

**DESIGN DAN IMPLEMENTASI GAME DENGAN GENRE
ADVENTURE “NAWANG WULAN MEMBURU
SELENDANG BIDADARI” UNTUK
KOMPUTER DESKTOP**

SKRIPSI



disusun oleh

**Arifin
10.11.3725**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

**DESIGN DAN IMPLEMENTASI GAME DENGAN GENRE
ADVENTURE“NAWANG WULAN MEMBURU
SELENDANG BIDADARI” UNTUK
KOMPUTER DESKTOP**

SKRIPSI



disusun oleh

**Arifin
10.11.3725**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**DESIGN DAN IMPLEMENTASI GAME DENGAN
GENRE ADVENTURE “NAWANG WULAN
MEMBURU SLENDANG BIDADARI”
UNTUK KOMPUTER DESKTOP**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Arifin

10.11.3725

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 24 Januari 2014

Dosen Pembimbing,



Tonny Hidavat, M.Kom

NIK. 190302182

PENGESAHAN

SKRIPSI

**DESIGN DAN IMPLEMENTASI GAME DENGAN
GENRE ADVENTURE “NAWANG WULAN
MEMBURU SELENDANG BIDADARI”
UNTUK KOMPUTER DESKTOP**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Arifin

10.11.3725

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Juli 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

M. Rudyanto Arief, MT
NIK.190302098



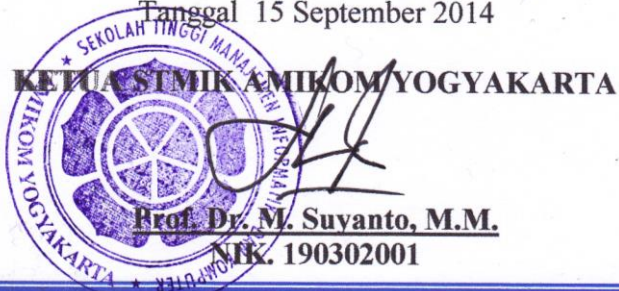
Mei P. Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187



Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 15 September 2014



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 orang lain untuk memperoleh gelar akademis disuatu institusi pendidikan, dan sepanjang sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/ atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 15 September 2014

Arifin

10.11.3725

MOTTO

- ❖ Kebahagiaaan akan datang pada saatnya, Sukses akan kamu capai ketika kamu mau berusaha, berdoa, bermimpi, rajin, tekun bekerja, dan Bersosial terhadap orang.
- ❖ Ketika target tidak bisa tercapai, jangan merubah targetnya tapi rubalah cara kerjanya.
- ❖ Sukses dicapai dengan mengembangkan kelebihan kita bukan dengan menghilangkan kelemahan.
- ❖ Kegagalan adalah motifasi terkuat dalam memperbaiki dan bangkit kembali untuk meraih kesuksesan.
- ❖ Hargailah waktu jangan menunda-nunda pekerjaan.
- ❖ Badai Pasti berlalu.

PERSEMBAHAN

Puji Syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga skripsi ini bisa selesai tepat waktu. Shalawat serta salam semoga tercurah kepada Nabi Agung Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabat-sahabatnya. Laporan skripsi ini kami persembahkan kepada :

1. Bapak ibu tercinta yang selalu mendoakan dan mendukung dalam keadaan apapun.
2. Untuk Adikku Novi Yanto yang selalu memberikan semangat.
3. Simbah putri dari ibu ayah saya dan Simbah putri dari Ibu saya yang selalu mendoakan cucunya.
4. Untuk teman-teman saya kelas TI-03 yang selalu membantu saya dan mendoakan saya.
5. Untuk keluarga besar HMJTI yang sering memberikan masukan dan wawasan organisasi dan ilmu dalam belajar.
6. Untuk keluarga besar Onegai Shelter terimakasih atas dukungan dan doanya.
7. Untuk temanku Yuda dan Indra yang banyak membantu dalam belajar.
8. Untuk temanku satu kontrakan dan teman bermain Abdi, Ridha, Yogi, Aris, Tari, Adis, Bitu, Riski dan yang lain yang gak bisa saya sebutkan satu-persatu yang selalu membantu dalam penyusunan skripsi dan memberikan masukan.

