

PERANCANGAN GAME EDUKASI "HERU HERO ADVENTURE"

MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS 6

SKRIPSI



disusun oleh

Fatchurrozi

11.11.4878

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERANCANGAN *GAME* EDUKASI "HERU HERO ADVENTURE"

MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS 6*

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai derajat Sarjana S1
Pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Fatchurrozi

11.11.4878

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN *GAME* EDUKASI "HERU HERO ADVENTURE"
MENGUNAKAN *ADOBE FLASH CS 6***

yang disusun oleh

Fatchurrozi

11.11.4878

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 30 Januari 2015

Dosen Pembimbing,



Bayu Setiaji, M.Kom

NIK. 190302216

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN *GAME* EDUKASI "HERU HERO ADVENTURE"

MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS 6*

yang disusun oleh

Fatchurrozzi

11.11.4878

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 5 Maret 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

Ahlihi Masruro, M.Kom
NIK. 190302148

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 5 Maret 2016

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 5 Maret 2016

Meterai

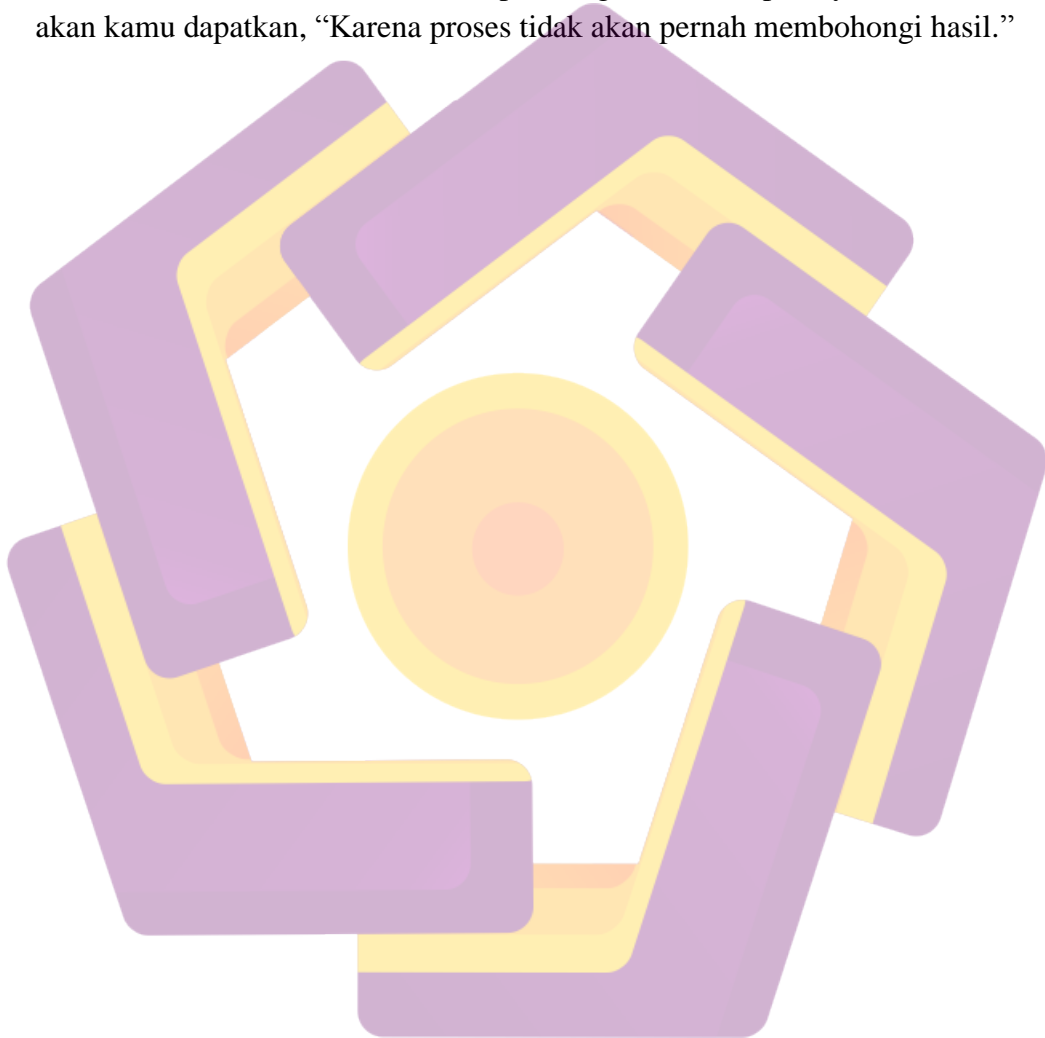
Fatchurrozi

NIM. 11.11.4878

MOTTO

“Tuhan tidak akan memberi cobaan diluar batas kemampuan kita”
(Q.S Al Baqarah 2:286)

“Teruslah berdoa dan berusaha tanpa mengeluh maka percayalah bahwa sukses akan kamu dapatkan, “Karena proses tidak akan pernah membohongi hasil.”



PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis sampaikan atas kehadiran Allah SWT yang karena rahmat dan hidayah serta kesempatan yang telah diberikan kepada saya sebagai penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.

Tidak lupa saya berterimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penelitian serta penyusunan naskah skripsi ini. Untuk bimbingan serta kerja sama yang baik saya berikan ucapan terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua saya yang selalu memberikan doa dan semangat serta telah membiayai pendidikan saya hingga sekarang.
2. Bapak Bayu Setiaji, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak saran, bantuan, masukan, dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Seluruh keluarga besar KOMA yang telah banyak memberikan saya pelajaran dan pengalaman yang sangat berharga dibidang multimedia sehingga ilmu yang saya dapatkan selama ini dapat bermanfaat untuk saya dan orang lain. "KOMA Selalu dihati Selalu dinanti"
