

Perancangan Game 3D Visual Story Sejarah Club Manchester United Berbasis Mobile

Oleh :

Mas Agung Triaji Basudewo

221080200079

Dosen Pembimbing : Cindy Taurusta, S.ST., M.T.

Dosen Penguji 1 : Nuril Lutvi Azizah, S.Si., M.Si.

Dosen Penguji 2 : Yunianita Rahmawati, S.Kom., M.Kom. Dr.

Program Studi Informatika

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

2026



Latar Belakang

Manchester United merupakan salah satu klub sepak bola terbesar di dunia yang memiliki sejarah panjang dan prestasi gemilang. Namun, dalam beberapa tahun terakhir performa klub mengalami penurunan sehingga sering dipandang rendah oleh sebagian penggemar sepak bola.

Kurangnya media edukasi yang membahas sejarah klub sepak bola secara menarik menyebabkan banyak penggemar hanya menilai Manchester United dari kondisi saat ini. Padahal, pemahaman terhadap sejarah klub penting untuk mengetahui nilai, perjuangan, dan kejayaan yang pernah dicapai.

Oleh karena itu, diperlukan sebuah media edukasi interaktif berbasis game mobile yang mampu menyajikan sejarah Manchester United dalam bentuk visual story. Melalui game ini, pengguna diharapkan dapat memahami sejarah klub secara lebih menarik, interaktif, dan tidak membosankan.

Rumusan Masalah

Bagaimana merancang dan membangun game 3D visual story sejarah Club Manchester United berbasis mobile sebagai media edukasi interaktif?

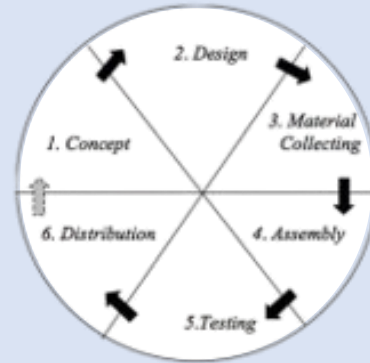
Tujuan

Merancang dan membangun game 3D visual story sejarah Manchester United berbasis mobile sebagai media edukasi sejarah yang menarik. Sehingga memberikan wawasan baru untuk penggemar sepak bola.

Analisis Gap

- Belum adanya game visual story sejarah Manchester United berbasis mobile.
- Minimnya media edukasi sejarah olahraga dalam bentuk game.
- Kurangnya integrasi cerita sejarah dan mini game interaktif.

Metodologi



Metodologi penelitian yang digunakan adalah Multimedia Development Life Cycle (MDLC), karena penelitian ini berfokus pada pengembangan produk multimedia interaktif berupa game berbasis visual story. Metode MDLC dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis mulai dari konsep, perancangan, pengumpulan material, pembuatan, pengujian, hingga distribusi sehingga sesuai untuk memastikan kualitas konten, alur gameplay, dan pengalaman pengguna.

Hasil dan Pembahasan

Hasil implementasi, pengujian Blackbox Testing, dan penilaian kelayakan menunjukkan bahwa game 3D Visual Story Sejarah Club Manchester United Berbasis Mobile telah berhasil dikembangkan sesuai dengan perancangan pada Bab III menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Game mampu menyajikan tiga chapter sejarah secara interaktif dan kronologis dengan dukungan narasi visual, eksplorasi open world, interaksi NPC, sesi kuis, dan mini game yang variatif di setiap chapternya..

Hasil dan Pembahasan

Pengujian Blackbox Testing terhadap 15 skenario seluruhnya berstatus Valid, dan penilaian kelayakan menggunakan skala Likert kepada 51 responden menghasilkan persentase 85,8% (Sangat Layak), dengan aspek tertinggi pada pernyataan nomor 9, yaitu bahwa game menarik dan tidak membosankan untuk dimainkan, sebesar 88,6%. Hasil ini membuktikan bahwa pendekatan visual storytelling 3D efektif menyampaikan konten edukatif sejarah klub secara interaktif dan imersif, sekaligus menutup kesenjangan penelitian terdahulu yang belum menghadirkan media sejenis dalam format game mobile 3D.

Tampilan Aplikasi

Tampilan aplikasi

1. Halaman Awal



2. Halaman Pilih menu



3. Halaman pilih chapter



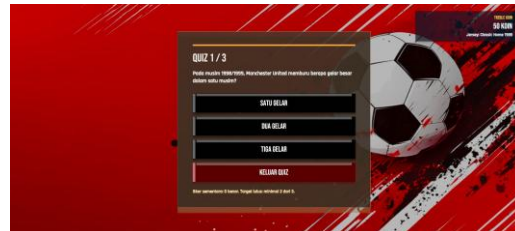
4. Tampilan Visual Story



5. Tampilan open world



6. Halaman kuis



7. Tampilan Mini Game



8. Tampilan Ending Scene



Kesimpulan

Penelitian ini berhasil merancang dan mengembangkan game edukasi mobile berbasis visual story 3D yang mengangkat sejarah Manchester United menggunakan metode MDLC, mencakup tiga chapter utama: era Treble Winner 1999, era Sir Alex Ferguson, dan era Rúben Amorim. Pengujian Blackbox Testing terhadap 15 skenario seluruhnya berstatus Valid, dan penilaian kelayakan menggunakan skala Likert kepada 51 responden menghasilkan persentase 85,8% (Sangat Layak), dengan aspek tertinggi pada pernyataan nomor 9, yaitu bahwa game menarik dan tidak membosankan untuk dimainkan, sebesar 88,6%. Hasil ini membuktikan bahwa pendekatan visual storytelling 3D efektif menyampaikan konten edukatif sejarah klub secara interaktif dan imersif, sekaligus menutup kesenjangan penelitian terdahulu yang belum menghadirkan media sejenis dalam format game mobile 3D.

