

**LAIL ADVENTURE: PERANCANGAN SCRIPT GAME EDUKASI  
ISLAMI ANAK MENGGUNAKAN METODE NARRATIVE DESAIN**

**Laporan Tugas Akhir**

Diajukan Untuk Memenuhi  
Persyaratan Guna Meraih Gelar Sarjana  
Informatika Universitas Muhammadiyah Malang



Zidan Tri Anggoro  
202010370311105

**Bidang Minat**  
*Game Cerdas*

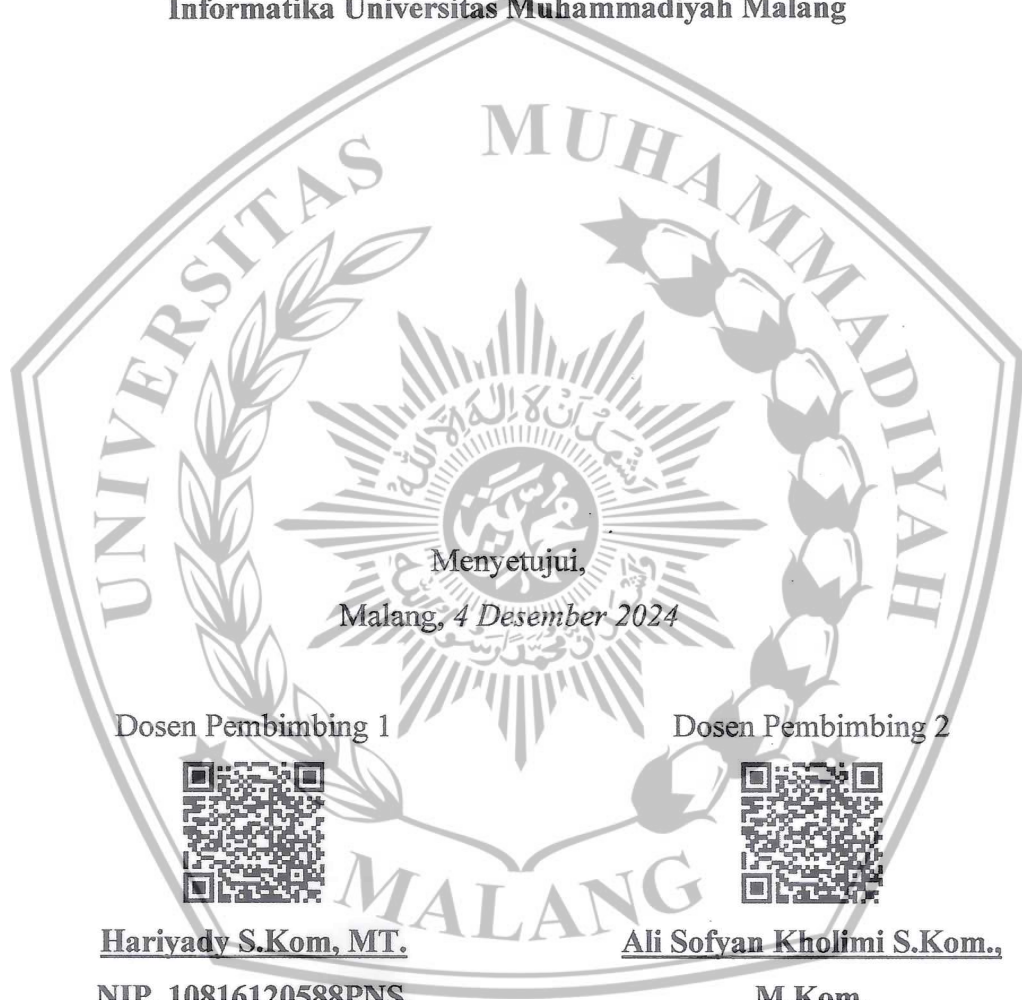
**PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG  
2023**

## LEMBAR PERSETUJUAN

**Lail Adventure: Perancangan Script Game Edukasi Islami Anak  
Menggunakan Metode Narrative Desain**

### TUGAS AKHIR

**Sebagai Persyaratan Guna Meraih Gelar Sarjana Strata 1  
Informatika Universitas Muhammadiyah Malang**



Menyetujui,

Malang, 4 Desember 2024

Dosen Pembimbing 1



Hariyady S.Kom, MT.  
NIP. 10816120588PNS.

