HALAMAN PENGESAHAN

PEMBUATAN GAME CERITA RAKYAT

ANDIKA ALFARIZY SYAH
NIM. 221280061

Telah dipertahankan di depan Komisi Penguji Ujian Skripsi pada tanggal 6 Agustus 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Komisi Penguji

Wahyuddin, S.Kom., M.Kom (Ketua) (.....)

Marlina, S.Kom., M.Kom. (Sekretaris) (.....)

Ade Hastuty, ST., S.Kom., MT. (Anggota) (.....)

Hj. A. Irmayani Pawelloi, ST., MT. (Anggota) (.....)

Mengetahui:

Ketua Program Studi

Mughaffir Yunus, S.T.,M.T.
NBM. 1252 809

Dekan

Dr. Ir. H. Hakzah, ST., MT.
NBM. 938 317

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama	: **Andika Alfarizy Syah**
NIM	: **221280061**
Program Studi	: Teknik Informatika
Fakultas	: Teknik Universitas Muhammadiyah Parepare
Judul Skripsi	: Pembuatan Game Cerita Rakyat Nusantara

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pemikiran orang lain. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan skripsi ini hasil karya orang lain, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Parepare, 6 Agustus 2025

Yang menyatakan



Andika Alfarizy Syah

NIM. **221280061**

HALAMAN INSPIRASI

“Keberhasilan bukanlah milik orang pintar, keberhasilan adalah kepunyaan mereka yang senantiasa berusaha”

(B.J Habibie)

KATA PENGANTAR



Segala puji bagi Allah SWT, Tuhan semesta alam. Dengan rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pembuatan *Game* Cerita Rakyat"

Dalam proses penelitian hingga penyusunan skripsi ini, penulis menghadapi berbagai tantangan dan hambatan. Namun, berkat keteguhan dan kesabaran, akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan.

Ucapan terima kasih yang tak terhingga penulis sampaikan kepada kedua orang tua, ayahanda dan ibunda, yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, serta dukungan baik secara moral maupun materi. Mereka adalah sumber kekuatan terbesar bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis ingin mengungkapkan rasa terima kasih yang mendalam kepada. :

1. Allah SWT, Pencipta alam semesta beserta segala isinya dan pemilik segala ilmu. Terima Kasih ya Allah atas segala skenario kehidupan yang telah engkau persiapkan untuk hamba, hanya kepadaMu hamba menyembah, hanya kepadaMu hamba meminta pertolongan dan hanya kepadaMu hamba berserah diri, segala daya dan upaya serta kemampuan datang dariMu ya Allah, Allahu Akbar.

2. Terima kasih atas segala pengorbanan Kepada Ayah Sahabuddin Syah dan Ibunda Hairani jasa-jasanya, kesabaran, do'a yang tidak pernah lelah, mendidik dan memberi cinta yang tulus dan ikhlas kepada penulis semenjak kecil hingga sekarang beserta kakak, Ananda Al-Qodry Syah, adek, Alfo Alhaq Syah dan keluarga lainnya yang senantiasa memberikan dukungan.
3. Terima kasih atas pengorbanan, kasih sayang, dan dukungan yang telah diberikan. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan berkah, kebahagiaan, dan kesehatan kepada Om Bambang Sutrisno dan Tante Husna, serta memberikan pahala yang tak terhingga atas segala kebaikan mereka.
4. Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Muhammdiyah Parepare, Bapak Mughaffir Yunus, S.T., M.T.
5. Sekretaris Program Studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Parepare, Bapak Wahyuddin, S.Kom., M.Kom. sekaligus Pembimbing I saya
6. Pembimbing II, Ibu Marlina, S.Kom., M.Kom. yang telah banyak meluangkan waktunya untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Ibu Ade Hastuty, ST., S.Kom., MT., Selaku Penguji I saya, Dosen Pengajar di Fakultas Teknik Program Studi Teknik Informatika.
8. Ibu Hj. A. Irmayani Pawelloi, ST., MT., Selaku Penguji II saya, Dosen Pengajar di Fakultas Teknik Program Studi Teknik Elektro
9. Para Dosen dan Staf Fakultas Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Parepare yang telah banyak membantu dan juga atas partisipasinya selama penulis menempuh pendidikan di Universitas Muhammadiyah Parepare.

10. Penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada orang spesial dalam hidup penulis, Dina Afrilya Putri, yang selalu hadir memberikan dukungan, semangat, dan motivasi tak terhingga sepanjang perjalanan penulis yang tidak ternilai.
11. Seluruh teman-teman kelas c program studi Teknik Informatika angkatan 2021 atas kebersamaan dan bantuan yang berarti bagi penulis.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun dari para pembaca sangat diharapkan untuk membantu pengembangan kemampuan penulis di masa mendatang.

Sebagai penutup, penulis hanya dapat memohon ridha dan ampunan dari Allah SWT. Semoga segala keikhlasan dan bantuan yang telah diberikan kepada penulis menjadi amal yang bernilai di sisi-Nya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi siapa saja yang membutuhkannya, dan semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat-Nya kepada kita semua. Aamiin.

Parepare, 28 Juni 2025

Penulis

Andika Alfarizy Syah
NIM. 221280061

ABSTRAK

Andika Alfarizy Syah, *Pembuatan Game Cerita Rakyat Nusantara (*dibimbing oleh Wahyuddin Dan Marlina.)

Penelitian ini dilakukan untuk membuat dan mengembangkan sebuah *Game* edukasi yang diangkat dari cerita rakyat Indonesia, dengan tujuan agar generasi muda lebih mengenal dan mencintai budaya bangsanya sendiri. *Game* ini dibuat menggunakan Unity dan diprogram dengan bahasa C#, sehingga mampu menyajikan permainan petualangan 3D yang menarik dan interaktif. Cerita yang diangkat dalam *Game* ini adalah "Cindelaras", yang disajikan dalam bentuk permainan satu pemain (single-*Play*er) dengan gaya platformer. Melalui *Game* ini, pengguna bisa memahami pesan moral dan nilai budaya dengan cara yang menyenangkan, tanpa harus membaca buku atau menonton pertunjukan secara langsung.Pembuatan *Game* ini juga menjadi langkah nyata dalam menjawab tantangan zaman, dimana budaya tradisional mulai tergeser oleh hiburan digital modern. Dengan memanfaatkan teknologi, *Game* ini diharapkan bisa menjadi sarana edukasi yang efektif sekaligus melestarikan cerita rakyat yang mulai terlupakan. Pengujian dilakukan untuk memastikan semua fitur *Game* berjalan dengan baik dan mudah digunakan. Hasilnya, Dari 10 responden merasa *Game* ini seru, mudah diakses, dan menyampaikan nilai budaya dengan cara yang menarik. Kesimpulannya, *Game* cerita rakyat ini bisa menjadi solusi digital yang bermanfaat untuk memperkenalkan dan menjaga kekayaan budaya Indonesia di era teknologi seperti sekarang.

Kata kunci: *Game* edukasi, cerita rakyat, Unity, C#, budaya nusantara

ABSTRACT

Andika Alfarizy Syah, *Pembuatan Game Cerita Rakyat Nusantara (*dibimbing oleh Wahyuddin Dan Marlina.)

This research was conducted to create and develop an educational game inspired by an Indonesian folktale, with the aim of encouraging the younger generation to better understand and appreciate their own cultural heritage. The game is developed using Unity and programmed in C#, allowing it to offer an engaging and interactive 3D adventure gameplay experience. The story adapted in this game is "Cindelaras," presented in a single-player platformer style. Through this game, players can grasp moral messages and cultural values in an enjoyable way, without the need to read books or watch live performances. The creation of this game also represents a concrete step in addressing the challenges of the modern age, where traditional culture is increasingly overshadowed by modern digital entertainment. By leveraging technology, this game is expected to serve as an effective educational tool while preserving a folklore that is beginning to fade from memory. Testing was conducted to ensure that all game features function properly and are user-friendly. The results, from 10 respondents, showed that they found the game fun, accessible, and an engaging way to convey cultural values. In conclusion, this folk tale game could become a beneficial digital solution to introduce and preserve Indonesia's cultural heritage in today's technological era.

