

LEMBAR PERSEMBAHAN

Yang utama dari segalanya...

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia yang tiada batas. Sayang-Mu telah memberikanku kekuatan, membekaliku dengan ilmu serta memperkenalkanku dengan cinta. Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya tugas akhir yang sederhana ini dapat terselesaikan. Sholawat serta salam semoga selalu tercurah limpahkan kepada junjungan Rasulullah Muhammad SAW.

Ku persembahkan mini maha karya ini untuk orang tercinta dan tersayang atas kasihnya yang berlimpah...

Yang teristimewa untuk Ayahanda dan Ibunda tercinta, terkasih dan tersayang. Kepada Ayah dan Ibu tersayang, tugas akhir ini Ananda persembahkan sebagai tanda bakti, hormat dan rasa terima kasih yang tiada batas yang telah memberikan kasih sayang yang tak hingga yang tidak mungkin dapat Ananda balas dengan dengan selembar kertas yang bertuliskan kata cinta dan persembahan ini. Tak lupa permohonan maaf Ananda yang sebesar-sebesarnya, sedalam-dalamnya atas segala tingkah laku yang tak selayaknya diperlihatkan yang membuat hati dan perasaan Ayahanda dan Ibunda terluka.

Ku bermohon dalam sujudku pada Mu ya Allah, ampunilah segala dosa-dosa orang tuaku, bukakanlah pintu rahmat, hidayat, rezeki bagi mereka yang Allah, maafkan atas segala kekhilafan mereka, jadikan mereka ummat yang selalu bersyukur dan menjalankan perintah-Mu.

Dan jadikan hamba Mu ini anak yang selalu berbakti pada orang tua, dan dapat mewujudkan mimpi orang tua serta membalas jasa orang tua walaupun jelas terlihat bahwa jasa orang tua begitu besar, takkan terbalas oleh dalam bentuk apapun. Kabulkan do'aku ya Rabb. Aamiin.

Untuk adikku, tiada yang paling mengharukan saat bertemu walaupun sering bertengkar tapi hal itu selalu menjadi warna yang tak akan bisa tergantikan, terima kasih atas doa dan bantuanmu selama ini, hanya karya kecil ini yang dapat kakak persembahkan. Maaf belum bisa menjadi panutan seutuhnya, tapi kakak akan selalu menjadi yang terbaik untukmu.

Yang spesial penuh cinta dan kasih buat *my sweet heart* (Siti Helyatin), sebagai tanda cinta kasihku, aku persembahkan karya kecil ini buatmu. Terima kasih untuk kamu yang selalu menjadi alasan aku tersenyum dan terus melangkah walau goyah untuk terus berusaha dan pantang menyerah. Teruntuk kamu yang selalu mendampingi di kala susah dan senang. Teruntuk kamu yang selalu berbagi cerita dan tawamu. Aku berterima kasih kepadaNya karena mengizinkanmu untuk menemaniku. Semoga engkau pilihan yang terbaik buatku dan masa depanku. Untuk kamu yang selalu ada di setiap cerita. Terima kasih sayang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam pengerjaan Tugas Akhir ini penulis banyak mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan kali ini perkenankanlah penulis mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang selalu memberi nikmat, rahmad, hidayah serta taufiknya-Nya
2. Bapak dan ibu tercinta, terima kasih yang tak hingga atas do'a, semangat, bimbingan, kasih sayang, pengorbanan, dan ketulusan dalam mendampingi penulis. Semoga Allah SWT senantiasa menjaga keduanya.
3. Kakek dan nenek dan, terimakasih atas do'a dan semangat yang diberikan, berkat kalian TA ini bisa terselsaikan.
4. Buat pasangan hidup saya Siti Helyatin terimakasih sudah mensupport dan memberikan semangat pantang menyerah, berkat kamu penulis bisa tetep semangat meski kehidupan kampus sangat sulit untuk di lewati.
5. Saudara tunggal penulis Eli Basusan.
6. Rektor Universitas Trunojoyo Madura, Dr. Drs. Ec. H. Muh. Syarif, M.Si.
7. Dekan dan Pembantu Dekan I, II, III Fakultas Teknik
8. Ach. Khozaimi, S.Kom., M.Kom selaku dosen pembimbing sehingga penulis bisa menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Ketua prodi dan jajaran dosen D3 Teknik Multimedia dan Jaringan.