9. Untuk sahabatku Duwi, Santi, Ridho, Wahid, Wildan, Fenta, Dana, Adi, Agung, Momo, Siro , Amad yang menemani dari semester satu sampai lulus kuliah.
10. Untuk Teman-temanku perpustakaan Ewandi, Nia, Hesti, Reni, Mas aksin, Winda, Afi, Aila, fendy, Jaya dan yang lain yang gak bisa saya sebutkan satu-persatu, yang selalu mendukung dan mendoakan ku.
11. Terimakasih Buat keluarga besar life gym Mbak Kunti, Mbak Ijul, Mas hari, Handa, Riky, Lukman, Awal dan yang lain yang gak bisa saya sebutkan satu-persatu yang memberikan doanya
12. Untuk Rudi dan Rendi Saputra terimakasih atas bantuan untuk mencetak naskah Skripsi
13. Untuk Agus, Tika , dan teman-teman Melikan lor makasih atas dukungan dan doanya.
14. Terimakasih buat anak-anak Ti-04 yang memberi dukunganya Atun, Ipul, Leni, Irma, Vivin ,Piti, Ega, Imron dan yang lain.
15. Untuk Semua dosen AMIKOM terimakasih atas bekal ilmunya.
16. Untuk Staf Amikom Resource Center Mas Arif, Mbak Anggit, Mbak Fitri, Pak Darno, Bu lina, ss Mela, ss Arif dan ss Nanda terimakasih atas doanya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya yang tidak pernah ada habisnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul *game* “Nawang Wulan Memburu Selendang Bidadari” menggunakan *Flash CS3*”.

Shalawat dan salam selalu penulis mohonkan kehadiran Allah agar selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW yang telah mengubah dunia ini sedemikian rapinya atas sunah-sunahnya.

Dalam skripsi ini dijelaskan tentang hal-hal yang mengenai pembuatan *game* seperti judul di atas yang meliputi latar belakang, teori yang digunakan, objek observasi/penelitian, menganalisis dan merancang *game*, pembahasan, dan kesimpulan terhadap *game* tersebut.

Begitu banyak pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini. Maka perkenankanlah penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM., selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta
2. Bapak Sudarmawan, MT., selaku Ketua Jurusan S1 Teknik Informatika
3. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing penulis dalam mengerjakan Skripsi
4. Semua pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan dan pembuatan projek skripsi ini.

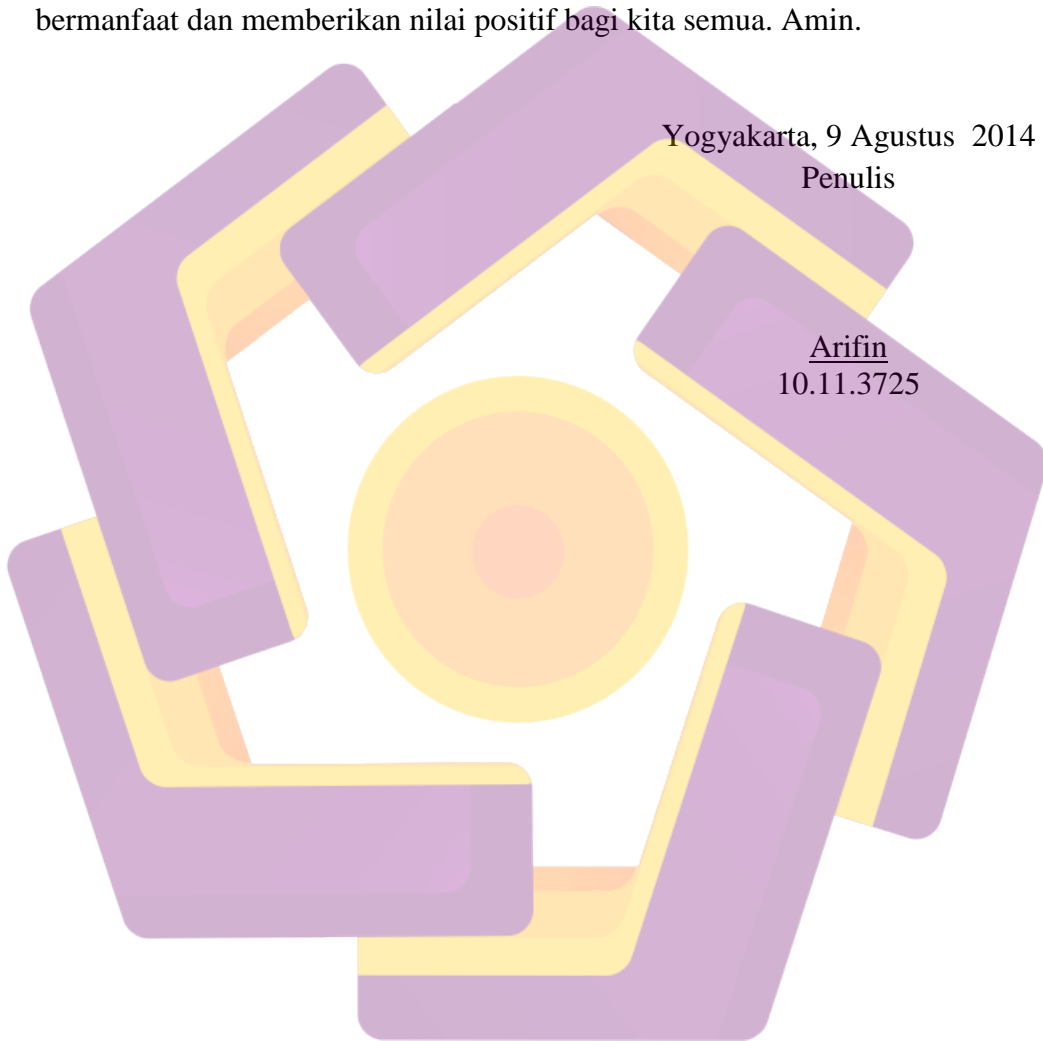
Dengan sepenuh hati skripsi ini dibuat, namun penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini masih banyak kekurangan. Untuk itu penulis mengharapkan berbagai kritik dan saran yang membangun agar laporan ini dapat menjadi lebih baik. Akhir kata penulis mengharapkan agar skripsi yang telah dibuat ini dapat bermanfaat dan memberikan nilai positif bagi kita semua. Amin.