Keywords: *educational Games, folklore, Unity, C#, Indonesian culture*

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN ii

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI iii

HALAMAN INSPIRASI iv

KATA PENGANTAR v

ABSTRAK viii

ABSTRACT ix

DAFTAR ISI x

DAFTAR GAMBAR xiv

DAFTAR TABEL xvi

BAB I PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang 1

B. Rumusan Masalah 4

C. Tujuan Penelitian 4

D. Batasan Masalah 4

E. Manfaat Penelitian 5

BAB II TINJAUAN PUSTAKA 6

A. Cerita Rakyat 6

B. Game 8

C. Cindelaras 10

D. Android 11

E. Unity 6 12

F. Bahasa Pemrograman C# 16

G. Corel Draw 17

H. Algoritma Pemrograman 20

I. UML 21

J. Blackbox Testing 22

K. Whitebox Testing 24

L. Penelitian Terdahulu 24

M. Kerangka Berfikir 27

BAB III METODE PENELITIAN 28

A. Jenis Penelitian 28

B. Lokasi dan Waktu 28

C. Alat dan Bahan 28

D. Teknik Pengumpulan Data 29

E. Perancangan Game 30

1. Konsep (Concept) 30

2. Perancangan (Design) 31

3. Usecase 33

4. Perancangan Flowchart 35

5. Pengumpulan Sumber daya (Matrial Collecting) 42

6. Tahap Pembuatan (Assembly) 43

BAB IV HASIL IMPLEMENTASI SISTEM 44

A. Implementasi User Interface 44

1. Implementasi Tampilan Main Menu 44

2. Implementasi pada Menu Play atau Bermain 45

3. Implementasi Pada misi Game 45

4. Implementasi Tampilan Menu Option 47

5. Implementasi Tampilan Menu Info 47

6. Implementasi Tampilan Menu Pause 48

7. Implementasi Tampilan Pesan Moral 49

8. Implementasi Tampilan Menu Exit 49

B. Pengujian (Testing) 50

1. Blackbox 50

2. Whitebox 58

C. Hasil Penelitian 75

D. Distribusi (Distribution) 77

BAB V KESIMPULAN 81

A. Kesimpulan 81

B. Saran 81

DAFTAR PUSTAKA 83

LAMPIRAN 86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 grand theft auto v 9