Dosen Pembimbing 2



Ali Sofyan Kholimi S.Kom.,  
M.Kom.  
NIP. 10814100562PNS.

# LEMBAR PENGESAHAN

## Lail Adventure: Perancangan Script Game Edukasi Islami Anak Menggunakan Metode Narrative Desain

### TUGAS AKHIR

Sebagai Persyaratan Guna Meraih Gelar Sarjana Strata 1  
Informatika Universitas Muhammadiyah Malang

Disusun Oleh :

**Zidan Tri Anggoro**

**202010370311105**

Tugas Akhir ini telah diuji dan dinyatakan lulus melalui sidang majelis pengujian pada tanggal 4 Desember 2024

Menyetujui,

Dosen Penguji 1



Dosen Penguji 2



Ir Denar Regata Akbi S.Kom., M.Kom.      Ir. Wildan Suharso S.Kom., M.Kom

NIP. 10816120591PNS.

NIP. 10817030596PNS.

Mengetahui,

Ketua Jurusan Informatika



M. Gath Wasis Wicaksono S.kom. M.Cs.

NIP. 10814100541PNS.

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

**NAMA** : Zidan Tri Anggoro

**NIM** : 202010370311105

**FAK./JUR.** : Informatika

Dengan ini saya menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul “Lail Adventure: Perancangan Script Game Edukasi Islami Anak Menggunakan Metode Narrative Desain” beserta seluruh isinya adalah karya saya sendiri dan bukan merupakan karya tulis orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah disebutkan sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya. Apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini maka saya siap menanggung segala bentuk resiko/sanksi yang berlaku.

Mengetahui,  
Dosen Pembimbing



Malang, 4 Desember 2024  
Yang Membuat Pernyataan

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Zidan Tri', written over the stamp area.

Zidan Tri



Hariyady S.Kom, MT.

## ABSTRAK

Pendidikan menjadi pondasi penting dalam kemajuan suatu bangsa, dan pendidikan yang baik membutuhkan sistem yang efektif, termasuk pendidikan spiritual. Muhammadiyah, sebagai penggerak utama dalam pembelajaran *Kemuhammadiyah*, menghadapi berbagai tantangan, terutama dalam hal strategi pembelajaran di era globalisasi. Salah satu solusi yang diusulkan adalah penggunaan media pembelajaran interaktif, seperti *Game* edukasi. Dalam konteks ini, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi implementasi script dan cerita dalam *Game* edukasi "Lail Adventure" yang bertema *Kemuhammadiyah*.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode Narrative Desain, yang cocok untuk pengembangan *Game* karena memberikan pengalaman interaktif melalui cerita dalam permainan. Melalui analisis kebutuhan, pengembangan konsep, analisis naratif, dan desain level, penelitian ini menghasilkan pemahaman yang mendalam tentang pembuatan *Game* edukasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Game* "Lail Adventure" ditujukan untuk anak usia 6-12 tahun dan memberikan manfaat signifikan dalam pembelajaran. Dalam pengembangan konsep, *Game* ini menggunakan genre aksi dan mengambil setting dunia malam dengan karakter utama yang ingin membangkitkan malam dengan pergi ke masjid. Analisis naratif menunjukkan bahwa pendekatan narasi linear dipilih untuk memberikan pengalaman bermain yang terstruktur. Desain level berfokus pada peningkatan kesulitan seiring pemain melalui arena-arena yang berbeda.

Perancangan script *Game* edukasi Islami anak menggunakan metode Narrative Desain menunjukkan langkah-langkah yang terinci, mulai dari analisis kebutuhan hingga desain level. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan *Game* edukasi yang memadukan nilai-nilai keislaman dengan teknologi modern, sehingga memperkaya pengalaman belajar anak-anak dengan cara yang menarik dan efektif.