Yogyakarta, 9 Agustus 2014

Penulis

Arifin

10.11.3725



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xviii
INTISARI.....	xxii
<i>ABSTRACT</i>	xxiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metodologi Penelitian.....	5
1.7 Sistematika Penulisan	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Pengertian <i>game</i>	9
2.2 Sejarah <i>Game</i>	9
2.3 Jenis-jenis <i>Game</i>	14

2.4	Elemen dasar <i>game</i>	19
2.5	Tahapan Pembuatan <i>game</i>	21
2.6	Flowchart	23
2.7	Perangkat lunak yang digunakan	28
2.8	<i>Beta Testing</i>	34
2.9	<i>Black Box Testing</i>	34
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		34
3.1	Tinjauan Umum	34
3.2	Pengumpulan Data	34
3.2.1	Wawancara	34
3.2.2	Observasi	37
3.3	Analisis Sistem	37
3.4	Analisis SWOT	38
3.4.1	Analisis Kekuatan (<i>Strenghts</i>)	39
3.4.2	Analisis Kelemahan (<i>Weakness</i>)	39
3.4.3	Analisis Kesempatan (<i>Opportunity</i>)	39
3.4.4	Analisis Ancaman (<i>Threats</i>)	40
3.5	Anialisis Kebutuhan <i>Game</i>	40
3.5.1	Kebutuhan Fungsional	40
3.5.2	Kebutuhan Non Fungsional	41
3.5.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	41
3.5.2.2	Kebutuhan perangkat Lunak (<i>Software</i>)	42
3.5.2.3	Kebutuhan Sumber Daya Manusia	43
3.6	Studi Kelayakan Sistem	44
3.6.1	Kelayakan Teknologi	44

3.6.2	Kelayakan Hukum.....	44
3.6.3	Kelayakan Oprasional	45
3.7	Perancangan <i>Game</i>	45
3.7.1	Merancang Konsep <i>Game</i>	45
3.7.2	Merancang isiatif.....	46
3.7.3	Menentukan <i>Ganre Game</i>	46
3.7.4	Penentuan <i>Tool game</i>	46
3.7.5	Latar Belakang Cerita.....	47
3.7.6	Perancangan <i>Game Play</i>	49
3.7.7	Peraturan Permainan.....	52
3.7.8	Flowchart Permainan.....	53
3.8	Menentukan Grafis	58
3.8.1	Merancang bakground arena <i>game</i>	58
3.8.1.1	Arena <i>Background Hutan</i>	58
3.8.1.2	Arena <i>Background Goa</i>	58
3.8.1.3	Arena <i>Background Lumbung Padi.</i>	59
3.8.2	Perancangan karakter <i>game</i>	59
3.8.3	Perancangan Rintangan <i>Game</i>	62
3.8.4	Perancangan karakter bantuan.....	67
3.8.5	Perancangan Tombol dan desain Kontrol Karakter.....	68
3.8.6	Perancangan design suara/musik.....	69
3.9	Perancangan Antar Muka.....	71
3.9.1	Tampilan Antar Muka Pembuka	71
3.9.2	Tampilan Antar muka Muka Menu Utama	71
3.9.3	Tampilan Antar Muka cerita <i>game</i>	73