Gambar 3. 1 *Main Menu* 31

Gambar 3. 2 Permainan Dimulai 31

Gambar 3. 3 Tampilan Misi 32

Gambar 3. 4 Melawan NPC 32

Gambar 3. 5 Misi selesai 32

Gambar 3. 6 Use case berjalan 33

Gambar 3. 7 Use Case Diusulkan 35

Gambar 3. 8 Flowchart Permainan 36

Gambar 3. 9 Flowchart setelah Play 37

Gambar 3. 10 Flowchart Pindah Stage 38

Gambar 3. 11 Flowchart Player kalah 39

Gambar 3. 12 Flowchart Menang 40

Gambar 3. 13 Mengalahkan Musuh 41

Gambar 3. 14 *Flowchart* keluar 41

Gambar 3. 15 Gambar Judul Game 42

Gambar 3. 16 Gambar GUI Menu 42

Gambar 3. 17 Gambar Pause Menu 43

Gambar 4. 1 Tampilan *Main Menu* 44

Gambar 4. 2 Tampilan Cerita 45

Gambar 4. 3 tampilan misi 1 46

Gambar 4. 4 tampilan misi 2 46

Gambar 4. *5 tampilan misi 3* 47

Gambar 4. 6 tampilan menu *Option* 47

Gambar 4. 7 Tampilan menu info 48

Gambar 4. 8 Tampilan Menu Pause 48

Gambar 4. 9 Tampilan Pesan Moral 49

Gambar 4. 10 Tampilan Keluar *Game* 49

Gambar 4. 11 Grafik *Matrix* Setelah *Play*. 60

Gambar 4. 12 Grafik *Matrix* Pindah Stage 62

Gambar 4. 13 Grafik *Matrix Play*er kalah 64

Gambar 4. 14 Grafik *Matrix Play*er menang 66

Gambar 4. 15 Grafik *Matrix* Mengalahkan Musuh 68

Gambar 4. 16 Grafik *Matrix* keluar 70

Gambar 4. 17 Grafik *Matrix* permainan 74

Gambar 4. 18 *Game* yang dibuat oleh penulis dimainkan oleh Promkes 77

Gambar 4. 19 *Game* yang disusun oleh penulis dimainkan oleh Bidan 77

Gambar 4. 20 *Game* yang disusun oleh penulis dimainkan oleh Staf Adira 78

Gambar 4. 21 *Game* yang disusun oleh penulis dimainkan oleh Polri 78

Gambar 4. 22 *Game* yang disusun oleh penulis dimainkan oleh Guru 78

Gambar 4. 23 *Game* yang disusun oleh penulis dimainkan oleh Staf Kecamatan 79

Gambar 4. 24 *Game* yang disusun oleh penulis dimainkan oleh TPGD palippu 79

Gambar 4. 25 *Game* yang disusun oleh penulis dimainkan oleh Ibu rumah tangga 79

Gambar 4. 26 *Game* yang disusun oleh penulis dimainkan oleh Mahasiswa ITH 80

Gambar 4. 27 *Game* yang disusun oleh penulis dimainkan oleh pelajar 80

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol simbol flowchart 20

Tabel 3. 1 Lokasi dan Waktu 28

Tabel 3. 2 Hardware 29

Tabel 3. 3 Software 29

Tabel 4. 1 Pengujian *Blackbox* menu utama 50

Tabel 4. 2 Pengujian *Blackbox* Pengaturan. 51

Tabel 4. 3 Pengujian *Blackbox* cerita awal 51

Tabel 4. 4 Pengujian *Blackbox* misi buah 52

Tabel 4. 5 Pengujian *Blackbox* Intraksi Npc Misi buah 52

Tabel 4. 6 Pengujian *Blackbox* terkena demage 53

Tabel 4. 7 Pengujian *Blackbox* Bunuh Musuh 53

Tabel 4. 8 Pengujian *Blackbox* Pergi Ke Kerajaan 54

Tabel 4. 9 Pengujian *Blackbox* Transisi Ke Misi 2 54

Tabel 4. 10 Pengujian *Blackbox* Misi2 Adu Ayam 55

Tabel 4. 11 Pengujian *Blackbox* Interaksi Npc Pasca-Misi2 55

Tabel 4. 12 Pengujian *Blackbox* Intraksi Dengan Raja 56

Tabel 4. 13 Pengujian *Blackbox* Misi 3 Melawan Ayam Raja 56

Tabel 4. 14 pengujian *Blackbox* scane kamu mati 57

Tabel 4. 15 Pengujian *Blackbox* Cerita Akhir 57

Tabel 4. 16 Pengujian *Blackbox* Pesan Moral 58

Tabel 4. 17 *Flowchart* dan *Flowgraph* setelah *Play* 58

Tabel 4. 18 *Flowchart* dan *Flowgraph Pindah Stage* 60

Tabel 4. 19 *Flowchart* dan *Flowgraph Play*er kalah 62

Tabel 4. 20 *Flowchart* dan *Flowgraph Play*er menang 64

Tabel 4. 21 *Flowchart* dan *Flowgraph* Mengalahkan Musuh 66

Tabel 4. 22 *Flowchart* dan *Flowgraph* Keluar 68

Tabel 4. 23 *Flowchart* Permainan 71

Tabel 4. 24 *Flowgraph* Permainan 72

Tabel 4. 25 Pertanyaan 75

Tabel 4. 26 Indikator Penilaian Kuisioner 75

Tabel 4. 27 Indikator Kepuasan Pengguna 76

Tabel 4. 28 hasil pengisian kuisioner 76