Kata Kunci : *Game* Edukasi, Teknologi Digital, Narrative Desain

## **ABSTRACT**

*Education serves as a crucial foundation for the progress of a nation, and effective education necessitates an efficient system, including spiritual education. Muhammadiyah, as a leading advocate in Kemuhammadiyah learning, faces various challenges, particularly in terms of teaching strategies in the era of globalization. One proposed solution is the use of interactive learning media, such as educational Games. In this context, this study aims to explore the implementation of script and story in the educational Game "Lail Adventure" themed around Kemuhammadiyah.*

*The research methodology employed is Narrative Design, suitable for Game development as it provides interactive experiences through storytelling in the Game. Through needs analysis, concept development, narrative analysis, and level design, this research yields a comprehensive understanding of educational Game creation.*

*The research findings indicate that the Game "Lail Adventure" targets children aged 6-12 years old and provides significant benefits in learning. In concept development, the Game adopts the action genre and is set in a nighttime world where the main character aims to revive the night by going to the mosque. Narrative analysis reveals that a linear narrative approach is chosen to provide structured Gameplay experiences. Level design focuses on increasing difficulty as players progress through different arenas.*

*The design of Islamic educational Game scripts using Narrative Design illustrates detailed steps, from needs analysis to level design. Thus, this research offers a significant contribution to the development of educational Games that integrate Islamic values with modern technology, enriching children's learning experiences in an engaging and effective manner.*

*Keywords: Educational Games, Digital Technology, Narrative Design*

## LEMBAR PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT yang selalu memberikan kesehatan dan petunjuk dalam pengerjaan tugas akhir ini.
2. Rasulullah Muhammad SAW Imam dan penuntun menuju Al-Jannah.
3. Kedua orang tua, Bapak Surahman dan Ibu Suharti yang selalu sabar dan tiada henti mendoakan demi kesuksesan anaknya.
4. Bapak Hariyady, S.Kom., M.T., dan Bapak Ali Sofyan Kholimi, S.Kom., M.Kom selaku dosen pembimbing tugas akhir ini.
5. Bapak Prof. Ilyas Masudin, ST., MLogSCM.Ph.D. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Malang.
6. Ir. Galih Wasis Wicaksono, S.Kom, M.Cs. selaku Kepala Program Studi Informatika Universitas Muhammadiyah Malang.
7. Semua dosen pengajar di Program Studi Informatika Universitas Muhammadiyah Malang yang telah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat.
8. Teman saya yang selalu Bersama dan sepenanggungan Alif Fatwa Ramadhani, Muhammad Thoriq Al Faruq, Muhammad Naufal Adiyatma yang merupakan anggota RPL Jaya.
9. Teman-teman Informatika Angkatan 20 yang senasib sepenanggungan yang selalu saling bahu-membahu.
10. Dan seluruh teman-teman saya yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu yang selalu mendukung dan mendoakan saya.

Malang, 26 Agustus 2024



Zidan Tri Anggoro

## KATA PENGANTAR


Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT. Atas limpahan rahmat dan hidayah-NYA sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul:

### **“Lail Adventure: Perancangan Script Game Edukasi Islami Anak Menggunakan Metode Narrative Desain”**

Di dalam tulisan ini disajikan pokok-pokok bahasan yang meliputi latar belakang, metode penelitian, serta hasil dan pembahasan yang disimpulkan berdasarkan proses yang telah dilalui oleh peneliti.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan tugas akhir ini masih banyak kekurangan dan keterbatasan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan saran yang membangun agar tulisan ini bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan.