5. Semua rekan kerja Curve Picture atas semangat dan cobaannya sehingga penyusunan skripsi ini menjadi semakin lama karena banyaknya deadline pekerjaan yang dikerjakan.
6. Semua teman-teman kelas 11-S1TI-04 yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.
7. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu per satu oleh penulis.

Semoga segala bantuan yang tidak ternilai harganya ini mendapat balasan dari Allah SWT sebagai amal ibadah yang besar artinya.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis persembahkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya ilmiah yang berjudul “Perancangan *Game* Edukasi Heru Hero Adventure Menggunakan Adobe Flash CS6” ini sesuai dengan yang diharapkan. Karya ilmiah ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta dan karya ilmiah ini merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Disadari bahwa dalam tulisan ini mungkin masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu diharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun agar dimasa depan dapat membenahi segala kekurangan yang dimiliki.

Yogyakarta, 8 Maret 2016

Fatchurrozi
11.11.4878

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
INTISARI	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.5.1 Manfaat untuk penulis :	3
1.5.2 Manfaat untuk masyarakat :	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Definisi Game.....	6
2.2.1 Sejarah Perkembangan <i>Game</i>	8
2.2.2 Jenis-Jenis Game.....	9
2.2.3 <i>Game Rating</i>	11
2.3 Edukasi	17
2.1.1 Pengertian <i>Game</i> Edukasi	18
2.1.2 Kriteria <i>Game</i> Edukasi.....	19

3.2	Game Development Live Cycle	21
3.3	<i>Indie Game Development</i>	23
3.4	<i>Game Design Document</i>	25
BAB III PERANCANGAN GAME		28
3.1	Gambaran Umum	28
3.1.1	<i>Genre Game</i>	28
3.1.2	<i>Gameplay</i>	29
3.1.3	Karakter.....	31
3.2	Rancangan <i>User Interface</i>	32
3.3	<i>Audio Game</i>	39
3.3.1	Musik Latar (<i>Background Music</i>).....	39
3.3.2	Suara Latar	40
3.4	Rating Categories	41
BAB IV PEMBAHASAN.....		42
4.1	Memproduksi <i>Game</i>	42
4.1.1	Pembuatan Desain Grafis.....	42
4.1.2	Pembuatan <i>Audio</i>	46
4.1.3	Pembuatan Aplikasi dan Animasi	47
4.2	Pembuatan File Setup (*.exe).....	74
4.3	Pengujian	74
4.3.1	Pengujian Fungsional	75
4.4	Pemeliharaan	85
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		86
5.1	Kesimpulan.....	86
5.2	Saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA		88

