

**PERANCANGAN GAME TRADISIONAL EGRANG (JANGKUNGAN)  
MENGUNAKAN ADOBE FLASH**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Raswan Yudistita**

**10.11.4303**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

**PERANCANGAN GAME TRADISIONAL EGRANG (JANGKUNGAN)  
MENGUNAKAN ADOBE FLASH**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

**Raswan Yudistira**

**10.11.4303**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

**PERSETUJUAN**

PERANCANGAN GAME TRADISIONAL EGRANG (JANGKUNGAN)  
MENGUNAKAN ADOBE FLASH

yang disusun oleh

**Raswan Yudistira**

**10.11.4303**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 29 Januari 2015

Dosen Pembimbing,



**Tonny Hidayat, M.Kom**

**NIK. 190302182**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN GAME TRADISIONAL EGRANG (JANGKUNGAN)  
MENGUNAKAN ADOBE FLASH**

yang disusun oleh  
**Raswan Yudistira**

**10.11.4303**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 28 Februari 2015

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tonny Hidayat, M.Kom**  
**NIK. 190302182**

**Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom**  
**NIK. 190302047**


**Agus Purwanto, M.Kom**  
**NIK. 190302229**

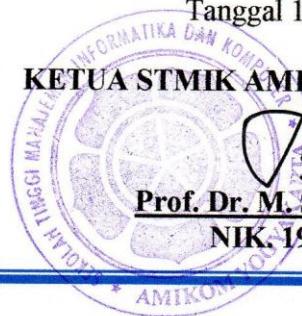
**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 12 Juni 2015

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

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



## **PERNYATAAN**

Saya yang bertandatangan dibawah 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 tinggi manapun, 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.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 11 Juni 2015

Raswan Yudistira

NIM. 10.11.4303

## **MOTTO**

---

***“JANGAN PATAH SEMANGAT WALAU APAPUN YANG TERJADI,  
JIKA KITA MENYERAH, MAKA HABISLAH SUDAH”.***

***[TOP SECRET : THE BILLIONARE]***

---

***BELUM BISA DIKATAKAN SUKSES JIKA BELUM  
MEMBAHAGIAKAN KEDUA ORANG TUA.***

---

***ALWAYS BE YOURSELF AND NEVER BE ANYONE ELSE EVEN IF  
THEY LOOK BETTER THAN YOU.***

---

***DO WHATEVER YOU LIKE, BE CONSISTENT, AND SUCCESS WILL  
COME NATURALLY.***

---

## PERSEMBAHAN



Alhamdulillah rabbi ‘alamin, segala puji dan syukur kepada Allah SWT dengan segala limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga bisa menyelesaikan skripsi dengan baik. Skripsi ini saya persembahkan kepada :

- ❖ Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran dalam menyelesaikan skripsi ini dan Nabi Muhammad SAW yang telah menjadi suri tauladanku.
- ❖ Kedua orang tuaku tercinta yang selalu menjadi semangat buatku. Bapak (H. Radjlun) & Mama (Hj. Sarfia) terimakasih telah senantiasa setiap hari mendoakan, memberikan semangat, dan motivasi untuk menyelesaikan Skripsi ini, terima kasih atas semua yang kalian berikan kepada anakmu ini hingga saat ini, kepada kakakku (Rasfin Adi Saputra & Lita Gunarti) juga kakak (Herdi Adi Saputra), adikku (Chairunnisa Indah Putri), dan ponakanku yang paling ganteng (Muh Arsen Jawiwolio) yang selalu memberikan support dan doanya selama ini. Terimakasih juga buat keluarga besarku yang di Sulawesi Tenggara khususnya Kota BauBau My Grandparents (Mama 2 & Du) sehat selalu di sana. Buat para tante-tanteuku yang cerewet, om-omku yang ganteng, ponakan-ponakanku yang lucu-lucu. Dan tidak lupa buat (alm. Uma & almh. Ina) [cucumu yang paling nakal ini sudah lulus kuliah, doakan saya disurga sana biar saya sukses didunia dan akhirat]. “I love you & I miss you all”.

