

**PANJI SAKTI “THE KING OF BULELENG” : GAME
3D CERITA RAKYAT BERBASIS DESKTOP**

SKRIPSI

**Diajukan kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
dalam Menyelesaikan Program
Sarjana Pendidikan Teknik Informatika**



**Oleh:
Putu Gilang Pratama
Nim. 1615051023**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

SINGARAJA

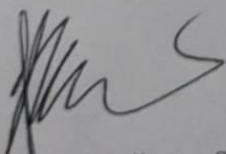
2020

SKRIPSI

**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS
DAN MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK
MENCAPAI GELAR SARJANA PENDIDIKAN**

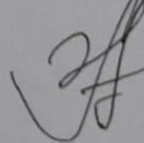
Menyetujui

Pembimbing I,



Gede Saindra Santyadiputra, S.T., M.Cs.
NIP.19870802 20140 4 1001

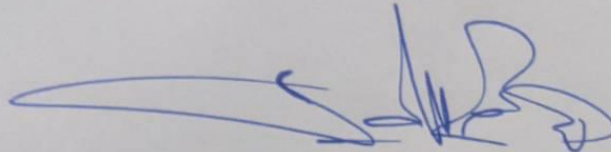
Pembimbing II,



Made Windu Antara Kesiman, S.T., M.Sc., Ph.D.
NIP.19821111 20081 2 1001

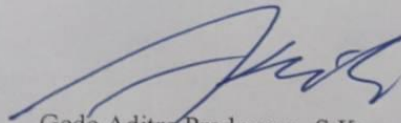
Tugas Akhir oleh Putu Gilang Pratama
Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 31 Oktober 2020

Dewan Penguji,



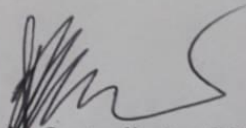
I Gede Mahendra Darmawiguna, S.Kom., M.Sc.
NIP. 19850104 20101 2 1004

(Ketua)



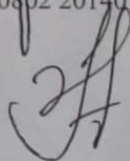
Gede Aditra Pradnyana, S.Kom., M.Kom.
NIP. 19890119 20150 4 1004

(Anggota)



Gede Saintha Santyadiputra, S.T., M.Cs.
NIP. 19870802 20140 4 1001

(Anggota)



Made Windu Antara Kesiman, S.T., M.Sc., Ph.D.
NIP. 19821111 20081 2 1001

(Anggota)

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Teknik dan Kejuruan
Universitas Pendidikan Ganesha
guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan

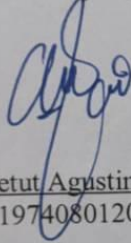
Pada :

Hari : Sabtu

Tanggal : 31 Oktober 2020

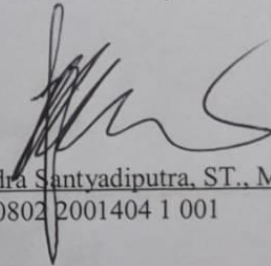
Mengetahui

Ketua Ujian,



Dr. Ketut Agustini, S. Si., M.Si.
NIP. 197408012000032001

Sekretaris Ujian,



Gede Saindra Santyadiputra, ST., M.Cs.
NIP. 198708022001404 1 001

Mengesahkan

Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan



Dr. I. Gede Sudirtha, S.Pd., M.pd.
NIP. 19710616 199602 1 001

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “PANJI SAKTI “THE KING OF BULELENG” : *GAME 3D CERITA RAKYAT BERBASIS DESKTOP*” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan dan mengutip dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja,

Yang membuat pernyataan,



Putu Gilang Pratama

NIM 1615051023

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkah dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“PANJI SAKTI “THE KING OF BULELENG” : GAME 3D CERITA RAKYAT BERBASIS DESKTOP”**. Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan studi untuk memperoleh gelar sarjana dalam bidang Pendidikan Teknik Informatika di Universitas Pendidikan Ganesha. Skripsi ini dapat penulis selesaikan tepat pada waktunya berkat petunjuk dan bimbingan Tuhan Yang Maha Esa serta kerjasama, motivasi, arahan, bantuan, saran, dan kritik yang bersifat membangun dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan ucapan terima kasih serta penghargaan sebagai rasa syukur dan hormat penulis kepada:

1. Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd., selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja yang telah memberikan sarana serta prasarana selama penulis mengikuti perkuliahan.
2. Dr. I Gede Sudirtha, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan, yang telah memberikan pengarahan baik selama perkuliahan maupun dalam penyusunan skripsi ini.
3. Gede Saindra Santyadiputra, ST., M.Cs, selaku Koordinator Prodi Pendidikan Teknik Informatika yang telah memberikan pengarahan baik selama perkuliahan maupun dalam penyusunan skripsi ini.
4. Gede Saindra Santyadiputra, ST., M.Cs, selaku Pembimbing I atas segala motivasi, bimbingan, dan waktu yang telah diluangkan di tengah – tengah kesibukan beliau kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan tepat pada waktunya.

5. Made Windu Antara Kesiman, S.T., M.Sc., Ph.D, selaku Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran serta penuh kesabaran dalam memberikan bimbingan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
6. I Gede Mahendra Darmawiguna, S.Kom., M.Sc. Selaku Penguji I yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran serta penuh kesabaran dalam memberikan bimbingan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
7. Gede Aditra Pradnyana, S.Kom., M.Kom. Selaku Penguji II yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran serta penuh kesabaran dalam memberikan bimbingan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
8. Seluruh staf dosen di lingkungan Prodi Pendidikan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha yang telah banyak memberikan bantuan dan motivasi kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
9. Rekan-rekan mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika yang telah banyak memberikan dorongan, fasilitas dan dukungan moril dalam penyelesaian skripsi ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan karunia atas semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini. Penulis menyadari dengan sepenuhnya bahwa skripsi ini masih belum sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari pembaca guna penyempurnaan skripsi ini. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat

bagi semua pihak dan bagi perkembangan dunia pendidikan terutama Pendidikan Teknik Informatika di masa yang akan datang.

Singaraja,

2020

Penulis



DAFTAR ISI

Isi	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN.....	Error! Bookmark not defined.
KATA PERSEMBAHAN	Error! Bookmark not defined.
PRAKATA	viii
ABSTRAK.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	1
BAB I	Error! Bookmark not defined.
PENDAHULUAN.....	Error! Bookmark not defined.
1.1 LATAR BELAKANG MASALAH.....	Error! Bookmark not defined.
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	Error! Bookmark not defined.
1.3 TUJUAN.....	Error! Bookmark not defined.
1.4 MANFAAT PENELITIAN.....	Error! Bookmark not defined.
BAB II.....	Error! Bookmark not defined.
KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	Error! Bookmark not defined.
2.1 KAJIAN PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
2.2 LANDASAN TEORI.....	Error! Bookmark not defined.
2.2.1 Cerita Rakyat Panji Sakti	Error! Bookmark not defined.
2.2.2 3D Modeling.....	Error! Bookmark not defined.
2.2.3 Pengembangan <i>Game</i>	Error! Bookmark not defined.
BAB III.....	Error! Bookmark not defined.
METODOLOGI PENELITIAN.....	Error! Bookmark not defined.
3.1 METODE PENELITIAN.....	Error! Bookmark not defined.
3.1.1 Inisiasi	Error! Bookmark not defined.
3.1.2 Pre-Produksi	Error! Bookmark not defined.
3.1.3 Produksi.....	Error! Bookmark not defined.

