

**PEMBUATAN GAME EDUKASI “RAGAM BUDAYA NUSANTARA”
SEBAGAI MEDIA PENGENALAN BUDAYA TENTANG PAKAIAN DAN
RUMAH ADAT NUSANTARA**

SKRIPSI



disusun oleh

Rahmat Suseto

08.12.3125

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**PEMBUATAN GAME EDUKASI “RAGAM BUDAYA NUSANTARA”
SEBAGAI MEDIA PENGENALAN BUDAYA TENTANG PAKAIAN DAN
RUMAH ADAT NUSANTARA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Rahmat Suseto

08.12.3125

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN GAME EDUKASI “RAGAM BUDAYA NUSANTARA” SEBAGAI MEDIA PENGENALAN BUDAYA TENTANG PAKAIAN DAN RUMAH ADAT NUSANTARA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rahmat Suseto

08.12.3125

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

Pada tanggal 7 Mei 2015

Dosen Pembimbing,



Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom.
NIK. 190302125

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN GAME EDUKASI “RAGAM BUDAYA NUSANTARA”
SEBAGAI MEDIA PENGENALAN BUDAYA TENTANG PAKAIAN DAN
RUMAH ADAT NUSANTARA**

yang disusun oleh

Rahmat Suseto

08.12.3125

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 10 Juni 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom.
NIK. 190302125

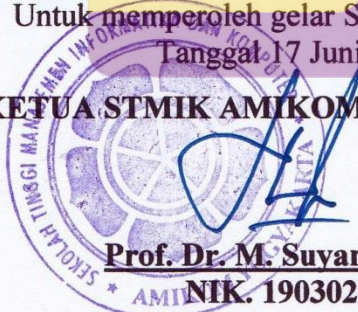
Erni Seniwati, M.Cs.
NIK. 190302231

Bayu Setiaji, M.Kom.
NIK. 190302216



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 17 Juni 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN KEASLIAN

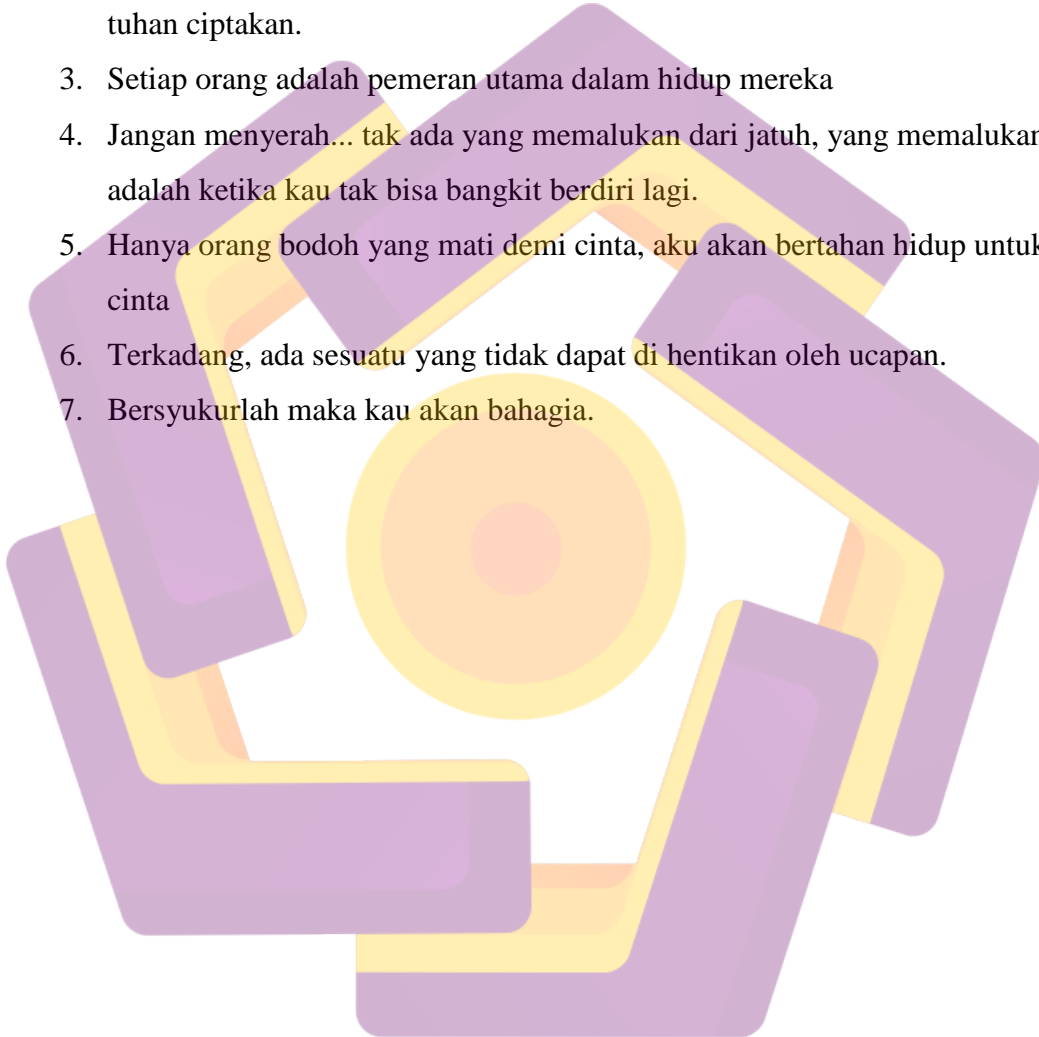
Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 27 Mei 2015

