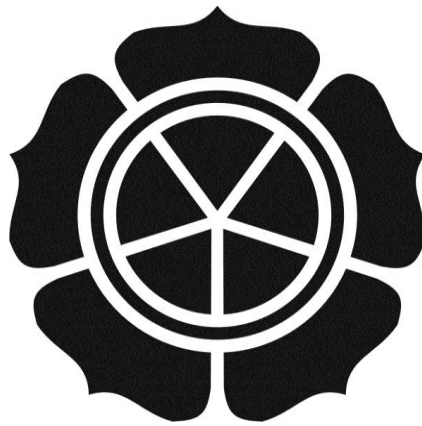


PERANCANGAN GAME EDUKASI SAMBEL LETHOK BOYOLALI

SKRIPSI



disusun oleh

Wachid Choirudin

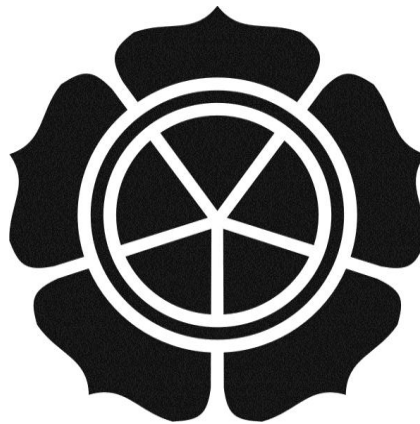
10.12.4739

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

PERANCANGAN GAME EDUKASI SAMBEL LETHOK BOYOLALI

SKRIPSI

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



disusun oleh

Wachid Choirudin

10.12.4739

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN GAME EDUKASI SAMBEL LETHOK BOYOLALI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Wachid Choirudin

10.12.4739

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 24 September 2013

Dosen Pembimbing,


Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN GAME EDUKASI SAMBEL LETHOK BOYOLALI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Wachid Choirudin

10.12.4739

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Juli 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

Kusnawi, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302112

M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 14 Agustus 2014

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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, 23 Juli 2014

Wachid Choirudin

10.12.4739

MOTTO

Percayalah bahwa ada hikmah
pada setiap bencana yang menguji hidup kita.

Allah memberikan ujian kepada kita
karena Dia sayang kepada kita.

Tersenyumlah
karena di dalam senyuman itu ada energi positif.

Carilah karunia dalam segala sesuatu, terutama jika Anda menghadapi
sesuatu yang tampak sebagai situasi negatif. Segala sesuatu yang kita
tarik akan membuat kita tumbuh, artinya, pada akhirnya segala sesuatu
adalah demi kebaikan Anda sendiri.

~ the secret~

Di mana pun Anda berada, betapa pun sulitnya situasi Anda, Anda selalu
sedang digerakkan ke arah kemuliaan. Selalu.

~ the secret~

Kebahagiaan bergantung pada diri kita sendiri.

~Aristoteles (384-322 SM)~

Cinta adalah daya tertinggi yang kita miliki untuk menjadi selaras seutuhnya dengan hukum tarik-menarik. Semakin banyak cinta yang kita rasakan, semakin besar daya kita. Semakin tak berpamrih cinta yang kita rasakan, semakin tak terukurlah daya kita.

Hukum tarik-menarik telah disebut hukum cinta karena hukum ini sendiri adalah hadiah cinta bagi umat manusia. Ini adalah hukum dengan mana kita dapat menciptakan sendiri hidup yang luarbiasa.

Semakin banyak cinta yang kita rasakan, semakin besar daya kita untuk menciptakan kehidupan cinta, kegembiraan, dan harmonis yang menakjubkan.

~the secret~

PERSEMBAHAN

Dipersembahkan untuk Yang Maha Kuasa, Sang Pencipta, Allah SWT, yang telah memberikan yang terbaik, ilmu, kesehatan, kebahagiaan, rezeki, dan kelancaran sehingga saya mendapatkan gelar S. Kom ini.