Referensi

- Azis, Sahril. 2023. "Scientia Sacra : Jurnal Sains , Teknologi Dan Masyarakat Perancangan Dan Pembuatan Game Bertema Melawan Penyakit Di Indonesia Dengan Penerapan Metode *Finite State Machine* (FSM)." 3(2):250–59.
- Azizah, Nuril Lutvi, Cindy Taurusta, Nadtasya Faizah Aqilah, Masyita Lailil Syafitri, and Julia Atmaranti. 2026. "PEMANFAATAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY BERBASIS MARKER SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TATA CARA WUDHU PADA SISWA SEKOLAH DASAR." 10(3):4345–52.
- Cahnur Saputra, Cindy Taurusta, Azmuri Wahyu Azinar. 2025. "House Sales Promotion Application Using Android-Based Augmented Reality Technology." 8106:223–33.
- Chairul Arif Utama, Achmad Widodo. 2020. "ANALISIS PENYEBAB KEKALAHAN DARI FAKTOR KEGAGALAN SHOOTING ON TARGET MANCHESTER UNITED VS PARIS SAINT GERMAIN DI UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2020 Chairul Arif Utama Achmad Widodo." 129–38.
- Darmansyah, Sarah Stephanie, and Muhammad Fakhri Asril. 2024. "Manchester United Dan Makna Kesetiaan: Studi Fenomenologi Loyalitas Mahasiswa Penggemar Manchester United." *Jurnal Media Dan Komunikasi* 4(2):124–38. doi:10.20473/medkom.v4i2.52883.

Referensi

- Fernando, Antonius, Loneli Costaner, Mariza Devega, Universitas Lancang Kuning, Program Studi, Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, and Universitas Lancang Kuning. 2023. "Penerapan Metode Finite State Machine Pada Game Pembelajaran Matematika." 3(1):60–69.
- Firdana, Muhammad Arif. 2024. "Pengembangan Game Edukasi Doa Harian Untuk Efektivitas Anak Menghafal Menggunakan Metode MDLC." 4(2).
- Khairiyah, Dhea. 2025. "Systematic Literature Review : The Use of 3D Animated Videos for Environmental Hygiene Education Systematic Literature Review : Pemanfaatan Video Animasi 3D Untuk Edukasi Kebersihan Lingkungan." 5(July):962–71.
- Mintarsih. 2023. "Pengujian Black Box Dengan Teknik Transition Pada Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web Dengan Metode Waterfall Pada SMC Foundation." 5(1):33–35.
- P. Erdi, T. Padwa. 2021. "PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF KONSEP DIGITAL STORY TELLING BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN APLIKASI UNITY." Jurnal Vokasi Informatika 1(1):21–25.
- Parno Parno, and Arvian Prasetyo. 2023. "Rancang Bangun Aplikasi Augmented Reality Klub Sepak Bola Manchester United Berbasis Android Mobile." IKRA-ITH Informatika : Jurnal Komputer Dan Informatika 7(3):120–28. doi:10.37817/ikraith-informatika.v7i3.3074.

Referensi

- Pramesti, Dyan Yuni, and Rita Wahyuni Arifin. 2020. "Metode Multimedia Development Life Cycle Pada Media Pembelajaran Pengenalan Perangkat Komputer Bagi Siswa Sekolah Dasar." 1(2):109–22.
- Suandana, I. Made, Astika Pande, Ricky Aurelius, Nurtanto Diaz, Rm Addin, and Ashary Ramadhan. 2023. "PEMBUATAN HOROR GAME 3D MULTIPLAYER CO-OP ' CALONARANG ' BERBASIS MOBILE." 05(02):149–61.
- Subandi, Husein. 2021. "Augmented Reality Dalam Mendeteksi Produk Rotan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC)." 6(2):135–41.
- Sunengsih, Ayu, Aria Mubaroq H, Dede Nuri Haifa L, Program Studi Informatika, Fakultas Teknik, and Universitas Majalengka. 2023. "Pengembangan Game Edukasi Petualang Cerdas Berbasis Web Menggunakan Metode MDLC." 15(2).
- Suparna Wijaya, Tubagus Fathul Rizki Khoironi. 2021. "ANALISIS KINERJA KEUANGAN MANCHESTER UNITED PLC." 9(2):257–76.
- Suradi, Rosmiati, Fahri El Fazza, and Indra. R. Hamzah. 2022. "Pengembangan Cerita Interaktif Dan Game Edukasi Sejarah Kerajaan Fena Laisela Di Pulau Buru Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android." Jurnal Teknologi Dan Komputer (JTEK) 2(02):157–63. doi:10.56923/jtek.v2i02.92.

Referensi

Sutardi, Akhmad Kosala Dwiarmoko. 2023. "Loyalitas Dan Fanatisme Suporter Sepak Bola Di Jawa Timur." 129.

Swastika, Della, Nur Aini, Rohman Dijaya, and Yunianita Rahmawati. 2023. "Virtual Aquascape for Users Utilizing Augmented Reality Aquascape Virtual Untuk Pengguna Menggunakan Augmented Reality." 4(June).

Taurusta, Cindy, Yulian Findawati, and Cindy Cahyaning Astuti. 2022. "Penerapan Peran Karakter Dan Poin Pada Rekayasa Perangkat Lunak Berbasis Game RPG (Role Playing Game) Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Mahasiswa Informatika." 7(1).

