

PEMBUATAN ASET 2D GRAFIS *GAMEPLAY* ULAR TANGGA

BERGENRE STRATEGI

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan

Mencapai Derajat Sarjana S-1



Disusun oleh :

WITO GUSTI ANDO

20150140007

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA

2020

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Wito Gusti Ando
NIM : 20150140007
Program Studi : Teknologi Infomasi
Fakultas : Teknik
Jenis Karya : Skripsi
Judul Karya : Pembuatan aset 2D grafis Game Ular Tangga Bergenre Strategi

Menyatakan dengan benar dan tanpa paksaan bahwa:

1. Karya ini adalah asli hasil karya saya sendiri dengan arahan dan bimbingan dosen pembimbing dan merupakan sebagian hasil dari penelitian di Universitas Muhammadiyah Yogyakarta dengan :

Judul : Pembuatan aset inside the game 2D grafis Game Ular Tangga Bergenre Strategi

Sumber dana : Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

Tahun : 2019-2020

Ketua Penelitian : Reza Giga Isnanda, S.T., M.Sc.

2. Karya ini tidak memuat hasil karya orang lain kecuali acuan atau kutipan yang telah disebutkan sumbernya.
3. Karya ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik (sarjana, magister dan atau doktor) di Universitas Muhammadiyah Yogyakarta atau institusi lainnya.
4. Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui memberikan hak kepada dosen pembimbing dan Universitas Muhammadiyah Yogyakarta untuk menyimpan, menggunakan dan mengelola karya ini dan perangkat lainnya (jika ada) serta mempublikasikannya dalam bentuk lain, baik itu semua ataupun sebagian dengan tetap mencantumkan nama saya.

Yogyakarta, 10 September 2020

Yang Menyatakan,



DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN I.....	i
HALAMAN PENGESAHAN II	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
INTISARI	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan penelitian.....	3
1.5. Manfaat Penelitian	4
1.6. Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Tinjauan Pustaka	5
2.1.1 Pembuatan <i>game</i> ular tangga genre strategi.....	5
2.1.2 Pentingnya Aset.....	6
2.1.3 Pentingnya Tema	7
2.2 Landasan teori	7
2.2.1 Aset 2D grafis	7
2.2.2 GDLC	8
2.2.3 CorelDrawX8.....	8
2.2.4 Unity	8
BAB III METODE PENELITIAN.....	9
3.1. Metode Penelitian	9
3.2. Pencarian tema	10
3.3 Production tema	11
3.3.1 Ular	11

3.3.2	Tangga.....	12
3.3.3	Pion.....	13
3.3.4	<i>Board</i>	14
3.4	Survey 1.....	15
3.4.3	Prosedur survey 1.....	16
3.4.4	Hasil survey 1.....	16
3.5	Production tema.....	17
3.5.1	Ular, tangga, pion dan <i>board</i>	17
3.6	Survey 2.....	19
3.6.1	Hasil survey 2.....	19
3.7	Implementasi pada unity.....	19
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		20
4.1	List aset 2D grafis.....	20
4.2	<i>Produce</i> aset 2D grafis <i>Aesthetics</i>	22
4.2.1	<i>Board</i>	23
4.2.2	Pion.....	23
4.2.3	Meteor.....	24
4.2.4	Roket.....	24
4.2.5	Dadu.....	25
4.2.6	Poin bar.....	25
4.2.7	Kartu dasar.....	26
4.2.8	Kartu Meteor.....	27
4.2.9	Kartu Roket.....	27
4.2.10	Kartu <i>Stun</i>	28
4.2.11	Kartu <i>stealth</i>	28
4.2.12	Kartu Bom ular dan tangga.....	28
4.2.13	Kartu bom pion.....	29
4.2.14	Tombol.....	29
4.2.15	Status bar.....	30
4.2.16	<i>Win</i> dan <i>Lose</i> logo.....	30
4.3	<i>Testing</i> pada Unity.....	30
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		34
5.1	Kesimpulan.....	34
5.2	Saran.....	34