Untuk kedua orang tuaku tersayang dan tercinta, Bapakku, dan Ibuku, yang selalu mendoakan, mendukung, menyemangati selama pengerjaan skripsi ini. Kalian inspiratorku untuk mencapai sukses. 🙏

Untuk sahabat-sahabatku di kelas Khusus, Kelas F. Syukron ma'mun, Badarudin, herman, Agung BayuAdi, Koko oky, Soenarto, Rizal, Wahyu, dan semuanya, kalian keluarga baruku yang hebat. Salam WESE! 😊

Untuk sahabat terbaikku dan sekaligus adekku, Wulan yang jadi tempat curhatku dan yang telah mengobarkan semangatku. Best of the best-mu itu membakar semangatku. Makasih ya dek. 🙏

Untuk sahabat 'menggilaku', Syukron', Udin', makasih yo bantuan dan sarannya. Cepet kelar skripsinya. 😊

Untuk temenKu main dota Koko oky yang selalu mengajak gila tiap malam moga cepet kelar skripsinya. 😊

Untuk dokter cintaku, Apri widya astuti, makasih telah mengisi hari-hariku dengan warna-warni cinta dan kasih sayang, makasih untuk semangatnya, makasih juga dah merawatku saat sakit. 🙏

KATA PENGANTAR

Puji syukur penyusun panjatkan kehadirat Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada setiap hamba-Nya dan tak lupa sholawat serta salam kepada junjungan Nabi besar kita, Nabi Muhammad SAW.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Strata-1 Jurusan Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi yang berjudul "*Perancangan Game Edukasi Sambel Lethok Boyolali*", dengan ini penyusun ingin mengucapkan terima kasih kepada:

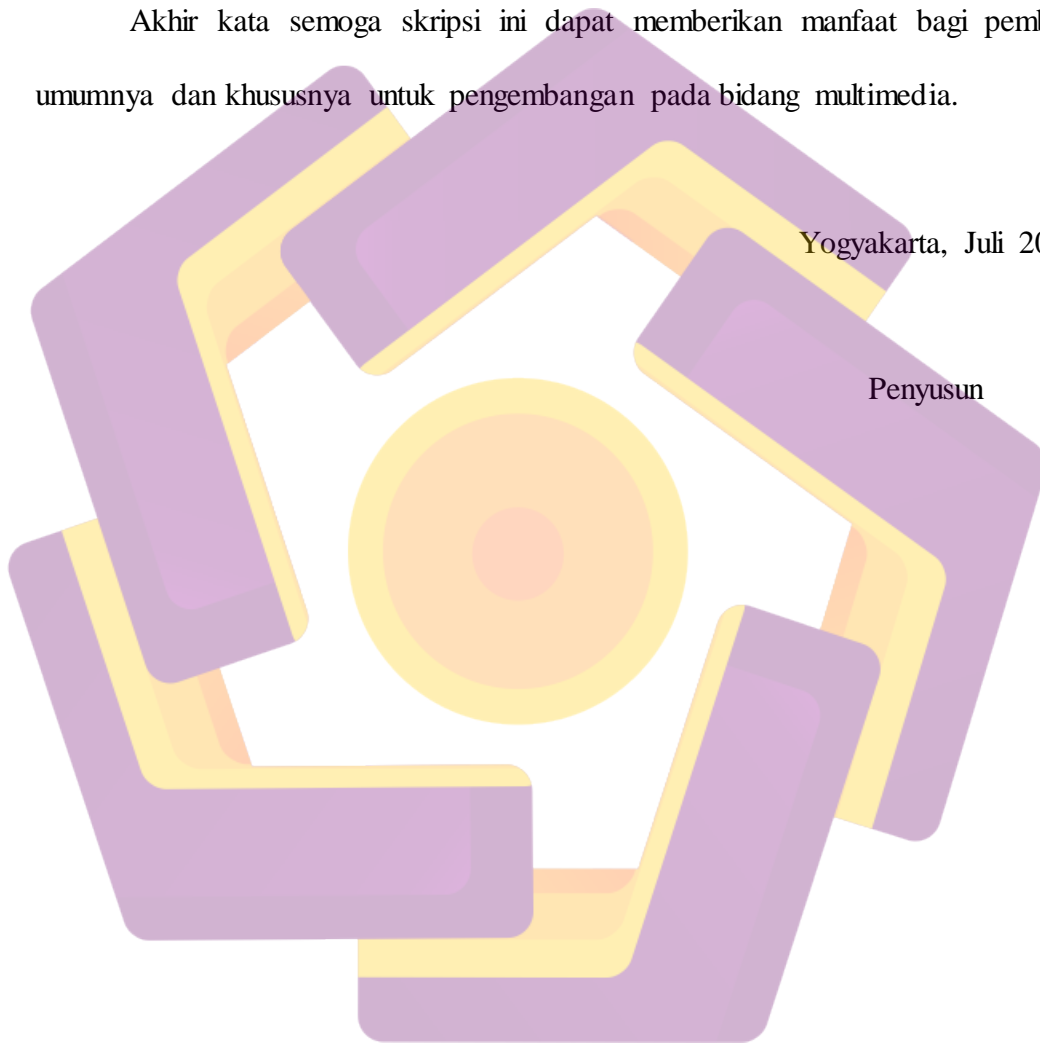
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M. Kom, selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan banyak bantuan, masukan beberapa kali, dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM, selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak dan Ibu tercinta, adikku tersayang, sahabat-sahabatku tersayang, dan kekasih hatiku tercinta yang telah memberikan doa, kasih sayang, dan dorongan kepada penyusun.
5. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu per satu oleh penyusun.