Malang, 26 Agustus 2024



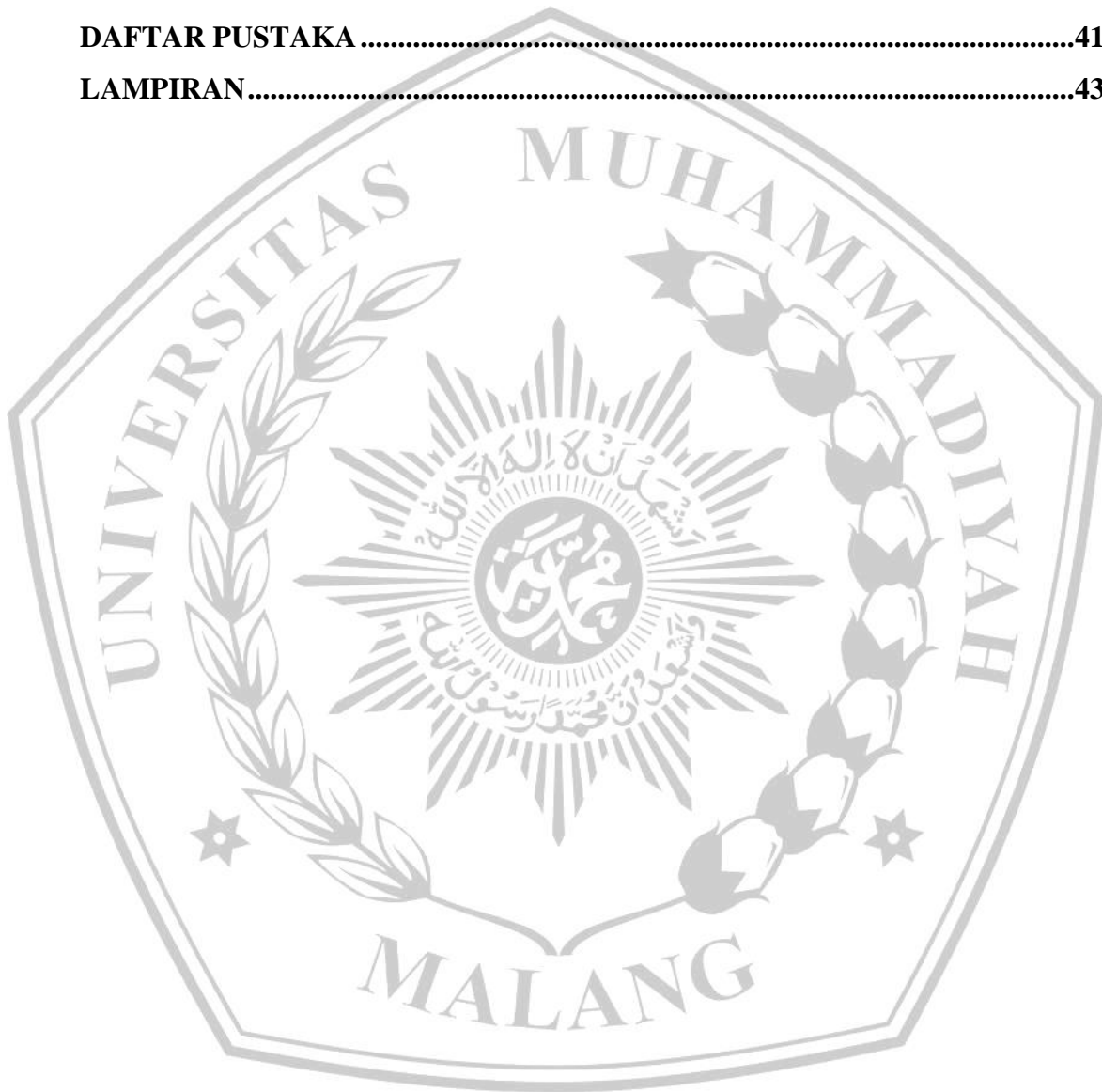
Zidan Tri Anggoro



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>2</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>4</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>5</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>8</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>10</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>11</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Tujuan Penelitian.....	2
1.4. Batasan Masalah.....	2
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>3</b>
2.1 Penelitian Terdahulu.....	3
2.2 <i>Game</i> Edukasi Islami.....	3
2.3 Peran Cerita Dalam <i>Game</i> Edukasi.....	4
2.4 Metode Narrative Desain Dalam Pengembangan <i>Game</i> .....	4
2.4.1 Pembuatan Ide .....	5
2.4.2 Struktur Cerita .....	6
2.4.3 Elemen Cerita.....	7
2.4.4 <i>Game</i> Karakter.....	8
2.4.5 Tema.....	8
2.5 Fleiss Kappa .....	9
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>12</b>
3.1 Pembuatan Ide .....	12
3.2 Tema.....	13
3.3 Struktur Cerita .....	14
3.4 Elemen Cerita.....	14
3.5 <i>Game</i> Karakter.....	14
3.6 Fleiss Kappa .....	15
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>16</b>

4.1	High Level Desain .....	16
4.2	Low Level Desain.....	17
4.3	Elemen Cerita .....	19
4.4	Pengujian .....	36
<b>BAB V KESIMPULAN.....</b>		<b>40</b>
5.1	Kesimpulan.....	40
5.2	Saran .....	40
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>41</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>43</b>



## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2. 1</b> Struktur Narrative Desain.....	5
<b>Gambar 2. 2</b> Struktur Hollywood Three Act.....	7
<b>Gambar 3. 1</b> Diagram Metodologi .....	12



## DAFTAR TABEL

<b>Table 2. 1</b> Penelitian Terdahulu .....	3
<b>Table 2. 2</b> Tabel Pertanyaan Pengujian.....	10
<b>Table 4. 1</b> Karakter <i>Game</i> "Lail Adventure" .....	18
<b>Table 4. 2</b> Elemen Hollywood Three Act .....	19
<b>Table 4. 3</b> Tabel Hasil Quisioner .....	36





# FAKULTAS TEKNIK

## INFORMATIKA

informatika.umm.ac.id | informatika@umm.ac.id

UNIVERSITAS  
MUHAMMADIYAH  
MALANG



### FORM CEK PLAGIARISME LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Zidan Tri Anggoro

NIM : 202010370311105

Judul TA : LAIL ADVENTURE: PERANCANGAN SCRIPT GAME  
EDUKASI ISLAMI ANAK MENGGUNAKAN METODE  
NARRATIVE DESAIN

#### Hasil Cek Plagiarisme dengan Turnitin

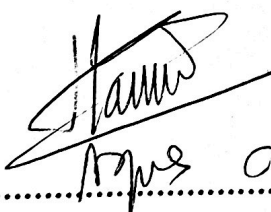
No.	Komponen Pengecekan	Nilai Maksimal Plagiarisme (%)	Hasil Cek Plagiarisme (%) *
1.	Bab 1 – Pendahuluan	10 %	10%
2.	Bab 2 – Daftar Pustaka	25 %	2%
3.	Bab 3 – Analisis dan Perancangan	25 %	4%
4.	Bab 4 – Implementasi dan Pengujian	15 %	11%
5.	Bab 5 – Kesimpulan dan Saran	5 %	0%
6.	Makalah Tugas Akhir	20%	0%

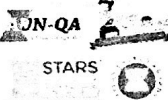
\*) Hasil cek plagiarism diisi oleh pemeriksa (staf TU)

\*) Maksimal 5 kali (4 Kali sebelum ujian, 1 kali sesudah ujian)

Mengetahui,

Pemeriksa (Staff TU)

  
(.....)



Kampus I  
Jl. Bandung 1 Malang, Jawa Timur  
P: +62 341 551 253 (Hunting)  
F: +62 341 460 435

Kampus II  
Jl. Bendungan Sulami No 188 Malang, Jawa Timur  
P: +62 341 551 149 (Hunting)  
F: +62 341 582 060

Kampus III  
Jl. Raya Tlogomas No 246 Malang, Jawa Timur  
P: +62 341 464 318 (Hunting)  
F: +62 341 460 435  
E: webmaster@umm.ac.id

