

**PEMBUATAN GAME THE LEGEND OF THE MOUSE DEER
AND THE CROCODILE DENGAN MENGGUNAKAN UNITY**



Disusun Oleh:
MUHAMMAD FIKRI TAUFIKILLAH
207006516078

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI KOMUNIKASI DAN
INFORMATIKA
JAKARTA SELATAN
2025**

**MAKING THE LEGEND OF THE MOUSE DEER AND THE
CROCODILE GAME USING UNITY**



Disusun Oleh:
MUHAMMAD FIKRI TAUFIKILLAH
207006516078

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI KOMUNIKASI DAN
INFORMATIKA
JAKARTA SELATAN
2025

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN GAME THE LEGEND OF THE MOUSE DEER AND THE
CROCODILE DENGAN MENGGUNAKAN UNITY**



Nama: Muhammad Fikri Taufikillah NPM:
207006516078

Dosen Pembimbing 1

A handwritten signature in black ink, which appears to read 'Nur Hayati'.

(Nur Hayati, S.SI., MTI.)

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar. Bilamana dikemudian hari ditemukan bahwa karya tulis ini menyalahi peraturan yang ada berkaitan etika dan kaidah penulisan karya ilmiah yang berlaku, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Yang menyatakan,

Nama : Muhammad Fikri Taufikillah

NPM : 207006516078

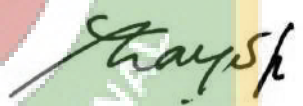
Tanda Tangan :

Tanggal : 28 Februari 2025

Mengetahui

Pembimbing : Nur Hayati, S.SI., MTI.



()
()

LEMBAR PERSETUJUAN JUDUL PEMBIMBING
LEMBAR PERSETUJUAN JUDUL YANG TIDAK ATAU YANG DIREVISI

Nama : Muhammad Fikri Taufikillah
NPM : 207006516078
Fakultas : Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika
Program Studi : Sistem Informasi
Tanggal Sidang : 26 Februari 2025

JUDUL DALAM BAHASA INDONESIA:

**PEMBUATAN GAME THE LEGEND OF THE MOUSE DEER AND
THE CROCODILE DENGAN MENGGUNAKAN UNITY**

JUDUL DALAM BAHASA INGGRIS:

**DEVELOPMENT OF "THE LEGEND OF THE MOUSE DEER
AND THE CROCODILE" GAME USING UNITY**

TANDA TANGAN DAN TANGGAL		
Pembimbing	Ka. Prodi	Mahasiswa
TGL: 28 Februari 2025	TGL: 28 Februari 2025	TGL: 28 Februari 2025
		

LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

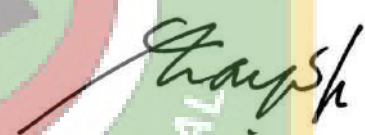
LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Tugas Akhir dengan judul:

PEMBUATAN GAME THE LEGEND OF THE MOUSE DEER AND THE CROCODILE DENGAN MENGGUNAKAN UNITY

Dibuat untuk melengkapi salah satu persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika Universitas Nasional. Tugas Akhir ini diujikan pada Sidang Akhir Semester Ganjil 2024-25 pada tanggal 26 Februari 2025.

Dosen Pembimbing


Nur Hayati, S.Si., M.T.I.

NIDN. 0316068402

Ketua Program Studi



Dr. Andrianingsih, S.Kom., MMSI.

NIDN. 0303097902

HALAMAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Saya menyatakan bahwa sesungguhnya Tugas Akhir dengan judul:

PEMBUATAN GAME THE LEGEND OF THE MOUSE DEER AND THE CROCODILE DENGAN MENGGUNAKAN UNITY

Yang dibuat untuk melengkapi salah satu persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika Universitas Nasional, sebagaimana yang saya ketahui adalah bukan merupakan tiruan atau publikasi dari Tugas Akhir yang pernah diajukan atau dipakai untuk mendapatkan gelar di lingkungan Universitas Nasional maupun perguruan tinggi atau instansi lainnya, kecuali pada bagian-bagian tertentu yang menjadi sumber Informasi atau acuan yang dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 28 Februari 2025


METERAI
TEMPEL
A30AMX220815465

Muhammad Fikri Taufikillah

NPM/207006516078

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, serta doa dan dorongan dari berbagai pihak akhirnya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul **“PEMBUATAN GAME THE LEGEND OF THE MOUSE DEER AND THE CROCODILE DENGAN MENGGUNAKAN UNITY”**

Adapun tujuan dari Tugas Akhir ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat dalam mencapai gelar sarjana strata satu pada jurusan Sistem Informasi di Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika, Universitas Nasional.