Dalam penulisan skripsi ini penyusun menyadari sepenuhnya akan kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penyusun, oleh karena itu saran dan kritik yang membangun senantiasa diharapkan demi menyempurnakan hasil penelitian ini.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca umumnya dan khususnya untuk pengembangan pada bidang multimedia.

Yogyakarta, Juli 2014

Penyusun



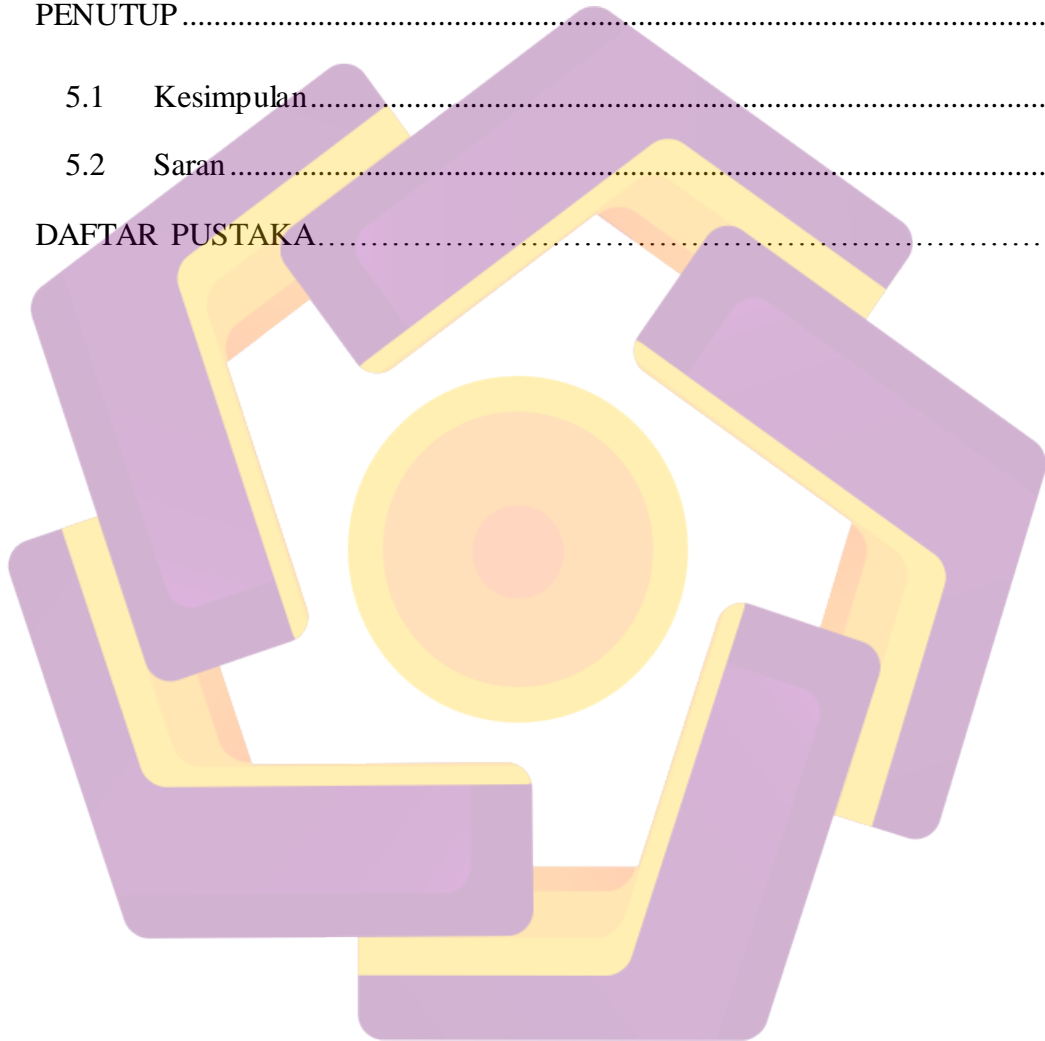
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
INTISARI	xviii
ABSTRACT	xix
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4