Rahmat Suseto
NIM 08.12.3125

MOTTO

1. Taro ada taro gau' (Satukan kata dengan perbuatan) "*Prinsip Manusia Bugis*"
2. Sekeras apapun mencoba kita tidak akan bisa menciptakan hal yang sebegus tuhan ciptakan.
3. Setiap orang adalah pemeran utama dalam hidup mereka
4. Jangan menyerah... tak ada yang memalukan dari jatuh, yang memalukan adalah ketika kau tak bisa bangkit berdiri lagi.
5. Hanya orang bodoh yang mati demi cinta, aku akan bertahan hidup untuk cinta
6. Terkadang, ada sesuatu yang tidak dapat di hentikan oleh ucapan.
7. Bersyukurlah maka kau akan bahagia.



PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan Alhamdulillah, skripsi ini saya persembahkan untuk orang-orang yang saya sayangi :

1. Ibu Hj. Nur Pinang & Bapak H. Abd. Latief yang telah mencurahkan segala pemikiran, waktu dan tenaganya. Terimakasih setinggi-tingginya atas segala bantuan baik berupa moral dan spiritual. Terimakasih telah membesarkan dan mendidik saya selama ini dengan penuh kasih sayang. Saya sangat mencintai kalian.
2. Beserta Seluruh Kakak – kakakku tercinta yang telah memberikan dukungan.
3. Asrama Putra Lasinrang yang selama ini telah menampung saya selama tujuh tahun di kota pelajar D.I Yogyakarta ini.
4. Ikatan Pelajar Mahasiswa Pinrang Yogyakarta (IPMAPI) yang telah memberikan banyak pengalaman hidup.
5. Sanggar Nusantara Yogyakarta (SANUR) yang telah memberikan pengalaman dan telah memperkenalkan saya dengan sahabat – sahabat dan saudara dari seluruh nusantara, someday i will miss you my second family.
6. Broken Wings Band musik instrumen senang bisa bermusik, bercanda dan jalan dengan kalian semua.
7. Novalila Azni yang tak pernah pergi dari hati ini.

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kepada Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat pada waktunya yang berjudul “Pembuatan Game Edukasi Ragam Budaya Nusantara Sebagai Media Pengenalan Budaya Tentang Pakaian Dan Rumah Adat Nusantara”.