10. Mas Galih, mas Miftah, Mas Bagus dan Arifin terimakasih banyak untuk ilmu dan bantuannya, berkat kalian penulis bisa sedikit demi sedikit menyelesaikan sulitnya TA ini.
11. Saudara seangkatan, Yayak, Bowo, Willy, Sahid, Imbran, Atiq, Alex, Seto, Ansori, Muflihah, Elok, Lujay, Uus, Devan, Miftah, Anwar, Rama, Imah, Iwan, Sukron, Faris, Muzammil dan Anjas.
12. Rekan-rekan Teknik Multimedia dan Jaringan
13. Dan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu pada kesempatan kali ini.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah robbil ‘alamin. Tiada untaian kata yang pantas diucapkan kecuali untaian kata puji syukur kehadiran ilahi robbi atas segala nikmat, rahmat, hidayah, taufik serta karunia-Nya yang tak terhingga sehingga penulis bisa menyelesaikan tugas akhir ini yang berjudul “The Adventure of Bochi” yang merupakan salah satu syarat akademis untuk bisa menyelesaikan studi di program studi Teknik Multimedia Jaringan, Fakultas Teknik, Universitas Trunojoyo Madura.

Penyusunan penulisan Tugas Akhir ini adalah untuk memenuhi persyaratan kelulusan program studi Diploma pada Jurusan Teknik Multimedia dan Jaringan di Universitas Trunojoyo Madura

Dalam Penyusunan Tugas Akhir ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak pihak yang ikut membantu baik secara moril maupun materi pada saat pengerjaan tugas akhir ini

Bangkalan, 09 Agustus 2016

Penulis

ABSTRAKSI

Nama : Lujayn Duroy
NRP : 110471100025
Dosen Pembimbing : Ach. Khozaimi, S.Kom., M.Kom

Madura adalah pulau kecil yang terletak di sebelah timur laut Jawa Timur. Pulau ini memiliki empat Kabupaten/kota yaitu Sumenep, Pamekasan, Sampang dan Bangkalan. Meskipun tergolong kecil, Madura memiliki potensi yang sangat besar untuk dikembangkan baik di sektor industri, wisata dan kuliner. Akan tetapi pulau ini masih belum banyak diketahui oleh kebanyakan orang diluar Madura, karena akses transportasi masih belum memadai. Oleh karena itu penulis mencoba untuk mengenalkan Madura dengan merancang dan membuat *game* Bochi Adventure berbasis android. Game ini mempunyai tampilan 3D, baik karakter, komponen-komponen, *background* dsb. Dari game ini akan dikenalkan monumen dari empat kabupaten yang ada di Madura. Karakter utama dalam *game* ini berlari mengumpulkan koin dan menghindari rintangan yang ada dihadapannya. Setelah koin terkumpul maka koin tersebut dapat digunakan untuk membuka kota selanjutnya dengan ketentuan koin harus mencapai jumlah tertentu. Pelajaran yang bisa diambil dari game ini adalah bisa mengetahui monumen yang menjadi *icon* dari di setiap kota yang berada di pulau Madura.

Kata Kunci : *3D, game, Madura, Bochi, Karakter Bochi,*

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	ii
Lembar Pengesahan	iv
Lembar Persembahan	v
Ucapan Terimakasih.....	vii
Kata Pengantar	ix
Abstraksi	x
Daftar Isi	ix
Daftar Gambar.....	x
Daftar Tabel	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Tujuan dan Manfaat Penulisan.....	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Metodologi Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II TEORI PENUNJANG.....	7
2.1 Penelitian Sebelumnya.....	7
2.2 Android	7
2.3 Photoshop.....	10
2.4 Game.....	14
2.5 Blender.....	23
2.6 Adobe Audition.....	26
2.7 Unity 3D	26
2.8 Madura.....	27