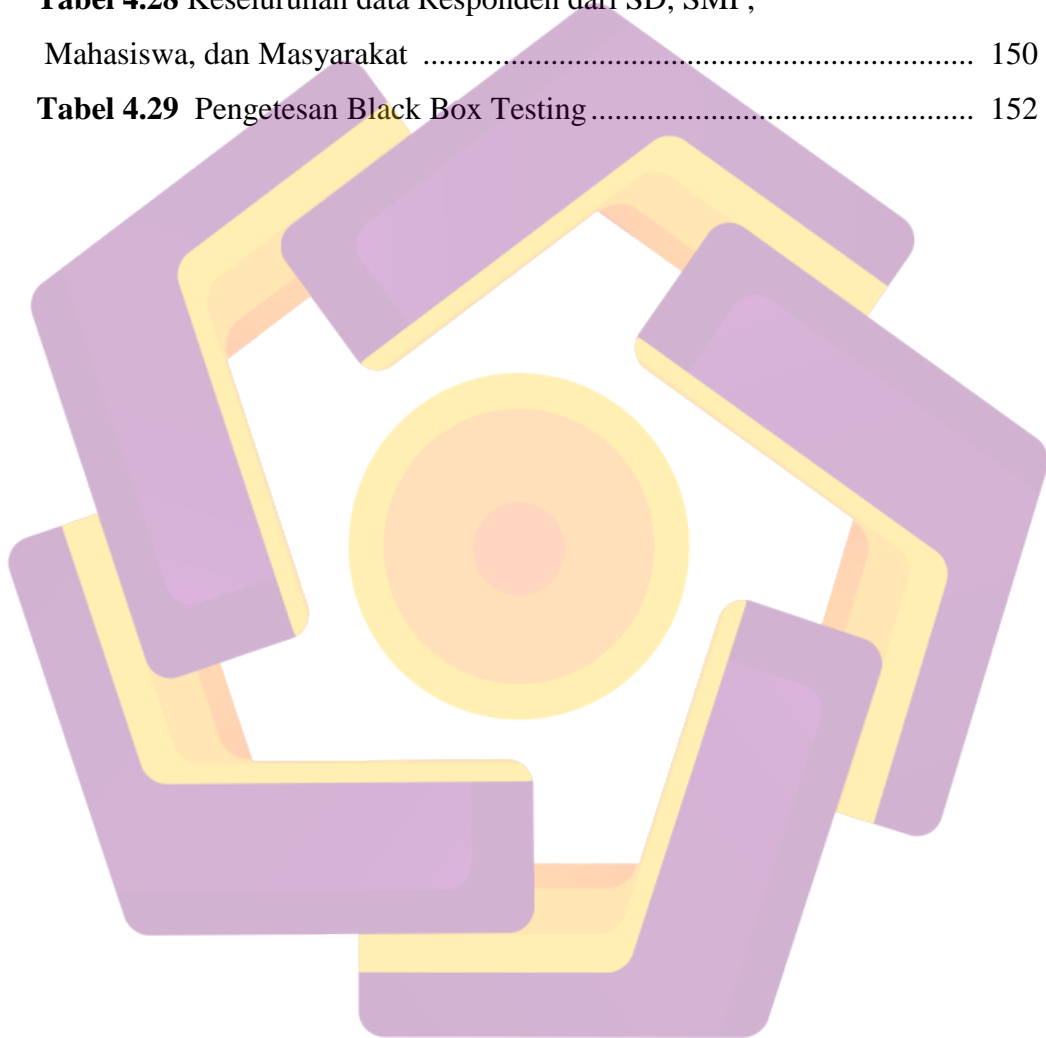
3.9.4	Tampilan Antar Muka Highscore.....	78
3.9.5	Tampilan Antar Muka Help.....	79
3.9.6	Tampilan Antar Muka <i>Game Level 1</i>	80
3.9.7	Tampilan Antar Muka <i>Game Level 2</i>	81
3.9.8	Tampilan Antar Muka <i>Game Level 3</i>	82
3.9.9	Tampilan Antar Muka Input Nama	83
3.9.10	Tampilan Antar Muka Misi Berhasil/Menang	84
3.9.11	Tampilan Antar Muka Misi Selesai.....	85
3.9.12	Tampilan Antar Muka <i>Game Over/ Gagal</i>	86
3.9.13	Tampilan Antar Muka Setting/pengaturan	87
3.9.14	Tampilan Antar Muka Keluar	88
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		89
4.1	Implementasi dan pembahasan	89
4.2	Persiapan Komponen	89
4.3	Pembuatan <i>Background Arena Game</i>	90
4.4	Persiapan Karakter.....	92
4.4.1	Pembuatan Karakter Utama.....	92
4.4.2	Pembuatan Karakter Musuh	93
4.4.3	Pembuatan Karakter Rintangan.....	95
4.4.4	Pembuatan Karakter Bantuan	98
4.5	Pembuatan Tombol dan Movie Clip.....	99
4.6	Menyisipkan aset suara	102
4.7	Penyusunan Aset Grafis.....	103
4.8	Memasukan Aset.....	104
4.9	Pembahasan ActionScript.....	106