- ❖ Special thanks buat orang yang kusayang My Honey Curu, (Nala Nourma Nastiti) yang selalu setia menemani saya selama 4 tahun terakhir ini. Terimakasih atas dukungan dan doanya, tiap hari selalu memberikan saya semangat ketika lagi malas dan galau untuk mengerjakan skripsi. Selalu mengingatkan saya untuk sholat agar diberi kemudahan. “I love you so much cintaku abadi nanjayaku seumur hiduku dahh.. ^^
- ❖ Terimakasih kepada Bapak M. Suyanto selaku ketua AMIKOM beserta dosen – dosen pengajar dan staff AMIKOM, saya doakan Amikom semoga secepatnya menjadi Universitas. Amin ^^
- ❖ Thanks buat Dosen Pembimbingku Pak Tonny Hidayat, M.Kom yang selalu sabar membimbing saya. Terimakasih juga yang sebesar-besarnya buat dosen pengujiku Pak Amir dan Pak Agus.
- ❖ Thanks to my mentor Bima Mukti Prabowo yang sudah begitu banyak membantu saya cara membuat konsep game yang benar seperti apa, terimakasih ilmu-ilmunya saya gak tahu harus membayar pake apa. Maaf ya karna saya laptopmu jadi hancur. Tenang bro jika saya sukses nanti saya akan belikan kamu laptop Apple sebagai gantinya. ^^
- ❖ Terimakasih juga buat sahabat-sahabatku yang gokil gak ketulungan mande, reza, yonas, fahmi, arman, nugrah, mudarto. Kalian super sekali senang bisa kenal kalian semua.
- ❖ Buat keluarga besar ATMC (Amikom Tenis Meja Club) khususnya Bang Anyan, Coach Wawan, Mas Sandi, Wak Rendi, Wak Ismu dan Bapak2 dimanukan tempat latihan ATMC. Thanks buat kalian semua.



❖ Keluarga Besar kelas 10-SITI-09 terimakasih atas pertemanan selama 3 tahun belakangan ini. Mustahil saya bisa berdiri hingga sekarang tanpa adanya bantuan, dukungan, dan semangat dari kalian sejak awal kuliah hingga sekarang. Dan terima kasih saya khususkan buat Doni, Arman, Adi, Agus dan Zera terimakasih sudah datang di ujian pendadaran saya. Berkat doa dan kehadiran kalian saya bisa mendapatkan hasil yang memuaskan. Thanks All ^^

❖ Terimakasih buat keluarga besar IPMBY (Ikatan Pelajar Mahasiswa Butuni Yogyakarta) yang telah membimbing saya selama saya berada di Yogyakarta.

❖ Thanks buat semua orang yang sudah mendukung saya selama ini yang kelihatan maupun yang tidak kelihatan kasat mata. ^^

-----MATURNUWUN-----

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, karena atas limpahan rahmat dan hidayah-nya sehingga saya mampu menyelesaikan Skripsi dengan judul “PERANCANGAN GAME TRADISIONAL EGRANG (JANGKUNGAN) MENGGUNAKAN ADOBE FLASH”.

Dalam penyusunan skripsi ini, tentu masih banyak kekurangan dan hambatan yang ditemui baik secara teknis maupun non-teknis sehingga dalam melengkapi penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, bantuan dan dorongan berbagai pihak.