Dalam penyusunan tugas akhir ini, penulis telah banyak mendapatkan bantuan, saran, bimbingan dari pihak tersebut. Tanpa bantuan dari berbagai pihak, tentunya proses penyusunan tugas akhir ini akan sangat sulit diselesaikan, maka dari itu penulis tidak lupa mengucapkan banyak terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua Orang Tua penulis Bapak Agoes Soetrisno dan Ibu Anik Rachmawati yang telah memberikan dukungan baik berupa materi maupun spiritual.
2. Kedua Kakak kandung penulis Mas Rifqy Trisna Ariffudin dan Mba Hana Rohadatul Aisy yang telah memberi saran dan bantuan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
3. Nur Hayati, S.SI., MTI., selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu dan dengan penuh kesabaran dalam membimbing, memberi arahan, dan petunjuk dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
4. Hafid Surya Pranata dan Teman – teman lainnya yang telah mensupport penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
5. Semua pihak yang telah memberi dukungan dan dorongan baik secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat di sebutkan Namanya satu-persatu.

Semoga Allah SWT membalas budi dan jasa semua pihak yang telah membantu dalam hal menyelesaikan Tugas Akhir ini. Penulis juga menyadari masih begitu banyak kekurangan dalam Tugas Akhir ini sehubungan dengan keterbatasan waktu, kemampuan dan pengetahuan yang penulis miliki.

Akhir kata besar harapan semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat Khususnya bagi penulis dan umumnya bagi semua pembaca.

Jakarta, Febuari 2025

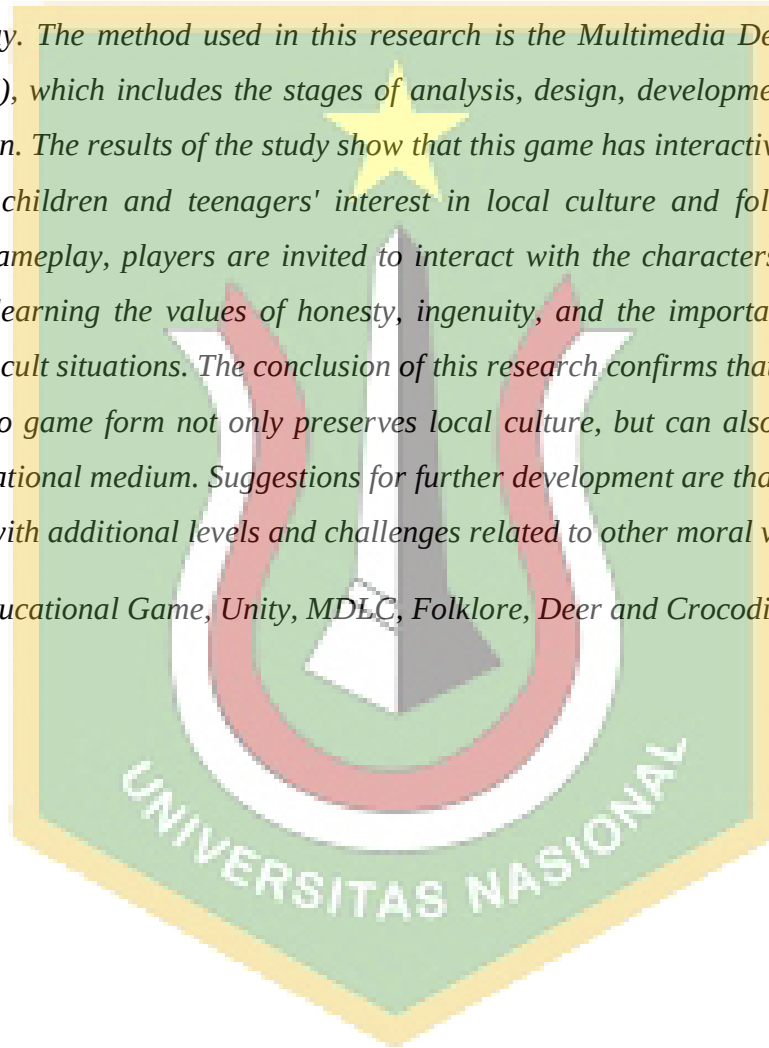
Muhammad Fikri Taufikillah



ABSTRACT

This Android-based The Legend of the Mouse Deer and the Crocodile game, using Unity Engine, aims to develop a digital-based game that adapts Indonesian folklore, especially the story of 'Kancil and Buaya'. The main objective of this research is to convey the moral values contained in the story to the younger generation in an interesting and interactive way. The method used in this research is the Multimedia Development Life Cycle (MDLC), which includes the stages of analysis, design, development, testing, and implementation. The results of the study show that this game has interactive elements that can increase children and teenagers' interest in local culture and folklore. Through educational gameplay, players are invited to interact with the characters of Kancil and Buaya while learning the values of honesty, ingenuity, and the importance of thinking quickly in difficult situations. The conclusion of this research confirms that the adaptation of folklore into game form not only preserves local culture, but can also be used as an effective educational medium. Suggestions for further development are that this game can be expanded with additional levels and challenges related to other moral values.