2.8.1 Sumenep	27
2.8.2 Pamekasan	27
2.8.3 Sampang	28
2.8.4 Pamekasan	28
BAB III PERANCANGAN SISTEM.....	29
3.1 Kebutuhan Hardware dan Software	29
3.1.1 Hardware	29
3.1.2 Software.....	29
3.2 Perancangan Sistem	30
3.3 Scoring.....	32
3.4 Aset Game	32
3.4.1 Jalan Batu	32
3.4.2 Jalan Kota	33
3.4.3 Jalan Pasar	34
3.4.4 Jalan Pohon.....	34
3.4.5 Jalan Desa	35
3.4.6 Mercusuar	36
3.4.7 Monumen Trunojoyo Sampang	37
3.4.8 Monumen Arek Lancor	37
3.4.9 Labeng Mesem	38
3.4.10 Karakter	39
3.4.11 Koin	39
3.4.12 Jetpack.....	40
3.4.13 Magnet.....	40
3.4.14 Obstacle	41
3.5 Skenario	43

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM	45
4.1 Spesifikasi Kebutuhan.....	45
4.2 Tampilan Aplikasi	45
4.2.1 Tampilan Icon.....	45
4.2.2 Halaman Utama	46
4.2.3 Tampilan Menu Mulai	46
4.2.4 Tampilan Menu Tentang	47
4.2.5 Tampilan Menu Beli.....	47
4.2.6 Tampilan Menu Pengaturan.....	48
4.2.7 Tampilan Pause	48
4.2.8 Tampilan Game Over	49
4.2.9 Tampilan Skor	50
4.3 Source Code	50
4.3.1 Koin.....	50
4.3.2 Jarak.....	51
4.3.3 Animasi	51
4.3.4 Terbang.....	51
4.3.5 Nyawa.....	52
4.3.6 Lari	52
4.4 Proses Import	53
4.5 Pengujian Game	54
BAB V PENUTUP	57
5.1 Kesimpulan	57
5.2 Saran	57
DAFTAR PUSTAKA	59
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Home Screen.....	14
Gambar 2.2	Coin	16
Gambar 2.3	Coin Magnet	17
Gambar 2.4	2x Multiplier	17
Gambar 2.5	Jetpack	18
Gambar 2.6	Super Sneaker	18
Gambar 2.7	Power Jumper	18
Gambar 2.8	Macam-macam Hoverboard	19
Gambar 2.9	Mega Headstart	19
Gambar 2.10	Score Booster.....	20
Gambar 2.11	Key	20
Gambar 2.12	Mistery Box	21
Gambar 3.1	Flowchart The Adventure Of Bochi	30
Gambar 3.2	Flowchart Jetpack	31
Gambar 3.3	Flowchart Koin	31
Gambar 3.1	Flowchart Score	31
Gambar 3.5	Jalan Batu	33
Gambar 3.6	Jalan Kota	33
Gambar 3.7	Jalan Pasar	34
Gambar 3.8	Jalan Pohon.....	35
Gambar 3.9	Jalan desa.....	35
Gambar 3.10	Mercusuar	36
Gambar 3.11	Monumen Trunojoyo Sampang	37
Gambar 3.12	Arek Lancor	38
Gambar 3.13	Labeng mesem.....	39

Gambar 3.14 Bochi	39
Gambar 3.15 Koin	40
Gambar 3.16 Jetpack.....	40
Gambar 3.17 Magnet.....	41
Gambar 3.18 Papan Jalan.....	41
Gambar 3.19 Mobil	42
Gambar 3.20 Truk	42
Gambar 4.1 Tampilan icon.....	45
Gambar 4.2 Tampilan halaman utama	46
Gambar 4.3 Tampilan menu mulai.....	47
Gambar 4.4 Tampilan menu tentang	47
Gambar 4.5 Tampilan menu beli.....	48
Gambar 4.6 Tampilan menu pengaturan	48
Gambar 4.7 Tampilan pause.....	49
Gambar 4.8 Tampilan game over	49
Gambar 4.9 Tampilan Skor	50
Gambar 4.10 Copy File	53
Gambar 4.11 Paste File	53
Gambar 4.12 File FBX	54
Gambar 4.13 Preview File.....	54

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Scoring.....	27
Tabel 4.1	Spesifikasi minimal smartphone	44
Tabel 4.2	Spesifikasi Smartphone Redmi Note 2 Prime.....	47