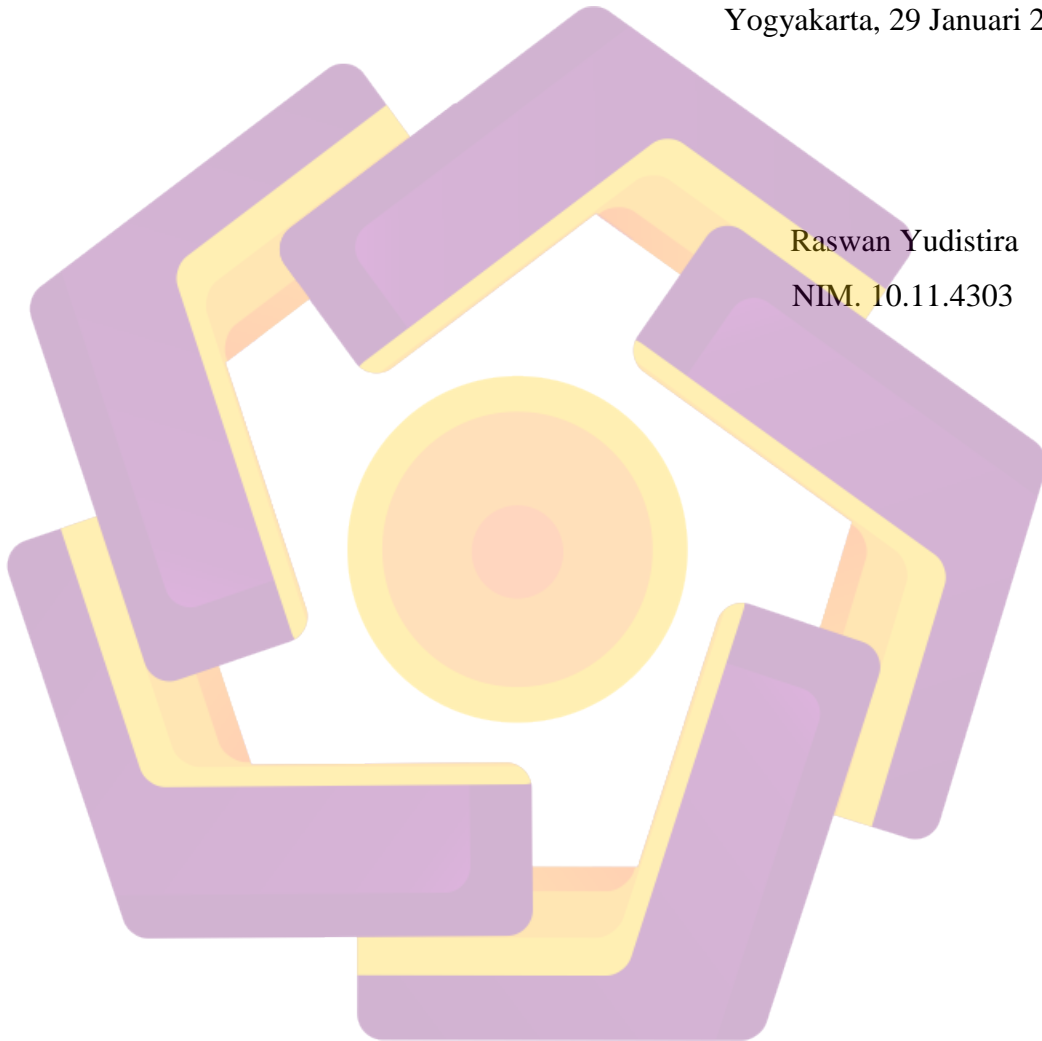
Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya penulis ucapkan kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan kepada penulis.
3. Ayah dan Ibu serta kakakku, adikku dan keluarga lainnya yang selalu memberi motivasi.
4. Dan untuk semua pihak yang telah membantu kelancaran skripsi ini serta teman-teman semua yang telah membantu secara tidak langsung, terimakasih atas dukungannya, semoga kalian mendapatkan pekerjaan sesuai dengan kemauan kalian, dan buat teman-teman yang belum lulus semoga skripsinya cepat selesai. Allah selalu bersama orang-orang yang bekerja keras. Amin.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini masih banyak memiliki kekurangan, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran sebagai masukan. Semoga penyusunan dan penulisan skripsi ini dapat memberi manfaat bagi pembaca maupun sebagai referensi pembuatan skripsi.

Yogyakarta, 29 Januari 2015

Raswan Yudistira  
NIM. 10.11.4303



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i> .....	xviii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	4
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.6 Metode Penelitian .....	5
1.7 Sistematika Penulisan .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	8
2.1 Tinjauan Umum .....	8
2.1.1 Permainan Tradisional Egrang .....	8
2.1.2 Tentang <i>Game Flash</i> .....	9
2.1.3 Sejarah <i>Flash</i> .....	9
2.2 Defenisi <i>Game</i> .....	10
2.2.1 Sejarah Perkembangan <i>Game</i> .....	10
2.2.2 Elemen Dasar <i>Game</i> .....	10
2.2.3 Jenis-Jenis <i>Game</i> .....	11