Skripsi ini ditulis guna memperoleh gelar Sarjana jurusan Sistem Informasi, STMIK Amikom Yogyakarta.

Selesainya penyusunan skripsi ini berkat bantuan beberapa pihak, oleh karena itu penulis sampaikan Terima kasih kepada yang terhormat:

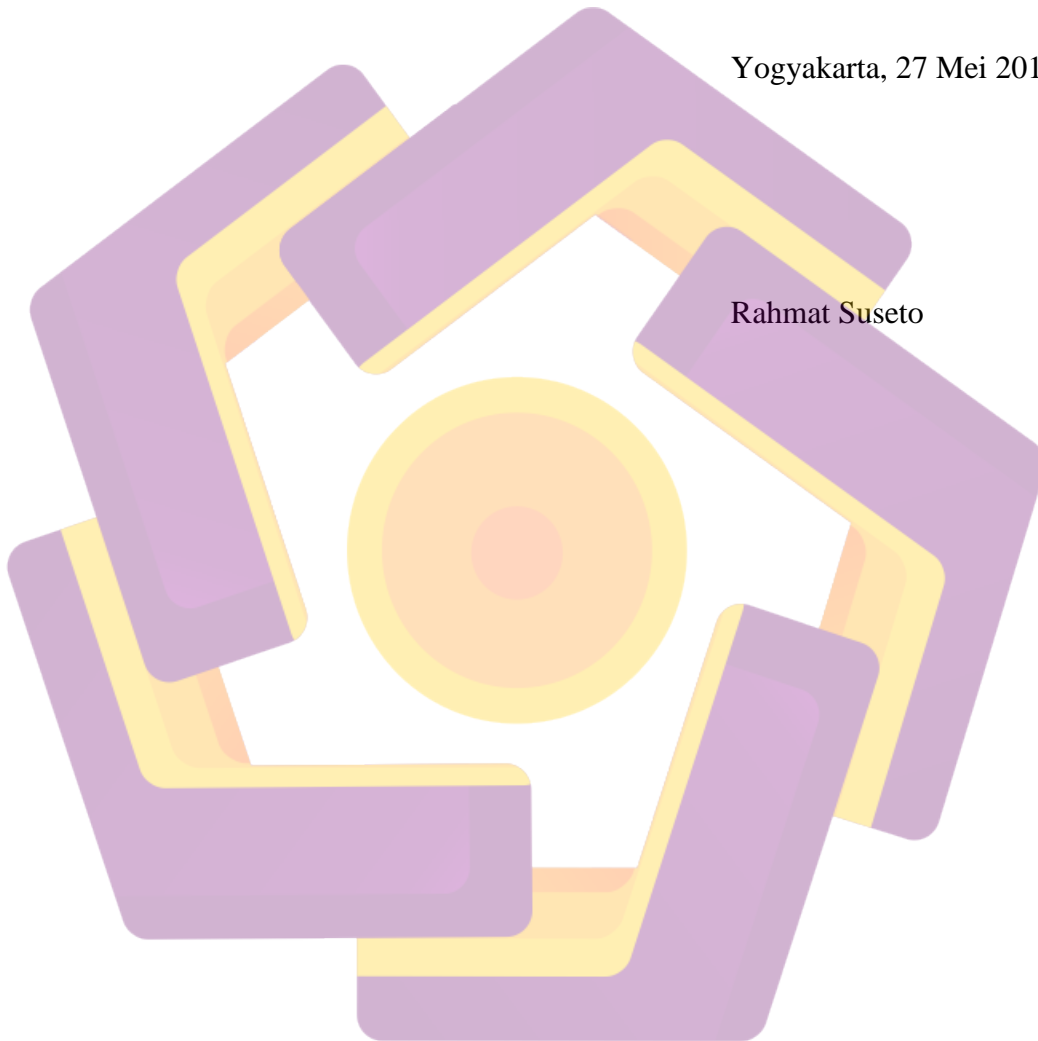
1. Bapak Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom., selaku dosen pembimbing yang dengan sabar terus-menerus membimbing penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini. Beliau mengajarkan metode penulisan yang sangat baik dan memberikan arahan yang membangun.
2. Dosen-dosen STMIK Amikom Yogyakarta yang telah memberi ilmu dan pengetahuan.
3. Keluarga, Bapak, Ibu, dan Kakak yang selalu memberi dukungan.
4. Pihak-pihak lainnya yang tidak sempat penulis sebutkan, yang selalu membantu dalam memberi semangat dan dorongan.