1.5	Metodologi Pengumpulan Data	5
1.6	Sistematika Penulisan	6
BAB II		8
LANDASAN TEORI		8
2.1	Konsep Dasar Multimedia	8
2.1.1	Pengertian Multimedia	8
2.1.2	Elemen Multimedia	9
2.1.3	Kelebihan Multimedia	12
2.1.4	Peranan Multimedia dalam Bidang Pendidikan	12
2.2	Konsep Game	13
2.2.1	Pengertian Game	13
2.2.2	Elemen-Elemen Game	15
2.2.3	Game Edukasi	16
2.2.4	Jenis-Jenis Game	17
2.2.5	Proses Pembuatan Game	20
2.3	Software yang Digunakan	22
2.3.1	Adobe Flash CS6	22
2.3.2	Adobe Photoshop CS6	24
2.3.3	Adobe Audition CS6	26
BAB III		28
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		28
3.1	Analisis Game	28
3.1.4	Analisis SWOT	30
3.1.4.1	Faktor Kekuatan (<i>Strength</i>)	31

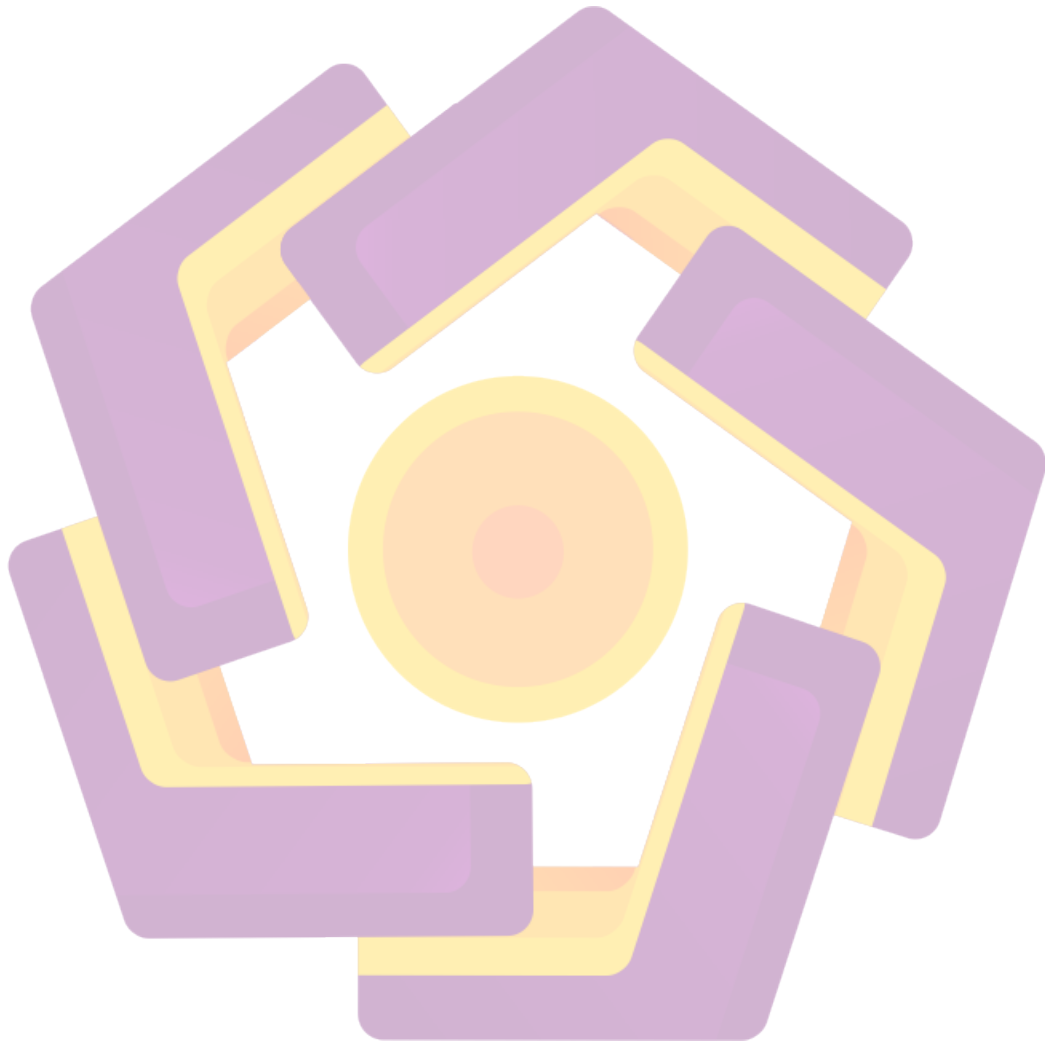
3.1.4.2	Faktor Kelemahan (<i>Weakness</i>).....	32
3.1.4.3	Faktor Peluang (<i>Opportunities</i>).....	33
3.1.4.4	Faktor Ancaman (<i>Threats</i>)	33
3.1.5	Analisis Kebutuhan Fungsional dan Nonfungsional.....	34
3.1.5.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	34
3.1.5.2	Analisis Kebutuhan Nonfungsional	35
3.1.6	Analisis Studi Kelayakan	37
3.1.6.1	Studi Kelayakan Teknis/Teknologi.....	37
3.1.6.2	Studi Kelayakan Operasional.....	38
3.1.6.3	Studi Hukum	38
3.2	Perancangan Game	39
3.2.1	Merancang Konsep dan Alur Game	39
3.2.2	Merancang Isi.....	39
3.2.3	Merancang Grafik	42
3.2.4	Merancang Naskah.....	43
BAB IV	46
IMPLEMENTASI SISTEM	46
