

**PEMBUATAN ASET ANIMASI DAN SUARA PADA GAME
ULAR TANGGA GENRE STRATEGI**

SKRIPSI



Disusun oleh :

ADI YOGTA PUTRA

20160140004

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA**

2023

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Adi Yogta Putra
NIM : 20160140004
Program Studi : Teknologi Informasi
Fakultas : Teknik

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul “**Pembuatan Aset Animasi dan Suara pada Game Ular Tangga Genre Strategi**” tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat tertulis atau yang diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Yogyakarta, 22 Juli 2023

Yang Menyatakan,



Adi Yogta Putra

MOTTO

“Jangan pergi mengikuti kemana jalan akan berujung. Buat jalanmu sendiri dan tinggalkanlah jejak.”

Ralph Waldo Emerson

“Jika seseorang sudah bertekad, mereka pasti bisa melakukan apapun.”

Honoka Kousaka

HALAMAN PERSEMBAHAN

“Saya mempersembahkan skripsi ini untuk Orang Tua saya (Pak Bos Wakid & Bu Warsih), Kakak, Adik, dan Semua Teman dan Rekan yang telah membantu dan menyemangati saya.” Terimakasih selalu memberikan doa terbaik untuk ananda dan memberi dukungan dalam kondisi apapun yang sedang ananda hadapi.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT. Atas limpahan rahmat, hidayah dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**PEMBUATAN ASET ANIMASI DAN SUARA PADA GAME ULAR TANGGA GENRE STRATEGI**”. Shalawat serta salam semoga tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW., para sahabat, dan seluruh keluarganya.

Penulisan Skripsi ini Oleh karena itu dalam kesempatan ini, Penulis Mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

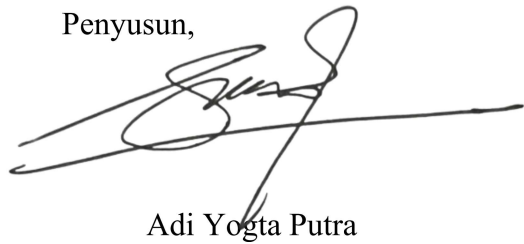
1. Kedua orang tua penulis, Mama dan Ayah, yang selalu memberikan doa terbaik, dukungan, perhatian, serta kasih sayang yang tiada henti, serta selalu menjadi *number one support system* dalam hidup penulis.
2. Kakak dan adik tercinta, yang selalu mendukung serta memberi kepercayaan diri kepada penulis untuk terus maju dalam meraih cita-cita.
3. Bapak Reza Giga Isnanda, S.T., M.Sc. Selaku dosen pembimbing I yang selalu bersedia meluangkan waktu ditengah kesibukan beliau untuk memberikan saran dan pengarahan yang terbaik dalam penulisan skripsi ini.
4. Ibu Aprilia Kurnianti, ST. M. Eng. Selaku dosen pembimbing II yang terus memberikan arahan, bimbingan, serta saran terhadap penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Titis Wisnu Wijaya, S. Pd., M. Pd yang bersedia meluangkan waktu menjadi dosen penguji.
6. Bapak Cahya Damarjati, S.T., M. Eng., Ph.D. Selaku Kepala Program
7. Studi S1 Teknologi Informasi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
8. Seluruh jajaran dosen program studi Teknologi Informasi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
9. Teruntuk Nesi Septiani Terima Kasih sudah terlalu cerewet dalam mengingatkan dalam pengerjaan.
10. Seluruh teman-teman seperjuangan di program studi Teknologi Informasi Angkatan 2016 Universitas Muhammadiyah Yogyakarta , terkhusus Saudara Edo Septian Ponco yang telah menyelamatkan saya disaat waktu-waktu

terakhir persiapan sidan, dan Hafidz Eka yang membantu, dan yang tidak dapat dituliskan namanya satu persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih belum mencapai tingkat kesempurnaan yang diharapkan. Oleh karena itu, penulis sangat mengapresiasi setiap bentuk kritik dan saran yang membangun terkait penulisan skripsi ini.

