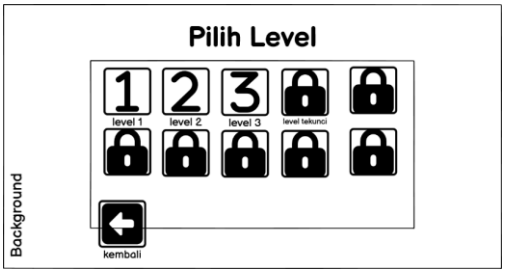
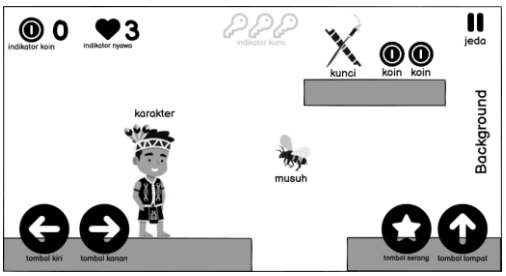
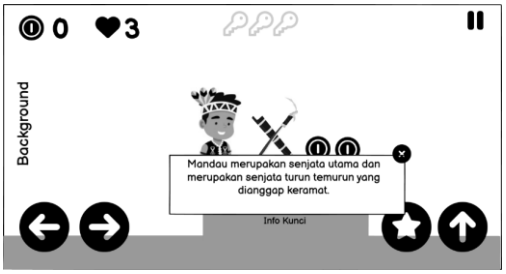
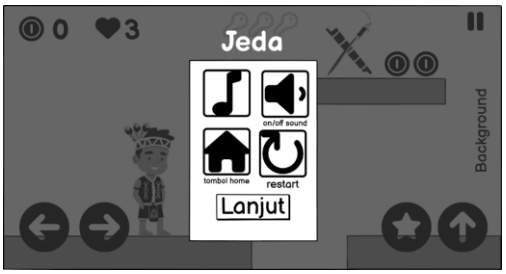
Tahap ini merupakan tahap yang berisi penjelasan bagaimana *game* ini dapat berkerja sebagaimana diharapkan serta dapat berjalan dengan baik. Tahap ini juga meliputi rancangan *game*, uji coba *game*, program dan istalasi sehingga dapat dimengerti dengan baik dan diketahui cara penggunaannya.

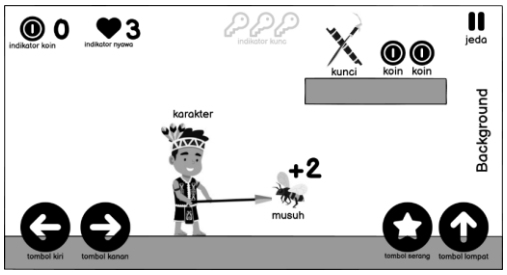
3.2.1 *Storyboard*

Storyboard adalah serangkaian sketsa secara visual untuk menggambarkan urutan atau alur dari sistem yang akan dibangun. Dapat dilihat pada tabel 3.4.

Tabel 3.4 *Storyboard*

No	Deskripsi	Gambar
1.	Tampilan dari menu *loading game*	
2.	Tampilan dari menu utama *game*	

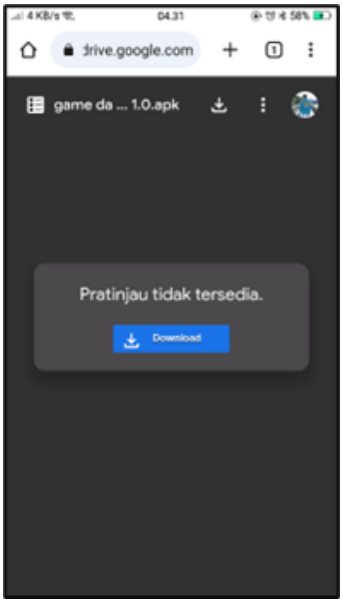
No	Deskripsi	Gambar
3.	Tampilan dari menu pilih level	
4.	Tampilan saat bermain *game*	
5.	Tampilan saat *player* mengambil kunci benda-benda Budaya Dayak	
6.	Tampilan dari *pause game*	

No	Deskripsi	Gambar
7.	Tampilan saat *game* gagal	
8.	Tampilan saat *game* berhasil	
9.	Tampilan dari menu informasi *game*	
10.	Tampilan saat *player* membunuh musuh	

3.2.2 Tahap Menjalankan *Game*

a. *Download* aplikasi *game* di alamat *google drive*:

https://drive.google.com/drive/folders/14D6esR5MDnNoWcY1hToABoW6Nvg-I1yq?usp=sharing



Gambar 3.1 Proses *Download Game* Di *Android*

b. Lakukan penginstalan pada aplikasi *game* yang sudah di *download.*



Gambar 3.2 Proses Instalisasi *Game* Di *Android*

c. Halaman *Loading Game*

Gambar 3.3 berisi halaman loading menampilkan judul *game* dan *loading bar*, jika sudah mencapai 100 persen halaman akan berpindah ke halaman utama.



Gambar 3.3 Halaman Menu *Loading Game*

d. Menu Halaman Utama

Gambar 3.4 merupakan menu utama yang menampilkan judul, terdapat tombol mulai untuk melanjutkan ke menu pilih level, tombol info untuk menampilkan info, tombol nada untuk mennonaktikan dan mengaktifkan latar musik *game*, dan tombol *exit* untuk keluar dari *game*.



Gambar 3.4 Halaman Menu Utama

e. Menu Level

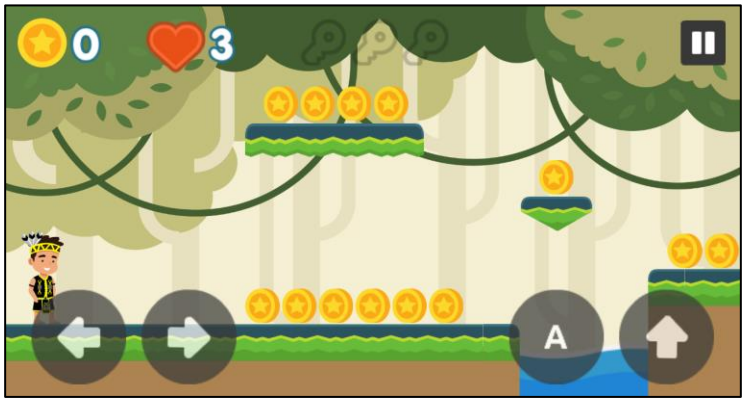
Gambar 3.5 merupakan halaman untuk memilih level, jika level terbuka maka warna dari level tersebut menjadi warna biru dan tertulis angka 1 dan seterusnya, jika level belum terbuka level tersebut terkunci yang bergambarkan induk kunci, terdapat judul, dan tombol kembali untuk kembali ke menu sebelumnya.



Gambar 3.5 Halaman Menu Level

f. Tampilan Bermain *Game*

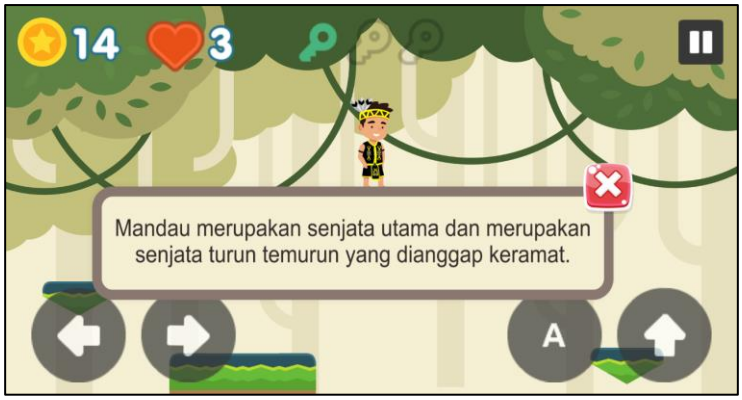
Gambar 3.6 merupukan tampilan bermain, didalam menu bermain ini terdapat indikator koin untuk menampilkan banyaknya koin yang di dapat, indikator *love* untuk menampilkan banyaknya nyawa dan berkurangnya nyawa jika terkena musuh, indikator kunci untuk menampilkan kunci yang sudah di dapat, tombol *pause* untuk menjeda permainan, tombol kanan dan kiri untuk berjalan, tombol atas untuk melompat dan tombol A untuk menyerang musuh.



Gambar 3.6 Halaman Bermain

g. Tampilan Informasi Kunci

Gambar 3.7 merupakan tampilan dimana ketika *player* mengambil kunci (kunci berupa benda-benda Budaya Dayak), maka terdapat *popup* infomasi atau penjelasan singkat dari kunci tersebut. Tombol *close* untuk menutuk *popup* pejelasan singkat tersebut.



Gambar 3.7 Informasi Kunci

h. Tampilan *Pause Game*

Gambar 3.8 merupakan tampilan ketika menekan tombol *pause*, terdapat tombol nada untuk mengkatifkan dan menonaktifkan musik *game*, tombol volume untuk mengaktifkan dan menonaktikan *backsound game*, tombol *home* untuk kembali ke menu utama,

tombol *restart* untuk kembali ke posisi awal karakter, tombol lanjut untuk melanjutkan *game*.



Gambar 3.8 Tampilan *Pause Game*

i. Tampilan *Game* Gagal

Gambar 3.9 merupakan tampilan *popup game* gagal ketika nyawa dari karakter di dalam *game* telah habis, terdapat judul dan terdapat tombol *restart* untuk memulai ulang *game* dari awal, dan tombol kembali untuk kembali di menu memilih level.



Gambar 3.9 Tampilan *Game* Gagal

j. Tampilan Level Selesai

Gambar 3.10 merupakan tampilan level berhasil terselesaikan, jika karakter telah mengumpulkan kunci-kunci yang tersebar di

setiap level. Jika kunci tidak diambil level selanjutnya tidak akan terbuka. Terdapat judul, tombol kembali untuk kembali menu memilih level, tombol *next* untuk melanjutkan ke level berikutnya.