Semoga penyusunan skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca, perusahaan, organisasi, dan lain sebagainya. Akhir kata, bila terdapat kesalahan dalam penyusunan skripsi, penulis minta maaf karena sesungguhnya viii

kesempurnaan hanya milik-Nya, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun.

Yogyakarta, 27 Mei 2015

Rahmat Suseto



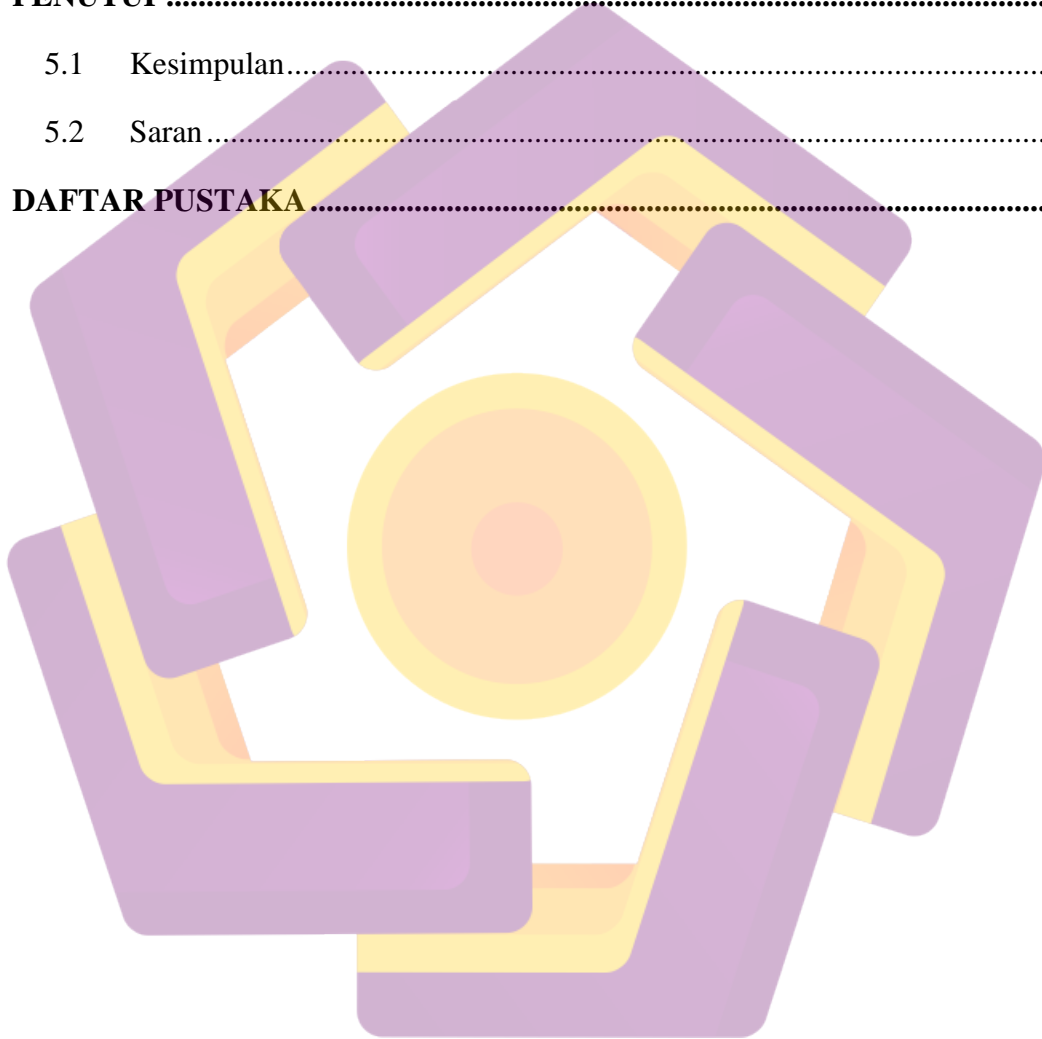
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Metodologi Penelitian	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 Konsep Dasar Game	9