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kategori <i>Rating</i>	12
Tabel 3. 1 <i>Audio Game</i>	39
Tabel 4. 1 Hasil Pengujian	75



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1	12
Gambar 2. 2.....	12
Gambar 2. 3.....	13
Gambar 2. 4.....	13
Gambar 2. 5.....	13
Gambar 2. 6.....	14
Gambar 2. 7.....	14
Gambar 2. 8 <i>Braid</i>	24
Gambar 2. 9 <i>WoG-BoxAr</i>	24
Gambar 2. 10 <i>Minecraft</i>	25
Gambar 3. 1 Karakter Heru.....	31
Gambar 3. 2 Tampilan <i>Intro</i>	32
Gambar 3. 3 Tampilan Menu Utama.....	33
Gambar 3. 4 Tampilan Deskripsi	33
Gambar 3. 5 Tampilan Pengaturan.....	34
Gambar 3. 6 Tampilan Menu Keluar	34
Gambar 3. 7 Tampilan Petunjuk Permainan	35
Gambar 3. 8 Tampilan <i>Level</i> Pulau Sumatera.....	35
Gambar 3. 9 Tampilan <i>Level</i> Pulau Jawa.....	36
Gambar 3. 10 Tampilan <i>Level</i> Pulau Bali	37
Gambar 3. 11 Tampilan <i>Level</i> Pulau Kalimantan	37
Gambar 3. 12 Tampilan <i>Level</i> Pulau Sulawesi	38
Gambar 3. 13 Tampilan <i>Level</i> Pulau Papua	38
Gambar 4. 1 Tampilan spesifikasi file <i>Corel Draw X7</i>	43
Gambar 4. 2 Tampilan Logo atau <i>icon game</i>	44
Gambar 4. 3 Tampilan <i>Background</i> Halaman Utama.....	44
Gambar 4. 4 Tampilan <i>Background Level</i> Pulau Sumatera, Jawa, Kalimantan dan Sulawesi	45
Gambar 4. 5 Tampilan <i>Background Level</i> Pulau Bali.....	45

Gambar 4. 6 Tampilan <i>Background Level</i> Pulau Papua	45
Gambar 4. 7 Tampilan Karakter Heru.....	46
Gambar 4. 8 Tampilan Karakter Si Barong	46
Gambar 4. 9 Tampilan <i>Adobe Audition CS6</i>	47
Gambar 4. 10 Tampilan awal <i>Adobe Flash CS6</i>	48
Gambar 4. 11 Tampilan jendela <i>tab properties</i>	48
Gambar 4. 12 Tampilan Halaman Pembuka	49
Gambar 4. 13 Tampilan <i>Sound Properties</i> pada <i>Flash</i>	50
Gambar 4. 14 Tampilan Memulai <i>Game Edukasi “Heru Hero Adventure”</i>	51
Gambar 4. 15 Tampilan Halaman Pengaturan	52
Gambar 4. 16 Tampilan Halaman Deskripsi.....	54
Gambar 4. 17 Tampilan Halaman Petunjuk <i>Game</i> Pulau Sumatera	54
Gambar 4. 18 Tampilan Halaman Petunjuk <i>Game</i> Pulau Jawa	55
Gambar 4. 19 Tampilan Halaman Petunjuk <i>Game</i> Pulau Bali.....	55
Gambar 4. 20 Tampilan Halaman Petunjuk <i>Game</i> Pulau Kalimantan.....	55
Gambar 4. 21 Tampilan Halaman Petunjuk <i>Game</i> Pulau Sulawesi.....	56
Gambar 4. 22 Tampilan Halaman Petunjuk <i>Game</i> Pulau Papua	56
Gambar 4. 23 Tampilan Halaman <i>Game</i> Pulau Sumatera	57
Gambar 4. 24 Tampilan Halaman <i>Game</i> Pulau Jawa	61
Gambar 4. 25 Tampilan Halaman <i>Game</i> Pulau Bali.....	62
Gambar 4. 26 Tampilan Halaman <i>Game</i> Pulau Kalimantan.....	67
Gambar 4. 27 Tampilan Halaman <i>Game</i> Pulau Sulawesi	69
Gambar 4. 28 Tampilan Halaman <i>Game</i> Pulau Papua.....	71
Gambar 4. 29 Tampilan Halaman <i>pause</i>	72
Gambar 4. 30 Tampilan Halaman Menang	72
Gambar 4. 31 Tampilan Halaman Keluar	73