3.1.4 Uji coba	Error! Bookmark not defined.
3.1.5 Beta	Error! Bookmark not defined.
3.1.6 Rilis	Error! Bookmark not defined.
3.2 Rancangan Jadwal Penelitian	Error! Bookmark not defined.
BAB IV.....	Error! Bookmark not defined.
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	Error! Bookmark not defined.
4.1 HASIL.....	Error! Bookmark not defined.
4.1.1 Hasil Inisiasi	Error! Bookmark not defined.
4.1.2 Hasil Pre-Produksi	Error! Bookmark not defined.
4.1.3 Produksi.....	Error! Bookmark not defined.
4.1.4 Hasil Uji Coba	Error! Bookmark not defined.
4.1.5 Beta	Error! Bookmark not defined.
4.1.6 Rilis	Error! Bookmark not defined.
4.2 PEMBAHASAN.....	Error! Bookmark not defined.
4.2.1 Pembuatan Model 3D.....	Error! Bookmark not defined.
4.2.2 Membuat Program	Error! Bookmark not defined.
BAB V	Error! Bookmark not defined.
KESIMPULAN DAN SARAN.....	Error! Bookmark not defined.
5.1 KESIMPULAN	Error! Bookmark not defined.
5.2 SARAN	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR RUJUKAN	Error! Bookmark not defined.
RIWAYAT HIDUP.....	Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN.....	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3. 1 Rancang Karakter	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 2 Rancangan Stage.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 3 Rancangan Interface	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 4 Rancangan Instrumen Pengujian Blackbox	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 5 Rancangan Instrumen Pengujian Ahli Media	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 6 Rancangan Instrumen Pengujian Pengguna	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 7 Rancangan Jadwal Penelitian	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 1 Karakter.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 2 Hasil Stage.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 3 Interface.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 4 Hasil Uji Ahli Media.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 5 Hasil Uji Pengguna	Error! Bookmark not defined.





DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2. 1 Metode Game Development Life Cycle	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 1 Metode Game Development Life Cycle	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 1 Metode Game Development Life Cycle	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 2 Objective Stage 1	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 3 Mendorong Benda	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 4 Melewati Jurang	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 5 Menghadapi Musuh	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 6 Panji Tiba di Desa Panji	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 7 Menghadapi Ki Pungakan Gendis	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 8 Kapal Terdampar di Pantai Penimbangan	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 9 Membunuh Semua Perompak	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 10 Pengumpulan Item	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 11 Musuh Menghadang	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 12 Narasi Selesainya Game	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 13 Main Menu	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 14 Subtitle Berbahasa Inggris	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 15 Portal Menuju Stage Berikutnya	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 16 Pause Menu	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 17 Game Over Menu	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 18 Aplikasi Game Panji Sakti “The King of Buleleng”	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 19 Pembuatan Karakter Panji Sakti	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 20 Model Karakter didalam Mixamo	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 21 Model Panji Sakti dalam Unreal Engine	Error! Bookmark not defined.

Gambar 4. 22 Penyesuaian Level Stage Menggunakan Landscape Editor**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 23 Penyesuaian Environment pada Level Stage**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 24 Setting Input di Project Setting . **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 25 Script Berjalan..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 26 Script Berlari dan Jongkok **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 27 Script Mendorong..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 28 Script Memanjat **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 29 Script Mengeluarkan Senjata **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 30 Script Melakukan Serangan **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 31 Script Menerima Damage Serangan**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 32 AI pawnsensing..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 33 Script Mendekati Pemain..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 34 Script AI Menyerang **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 35 Script AI Terkena Damage **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 36 Tampilan Widget Blueprint **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 37 Fungsi Bagian Tombol pada Widget Blueprint**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 38 Import Video Animasi ke Unreal**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 39 Widget Video Animasi **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 40 Packaging Game..... **Error! Bookmark not defined.**



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Angket Pengukur Pengetahuan ...	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 2 Data Angket Pengukuran Pengetahuan	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 3 Keterangan Ahli Isi Terkait Sinopsis	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 4 Dokumentasi Pengisian Angket Pengukuran Pengetahuan .	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 5 Penilaian Ahli Media	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 6 Penilaian oleh Pengguna	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 7 Dokumentasi Pengujian Pengguna	Error! Bookmark not defined.