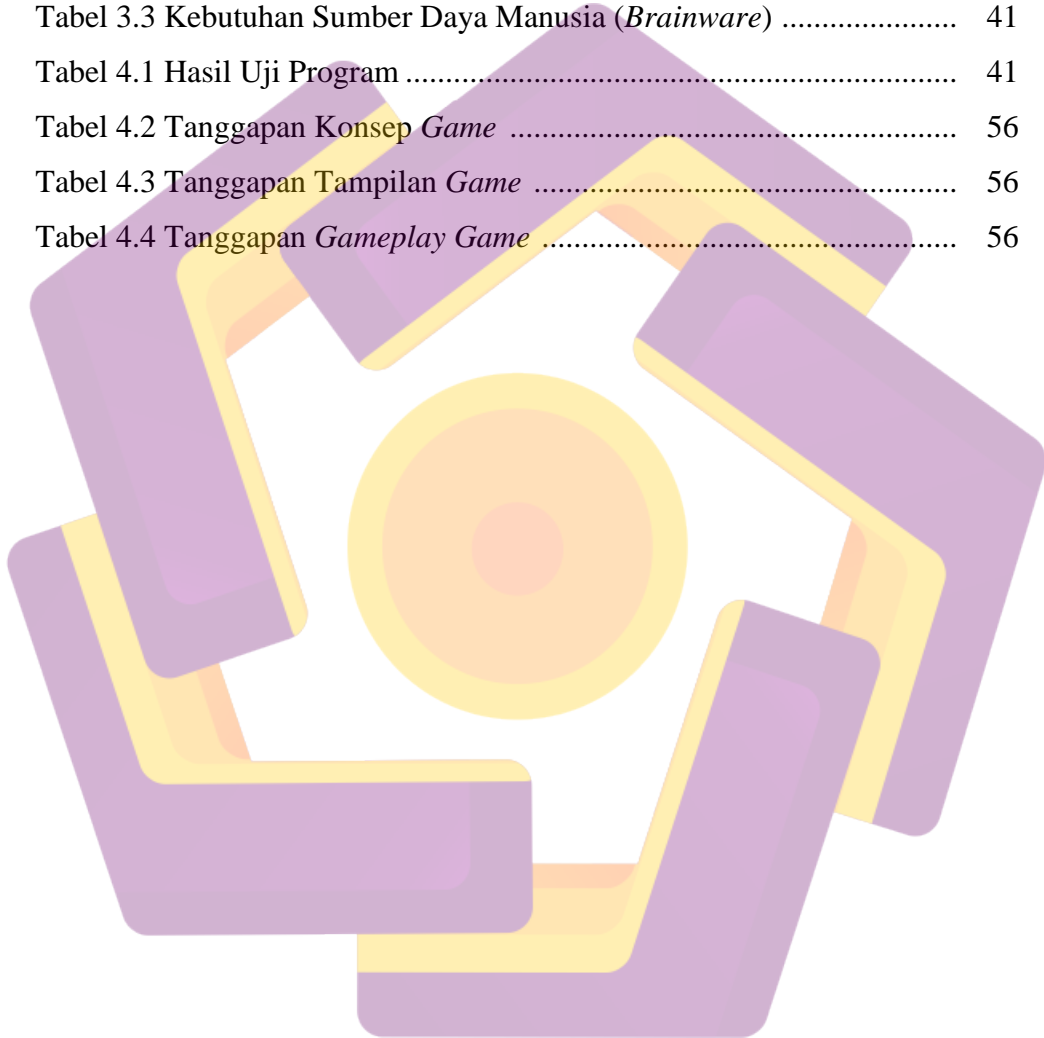
2.2.4 Karakteristik <i>Game</i> .....	12
2.2.5 <i>Background</i> .....	13
2.2.6 Suara .....	13
2.2.7 Tahap – Tahap Pembuatan <i>Game</i> .....	13
2.2.8 <i>Flowchart Game</i> .....	15
2.2.9 Analisis SWOT .....	17
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN</b> .....	<b>35</b>
3.1 Analisis SWOT .....	35
3.2 Analisis Kebutuhan Sistem .....	39
3.2.1 Kebutuhan Fungsional .....	39
3.2.2 Kebutuhan Non - Fungsional .....	40
3.3 Analisis Kelayakan Sistem .....	42
3.3.1 Analisis Kelayakan Sistem .....	39
3.3.2 Analisis Kelayakan Hukum .....	40
3.3.3 Analisis Kelayakan Operasional .....	39
3.4 Perancangan .....	44
3.4.1 Menentukan Tema dan <i>Genre Game</i> .....	44
3.4.2 Menentukan <i>Tool</i> Yang Digunakan .....	45
3.4.3 Perancangan <i>Game Play</i> .....	44
3.4.4 <i>Flowchart</i> Permainan .....	45
3.4.5 Proses Pembuatan <i>Game</i> .....	44
3.4.5.1 Perancangan Karakter <i>Game</i> .....	45
3.4.5.2 Perancangan Antar Muka <i>Game</i> .....	46
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN EVALUASI</b> .....	<b>85</b>
4.1 Implementasi .....	85
4.1.1 Persiapan Aset-Aset .....	85
4.1.2 Membuat Gambar Karakter dan <i>Background</i> .....	90
4.1.3 Pembuatan <i>File</i> baru pada <i>Adobe Flash</i> .....	104
4.1.4 Membuat Animasi .....	85
4.1.5 <i>Import Image</i> .....	90
4.1.6 <i>Import</i> Suara .....	104