4.9.1	Tampilan Intro	106
4.9.2	Tampilan Menu Utama	108
4.9.3	Tampilan Menu <i>Story</i>	109
4.9.4	Tampilan Menu Pengaturan	113
4.9.5	Tampilan Menu Peringkat	115
4.9.6	Tampilan Menu Bantuan	117
4.9.7	<i>Gameplay Level 1</i>	118
4.9.8	<i>Gameplay Level 2</i>	125
4.9.9	<i>Gameplay Level 3</i>	132
4.9.10	Antar Muka Input Nama	141
4.9.11	Antar Muka Misi berhasil	142
4.9.12	Antar Muka Misi Gagal	143
4.9.13	Antar Muka Misi Selesai	144
4.9.14	Antar muka Menu Keluar	145
4.10	Tahap Pengujian <i>Game</i>	146
4.10.1	Beta Testing	147
4.10.2	White Box Testing	151
4.11	Membat <i>File Executable</i>	153
4.12	Penggunaan <i>Sistem</i>	154
BAB V PENUTUP		155
5.1	Kesimpulan	161
5.2	Saran	162
DAFTAR PUSTAKA		163
LAMPIRAN		164

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbul untuk <i>input/Output</i> aplikasi <i>Flowchart</i>	23
Tabel 2.2 Simbul untuk <i>Processing</i> aplikasi <i>Flowchart</i>	24
Tabel 2.3 Simbul Pembantu untuk aplikasi <i>Flowchart</i>	25
Tabel 2.4 Simbul Program <i>Flowchart</i>	26
Tabel 3.1 Perangkat Keras Pembuatan <i>Game</i>	42
Tabel 3.2 Musik/Sound <i>Game</i> Nawang Wulan.....	70
Tabel 4.1 Program <i>Story</i> cerita.....	141
Tabel 4.2 Script untuk mematikan <i>background music</i>	113
Tabel 4.3 Script untuk mengaktifkan <i>background music</i>	114
Tabel 4.4 Script untuk mematikan <i>sound effect</i>	114
Tabel 4.5 Script untuk mengaktifkan <i>sound effect</i>	114
Tabel 4.6 Script untuk mematikan layar penuh.....	114
Tabel 4.7 Script untuk mengaktifkan layar penuh.....	115
Tabel 4.8 Script untuk menampilkan peringkat	116
Tabel 4.9 Script untuk tampilan bantuan.....	118
Tabel 4.10 Membuat <i>game play</i>	119
Tabel 4.11 Script untuk tampilan Nawang Wulan	121
Tabel 4.12 Script untuk tampilan ground.....	122
Tabel 4.13 Script <i>level 2</i>	126
Tabel 4.14 Script <i>level 2</i>	127
Tabel 4.15 Script Karakter Nawang Wulan <i>level 3</i>	133
Tabel 4.16 Script Karakter Musuh Tikus	136
Tabel 4.17 Script Karakter Rintangan Karung Beras.....	137
Tabel 4.18 Script Karakter Rintangan Jerami	138
Tabel 4.19 Script Karakter Musuh Bos Jaka Tarub	139
Tabel 4.20 Script Karakter Rintangan Bambu Runcing.....	140
Tabel 4.21 Script Selendang Bidadari.....	140
Tabel 4.22 Script Misi berhasil	142

Tabel 4.23 Script Misi Gagal	143
Tabel 4.24 Script Misi Selesai.....	145
Tabel 4.25 Responden dari SD Bantul Warung	147
Tabel 4.26 Responden dari SMP 1 Bantul	148
Tabel 4.27 Responden dari Mahasiswa dan Masyarakat.....	149
Tabel 4.28 Keseluruhan data Responden dari SD, SMP, Mahasiswa, dan Masyarakat	150
Tabel 4.29 Pengetesan Black Box Testing	152