INTISARI

Semakin pesat perkembangan teknologi game untuk anak sekarang lebih suka bermain game menggunakan sebuah komputer, tablet atau smart phone lainnya. Semakin seringnya anak bermain game, maka semakin sedikitnya waktu untuk belajar. Agar anak dapat bermain sambil belajar tentu diperlukan game edukasi agar anak dapat belajar dan meningkatkan kreatifitasnya. Game edukasi adalah game digital untuk mendukung pengajaran dan pembelajaran menggunakan teknologi multimedia interaktif.

Game Edukasi Heru Hero Adventure adalah game petualangan yang mengangkat tentang sejarah adat dan budaya di Indonesia yang mengisahkan seorang anak (Heru) sedang pergi liburan untuk mengenal sejarah adat dan budaya di Indonesia. Ada 6 jenis babak pada game ini yaitu babak pertama; Pulau Jawa, babak kedua; Pulau Sumatra, babak ketiga; Pulau Bali, babak keempat; Pulau Kalimantan, babak kelima; Pulau Sulawesi, babak keenam; Pulau Papua. Masing-masing babak memiliki rintangan yang berbeda-beda, contohnya seperti tanya jawab tentang sejarah adat dan budaya masing-masing daerah, menyusun gambar (puzzle), tebak gambar tugu atau ikon Kota/Pulau, permainan budaya daerah dan lain-lain.

Game Edukasi ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan pada anak serta meningkatkan kreatifitas dan rasa keingintahuan yang kuat untuk mempelajari tentang sejarah-sejarah yang ada di Indonesia dan juga bertujuan agar dapat mempertahankan serta melestarikan adat dan budaya yang ada di Indonesia.

Kata kunci : Perancangan dan pembuatan, *game* edukasi, *adventure game*, *Adobe Flash CS6*

ABSTRACT

The more rapid development of technology for children's games now prefer to play games using a computer, tablet or other smart phone. The more often children play games, then the least time to learn. So that children can play while learning course is required educational game for children to learn and improve their creativity. Educational game is a digital game to support teaching and learning using interactive multimedia technology.

Educational Games Heru Hero Adventure is an adventure game that raised about indigenous history and culture in Indonesia who tells a child (Heru) are going on vacation to get to know the history of customs and culture in Indonesia. There are 6 types of rounds in this game is the first round; Java, the second half; Sumatra Island, the third round; Bali Island, the fourth round; The island of Borneo, the fifth round; Sulawesi Island, the sixth round; Papua Island. Each round has a different obstacles, such as frequently asked questions about the history of customs and culture of each region, compose the image (puzzle), guess the picture monuments or icons City / island, game culture and other areas.

Educational games is expected to provide knowledge to children and to improve creativity and a strong curiosity to learn about the histories that exist in Indonesia and also aims to maintain and preserve the customs and culture in Indonesia.

Keywords: *Design and manufacture, education games, adventure games, Adobe Flash CS6*