2.2.1	Pengertian Game	9
2.2.2	Sejarah Perkembangan Game	9
2.2.3	Jenis-jenis Game	10
2.3	Metodologi Pengembangan Multimedia	16
2.4	Flowchart.....	21
BAB III	26
ANALISIS DAN PERANCANGAN	26
3.1	Tinjauan Umum.....	26
3.2	Analisis Sistem.....	27
3.2.1	Analisis Kebutuhan Game.....	27
3.2.2	Analisis Kelayakan.....	31
3.3	Perancangan.....	32
3.3.1	Konsep	32
3.3.2	Desain.....	33
3.3.3	Material Collecting.....	41
BAB IV	45
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	45
4.1	Memproduksi Game	45
4.1.1	Pembuatan Karakter	45
4.1.2	Pembuatan Background	46
4.1.3	Pembuatan Halaman Bermain.....	46
4.1.4	Import Image.....	48
4.1.5	Import Sound.....	49

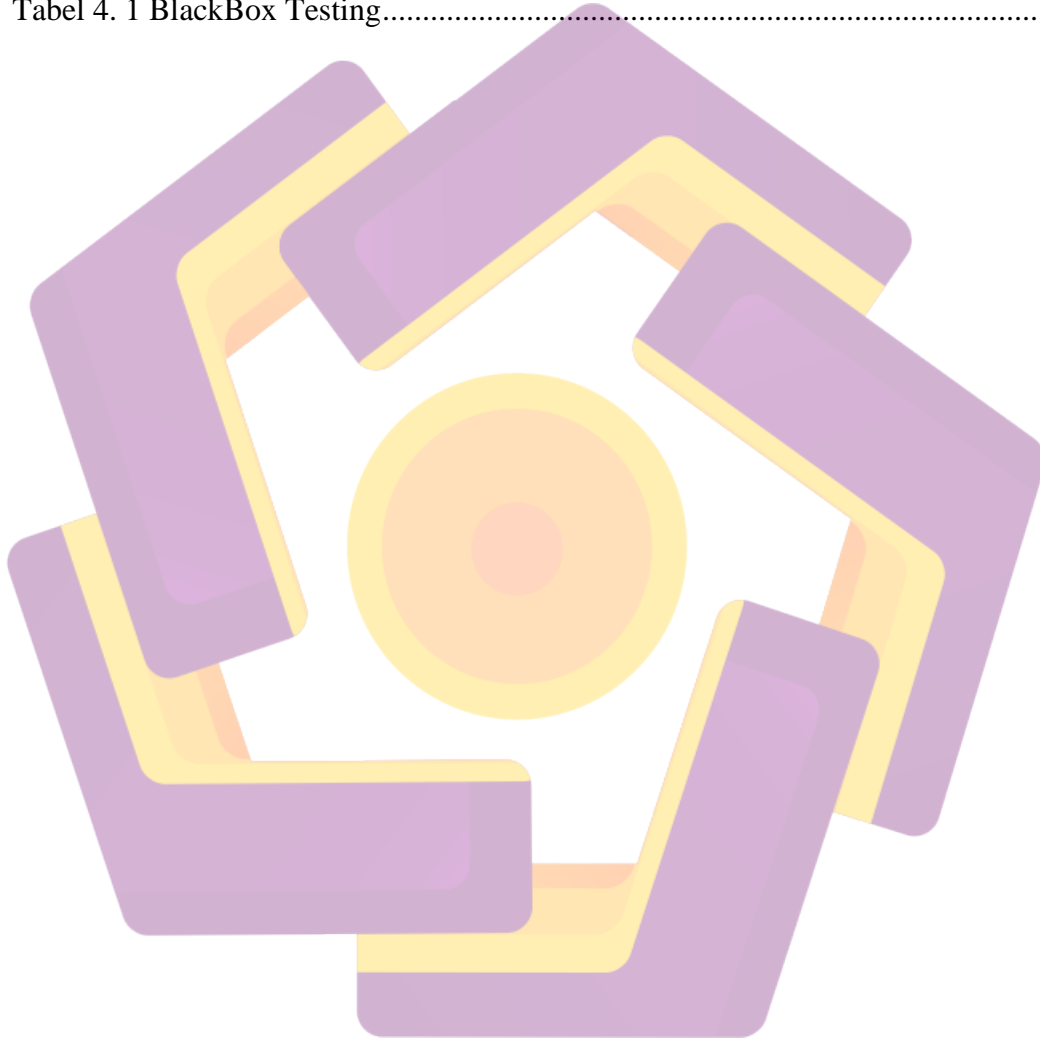
4.1.6	Pembuatan Tombol	49
4.1.7	Pembuatan Animasi	50
4.2	Pembahasan	52
4.2.1	Tampilan Menu Utama	52
4.2.2	Tampilan Pilih Karakter	54
4.2.3	Tampilan Menu Pilih Daerah	57
4.2.4	Tampilan Stage 1	58
4.2.5	Tampilan Stage 2	62
4.2.6	Tampilan Reward	65
4.2.7	Tampilan Menu Pengaturan	66
4.2.8	Tampilan Menu Tentang	68
4.2.9	Tampilan Menu Keluar	69
4.3	Testing	70
4.3.1	Black box testing	70
4.4	Manual Program	74
4.4.1	Menu Utama	74
4.4.2	Menu Pengaturan	74
4.4.3	Menu Tentang	75
4.4.4	Menu Keluar	76
4.4.5	Pilih Karakter	76
4.4.6	Pilih Daerah	77
4.4.7	Stage 1	78

4.4.8	Stage 2.....	79
4.4.9	Reward	80
BAB V	81
PENUTUP	81
5.1	Kesimpulan.....	81