Gambar 3.10 Tampilan Level Selesai

k. Tampilan Menu Informasi

Gambar 3.11 merupakan tampilan informasi yang berada di menu utama, terdapat judul dan informasi pembuat *game* tersebut, dan tombol *close* untuk menutup informasi dan kembali ke menu utama.

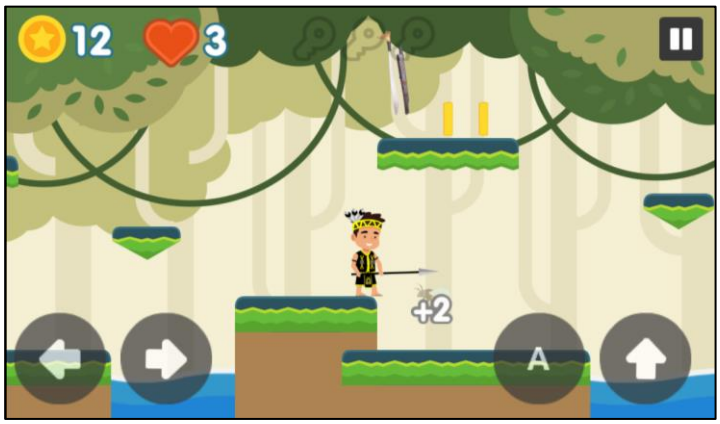


Gambar 3.11 Tampilan Informasi

l. Tampilan Membunuh Musuh

Gambar 3.12 merupakan tampilan ketika karakter atau *player* menekan tombol A makan karakter di dalam *game* akan

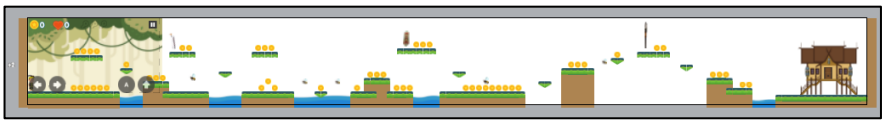
mengeluarkan senjata untuk membunuh musuh dan mendapatkan *poin* 2 ketika membunuh musuh.



Gambar 3.12 Tampilan Membunuh Musuh

m. Tampilan Level 1

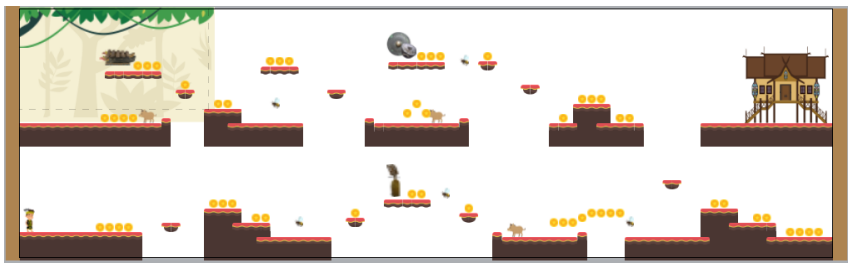
Gambar 3.13 merupakan tampilan atau susunan dari level 1, dari tombol, koin, layout rintangan, kunci benda budaya, dan finis dari level 1.



Gambar 3.13 Tampilan Level 1

n. Tampilan Level 2

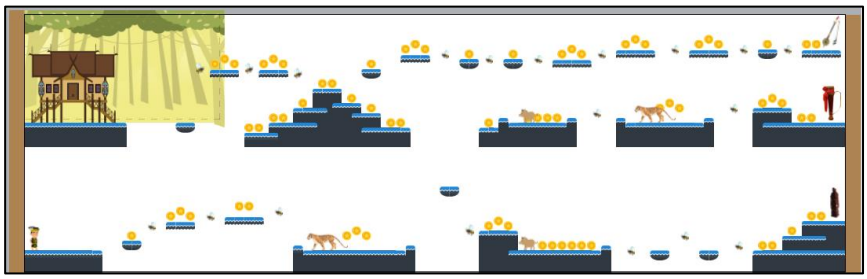
Gambar 3.14 merupakan tampilan atau susunan dari level 2, dari tombol, koin, layout rintangan yang berbeda dengan level 1, kunci benda budaya, dan finis dari level 2.



Gambar 3.14 Tampilan Level 2

o. Tampilan Level 3

Gambar 3.15 merupakan tampilan atau susunan dari level 3, dari tombol, koin, layout rintangan berbeda dari level 1 dan 2, kunci benda budaya, dan finis dari level 3.



Gambar 3.15 Tampilan Level 3

BAB IV
PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab-bab sebelumnya, maka penulis dapat menarik beberapa kesimpulan sebagai berikut :

a. Pembuatan *game side scrolling adventure* Budaya Dayak dilakukan dengan menggunakan *game engine construct 2*.
b. *Game* ini dilengkapi dengan ciri khas Dayak seperti karakter berpakaian adat Dayak, kunci untuk membuka level selanjutnya berupa benda-benda Budaya Dayak, dan latar musik berupa musik Budaya Dayak untuk menambah daya tarik pengguna *game* ini.
c. *Game* s*ide scrolling adventure* Budaya Dayak dapat dijalankan untuk sistem operasi *Android*.

4.2 Saran

Adapun saran dan harapan yang penulis berikan untuk penelitian ini selanjutnya adalah sebagai berikut :

a. *Game* ini dapat dikembangkan lagi dengan menambahkan level-level baru dan tingkat kesulitan yang lebih bervariatif.
b. *Game play* dapat diperbaharui agar semakin menarik serta penambahan informasi mengenai karakteristik Budaya Dayak.
c. Menambahkan sistem cekpoint dan lebih bervariatif musuh-musuh serta senjata yang digunakan oleh karakter di dalam game.

DAFTAR PUSTAKA

Apriyanto, A, Lasodi I, S., (2016). “Pembuatan *Game* Labirin Menggunakan Aplikasi Construct 2 Berbasis Online”, *Jurnal Elektronik Sistem Informasi Dan Komputer*, 2(2), 64-72.

Arifin, Muhamad, Shochiful, 2016, "Perancangan *Game* Ber*genre Side scrolling Adventure* Bertemakan Seni Budaya Dayak Punan Berjudul Dayak Sebagai Upaya Memperkenalkan Budaya Kalimantan", Tugas Akhir Program Studi DIV Komputer Multimedia STIKOM Surabaya.

Asmiatun, Siti dan Astrid Novita Putri, 2017, *Belajar Membuat Game 2D dan 3D Menggunakan Unity*, Deepublish, Jakarta.

Bella, R, Stevany, dkk., (2021). "Sistem Masyarakat Dan Organisasi Suku Dayak Ngaju (Studi Kasus Di Desa Mandomai Kalimantan Tengah)", *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(2), 364-375.

Fauzan, S, A, Singgih Rama Pradana, dkk (2022). “Implementasi *Game* Development Life Cycle Model Pengembangan Arnold Hendrick’s Dalam Pembuatan *Game* Puzzle-RPG Enigma’s Dungeon”, *Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika*, 2(2), 113-126.

Hamid, D., (2016). "Dayak Asal-Usul Dan Penyebarannya", *Jurnal Pendidikan Sosial*, 3(2), 322-340.

Hartoko, A, 2020, *Paket Lengkap CorelDraw dan Photoshop,* Elex media Komputindo, Jakarta.

Husin, N., (2021). “Rancang Bangun *Game* Berbasis Android Bertemakan Cerita Rakyat Betawi Si Pitung”, *Jurnal Esensi Infokom* 5(2), 31-36.

Imbar, K, Ariani, D, dkk., (2021). “Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran”, *Jurnal Pembelajaran Inovatif,* 4(1), 108-120.

Kristiyanti D, A., (2017). “Rancang Bangun *Game Side scrolling* Gatotkaca Berbasis Android”, *Jurnal Paradigma*, 19(2), 166-174.

Martono, K, T., (2015). “Pengembangan *Game* Dengan Menggunakan *Game* Engine *Game* Maker”, *Jurnal Sistem Komputer,* 5(1), 23-30.

Nasher, F, Ferdiansyah, M, I., (2021). “Game Edukasi Mengenal Huruf Hijaiyah untuk Anak Usia Dini berbasis Mobile (Studi Kasus:DTA Nurul Muttaqien)”, *Media Jurnal Informatika*, 13(20), 92-100.

Novayani, W., (2019). ”*Game Genre* untuk Permainan Pembelajaran Sejarah Berdasarkan Kebutuhan Pedagogi dan Learning Content”, *Jurnal Komputer Terapan*, 5(2), 54-63.

Nugraheny, D, Destiranti, A., (2016). “Penerapan Edu*game* Interaktif Untuk Pengenalan Pakaian Adat Nasional Indonesia”, *Jurnal Angkasa*, 8(1), 137-146.

Nuqisari, R, Sudarmilah, E., (2019). “Pembuatan *Game* Edukasi Tata Surya dengan Construct 2 Berbasis Android”**,** *Jurnal Teknik Elektro*,19(2),86-92.

Perpustakaan Nasional, 2015, *Desain Grafis dengan CorelDraw X7*, Andi Yogyakarta, Yogyakarta.

Ramsari, N, Ramadhan, G., (2018). **“**Pembuatan *Game Side scrolling* 2D *The Naila’s Survival* Berbasis Android”, *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 8(2), 67-80. http://jurnal.unnur.ac.id/index.php/jurnalfiki

Ridoi, M, 2018, *Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 2*, Maskha, Jakarta.

Sembiring R, R, Saputro, A., (2020). “Rancangan *Game* Kreatif Strategy Dalam Bentuk Aplikasi Multimedia Interaktif Pada Mts. Negeri 32 Jakarta”, *Jurnal Idealis*, 3(1), 342-349.