DAFTAR GAMBAR

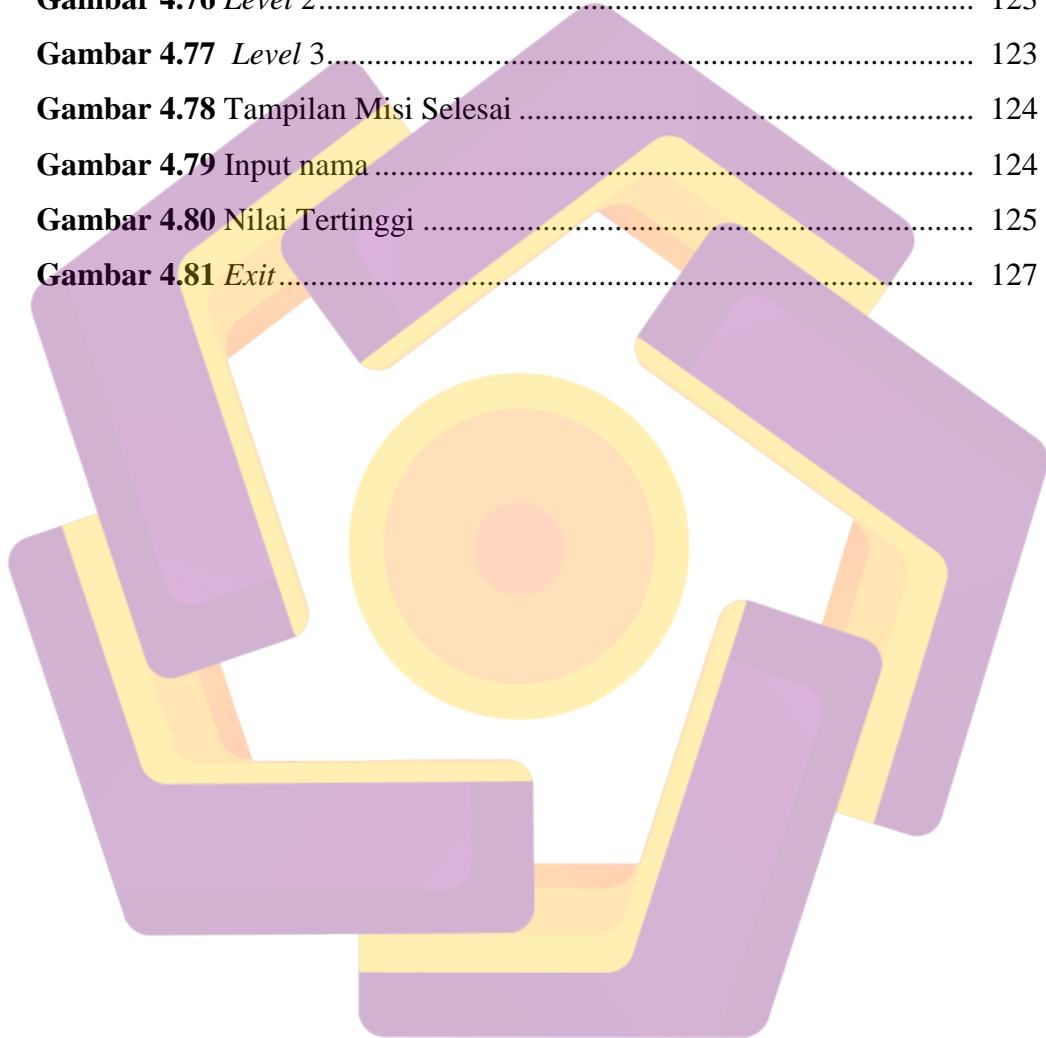
Gambar 2.1 Tampilan Adobe <i>Flash</i> CS3	28
Gambar 2.2 Tampilan <i>Photoshop</i> CS3	30
Gambar 2.4 Tampilan <i>Action Script</i> 20.....	31
Gambar 2.5 Tampilan <i>CorelDRAW X4</i>	32
Gambar 3.1 Wawancara dengan Narasumber	36
Gambar 3.2 Tempat Observasi	37
Gambar 3.3 <i>Flowchart</i> Game Nawang Wulan Memburu Selendang Bidadari	54
Gambar 3.4 <i>Flowchart</i> Game Level 1	55
Gambar 3.5 <i>Flowchart</i> Game Level 2	56
Gambar 3.6 <i>Flowchart</i> Game Level 3	57
Gambar 3.7 <i>Background</i> Hutan Level 1	58
Gambar 3.8 <i>Background</i> Goa Level 2	58
Gambar 3.9 <i>Background</i> Lumbung Padi Level 3	59
Gambar 3.10 Karakter Nawang Wulan	60
Gambar 3.11 Karakter Jaka Tarub.....	60
Gambar 3.12 Burung Hantu.....	61
Gambar 3.13 Karakter Ular	61
Gambar 3.14 Karakter Tikus	62
Gambar 3.15 Karakter Cacing Tanah.....	63
Gambar 3.16 Karakter Rintangan Pohon Berduri	63
Gambar 3.17 Karakter Rintangan Ranting Jatuh.....	64
Gambar 3.18 Karakter Rintangan <i>Stalactite</i>	64
Gambar 3.19 Karakter Rintangan <i>stalagmite</i>	64
Gambar 3.20 Karakter Rintangan Jerami	65
Gambar 3.21 Karakter Rintangan Karung Beras.....	65
Gambar 3.22 Karakter Rintangan Bambu Runcing.....	66
Gambar 3.23 Karakter Rintangan Tembakan Cinta	66
Gambar 3.24 Karakter Selendang Bidadari/Finis.....	67