4.1.7 Membuat Tombol .....	104
4.2 Pembahasan <i>Script</i> .....	110
4.2.1 Tampilan <i>Intro</i> .....	110
4.2.2 Tampilan Menu Utama .....	115
4.2.3 Tampilan Nilai Tertinggi .....	118
4.2.4 Tampilan Menu Kaluar .....	118
4.2.5 Tampilan Level 1 .....	120
4.2.6 Tampilan Level 2 .....	121
4.2.7 Tampilan Level 3 .....	120
4.2.8 Tampilan Menang .....	121
4.2.9 Tampilan Kalah .....	120
4.3 Mengetes Sistem .....	110
4.3.1 Tampilan Menang .....	121
4.3.2 Tampilan Kalah .....	120
4.4 Uji Coba Program ( <i>Black Box Testing</i> ).....	110
4.5 <i>White Box Testing</i> .....	110
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	122
5.1 Kesimpulan .....	122
5.2 Saran .....	122
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	124
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 <i>Flowchart</i> .....	20
Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ) .....	21
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ) .....	40
Tabel 3.3 Kebutuhan Sumber Daya Manusia ( <i>Brainware</i> ) .....	41
Tabel 4.1 Hasil Uji Program .....	41
Tabel 4.2 Tanggapan Konsep <i>Game</i> .....	56
Tabel 4.3 Tanggapan Tampilan <i>Game</i> .....	56
Tabel 4.4 Tanggapan <i>Gameplay Game</i> .....	56



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Permainan Tradisional Egrang .....	23
Gambar 2.2 <i>Fast &amp; Forius 6 The Game</i> .....	23
Gambar 2.3 <i>Turbo Racing League</i> .....	23
Gambar 2.4 Balap Karung .....	28
Gambar 2.5 <i>Asphalt Series</i> .....	29
Gambar 2.6 Step dari SWOT Analisis menurut <i>Kurtz</i> .....	29
Gambar 3.1 <i>Flowchart</i> Sistem Permainan .....	44
Gambar 3.2 Karakter Dalam <i>Full Body</i> .....	45
Gambar 3.3 Antar Muka Tampilan <i>Opening</i> .....	46
Gambar 3.4 Antar Muka Tampilan Logo <i>Game</i> .....	47
Gambar 3.5 Antar Muka <i>Background Level 1</i> .....	47
Gambar 3.6 Antar Muka <i>Background Level 2</i> .....	48
Gambar 3.7 Antar Muka <i>Background Level 3</i> .....	48
Gambar 3.8 Antar Muka Menu Podium .....	49
Gambar 3.9 Antar Muka Tampilan Kalah .....	49
Gambar 3.10 Antar Muka <i>Loading Game</i> .....	50
Gambar 3.11 Antar Muka Menu Utama .....	50
Gambar 3.12 Antar Muka Menu Info .....	51
Gambar 3.13 Antar Muka Menu Nilai .....	51
Gambar 3.14 Antar Muka Menu Menu <i>Keluar</i> .....	52
Gambar 4.1 <i>Pen Tool</i> .....	52
Gambar 4.2 Pengaturan Warna .....	53
Gambar 4.3 <i>Background Level 1</i> .....	53
Gambar 4.4 <i>Background Level 2</i> .....	54
Gambar 4.5 <i>Background Level 3</i> .....	55
Gambar 4.6 Karakter Dalam <i>Full Body</i> .....	61
Gambar 4.7 Egrang Bambu .....	62
Gambar 4.8 Rintangan Batu Bata Level Pertama .....	63
Gambar 4.9 Rintangan Batu Level Kedua .....	64