DAFTAR PUSTAKA	35
LAMPIRAN	37
Aset 2D grafis yang sudah di buat yaitu sebagai berikut :	37
1. <i>Board</i>	37
2. Pion	37
3. Meteor	37
4. Roket.....	38
5. Dadu	38
6. Poin bar	38
7. Kartu.....	39
8. <i>Win dan Lose</i> logo.....	42
9. Tombol.....	42
10. Status player	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Metode penelitian.....	9
Gambar 3. 2 Base Ular	11
Gambar 3. 3 Konsep Ular.....	12
Gambar 3. 4 Base Tangga.....	12
Gambar 3. 5 Konsep Tangga.....	13
Gambar 3. 6 Base Pion	13
Gambar 3. 7 Konsep Pion	14
Gambar 3. 8 Base Board	14
Gambar 3. 9 Konsep Board.....	15
Gambar 3. 10 Grafik Genre Game Hasil Survey 1	17
Gambar 3. 11 Ular, Tangga, Pion dan Board Culture (Indonesia)	18
Gambar 3. 12 Ular, Tangga, Pion dan Board Space.....	18
Gambar 3. 13 Ular, Tangga, Pion dan Board Jungle.....	18
Gambar 3. 14 Grafik Genre Game Hasil Survey 2.....	19
Gambar 4. 1 <i>Board</i>	23
Gambar 4. 2 Pion	23
Gambar 4. 3 Pion didalam board	23
Gambar 4. 4 Meteor.....	24
Gambar 4. 5 Meteor ekor 2	24
Gambar 4. 6 Roket.....	24
Gambar 4. 7 Roket ekor 2	25
Gambar 4. 8 Dadu.....	25
Gambar 4. 9 Poin bar.....	25
Gambar 4. 10 <i>Background</i> kartu, kartu dasar lv 1-3, dan layer kartu kosong	26
Gambar 4. 11 Kartu Meteor lv 1-3, kartu meteor 2 arah.....	27
Gambar 4. 12 Kartu Roket lv 1-3, kartu roket 2 arah.....	27
Gambar 4. 13 Kartu Stun.....	28
Gambar 4. 14 Kartu Stealth.....	28
Gambar 4. 15 Kartu bom Meteor & Roket	28
Gambar 4. 16 Kartu bom pion	29
Gambar 4. 17 Tombol.....	29
Gambar 4. 18 Status bar	30
Gambar 4. 19 <i>Win</i> dan <i>Lose</i> logo.....	30
Gambar 4. 20 Tampilan in game GDD	31
Gambar 4. 21 Tampilan saat proses input aset ke unity	31
Gambar 4. 22 Tampilan in game Unity awal bermain	32
Gambar 4. 23 Tampilan in game Unity ditengah permainan	32
Gambar 4. 24 Tampilan in game ketika menang.....	33
Gambar 4. 25 Tampilan in game ketika kalah	33

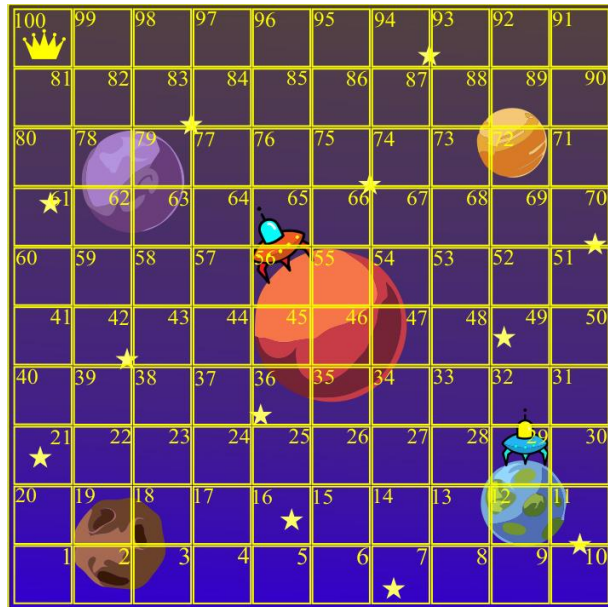
DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tabel Tema Game.....	10
Tabel 4. 1 Daftar List Aset.....	20

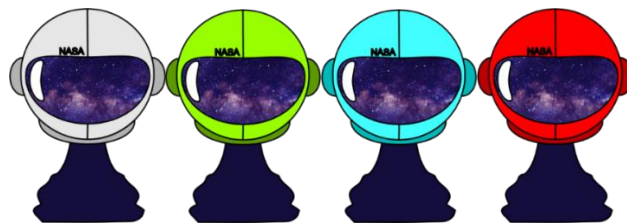
LAMPIRAN

Aset 2D grafis yang sudah di buat yaitu sebagai berikut :