Supardi, Y, 2017, *Koleksi Program Tugas Akhir dan Skripsi dengan Android*, Elex Media Komputindo, Jakarta.

https://budaya-indonesia.org/, 09 April 2023, 18.30 WIB.
https://indonesiakaya.com/, 09 April 2023, 18.50 WIB.
https://i.neoseeker.com/, 15 Mei 2023, 13.00 WIB.
https://newzoo.com/, 17 Mei 2023, 20.10 WIB.
https://redfoc.com/, 10 April 2023, 18.00 WIB.
https://www.gameinformer.com/, 20 Mei 2023, 20.00 WIB.
https://www.romadecade.org/, 16 Mei 2023, 19.15 WIB.
https://www.siliconera.com/, 15 Mei 2023, 12.00 WIB.
https://www.freepik.com/, 11 April 2023, 15.30 WIB.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Tugas

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. (0536) 3224593, 3225515 Fax. (0536) 3225515 Palangka Raya
email : humas@stmikplk.ac.id – website : www.stmikplk.ac.id

SURAT TUGAS

No. 007/STMIK-4.E.1/AU/II/2023

Ketua Program Studi Manajemen Informatika STMIK Palangkaraya menugaskan nama-nama tersebut di bawah:

Nama : Moch. Ichsan, ST., M.Kom
NIK : 198001192006101
Sebagai Pembimbing I dalam Pembuatan Program

Nama : Arliyana, M.Kom
NIK : 198510082010002
Sebagai Pembimbing II dalam Penulisan Tugas Akhir

Untuk membimbing Tugas Akhir mahasiswa :

Nama : Rudi Setiyawan
Np Handphone : 085654273024
NIM : E2057401012
Judul TA : Pengembangan *Game* Interaktif Dalam Memperkenalkan Budaya Dayak Menggunakan *Genre Side Scrolling Adventure*
Berlaku s/d : 27 Februari 2024

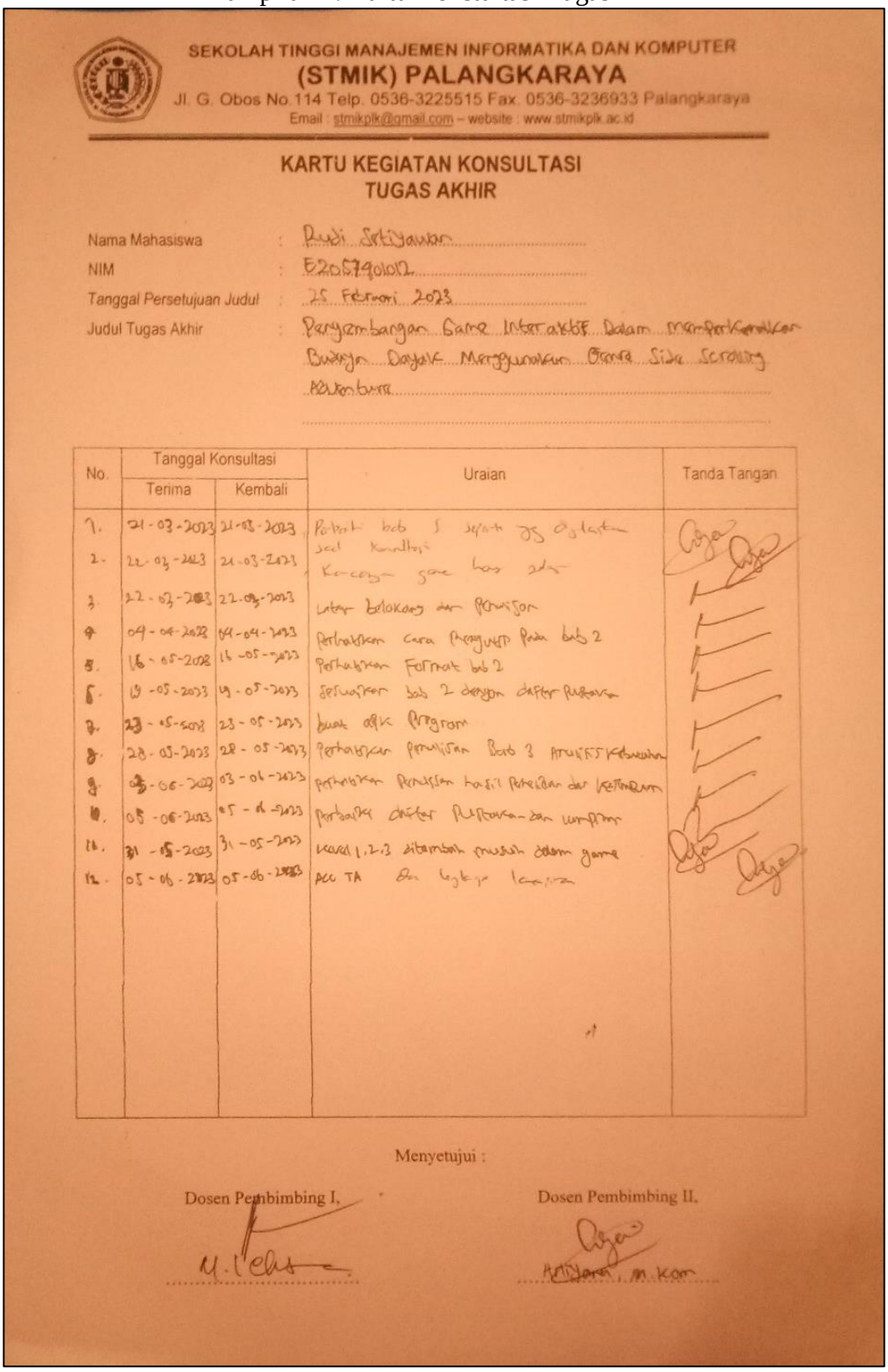
Dimohon untuk membahas judul TA bersama mahasiswa dan Surat Tugas Pembimbing akan diberikan setelah judul dinyatakan disetujui oleh dosen pembimbing

Palangkaraya, 27 Februari 2023
Ketua Prodi Manajemen Informatika,

Arliyana, M.Kom
NIK. 198510082010002

Tembusan :
1. Kepala Unit Penjaminan Mutu Internal (UPMI)
2. Ketua Jurusan Manajemen Informatika
3. Arsip

Lampiran 2. Kartu Konstultasi Tugas Akhir



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya
Email : stmikplk@gmail.com – website : www.stmikplk.ac.id

KARTU KEGIATAN KONSULTASI
TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Rudi Setiyawan
NIM : E2057901012
Tanggal Persetujuan Judul : 25 Februari 2023
Judul Tugas Akhir : Perancangan Game Interaktif Dalam Memperkenalkan Budaya Dayak Menggunakan Game Sida Scrolling Petualangan

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
1.	21-03-2023	21-03-2023	Perbaiki bab 1 sesuai yg diarahkan saat konsultasi	
2.	22-03-2023	21-03-2023	Kerangka game lebih jelas	
3.	22-03-2023	22-03-2023	Latar belakang dan perancangan	
4.	04-04-2023	04-04-2023	Perbaikan cara penyajian pada bab 2	
5.	16-05-2023	16-05-2023	Perbaikan Format bab 2	
6.	19-05-2023	19-05-2023	sesuaikan bab 2 dengan daftar pustaka	
7.	23-05-2023	23-05-2023	buat apk program	
8.	28-03-2023	28-05-2023	Perbaikan penulisan Bab 3 analisis kebutuhan	
9.	03-06-2023	03-06-2023	perbaikan penulisan hasil pengujian dan kesimpulan	
10.	05-06-2023	05-06-2023	perbaiki daftar pustaka dan lampiran	
11.	31-05-2023	31-05-2023	record 1,2,3 ditambah musuh dalam game	
12.	05-06-2023	05-06-2023	ACC TA dan lengkapi laporan	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

M. Ichsan

Dosen Pembimbing II,

Arfiyansyah, M.Kom

Lampiran 3. Surat Penguji Tugas Akhir

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. (0536) 3224593, 3225515 Fax. (0536) 3225515 Palangka Raya
email : humas@stmikplk.ac.id – website : www.stmikplk.ac.id

PENGUJI TUGAS AKHIR

No. 043/STMIK-4.E.1/AU/VI/2023

Ketua Program Studi Manajemen Informatika STMIK Palangkaraya menugaskan kepada nama-nama berikut :

1. Nama : Agung Prabowo, S.Kom., M.MSI
   NIK : 197603272016107
   Sebagai Ketua
2. Nama : Moch Ichsan,ST., M.Kom
   NIK : 198001192006101
   Sebagai Sekretaris
3. Nama : Arliyana, M. Kom
   NIK : 198510082010002
   Sebagai Anggota

Tim Penguji Tugas Akhir :

Nama	: Rudi Setiyawan
NIM	: E2057401012
Hari / Tanggal	: Sabtu, 24 Juni 2023
Waktu	: 08.00WIB - Selesai
Judul Tugas Akhir	: Pengembangan *Game* Interaktif Dalam memperkenalkan Budaya Dayak Menggunakan *Genre Side Scrolling Adventure*

Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dan dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Palangkaraya, 14 Mei 2023
An. Ketua Prodi Manajemen Informatika,

Sherly Jayanti, ST., M.Cs
NIK. 198501102012004

Tembusan :
1. Kepala Unit Penjaminan Mutu Internal (UPMI)
2. Arsip

Lampiran 4. Berita Acara Ujian Tugas Akhir

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3224593 Fax. 0536-3225515 Palangkaraya
email : humas@stmikplk.ac.id – website : www. stmikplk.ac.id

BERITA ACARA
UJIAN TUGAS AKHIR

Periode (Bulan) : Juni Tahun 2023

1. Hari/Tanggal Ujian : Sabtu / 24 Juni 2023
2. Waktu (Jam) : 08.00 WIB sampai denga 10.00 WIB
3. Nama Mahasiswa : Rudi Setiyawan
4. Nomor Induk Mahasiswa : E2057401012
5. Program Studi : Manajemen Informatika
6. Tahun Angkatan : 2020
7. Judul Tugas Akhir (TA) : Pengembangan *Game* Interaktif Dalam Memperkenalkan Budaya Dayak Menggunkan *Genre Side Scrolling Adventure*

8. Dosen Penguji :

Nama	Nilai	Tanda Tangan
1. Agung Prabowo, S.Kom., M.M.Si	=	(.....)
2. Mohch. Ichsan, ST., M.Kom	=	(.....)
3. Arliyana, M.Kom	=	(.....)