Gambar 4.10 Rintangan Ban Pelampung Level Ketiga .....	65
Gambar 4.11 Tombol Main .....	66
Gambar 4.12 Tombol Info .....	67
Gambar 4.13 Tombol Skor .....	68
Gambar 4.14 Tombol Keluar .....	69
Gambar 4.15 Tombol Sound Hidup .....	70
Gambar 4.16 Tombol Sound Mati .....	71
Gambar 4.17 Podium Kemenangan .....	72
Gambar 4.18 Tombol Kembali Bermain .....	73
Gambar 4.19 Tombol Ke Menu Utama .....	74
Gambar 4.20 Karakter Musuh Kalah .....	75
Gambar 4.21 Tampilan Lembar Kerja Baru <i>Adobe Flash</i> .....	76
Gambar 4.22 Pembuatan Animasi jalan dengan <i>Guide</i> .....	77
Gambar 4.23 Pembuatan Animasi <i>Tween (Motion Tween)</i> pada <i>Intro</i> ....	78
Gambar 4.24 <i>Import Image To Library</i> .....	79
Gambar 4.25 <i>Import suara To Library</i> .....	80
Gambar 4.26 Membuat Tombol .....	81
Gambar 4.27 Tampilan Intro .....	82
Gambar 4.28 Tampilan Menu Utama .....	83
Gambar 4.29 Tampilan Nilai Tertinggi .....	84
Gambar 4.30 Tampilan Keluar Permainan .....	85
Gambar 4.31 Tampilan Level 1 .....	86
Gambar 4.32 Tampilan Level 3 .....	86
Gambar 4.33 Tampilan Level 3 .....	87
Gambar 4.34 Tampilan Menang .....	87
Gambar 4.35 Tampilan Kalah .....	88
Gambar 4.36 Tampilan Proses <i>Loading Program</i> .....	88
Gambar 4.37 Tampilan Proses Permainan .....	88
Gambar 4.38 Tampilan Proses Info .....	89
Gambar 4.39 Tampilan Proses Nilai .....	89
Gambar 4.40 Tampilan Proses Menu Keluar .....	90



## INTISARI

Permainan tradisional merupakan permainan yang hidup dan berkembang dalam masyarakat secara turun temurun. Indonesia mempunyai berbagai jenis permainan tradisional. Salah satunya adalah permainan egrang. Permainan egrang dapat dijumpai diberbagai daerah di Indonesia dengan nama yang berbeda-beda antar lain, dari daerah Kalimantan Selatan dengan sebutan Batungkau, dari daerah Sumatera Barat dengan sebutan tengkak – tengkak, dari daerah Bengkulu dengan nama Ingkau, dan dari daerah Jawa yaitu Egrang (Jangkungan). Egrang sebelumnya juga dikenal dengan nama Jangkungan, disebut jangkung karena memang permainan ini membuat kita menjadi orang yang jangkung. Permainan egrang dapat dimainkan oleh semua kalangan baik anak-anak maupun dewasa dan dimainkan secara perorangan. Permainan egrang ini sering digunakan dan dijumpai pada acara-acara perlombaan seperti lomba tujuh belasan.

Salah satu permainan modern yang sangat disukai oleh semua kalangan adalah permainan computer (game PC). Game PC adalah permainan yang dimainkan dikomputer pribadi, bukan pada konsol atau mesin arcade. Salah satu contoh dari game PC adalah game flash. Flash adalah sebuah program grafis dan animasi yang keberadaannya ditujukan bagi pecinta desain dan animasi untuk berkreasi membuat animasi *web* interaktif, film animasi kartun, presentasi bisnis atau kegiatan, *company/organization profile* dan *game flash* yang menarik.

Dari fakta – fakta yang telah diuraikan di atas, oleh karena itu, penulis ingin membuat game Tradisional Egrang (Jangkungan) berbasis game komputer (Game PC) dengan tujuan sebagai hiburan dan untuk memperkenalkan kembali game Tradisional Egrang (Jangkungan) yang sudah mulai terlupakan karena seiring semakin banyaknya game modern pada saat ini.

**Kata Kunci :** Permainan Tradisional Egrang, Game Flash, Egrang

## **ABSTRACT**

*Traditional games are games lived and grown in the community in generations. Indonesia has various types of traditional games. One of them is Egrang. Egrang can be found in various regions in Indonesia with different names among others, in South Kalimantan region as Batungkau, in West Sumatra as tengkak - tengkak, in Bengkulu area as Ingkau, and in Java named Egrang. Egrang previously also known as Jangkungan because this game makes us become a tall people. The game can be played by both children and adults. Egrang is often used and seen in some events such as independence day event.*

*Games consists of several types. One of the modern games favored is computer games (PC games). PC game is a game played in a personal computer, not on the console or an arcade machine. One example of PC games are flash games. Flash is a graphic and animation program whose existence is intended for the people who want to make a creative design and animation to create interactive web animation, cartoon animation movies, business presentations or activities, company /organization profile and interesting flash games.*

*From the facts that have been described above, the authors wanted to make a computer-based games (PC Games) Traditional Egrang for the purpose of entertainment and to reintroduce traditional games Egrang which is started to be forgotten because of the increasing number of modern games at the moment.*

**Keyword :** *Tradisional Game Egrang, Game Flash, Egrang*