4.1	Memproduksi Game	46
4.1.1	Pembuatan Desain Grafik	47
4.1.2	Persiapan Audio	50
4.1.3	Persiapan Aset.....	52
4.1.4	Membuat Animasi	54
4.1.5	Membuat Interaktif.....	55
4.1.6	Membuat File *.exe	59

4.2	Testing Sistem	60
4.2.1	Testing Unit.....	60
4.2.2	Testing Sistem.....	67
BAB V	72
PENUTUP	72
5.1	Kesimpulan.....	72
5.2	Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA	74



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rancangan Naskah.....	44
Tabel 4.1 Black Box Testing.....	68



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen Multimedia.	9
Gambar 2.2 Elemen- Elemen Game.....	15
Gambar 2.3 Adobe Flash CS6.....	23
Gambar 2.4 Adobe Photoshop CS6.....	24
Gambar 2.5 Adobe Audition CS6.	26
Gambar 3.1 Rancangan Struktur Game.....	42
Gambar 4.1 Tampilan spesifikasi file Adobe Photoshop CS6.	47
Gambar 4.2 Proses Editing Gambar.....	48
Gambar 4.3 Format Penyimpanan Gambar.....	49
Gambar 4.4 Hasil setelah disimpan dalam bentuk PNG.....	49
Gambar 4.5 Import File Adobe Audition CS6.....	50
Gambar 4.6 Waveform Lagu.....	51
Gambar 4.7 Penyimpanan Lagu.....	51
Gambar 4.8 Convert Sample Type.....	52
Gambar 4.8 Memilih ActionScript Adobe Flash CS6.....	53
Gambar 4.9 Properties Adobe Flash CS6.....	53
Gambar 4.10 Import to Library Adobe Flash CS6.....	54
Gambar 4.11 Proses Animasi.....	55
Gambar 4.12 Exporting SWF Movie.....	55