9. Hasil Ujian : **LULUS** / ~~**TIDAK LULUS**~~ *) NILAI = ...

Dengan Perbaikan/ Tanpa ~~Perbaikan~~ *)

10. Catatan Penting : 1. Lama Perbaikan..... hari
    2. Jika lebih dari 1 (satu) bulan dikenakan sanksi berupa denda sebesar Rp. 400.000,- (Empat ratus ribu rupiah) per bulan dari tanggal ujian
    3. Jika lebih dari 3 (tiga) bulan dari tanggal ujian maka hasil ujian dibatal-kan dan wajib mengajukan judul dan pembimbing baru

Palangkaraya, 24 Juni 2023

Mengetahui :
Ketua Program Studi Manajemen Informatika,

Arliyana, M.Kom.
NIK. 198510082010002

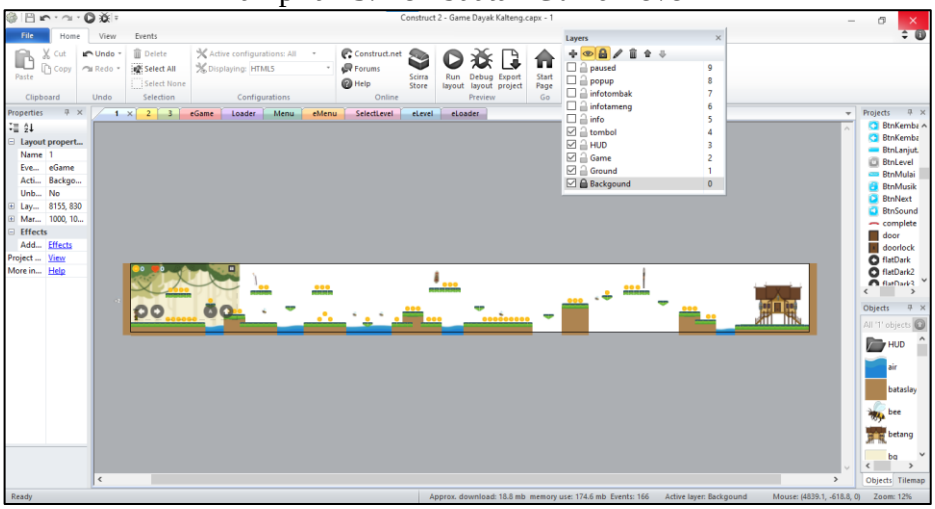
Ketua Penguji,

Agung Prabowo, S.Kom., M.M.Si
NIK. 197603272016107

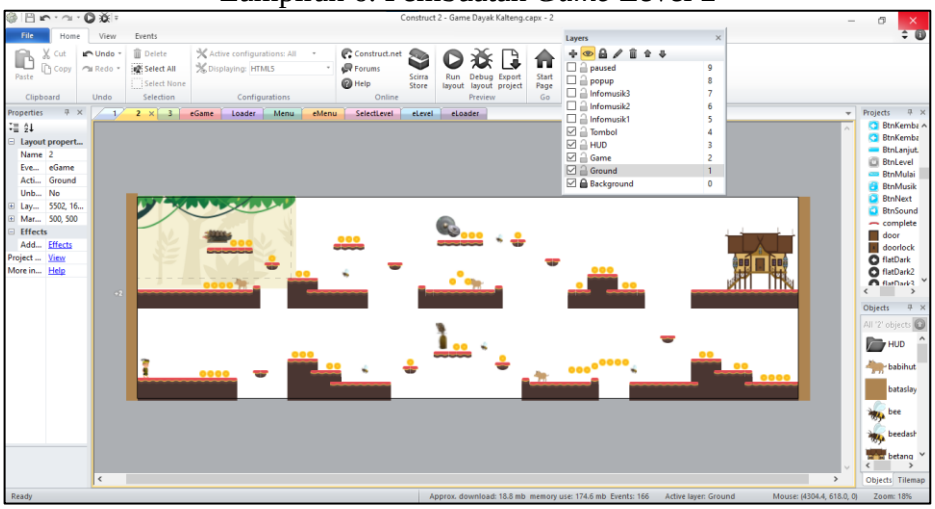
Tembusan :
1. Ketua Prodi Manajemen Informatika
2. Kabag AKMA
3. Mahasiswa yang bersangkutan

Dibawa saat konsultasi perbaikan dengan dosen penguji
**) Coret yang tidak perlu*