5.2	Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA	xxvii



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Flowchart	24
Tabel 3. 1 Tabel Aset Gambar	41
Tabel 3. 2 Tabel Aset Suara	44
Tabel 4. 1 BlackBox Testing.....	70



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Rancangan Tampilan Menu Utama.....	35
Gambar 3. 2 Rancangan Tampilan Menu Pilih Karakter.....	36
Gambar 3. 3 Rancangan tampilan untuk pilih daerah.....	37
Gambar 3. 4 Rancangan Tampilan Stage 1.....	38
Gambar 3. 5 Rancangan Tampilan Stage 2.....	39
Gambar 3. 6 Rancangan tampilan reward.....	40
Gambar 4. 1 Pembuatan karakter pada Corel Draw X5.....	45
Gambar 4. 2 Pembuatan Background pada Corel Draw X5.....	46
Gambar 4. 3 Pembuatan halaman bermain Stage 2.....	47
Gambar 4. 4 Pembuatan halaman bermain Stage 1.....	47
Gambar 4. 5 Import image to library.....	48
Gambar 4. 6 Import Sound to library.....	49
Gambar 4. 7 Pembuatan Tombol.....	50
Gambar 4. 8 Pembuatan Animasi Tween.....	51
Gambar 4. 9 Tampilan Menu Utama.....	52
Gambar 4. 10 Tampilan pilih karakter.....	54
Gambar 4. 11 Tampilan Menu Pilih Daerah.....	57
Gambar 4. 12 Tampilan Stage 1.....	59
Gambar 4. 13 Tampilan Stage 2.....	62
Gambar 4. 14 Tampilan Reward.....	65
Gambar 4. 15 Tampilan menu pengaturan.....	66
Gambar 4. 16 Tampilan Menu Tentang.....	68
Gambar 4. 17 Tampilan menu keluar.....	69