Gambar 3.25	Karakter Jejak kaki Jaka Tarub.....	68
Gambar 3.26	Karakter Botol Energi.....	68
Gambar 3.27	Karakter Tombol Mundur.....	69
Gambar 3.28	Karakter Tombol Loncat.....	69
Gambar 3.29	Karakter Tombol Maju	69
Gambar 3.30	Antar muka Pembuka	71
Gambar 3.31	Antar muka Menu Utama	73
Gambar 3.32	Antar muka <i>Story 1</i>	74
Gambar 3.33	Antar muka <i>Story 2</i>	75
Gambar 3.34	Antar muka <i>Story 3</i>	76
Gambar 3.35	Antar muka <i>Story 4</i>	77
Gambar 3.36	Antar muka <i>Story 5</i>	78
Gambar 3.37	Antar Muka <i>Highscore</i>	79
Gambar 3.38	Antar Muka <i>Help</i>	80
Gambar 3.39	Antar Muka <i>Level 1</i>	81
Gambar 3.40	Antar Muka <i>Level 2</i>	82
Gambar 3.41	Antar Muka <i>Level 3</i>	83
Gambar 3.42	Antar Muka Input Nama.....	84
Gambar 3.43	Antar Muka Misi Berasil	85
Gambar 3.44	Antar Muka Misi selesai.....	86
Gambar 3.45	Antar Misi Gagal	87
Gambar 3.46	Antar Muka Seting.....	88
Gambar 3.47	Antar Muka menu Keluar	88
Gambar 4.1	Bacground Hutan	91
Gambar 4.2	Bacground Goa	91
Gambar 4.3	Bacground Lumbang Padi	92
Gambar 4.4	Karakter Nawang Wulan	93
Gambar 4.5	Membuat Karakter Jaka Tarub	94
Gambar 4.6	Membuat Karakter Burung Hantu	94
Gambar 4.7	Membuat Karakter Ular	94
Gambar 4.8	Membuat Karakter Tikus Raksasa.....	94

Gambar 4.9 Membuat Karakter Cacing.....	95
Gambar 4.10 Membuat Karakter Pohon Berduri.....	96
Gambar 4.11 Membuat Karakter Ranting Jatuh.....	96
Gambar 4.12 Membuat Karakter Batu <i>Stalactite</i>	96
Gambar 4.13 Membuat Karakter Batu <i>Stalagmid</i>	96
Gambar 4.14 Membuat Karakter Karung Beras	97
Gambar 4.15 Membuat Karakter Jerami	97
Gambar 4.16 Membuat Karakter Bambu Runcing.....	97
Gambar 4.17 Membuat Karakter Panah Cinta.....	97
Gambar 4.18 Membuat Karakter Jejak Kaki Jaka Tarub	98
Gambar 4.19 Membuat Karakter Botol Energi	99
Gambar 4.20 Membuat Karakter Selendang Bidadari.....	99
Gambar 4.21 Membuat button.....	100
Gambar 4.22 Memberikan instance name pada button	100
Gambar 4.23 Membuat movie clip	101
Gambar 4.24 Memberikan instance name pada movie clip.....	101
Gambar 4.25 Editing suara	102
Gambar 4.26 Menyusun Aset	104
Gambar 4.27 Membuat dokumen baru di <i>Flash</i>	105
Gambar 4.28 Mengubah ukuran dokumen	105
Gambar 4.29 Import aset ke <i>Flash</i>	106
Gambar 4.30 Membuat tampilan intro	107
Gambar 4.31 Script tampilan intro	107
Gambar 4.32 Membuat tampilan menu utama	108
Gambar 4.33 Script tampilan menu utama	109
Gambar 4.34 Tampilan <i>Story</i> cerita 1.....	110
Gambar 4.35 Tampilan <i>Story</i> cerita 2.....	111
Gambar 4.36 Tampilan <i>Story</i> cerita 3.....	111
Gambar 4.37 Tampilan <i>Story</i> cerita 4.....	112
Gambar 4.38 Tampilan <i>Story</i> cerita 5.....	112
Gambar 4.39 Membuat tampilan pengaturan	113