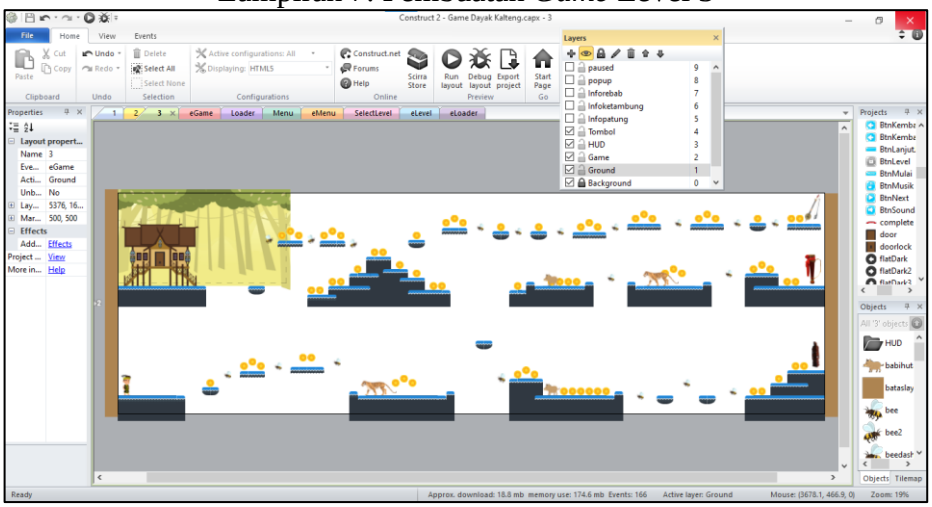
Lampiran 5. Pembuatan *Game* Level 1



Lampiran 6. Pembuatan *Game* Level 2



Lampiran 7. Pembuatan *Game* Level 3



Lampiran 8. Pembuatan Menu Utama *Game*



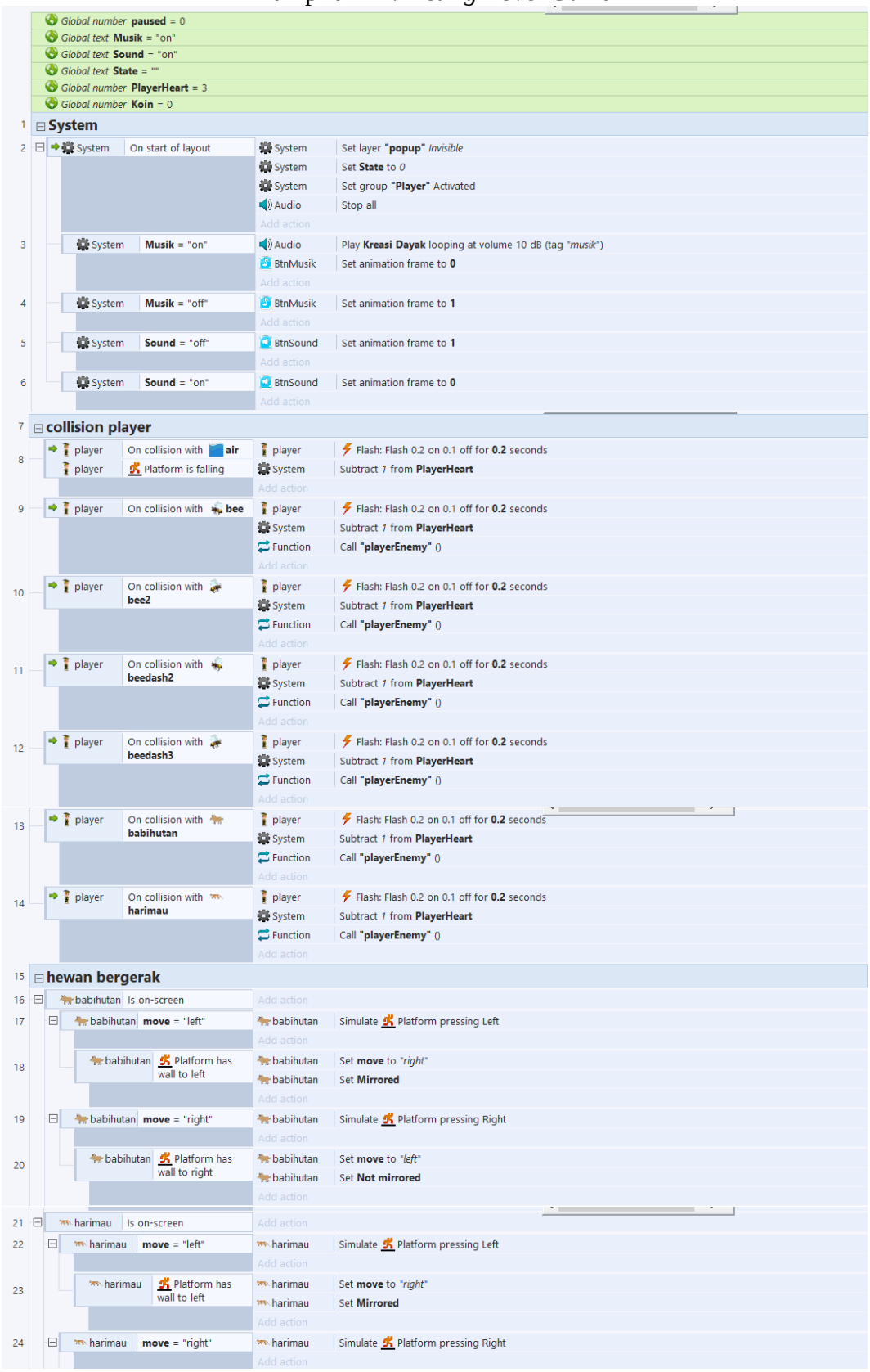
Lampiran 9. Pembuatan Menu Pilih Level

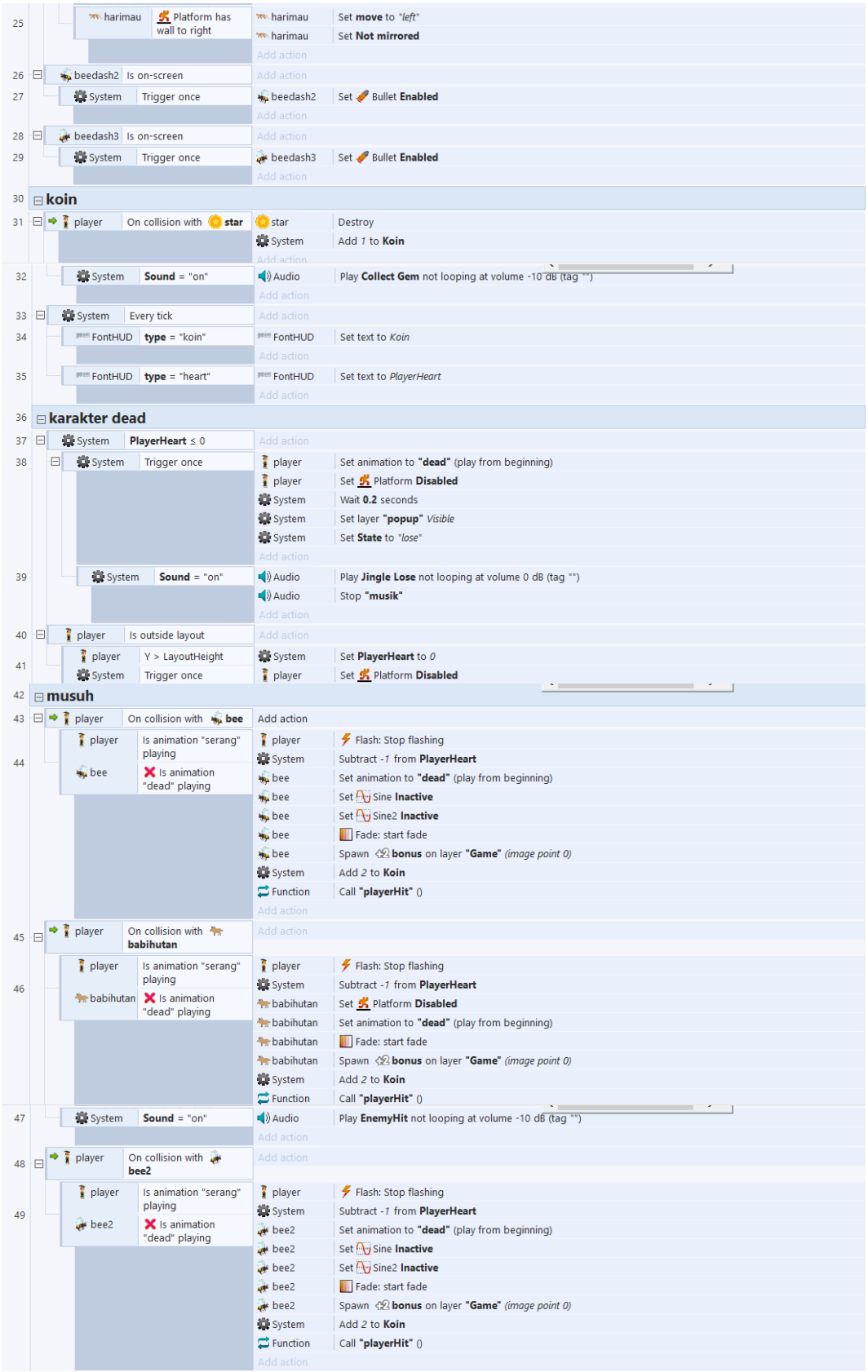


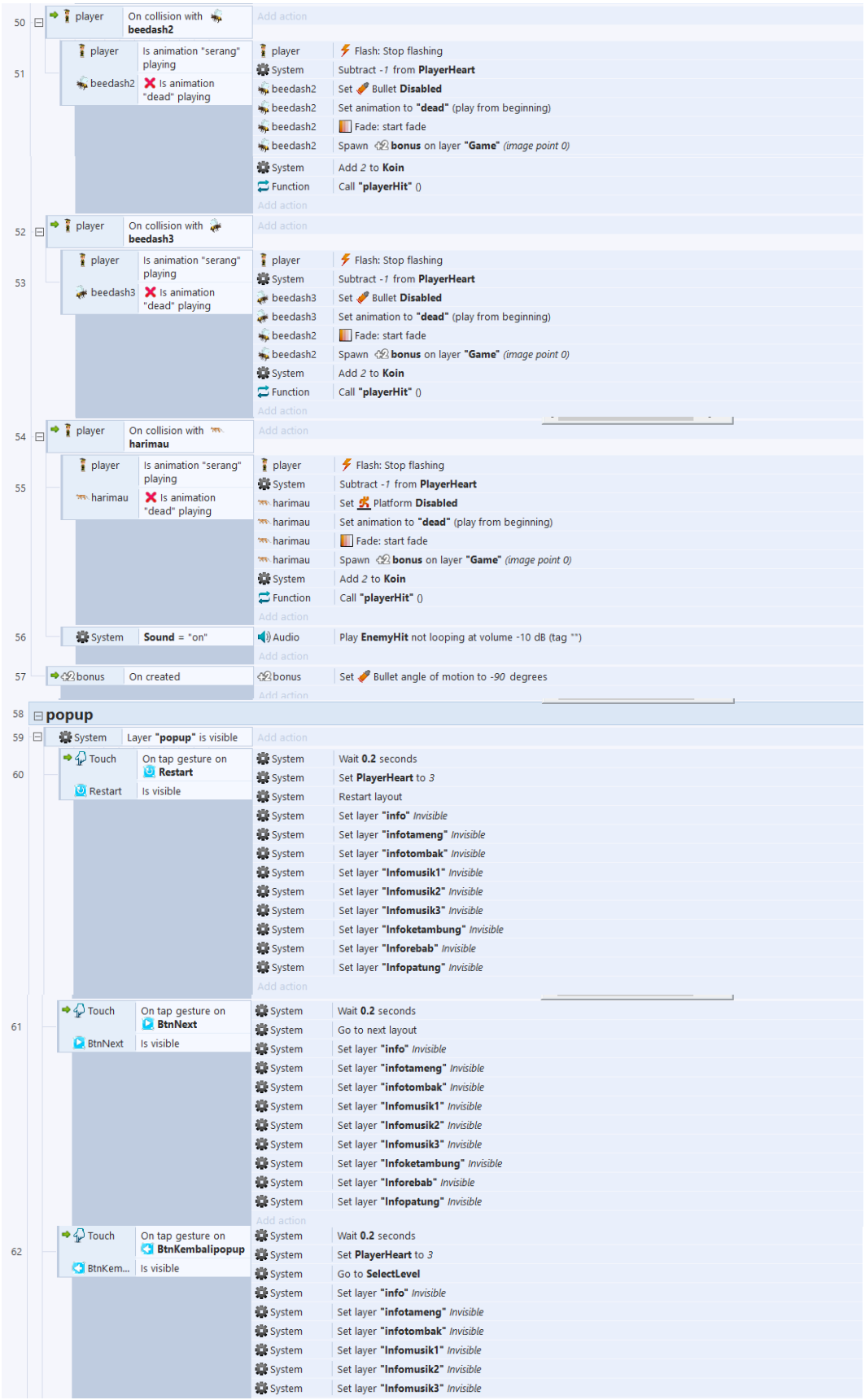
Lampiran 10. Pembuatan Menu *Loading Game*