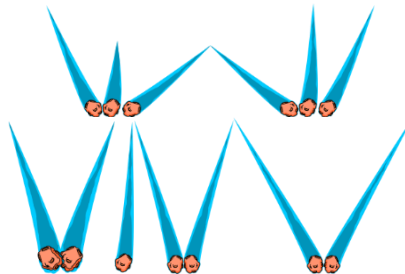
1. Board

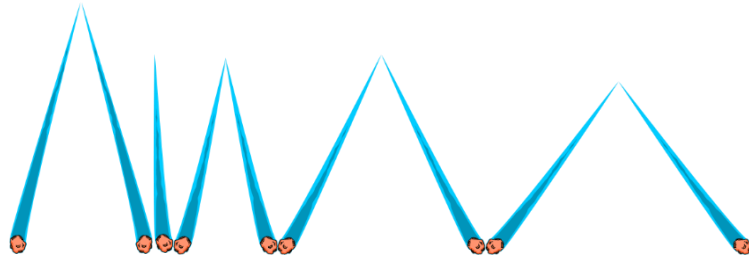


2. Pion

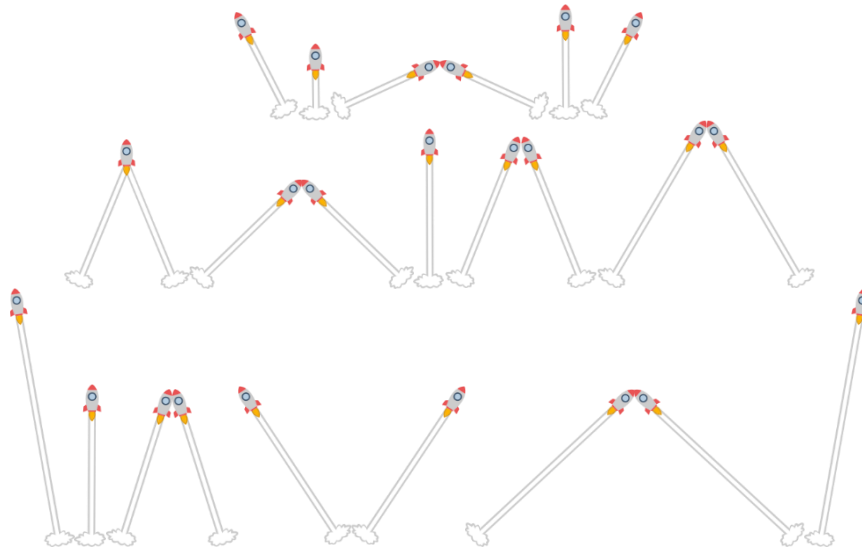


3. Meteor





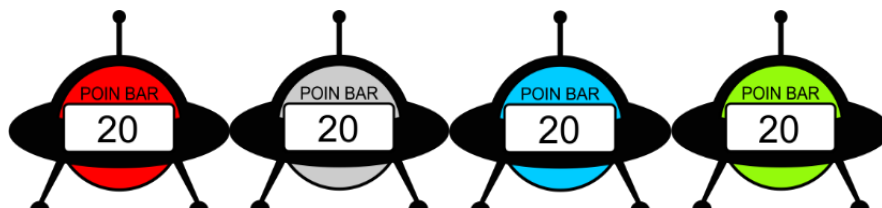
4. Roket



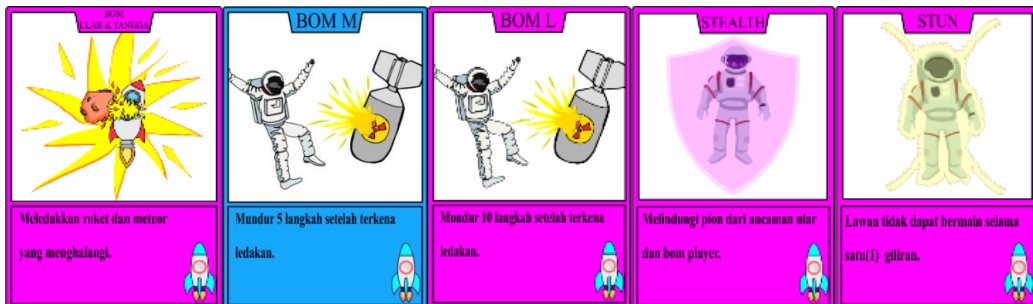
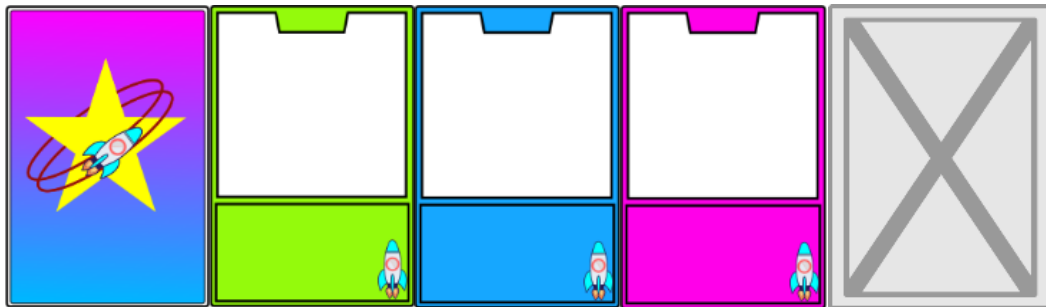
5. Dadu