Gambar 4.13 Action Script Menyusun Potongan Gambar.....	56
Gambar 4.14 Action Script Menebak Nama Salah.....	57
Gambar 4.15 Tampilan Gagal.....	57
Gambar 4.16 Action Script Menebak Nama Benar.....	57
Gambar 4.17 Tampilan Berhasil.....	58
Gambar 4.18 ActionScript Sound.....	58
Gambar 4.19 ActionScript Tombol Keluar.....	59
Gambar 4.20 Membuat File *.exe.....	60
Gambar 4.21 Halaman Home.....	61
Gambar 4.22 Halaman Sambel Lethok.....	62
Gambar 4.23 Halaman Tentang Sambel Lethok.....	62
Gambar 4.24 Halaman Resep Sambel Lethok.....	63
Gambar 4.25 Halaman Game Level.....	63
Gambar 4.26 Halaman Menyusun Potongan Gambar Level Mudah.....	64
Gambar 4.27 Halaman Menebak Nama Gambar Level Mudah.....	64
Gambar 4.28 Halaman Menyusun Potongan Gambar Level Sedang.....	65
Gambar 4.29 Halaman Menebak Nama Gambar Level Sedang.....	65
Gambar 4.30 Halaman Menyusun Potongan Gambar Level Sulit.....	66
Gambar 4.31 Halaman Menebak Nama Gambar Level Sulit.....	66

INTISARI

Boyolali terletak di kaki sebelah timur Gunung Merapi dan Gunung Merbabu yang memiliki pemandangan sangat indah dan mempesona, sayuran hijau yang luas dan berbukit-bukit serta aktivitas Gunung Merapi yang terlihat dengan jelas aliran lahar dan asapnya. Jalur Solo-Boyolali-Cepogo-Selo-Borobudur yang melintasi kedua gunung tersebut dipromosikan menjadi jalur wisata menarik yang menjadi pilihan bagi wisatawan baik domestik maupun negara asing dari kota budaya Surakarta menuju Candi Borobudur untuk melintasi Kabupaten Boyolali.

Rasanya kurang jika berkunjung di Kabupaten Boyolali, jika tidak mencoba makanan khas Sambel lethok. Sambel lethok mungkin dapat anda jumpai di Kabupaten lain di wilayah nusantara ini, akan tetapi rasanya tentu lain, hal inilah yang menjadi kekhasan Sambel Lethok Boyolali. Perpaduan antara tahu dan tempe busuk serta diracik dengan bumbu pelengkap menjadikan aroma khas yang menjadikan selera makan.

Mengenalkan makanan khas sambel lethok kepada anak-anak melalui edukasi ini, maka anak-anak akan mendapatkan informasi hidangan khas daerah boyolali sambil bermain dan tidak akan merasa bosan karena dilengkapi dengan gambar, text, animasi, video, dan suara yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi.

Kata kunci : game, sambel lethok, boyolali

ABSTRACT

Boyolali located at the east foot of Mount Merapi and Mount Merbabu who have very beautiful and breathtaking scenery, vast greens and hilly and volcanic activity are clearly visible lava flow and smoke. Solo-lane-Cepogo Boyolali Selo-Borobudur-crossing the mountain was promoted to second interesting point is the choice for tourists both domestic and foreign countries of the town of Surakarta culture to Borobudur Temple to traverse Boyolali.

It feels less if visiting in Boyolali, if not try the typical food Sambel lethok. Sambel lethok you may have encountered in other districts in the archipelago, but it was certainly different, it is at the peculiarities Sambel Lethok Boyolali. A cross between rotten tofu and tempeh as well as blended with complementary seasonings makes a distinctive aroma that makes your appetite.

Introduce special food sambel lethok to children through education, then the children will get the information boyolali regional specialties while playing and will not feel bored because it comes with images, text, animation, video, and sound which allows users to interact.

Keywords: game, sambal lethok, boyolali