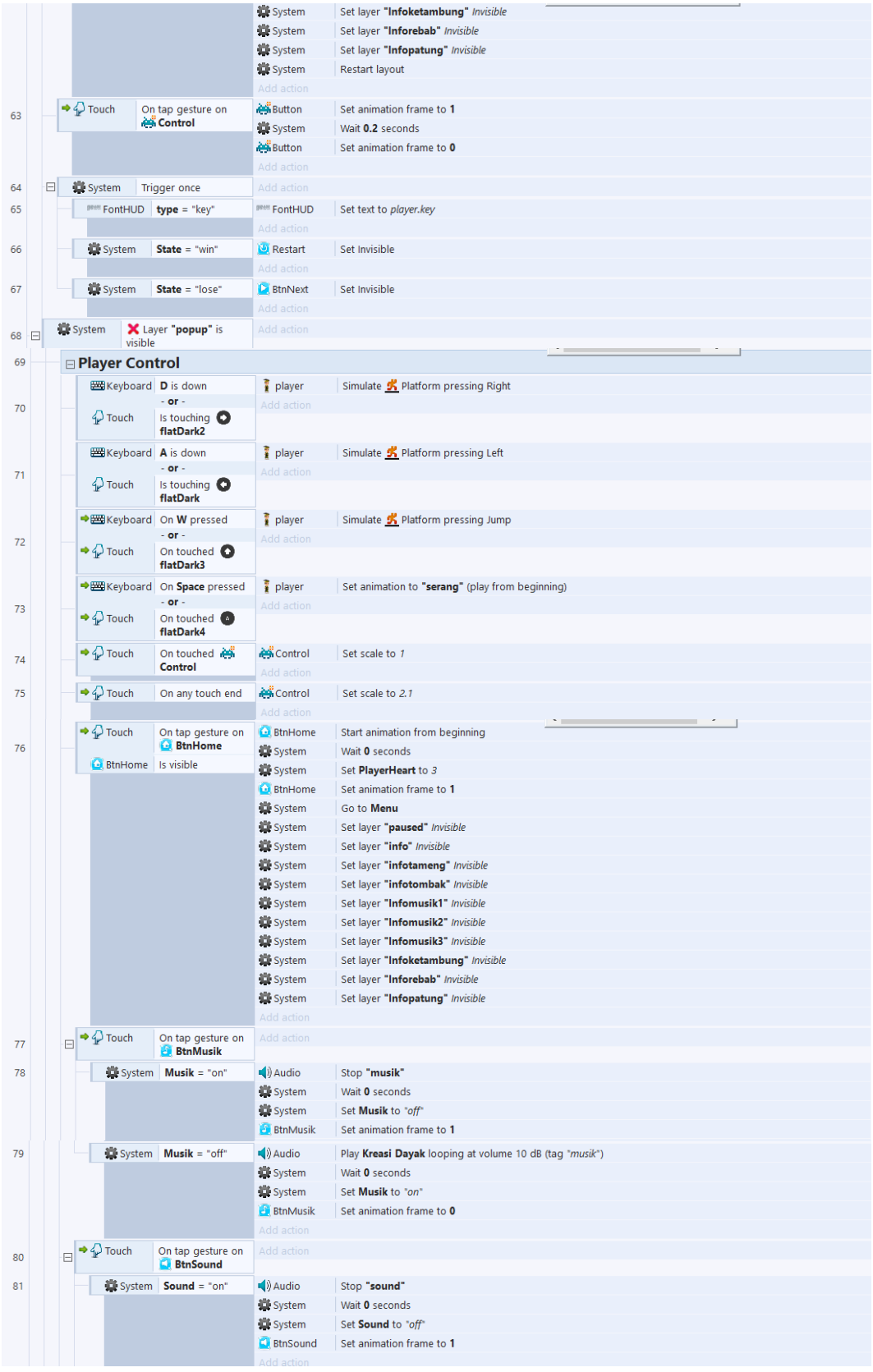


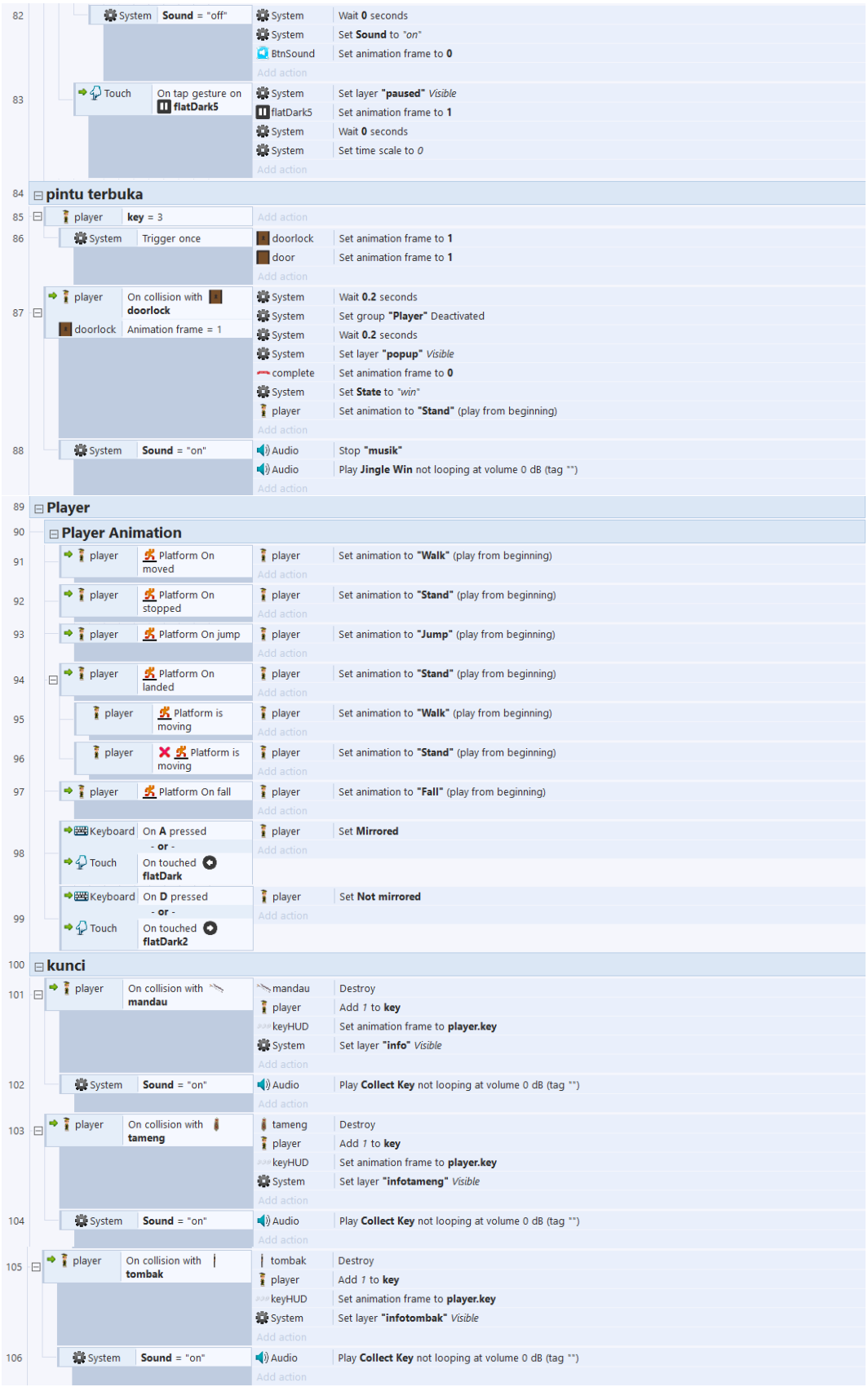
Lampiran 11. *Listing* Level *Game*

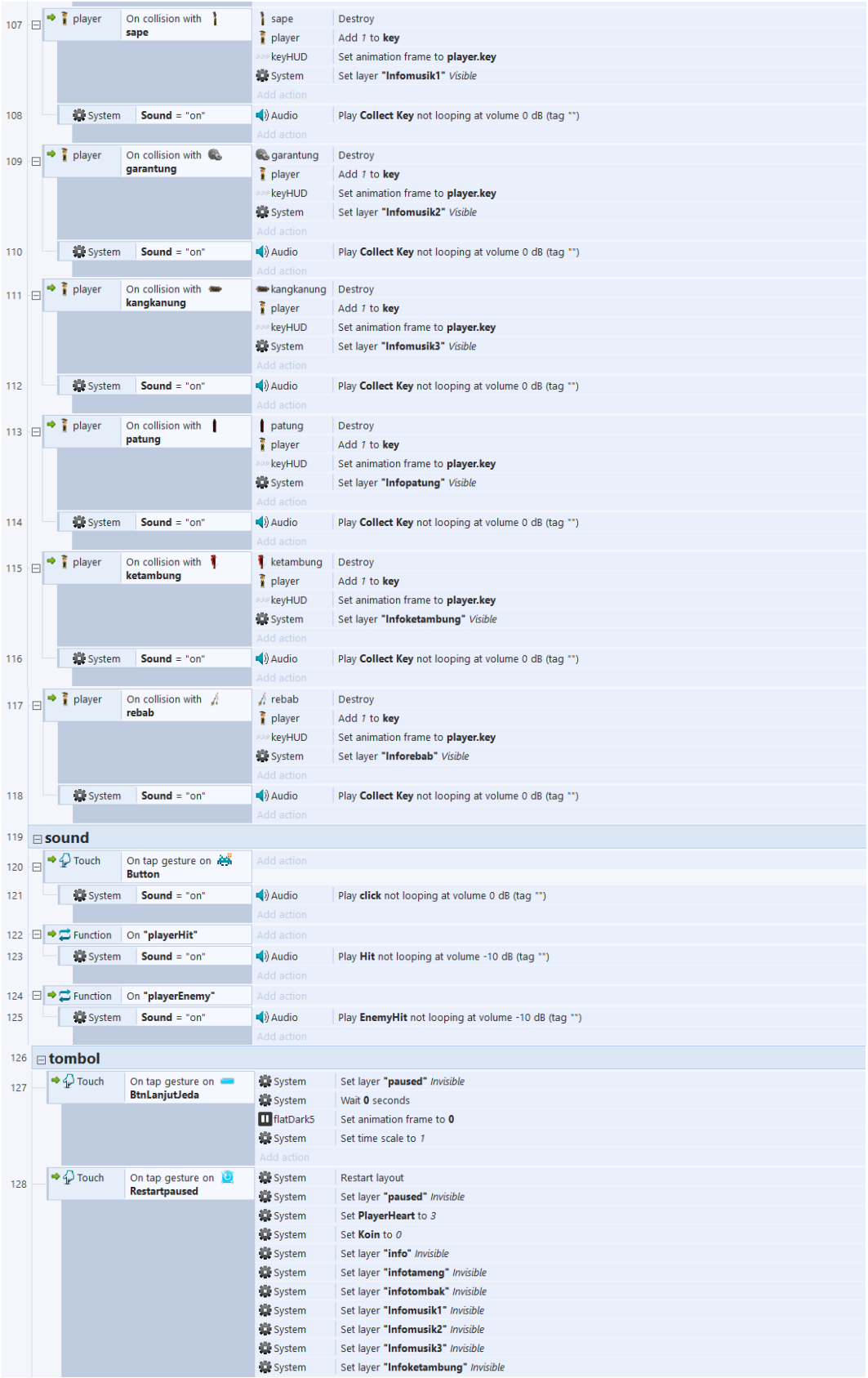


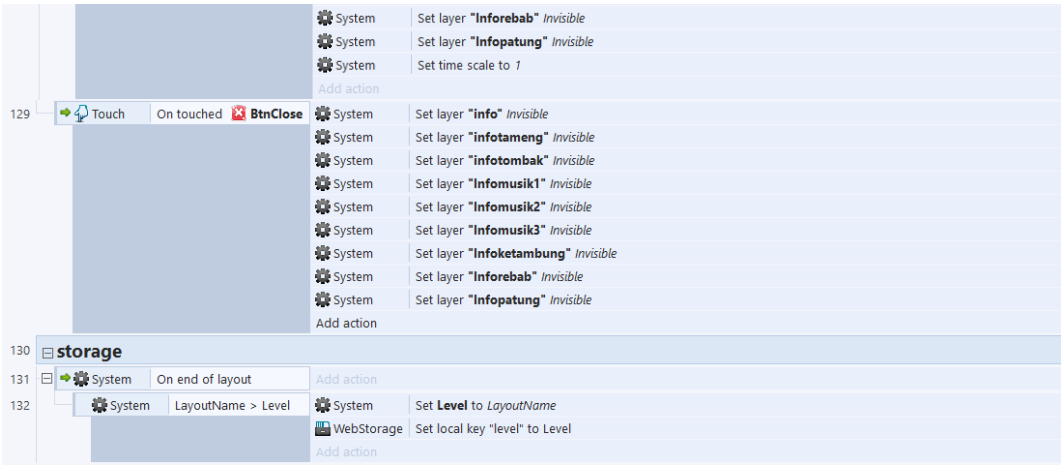

25
harimau
Platform has wall to right
harimau
Set move to "left"
harimau
Set Not mirrored
Add action
26
beedash2
Is on-screen
Add action
27
System
Trigger once
beedash2
Set Bullet Enabled
Add action
28
beedash3
Is on-screen
Add action
29
System
Trigger once
beedash3
Set Bullet Enabled
Add action
30
koin
31
player
On collision with star
star
Destroy
System
Add 1 to Koin
Add action
32
System
Sound = "on"
Audio
Play Collect Gem not looping at volume -10 dB (tag "")
Add action
33
System
Every tick
Add action
34
FontHUD
type = "koin"
FontHUD
Set text to Koin
Add action
35
FontHUD
type = "heart"
FontHUD
Set text to PlayerHeart
Add action
36
karakter dead
37
System
PlayerHeart ≤ 0
Add action
38
System
Trigger once
player
Set animation to "dead" (play from beginning)
player
Set Platform Disabled
System
Wait 0.2 seconds
System
Set layer "popup" Visible
System
Set State to "lose"
Add action
39
System
Sound = "on"
Audio
Play Jingle Lose not looping at volume 0 dB (tag "")
Audio
Stop "musik"
Add action
40
player
Is outside layout
Add action
41
player
Y > LayoutHeight
System
Set PlayerHeart to 0
System
Trigger once
player
Set Platform Disabled
42
musuh
43
player
On collision with bee
Add action
44
player
Is animation "serang" playing
bee
Is animation "dead" playing
player
Flash: Stop flashing
System
Subtract -1 from PlayerHeart
bee
Set animation to "dead" (play from beginning)
bee
Set Sine Inactive
bee
Set Sine2 Inactive
bee
Fade: start fade
bee
Spawn bonus on layer "Game" (image point 0)
System
Add 2 to Koin
Function
Call "playerHit" ()
Add action
45
player
On collision with babihutan
Add action
46
player
Is animation "serang" playing
babihutan
Is animation "dead" playing
player
Flash: Stop flashing
System
Subtract -1 from PlayerHeart
babihutan
Set Platform Disabled
babihutan
Set animation to "dead" (play from beginning)
babihutan
Fade: start fade
babihutan
Spawn bonus on layer "Game" (image point 0)
System
Add 2 to Koin
Function
Call "playerHit" ()
47
System
Sound = "on"
Audio
Play EnemyHit not looping at volume -10 dB (tag "")
Add action
48
player
On collision with bee2
Add action
49
player
Is animation "serang" playing
bee2
Is animation "dead" playing
player
Flash: Stop flashing
System
Subtract -1 from PlayerHeart
bee2
Set animation to "dead" (play from beginning)
bee2
Set Sine Inactive
bee2
Set Sine2 Inactive
bee2
Fade: start fade
bee2
Spawn bonus on layer "Game" (image point 0)
System
Add 2 to Koin
Function
Call "playerHit" ()
Add action


50
player
On collision with beedash2
Add action
51
player