Yogyakarta, 22 Juli 2023

Penyusun,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Adi Yogta Putra', written over a horizontal line.

Adi Yogta Putra

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN I.....	i
HALAMAN PENGESAHAN II.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	16
1.1. Latar Belakang.....	16
1.2. Identifikasi Masalah.....	17
1.3. Batasan Masalah	18
1.4. Tujuan Penelitian	18
1.5. Manfaat Penelitian	18
1.6. Sistematika Penulisan	18
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	19
2.1 Tinjauan Pustaka.....	19
2.1.1 Pembuatan Game Ular Tangga Genre Strategi.....	19
2.1.2 Pentingnya Animasi.....	20

2.1.3 Pentingnya Efek Suara.....	20
2.2 Landasan teori.....	21
2.2.1 Aset Animasi	21
2.2.2 Aset Suara.....	22
2.2.3 Corel Draw X9.....	22
2.2.4 Adobe Illustrator 2020.....	22
2.2.5 Adobe After Effects 2019	23
2.2.6 BRFX SFX Maker	23
BAB III METODE PENELITIAN.....	24
3.1 Metode Penelitian	24
3.2 GDLC	25
3.3 Pengecekan Aset 2D.....	25
3.4 Export Objek.....	25
3.5 Convert Objek.....	26
3.6 Rigging Objek.....	27
3.7 Export Animasi.....	28
3.8 Pembuatan Suara	29
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	30
4.1 List Animasi 2D Dan Suara.....	30
4.2 <i>Produce</i> Animasi 2D	32
4.2.1 Board.....	32
4.2.2 Bom	33
4.2.3 Dadu.....	33
4.2.4 Kartu	34
4.2.5 Komet Atau Ular.....	34

4.2.6 Pion.....	35
4.2.7 Pemain Menang.....	35
4.2.8 Roket Atau Tangga.....	36
4.2.9 Steal.....	36
4.2.10 Stealth.....	37
4.2.11 Stun.....	37
4.3 Produce Suara.....	38
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	39
5.1 Kesimpulan.....	39
5.2 Saran.....	39
DAFTAR PUSTAKA.....	40
LAMPIRAN.....	42
Aset 2D grafis yang sudah di buat yaitu sebagai berikut :.....	42
1. Board.....	42
2. Bom.....	42
3. Bom Ulart Tangga.....	42
4. Dadu.....	42
5. Kartu Dibeli.....	43
6. Kartu Dicuri.....	43
7. Kartu Dijual.....	43
8. Komet Ditaruh.....	43
9. Komet Hancur.....	43
10. Komet Kena Pion.....	44
11. Pion Berjalan.....	44
12. Pion Terkena Bom.....	44

13. Roket Hancur	45
14. Roket Terbang.....	45
15. Roket Dipasang	46
16. <i>Steal</i>	46
17. <i>Stealth</i>	46
18. <i>Stun</i>	46

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Daftar List Aset.....	30
-----------------------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Metode Penelitian.....	24
Gambar 3. 2 Pengecekan Aset 2D	25
Gambar 3. 3 <i>Export</i> Objek	26
Gambar 3. 4 <i>Convert</i> Objek	27
Gambar 3. 5 <i>Rigging</i> Objek	27
Gambar 3. 6 <i>Export</i> Animasi	28
Gambar 3. 7 Pembuatan Suara	29
Gambar 4. 1 <i>Board</i>	32
Gambar 4. 2 Bom	33
Gambar 4. 3 Bom Roket dan Ular.....	33
Gambar 4. 4 Dadu	33
Gambar 4. 5 Kartu.....	34
Gambar 4. 6 Komet	34
Gambar 4. 7 Pion	35
Gambar 4. 8 Pemain Menang.....	35
Gambar 4. 9 Roket	36
Gambar 4. 10 <i>Steal</i>	36
Gambar 4. 11 <i>Stealth</i>	37
Gambar 4. 12 <i>Stun</i>	37
Gambar 4. 13 <i>Procedure</i> Suara.....	38