Gambar 4.40 Membuat tampilan peringkat.....	115
Gambar 4.41 Membuat tampilan bantuan	117
Gambar 4.42 Membuat <i>game play</i>	119
Gambar 4.43 Nawang Wulan Program.....	120
Gambar 4.44 Script Botol <i>Energy</i>	122
Gambar 4.45 Script Jejak Kaki Jaka Tarub	123
Gambar 4.46 Script Rintangan Ranting Jatuh	123
Gambar 4.47 Musuh Cacing Penghisap Darah.....	124
Gambar 4.48 Script Rintangan Pohon Berduri.....	124
Gambar 4.49 Script <i>level 2</i>	125
Gambar 4.50 Program Nawang Wulan <i>Level 2</i>	127
Gambar 4.51 Program Batu <i>stalagmit</i>	129
Gambar 4.52 Program Botol <i>Energy</i>	129
Gambar 4.53 Program Jejak Kaki Jaka Tarub.....	130
Gambar 4.54 Program Musuh Ular <i>Level 2</i>	130
Gambar 4.55 Program Musuh Burung Hantu <i>Level 2</i>	131
Gambar 4.56 Program Batu <i>stalaktit</i>	131
Gambar 4.57 Program <i>Level 3</i>	132
Gambar 4.58 Program Nawang Wulan <i>Level 3</i>	133
Gambar 4.59 Program Musuh Tikus <i>Level 3</i>	135
Gambar 4.60 Tampilan Rintangan Karung Beras	136
Gambar 4.61 Tampilan Rintangan Jerami.....	137
Gambar 4.62 Tampilan Musuh Bos Jaka Tarub	138
Gambar 4.63 Script Rintangan Bambu Runcing	139
Gambar 4.64 Tampilan Selendang Bidadari	140
Gambar 4.65 Inputkan Nama	141
Gambar 4.66 Script Inputkan Nama.....	141
Gambar 4.67 Misi Berasil.....	142
Gambar 4.68 Misi Gagal	143
Gambar 4.69 Misi Selesai.....	144
Gambar 4.70 Menu Keluar	145

Gambar 4.71 Script Keluar.....	115
Gambar 4.72 Intro	117
Gambar 4.73 Tampilan Menu Utama.....	119
Gambar 4.74 Tampilan <i>Story</i> Cerita.....	120
Gambar 4.75 <i>Level 1</i>	122
Gambar 4.76 <i>Level 2</i>	123
Gambar 4.77 <i>Level 3</i>	123
Gambar 4.78 Tampilan Misi Selesai	124
Gambar 4.79 Input nama	124
Gambar 4.80 Nilai Tertinggi	125
Gambar 4.81 <i>Exit</i>	127



INTISARI

Perkembangan Teknologi yang semakin pesat mempunyai manfaat dalam perkembangan teknologi *game* saat ini. *Game* merupakan salah satu hiburan yang paling banyak dipilih orang saat ini sehingga para industri *game* semakin produktif untuk menciptakan *game* yang inovatif dan interaktif.

Flash merupakan perangkat lunak yang sering digunakan dalam pembuatan *game*. *Game* Nawang Wulan Memburu Selendang Bidadari yang berbasis *Flash CS3* sebuah *game* yang dirancang untuk memperkenalkan, mempromosikan, dan menumbuhkan rasa cinta terhadap cerita legenda Indonesia khususnya cerita Jaka Tarub. *Gameplay* dari *game* ini adalah cerita dari ke 7 bidadari yang turun ke Bumi untuk bermain di air terjun, ketika ke 7 bidadari asik main di air terjun Jaka tarub mencuri salah satu selendang. Misi dari Nawang Wulan untuk mencari selendang bidadri yang diambil Jaka Tarub.

Penelitian ini membahas tentang perancangan dan pembuatan *game* yang inovatif dan interaktif yang terdiri dari 3 komponen utama yaitu konsep cerita, *game play*, dan kendali. Aspek penyusunan *game* berupa suara, gambar karakter, tombol, dan juga program yang digunakan untuk menyatukan dan menjalankan aspek-aspek dalam *game* sesuai dengan rancangan.

Kata Kunci: *Game*, Jaka Tarub, Nawang Wulan, Indonesia, *Flash CS3*

ABSTRACT

Rapid technological developments have some advantages in the current game developing technology. Game is one of many selected entertainments is chosen by people so that some of gaming industries increase the productivity for creating innovative and interactive games.

Flash is a software is used the most in game developing. Game “Nawang Wulan Memburu Selendang Bidadari yang berbasis Flash CS3” a game that is designed for introducing, promoting and growing the sense of love of Indonesian legend stories especially Jaka Tarub story. The gameplay of this game is a story of seven angels down to earth to play in the waterfall, when they are playing very fun in the waterfall Jaka Tarub steals one of shawls. Nawang Wulan’s mission is for finding angel’s shawl that is stolen by Jaka Tarub.

This research takes up about design and develop an innovative and interactive game that consist of 3 main components are the story, gameplay and control. Aspects of game preparation are sounds, character images, buttons, and also the program is used for combining and running all aspects in the game according to design.

Keywords: *Game, Jaka Tarub, Nawang Wulan, Indonesia, Flash CS3*