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. Rasyid, "Tumbuhkan Generasi Melalui Pendidikan sebagai Investasi Masa Depan."
- [2] A. N. Aeni, D. Djuanda, M. Maulana, R. Nursaadah, and S. B. P. Sopian, "Pengembangan Aplikasi *Games* Edukatif WordWall sebagai Media Pembelajaran untuk Memahami Materi Pendidikan Agama Islam bagi Siswa SD," *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, vol. 11, no. 6, p. 1835, Dec. 2022, doi: 10.33578/jpkip.v11i6.9313.
- [3] PPAIK (Pusat Pengkajian Al-Islam KeMuhammadiyah) Universitas Muhammadiyah Surabaya, "Tantangan yang Dihadapi Muhammadiyah dalam Bidang Pendidikan."
- [4] A. P. ACHRU Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar Jl HM Yasin Limpo No, "Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran Kemuhammadiyah."
- [5] M. Pelajaran, K. Dan, J. Dasar, and A. Yulianti, "Pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Game* edukasi menggunakan aplikasi Construct 2."
- [6] J. Silvana and Y. Anistyasari, "Pengembangan *Game* 'Script Labyrinth' untuk Meningkatkan Computational Thinking Siswa dalam Mata Pelajaran Pemrograman Web dan Perangkat Bergerak di SMKN 2 Surabaya Pengembangan *Game* 'Script Labyrinth' bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir komputasional siswa dalam pelajaran pemrograman web dan perangkat bergerak di SMKN 2 Surabaya." [Online]. Available: [www.pngdownload.id](http://www.pngdownload.id)
- [7] Edwin McRae and Rachel Rees, *Narrative Design for Writers An Industry guide to writing for video Games*. 2020. Accessed: Mar. 26, 2024. [Online]. Available: <https://libgen.li/edition.php?id=146595689>
- [8] I. Fadhila Tunissa, S. Salamah, A. N. Wiramanggala, A. D. Aprilianti, and A. N. Aeni, "Pemanfaatan *Game*-based Learning dengan Website Wordwall sebagai Media Pembelajaran Meneladani Kepemimpinan Umar bin Khattab di Kelas 6 SD", doi: 10.21009/012.02.
- [9] L. M. Rahayuningrum, M. P. Gustomi, D. S. Wahyuni, Y. Diaz, and A. Aziza, "Bermain *Game* Edukasi Islami Dapat Menurunkan Kecemasan Anak Usia 6-12 Tahun Pada Waltu Sirkumsisi Islamic Education *Game* Therapy Decreased The Level Of Anxiety Among School Age Childern Undergoing Circumcision."
- [10] Evan Skolnick, *Evan Skolnick - Video Game Storytelling\_ What Every Developer Needs to Know about Narrative Techniques*, vol. 2014.
- [11] G. Memenuhi, S. Persyaratan, M. Gelar, S. P. Teknik, and N. D. Noviani, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Sebagai Pendukung Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Materi Operasi Dasar Komputer Menggunakan Adobe Flash Skripsi Diajukan kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta."
- [12] Aashi Gupta, "Comprehensive Guide to Mastering Narrative Design in Video Games,"

- SearchMyExpert.
- [13] Ross Berger, *Dramatic Storytelling & Narrative Design A Writer's Guide to Video Games and Transmedia*.
- [14] T. Heussner, T. Kristen Finley, J. Brandes Hepler, and A. Lemay, *The Game Narrative Toolbox*. [Online]. Available: [www.mediasunshine.com](http://www.mediasunshine.com)
- [15] Jeremy Gibson Bond, *Introduction to Game Design, Prototyping, and Development: From Concept to Playable*.
- [16] Jeremy Gibson Bond, *Introduction to Game Design, Prototyping, and Development: From Concept to Playable page 770 – 790 vol 8*.
- [17] A. N. Aeni, D. Djuanda, M. Maulana, R. Nursaadah, and S. B. P. Sopian, "Pengembangan Aplikasi Games Edukatif WordWall sebagai Media Pembelajaran untuk Memahami Materi Pendidikan Agama Islam bagi Siswa SD," *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, vol. 11, no. 6, p. 1835, Dec. 2022, doi: 10.33578/jpkip.v11i6.9313.
- [18] Aashi Gupta, "Comprehensive Guide to Mastering Narrative Design in Video Games," *SearchMyExpert Page 878 -930 vol 8*.
- [19] T. Heussner, T. Kristen Finley, J. Brandes Hepler, and A. Lemay, *The Game Narrative Toolbox*. [Online].
- [20] Ross Berger, *Dramatic Storytelling & Narrative Design A Writer's Guide to Video Games and Transmedia Page 689 -708*.
- [21] Edwin McRae and Rachel Rees, *Narrative Design for Writers An Industry guide to writing for video games*. 2020. Accessed: Mar. 26, 2024. [Online]. Available: <https://libgen.li/edition.php?id=146595689>
- [22] Evan Skolnick, *Evan Skolnick - Video Game Storytelling\_ What Every Developer Needs to Know about Narrative Techniques*, vol. 2014.
- [23] T. Heussner, T. Kristen Finley, J. Brandes Hepler, and A. Lemay, *The Game Narrative Toolbox*. Page 106 - 117.
- [24] Ross Berger, *Dramatic Storytelling & Narrative Design A Writer's Guide to Video Games and Transmedia*.
- [25] T. Heussner, T. Kristen Finley, J. Brandes Hepler, and A. Lemay, *The Game Narrative Toolbox*. Page 40 - 63.