INTISARI

Indonesia tergolong negara kepulauan yang memiliki wilayah geografis luas dan kebudayaan yang sangat beragam. Keberagaman budaya tersebut dapat terlihat secara fisik melalui baju dan rumah adat yang dimiliki setiap daerah. Hampir setiap provinsi di Indonesia memiliki pakaian dan rumah adat masing-masing.

Namun seiring dengan perkembangan zaman, masyarakat terbawa arus globalisasi dan mulai melupakan adat istiadat warisan nenek moyangnya, Sedangkan Budaya Lokal Nusantara Merupakan Identitas Dari Bangsa Indonesia itu sendiri. Perkembangan teknologi terhadap proses pembelajaran memperkaya sumber belajar dan media pembelajaran, komputer dimanfaatkan sebagai media dalam pembelajaran karena memberikan keuntungan-keuntungan yang tidak dimiliki oleh media pembelajaran lainnya yaitu kemampuan komputer untuk berinteraksi secara individu maupun klasikal. Game dapat dimanfaatkan oleh kaum pendidik sebagai media untuk menyampaikan berbagai jenis pendidikan dan pembelajaran. Dengan desain dan kemasan yang baik, semua materi dalam game pendidikan dan pembelajaran akan sangat menarik dan mudah dicerna oleh anak-anak.

Dalam proses pembuatan Game ini menggunakan Software Adobe Flash, ActionScript yang terdiri dari elemen-elemen multimedia yaitu: teks, gambar/grafik, animasi dan audio.

Untuk meningkatkan motivasi belajar anak tentang budaya, maka dibangunlah suatu media pembelajaran dalam bentuk game edukatif dengan tujuan mengenalkan pakaian dan rumah adat di Indonesia. Didalam game edukasi ini anak-anak bisa belajar melalui visualisasi yang menarik tentang pakaian dan rumah adat. Genre game yang dipilih adalah adventure, dimana pemain akan menyelesaikan tantangan-tantangan yang ditemui selama melakukan petualangan dalam mencari bagian-bagian dari pakaian dan rumah adat. Dengan game ini, diharapkan anak-anak semangat untuk belajar budaya, karena media pendidikan berbasis game lebih menawarkan proses belajar yang menyenangkan.

Kata Kunci : Adobe flash, Budaya, Pakaian adat, Rumah adat, Game.

ABSTRACT

Indonesia is an archipelago with vast geographical and cultural area that is very diverse . The cultural diversity can be physically visible through clothing and custom home owned by each region .

Almost every province in Indonesia has custom apparel and home respectively. But along with the times , people get carried away and start globalization forget the inheritance customs of his ancestors , while the Local Cultural Identity Of An archipelago nation of Indonesia itself. The development of technology to enrich the learning process learning resources and learning media , computer used as a medium of learning because it provides advantages not shared by other learning media is the ability of a computer to interact individually and classical . The game can be used by educators as a medium to convey various types of education and learning . With good design and packaging , all the material in educational games and learning will be very interesting and easily digested by children.

In the process of making this game using the software Adobe Flash, Action Script which consists of multimedia elements, namely : text, images /graphics, animation and audio. To increase the child's motivation to learn about the culture, then built a learning medium in the form of educational games with the aim of introducing apparel and custom homes in Indonesia. In this educational game children can learn through interesting visualization of custom apparel and home.

Keywords: Adobe Flash, Culture, Traditional clothes, Traditional house, games, adventure.