6. Poin bar








7. Kartu



ROKET 	ROKET 	ROKET 	ROKET 	ROKET 
Terbang 3 kotak ke atas (↑3)	Terbang 3 kotak keatas, dan berbelok 1 kotak kekiri (↑3, ←)	Terbang 3 kotak keatas, dan berbelok 1 kotak kekanan (↑3, →)	Terbang 3 kotak keatas, dan berbelok 2 kotak kekiri (↑3, ←2)	Terbang 3 kotak keatas, dan berbelok 2 kotak kekanan (↑3, →2)
ROKET 				
Lepas landas dari 2 arah, Meluncur 3 Kotak ke atas (↑3)				

ROKET 	ROKET 	ROKET 	ROKET 	ROKET 
Terbang 4 kotak ke atas (↑4)	Terbang 4 kotak keatas, dan berbelok 1 kotak kekiri (↑4, ←)	Terbang 4 kotak keatas, dan berbelok 1 kotak kekanan (↑4, →)	Terbang 4 kotak keatas, dan berbelok 2 kotak kekiri (↑4, ←2)	Terbang 4 kotak keatas, dan berbelok 2 kotak kekanan (↑4, →2)
ROKET 	ROKET 	ROKET 	ROKET 	
Terbang 4 kotak keatas, dan berbelok 3 kotak kekiri (↑4, ←3)	Terbang 4 kotak keatas, dan berbelok 3 kotak kekanan (↑4, →3)	Terbang 5 kotak keatas, dan berbelok 1 kotak kekiri (↑5, ←)	Terbang 5 kotak keatas, dan berbelok 1 kotak kekanan (↑5, →)	

METEOR 	METEOR 	METEOR 	METEOR 	METEOR 
Tertabrak meteor terpentil 1 kotak ke bawah (↓)	Tertabrak meteor terpentil 1 Kotak ke bawah, 2 Kotak Ke kiri (↓, ←2)	Tertabrak meteor terpentil 1 Kotak ke bawah, 2 Kotak Ke kanan (↓, →2)	Tertabrak meteor terpentil 2 kotak ke bawah (↓2)	Tertabrak meteor terpentil 2 Kotak ke bawah, 1 Kotak Ke kiri (↓2, ←)

METEOR


Tertabrak meteor terpentil
2 Kotak ke bawah,
1 Kotak Ke kanan (↓2, →)

METEOR 	METEOR 	METEOR 	METEOR 	METEOR 
Tertabrak meteor terpentil 3 kotak ke bawah (↓3)	Tertabrak meteor terpentil 3 kotak ke bawah, 1 kotak ke kiri (↓3, ←)	Tertabrak meteor terpentil 3 Kotak ke bawah, 1 Kotak Ke kanan (↓3, →)	Tertabrak meteor terpentil 3 Kotak ke bawah, 2 Kotak Ke kiri (↓3, ←2)	Tertabrak meteor terpentil 3 Kotak ke bawah, 2 Kotak Ke kanan (↓3, →2)

METEOR

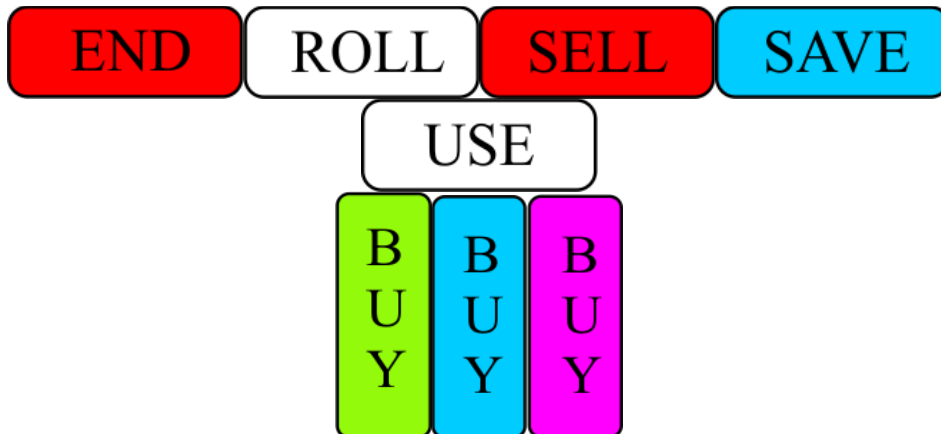

2 meteor bertabrakan
jatuh tak beraturan turun 3 kotak
Kotak ke bawah (↓3)



8. Win dan Lose logo



9. Tombol



10. Status player