Is animation "serang" playing
beedash2
Is animation "dead" playing
player
Flash: Stop flashing
System
Subtract -1 from PlayerHeart
beedash2
Set Bullet Disabled
beedash2
Set animation to "dead" (play from beginning)
beedash2
Fade: start fade
beedash2
Spawn bonus on layer "Game" (image point 0)
System
Add 2 to Koin
Function
Call "playerHit" ()
Add action
52
player
On collision with beedash3
Add action
53
player
Is animation "serang" playing
beedash3
Is animation "dead" playing
player
Flash: Stop flashing
System
Subtract -1 from PlayerHeart
beedash3
Set Bullet Disabled
beedash3
Set animation to "dead" (play from beginning)
beedash2
Fade: start fade
beedash2
Spawn bonus on layer "Game" (image point 0)
System
Add 2 to Koin
Function
Call "playerHit" ()
Add action
54
player
On collision with harimau
Add action
55
player
Is animation "serang" playing
harimau
Is animation "dead" playing
player
Flash: Stop flashing
System
Subtract -1 from PlayerHeart
harimau
Set Platform Disabled
harimau
Set animation to "dead" (play from beginning)
harimau
Fade: start fade
harimau
Spawn bonus on layer "Game" (image point 0)
System
Add 2 to Koin
Function
Call "playerHit" ()
Add action
56
System
Sound = "on"
Audio
Play EnemyHit not looping at volume -10 dB (tag "")
Add action
57
bonus
On created
bonus
Set Bullet angle of motion to -90 degrees
Add action
58
popup
59
System
Layer "popup" is visible
Add action
60
Touch
On tap gesture on Restart
Restart
Is visible
System
Wait 0.2 seconds
System
Set PlayerHeart to 3
System
Restart layout
System
Set layer "info" Invisible
System
Set layer "infotameng" Invisible
System
Set layer "infotombak" Invisible
System
Set layer "Infomusik1" Invisible
System
Set layer "Infomusik2" Invisible
System
Set layer "Infomusik3" Invisible
System
Set layer "Infoketambung" Invisible
System
Set layer "Inforebab" Invisible
System
Set layer "Infopatung" Invisible
Add action
61
Touch
On tap gesture on BtnNext
BtnNext
Is visible
System
Wait 0.2 seconds
System
Go to next layout
System
Set layer "info" Invisible
System
Set layer "infotameng" Invisible
System
Set layer "infotombak" Invisible
System
Set layer "Infomusik1" Invisible
System
Set layer "Infomusik2" Invisible
System
Set layer "Infomusik3" Invisible
System
Set layer "Infoketambung" Invisible
System
Set layer "Inforebab" Invisible
System
Set layer "Infopatung" Invisible
Add action
62
Touch
On tap gesture on BtnKembalipopup
BtnKem...
Is visible
System
Wait 0.2 seconds
System
Set PlayerHeart to 3
System
Go to SelectLevel
System
Set layer "info" Invisible
System
Set layer "infotameng" Invisible
System
Set layer "infotombak" Invisible
System
Set layer "Infomusik1" Invisible
System
Set layer "Infomusik2" Invisible
System
Set layer "Infomusik3" Invisible