Keywords: Educational Game, Unity, MDLC, Folklore, Deer and Crocodile.



ABSTRAK

Pembuatan game *The Legend of the Mouse Deer and the Crocodile* berbasis Android ini, menggunakan Unity Engine yang bertujuan untuk mengembangkan game berbasis digital yang mengadaptasi cerita rakyat Indonesia, khususnya kisah "Kancil dan Buaya". Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menyampaikan nilai-nilai moral yang terkandung dalam cerita kepada generasi muda dengan cara yang menarik dan interaktif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC), yang mencakup tahap analisis, rancang bangun, pengembangan, pengujian, serta implementasi. Hasil studi menunjukkan bahwa game ini memiliki elemen interaktif yang dapat meningkatkan minat anak-anak dan remaja terhadap budaya lokal dan cerita rakyat. Melalui gameplay yang mendidik, pemain diajak untuk berinteraksi dengan karakter Kancil dan Buaya sembari mempelajari nilai-nilai kejujuran, kecerdikan, dan pentingnya berpikir cepat dalam situasi sulit. Kesimpulan dari penelitian ini menegaskan bahwa adaptasi cerita rakyat ke dalam bentuk game tidak hanya melestarikan budaya lokal, tetapi juga dapat dijadikan media edukasi yang efektif. Saran untuk pengembangan selanjutnya adalah agar game ini dapat diperluas dengan tambahan level dan tantangan yang berkaitan dengan nilai-nilai moral lainnya.

Kata Kunci: Game Edukasi, *Unity*, MDLC, Cerita Rakyat, Kancil dan Buaya.



DAFTAR ISI

BAB I	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
1.5 Sistematika Penulisan	3
BAB II.....	4
2.1 Tinjauan Pustaka.....	4
2.2 Landasan Teori	5
2.2.1 Pengertian Game.....	5
2.2.2 Cerita Rakyat	5
2.2.3 Kancil dan Buaya.....	6
2.2.4 Android.....	8
2.2.5 Unity	16
3.2.5.5 Scene.....	19
3.2.5.5 Project Window	21
3.2.5.5 Hierarchy	22
3.2.5.5 Inspector	24
3.2.5.5 Gameview	26
2.2.6 Microsoft Visual Studio.....	27
2.2.7 Bahasa pemograman C#	27
2.2.8 Corel Draw	28
2.2.9 Use Case	30
2.3 Literatur Review	30
2.3.1 Pengertian Literatur Review	31
2.3.2 Tujuan Literature Review	31
2.3.3 Manfaat Literatur Review	32
2.3.4 Teknik Literature Riview.....	33
2.3.5 Penelitian Terdahulu.....	34
BAB III	44
3.1 Perencanaan	44
3.2 Analisis Kebutuhan.....	45

3.2.1	Kebutuhan Fungsional	45
3.2.2	Kebutuhan Non – Fungsional	45
3.3	Analisis Perangkat Keras atau Hardware	46
3.4	Analisis Perangkat Lunak atau Software	46
3.5	Analisis Pengguna atau User	46
3.6	Metodelogi Penelitian	47
3.6.1	Perancangan	47
3.6.2	Konsep (<i>Consept</i>)	47
3.6.3	Perancangan (<i>Design</i>)	48
3.6.3.1	Perancangan Antar Muka	48
3.6.3.2	Design Karakter	50
3.6.3.3	Design Stage	51
3.6.3.4	Usecase	51
3.6.3.5	Perancangan Flowchart	52
3.6.4	Pengumpulan Bahan (<i>Material Collecting</i>)	61
3.6.5	Tahap Pembuatan (<i>Assembly</i>)	61
3.6.6	Testing	61
3.6.7	Distribution	61
BAB IV		62
4.1	Implementasi Antarmuka	62
4.1.1	Implementasi Tampilan Menu Utama	62
4.1.2	Implementasi Pada Level Menu	63
4.1.3	Implementasi Pada Stage Game	63
4.1.4	Implementasi Tampilan Menu Option Credit	64
4.1.5	Implementasi Tampilan Menu Pause	64
4.1.6	Implementasi Pesan Moral	65
4.1.7	Implementasi Tampilan Menu Keluar (<i>Exit</i>)	65
4.2	Pengujian (<i>Testing</i>)	65
4.3	Pengujian Alpha	66
4.4	User Acceptance Test (UAT)	67
BAB V		70
5.1	Kesimpulan	70
5.2	Saran	70
DAFTAR PUSTAKA		71