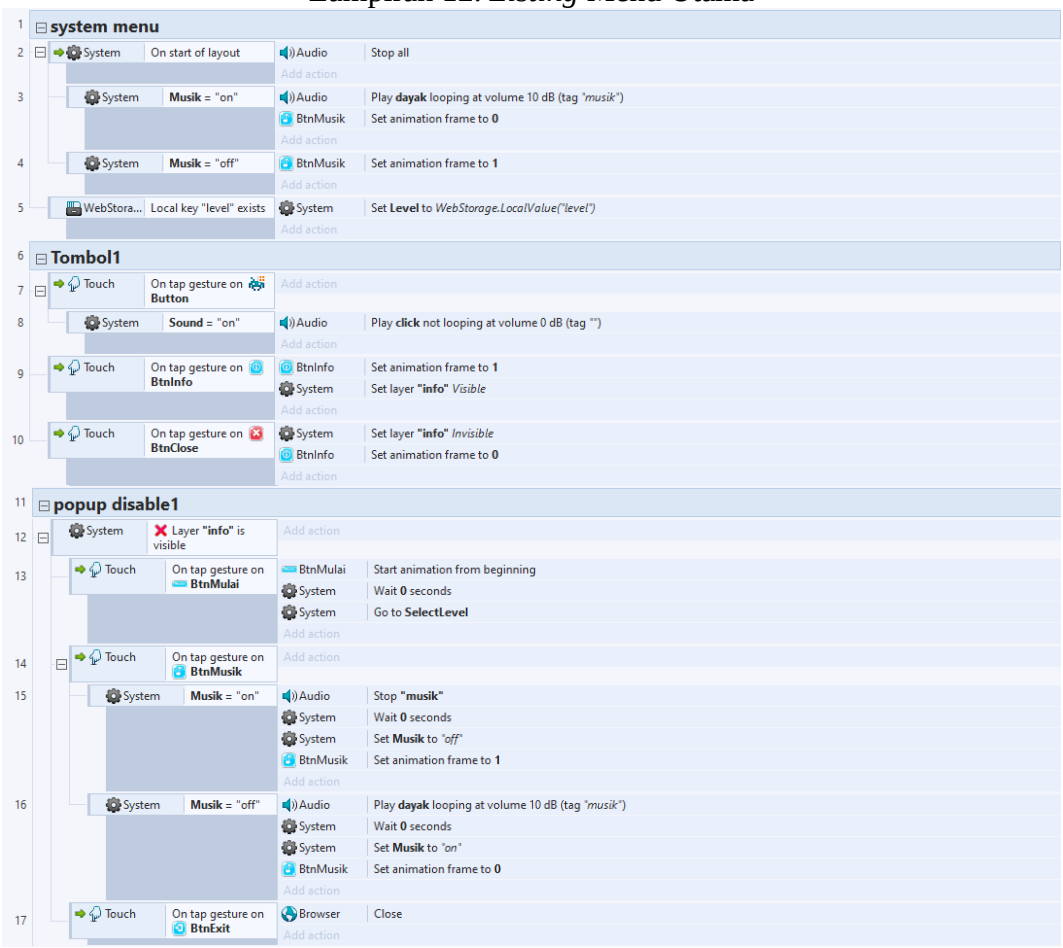

System Set layer "Infoketambung" Invisible
System Set layer "Inforebab" Invisible
System Set layer "Infopatung" Invisible
System Restart layout
Add action
63 Touch On tap gesture on Control
Button Set animation frame to 1
System Wait 0.2 seconds
Button Set animation frame to 0
Add action
64 System Trigger once
Add action
65 FontHUD type = "key"
FontHUD Set text to player.key
Add action
66 System State = "win"
Restart Set Invisible
Add action
67 System State = "lose"
BtnNext Set Invisible
Add action
68 System Layer "popup" is visible
Add action
69 Player Control
Keyboard D is down
- or -
70 Touch Is touching flatDark2
player Simulate Platform pressing Right
Add action
Keyboard A is down
- or -
71 Touch Is touching flatDark
player Simulate Platform pressing Left
Add action
Keyboard On W pressed
- or -
72 Touch On touched flatDark3
player Simulate Platform pressing Jump
Add action
Keyboard On Space pressed
- or -
73 Touch On touched flatDark4
player Set animation to "serang" (play from beginning)
Add action
74 Touch On touched Control
Control Set scale to 1
Add action
75 Touch On any touch end
Control Set scale to 2.1
Add action
76 Touch On tap gesture on BtnHome
BtnHome Is visible
BtnHome Start animation from beginning
System Wait 0 seconds
System Set PlayerHeart to 3
BtnHome Set animation frame to 1
System Go to Menu
System Set layer "paused" Invisible
System Set layer "info" Invisible
System Set layer "infotameng" Invisible
System Set layer "infotombak" Invisible
System Set layer "Infomusik1" Invisible
System Set layer "Infomusik2" Invisible
System Set layer "Infomusik3" Invisible
System Set layer "Infoketambung" Invisible
System Set layer "Inforebab" Invisible
System Set layer "Infopatung" Invisible
Add action
77 Touch On tap gesture on BtnMusik
Add action
78 System Musik = "on"
Audio Stop "musik"
System Wait 0 seconds
System Set Musik to "off"
BtnMusik Set animation frame to 1
79 System Musik = "off"
Audio Play Kreasi Dayak looping at volume 10 dB (tag "musik")
System Wait 0 seconds
System Set Musik to "on"
BtnMusik Set animation frame to 0
Add action
80 Touch On tap gesture on BtnSound
Add action
81 System Sound = "on"
Audio Stop "sound"
System Wait 0 seconds
System Set Sound to "off"
BtnSound Set animation frame to 1
Add action


82
System Sound = "off"
System Wait 0 seconds
System Set Sound to "on"
BtnSound Set animation frame to 0
Add action
83
Touch On tap gesture on flatDark5
System Set layer "paused" Visible
flatDark5 Set animation frame to 1
System Wait 0 seconds
System Set time scale to 0
Add action
84
pintu terbuka
85
player key = 3
Add action
86
System Trigger once
doorlock Set animation frame to 1
door Set animation frame to 1
Add action
87
player On collision with doorlock
doorlock Animation frame = 1
System Wait 0.2 seconds
System Set group "Player" Deactivated
System Wait 0.2 seconds
System Set layer "popup" Visible
complete Set animation frame to 0
System Set State to "win"
player Set animation to "Stand" (play from beginning)
Add action
88
System Sound = "on"
Audio Stop "musik"
Audio Play Jingle Win not looping at volume 0 dB (tag "")
Add action
89
Player
90
Player Animation
91
player Platform On moved
player Set animation to "Walk" (play from beginning)
Add action
92
player Platform On stopped
player Set animation to "Stand" (play from beginning)
Add action
93
player Platform On jump
player Set animation to "Jump" (play from beginning)
Add action
94
player Platform On landed
player Set animation to "Stand" (play from beginning)
Add action
95
player Platform is moving
player Set animation to "Walk" (play from beginning)
Add action
96
player Platform is moving
player Set animation to "Stand" (play from beginning)
Add action
97
player Platform On fall
player Set animation to "Fall" (play from beginning)
Add action
98
Keyboard On A pressed
- or -
Touch On touched flatDark
player Set Mirrored
Add action
99
Keyboard On D pressed
- or -
Touch On touched flatDark2
player Set Not mirrored
Add action
100
kunci
101
player On collision with mandau
mandau Destroy
player Add 1 to key
keyHUD Set animation frame to player.key
System Set layer "info" Visible
Add action
102
System Sound = "on"
Audio Play Collect Key not looping at volume 0 dB (tag "")
Add action
103
player On collision with tameng
tameng Destroy
player Add 1 to key
keyHUD Set animation frame to player.key
System Set layer "infotameng" Visible
Add action
104
System Sound = "on"
Audio Play Collect Key not looping at volume 0 dB (tag "")
Add action
105
player On collision with tombak
tombak Destroy
player Add 1 to key
keyHUD Set animation frame to player.key
System Set layer "infotombak" Visible
Add action
106
System Sound = "on"
Audio Play Collect Key not looping at volume 0 dB (tag "")
Add action

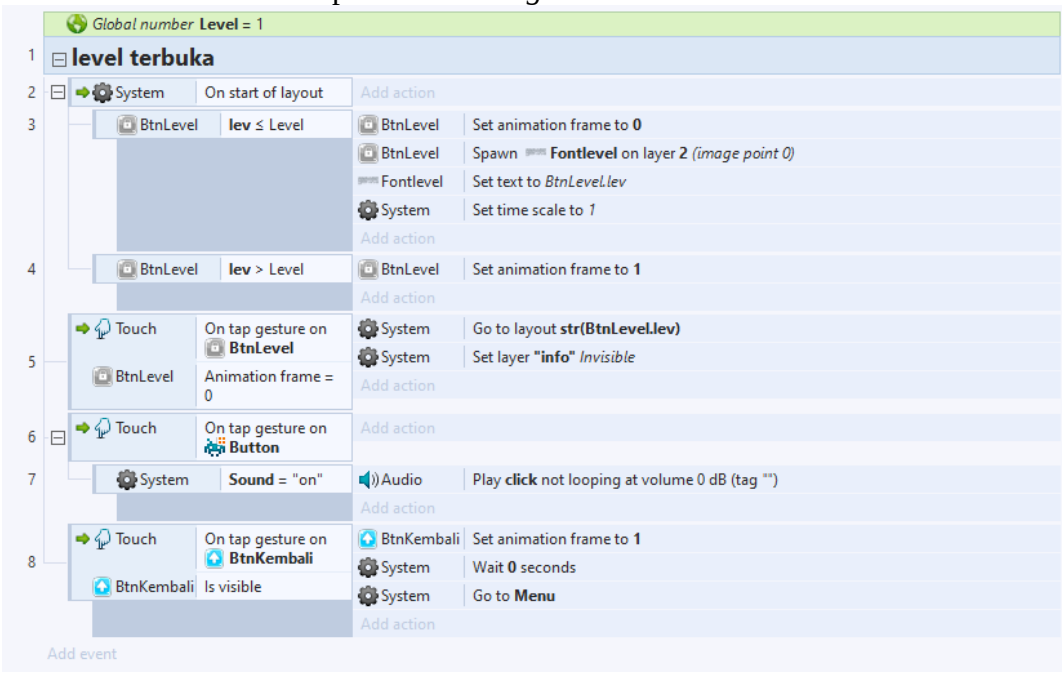

107 player On collision with sape
sape Destroy
player Add 1 to key
keyHUD Set animation frame to player.key
System Set layer "Infomusik1" Visible
Add action
108 System Sound = "on"
Audio Play Collect Key not looping at volume 0 dB (tag "")
Add action
109 player On collision with garantung
garantung Destroy
player Add 1 to key
keyHUD Set animation frame to player.key
System Set layer "Infomusik2" Visible
Add action
110 System Sound = "on"
Audio Play Collect Key not looping at volume 0 dB (tag "")
Add action
111 player On collision with kangkanung
kangkanung Destroy
player Add 1 to key
keyHUD Set animation frame to player.key
System Set layer "Infomusik3" Visible
Add action
112 System Sound = "on"
Audio Play Collect Key not looping at volume 0 dB (tag "")
Add action
113 player On collision with patung
patung Destroy
player Add 1 to key
keyHUD Set animation frame to player.key
System Set layer "Infopatung" Visible
Add action
114 System Sound = "on"
Audio Play Collect Key not looping at volume 0 dB (tag "")
Add action
115 player On collision with ketambung
ketambung Destroy
player Add 1 to key
keyHUD Set animation frame to player.key
System Set layer "Infoketambung" Visible
Add action
116 System Sound = "on"
Audio Play Collect Key not looping at volume 0 dB (tag "")
Add action
117 player On collision with rebab
rebab Destroy
player Add 1 to key
keyHUD Set animation frame to player.key
System Set layer "Inforebab" Visible
Add action
118 System Sound = "on"
Audio Play Collect Key not looping at volume 0 dB (tag "")
Add action
119 sound
120 Touch On tap gesture on Button
Add action
121 System Sound = "on"
Audio Play click not looping at volume 0 dB (tag "")
Add action
122 Function On "playerHit"
Add action
123 System Sound = "on"
Audio Play Hit not looping at volume -10 dB (tag "")
Add action
124 Function On "playerEnemy"
Add action
125 System Sound = "on"
Audio Play EnemyHit not looping at volume -10 dB (tag "")
Add action
126 tombol
127 Touch On tap gesture on BtnLanjutJeda
System Set layer "paused" Invisible
System Wait 0 seconds
flatDark5 Set animation frame to 0
System Set time scale to 1
Add action
128 Touch On tap gesture on Restartpaused
System Restart layout
System Set layer "paused" Invisible
System Set PlayerHeart to 3
System Set Koin to 0
System Set layer "info" Invisible
System Set layer "infotameng" Invisible
System Set layer "infotombak" Invisible
System Set layer "Infomusik1" Invisible
System Set layer "Infomusik2" Invisible
System Set layer "Infomusik3" Invisible
System Set layer "Infoketambung" Invisible



Lampiran 12. *Listing* Menu Utama



Lampiran 13. *Listing* Menu *Select* Level



Lampiran 14. *Listing* Menu *Loader Game*

