

**PEMBUATAN GAME PERJUANGAN ANAK DESA PERGI KE
SEKOLAH DASAR BERBASIS MULTIMEDIA**

SKRIPSI



disusun oleh

Eko Budi Ristanto

09.12.3891

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

**PEMBUATAN GAME PERJUANGAN ANAK DESA PERGI KE
SEKOLAH DASAR BERBASIS MULTIMEDIA**

Skripsi

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



disusun oleh

Eko Budi Ristanto

09.12.3891

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Pembuatan Game Perjuangan Anak Desa Pergi ke Sekolah Dasar berbasis
Multimedia**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Eko Budi Rianto

09.12.3891

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 5 Juni 2014

Dosen Pembimbing,



Tonny Hidayat, M.Kom

NIK. 190302182

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Pembuatan Game Perjuangan Anak Desa Pergi ke Sekolah Dasar berbasis
Multimedia**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Eko Budi Ristanto

09.12.3891

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Juni 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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



**Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197**



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



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 19 Juni 2014

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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



PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pembuatan Game Perjuangan Anak Desa Pergi ke Sekolah Dasar Berbasis Multimedia” merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok 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 atau kelompok lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 19 Juni 2014

Eko Budi Ristanto

09.12.3891

MOTTO

Man jadda, Wa jadda

(Barang siapa bersungguh-sungguh, maka akan berhasil)

Tiada kata terlambat untuk meraih sebuah kesuksesan

Berpikir positif maka semuanya akan baik-baik

*Bukan suasana yang membuat kita nyaman, akan tetapi kita sendiri
yang membuat suasana menjadi nyaman*

Jer Basuki Mawa Bea

(Hasil yang besar, harus dengan usaha yang besar pula)

Masalah bukan untuk dihindari, akan tetapi untuk dihadapi

(Gak ada pilihan, selain hadapi)

Selalu awali kegiatan dengan Do'a

PERSEMBAHAN

Terima Kasih kepada ALLAH SWT Sang Pencipta Alam atas segala nikmat, ridho dan kekuatan yang diberikan kepada hamba-Nya hingga pada akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan hasil yang baik.

Skripsi ini kupersembahkan untuk :

Bapak / Ibukku, Sugeng / Sri Sunarti. Dengan kehendak-Nya dan atas perantara kalianlah aku ada didunia ini. Terima kasih untuk segala kasih sayang, do'a restu, dukungan, semangat yang tak pernah putus dan yang tak mungkin sanggup untuk aku membalasnya. Terima Kasih...

Isti H Danastri. Terima kasih atas semangatnya yang selalu kamu berikan kepadaku, selalu memberikan senyuman terindahmu. Kamu memang terbaik selama ini, kamu itu seperti yogyakarta yaitu ISTIMEWA.

Psikoclok, Gandi, Citut, Tatang, Pak Mojo, Ajeng, Lian, Maru, Agil, MbK Rhisa, Mas suluh, Bang Suranto, Nano, Raka, Tion, Pak Eko dan teman-teman yang belum aku sebutin. Dimana pun berada. Terima Kasih untuk kalian semua sahabatku. Aku sayang kalian. Skripsi ini selesai karena motivasimu sahabat. Thanks.

Keluarga besar S1-SI-E, Gundrung, Besek, Juni, Ujang, Puguh, Menil, Hengky, dan teman-teman yang belum akau sebutin. Terima kasih kawan. Andai kita bisa bersama mencapai cita-cita, mengapa tidak!

Al Fajar Squad, Aldi, Lian, Fahmi, Yona, Sutan, Rini, Via, Vivi. Sekar, Linda dan teman-teman yang belum aku sebutin. Terima Kasih untuk Do'a dan bantuannya. Skripsi ini selesai karena motivasimu teman-teman. Thanks.

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum wr.wb.

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada setiap umat-Nya, serta Shalawat dan salam juga tidak lupa penulis kirimkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah memberikan teladan mulia dalam menuntun umatnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK "AMIKOM". Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan study jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Penyelesaian skripsi ini juga tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Bambang Sudaryatno, Drs, MM selaku Ketua Jurusan S1 Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Tonny Hidayat, M.Kom selaku dosen pembimbing sekaligus dosen penguji yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi ini mulai dari awal sampai akhir.

4. Dhani Ariatmanto,M.Kom dan Amir Fatah Sofyan,ST,M.Kom selaku dosen penguji yang telah memberikan ilmu serta saran dan kritik yang membangun.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun disisi lain penulis juga berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 19 Juni 2014


Penulis

Eko Budi Rianto

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.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI.....	xiv
<i>ABSTRACT</i>	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Konsep Dasar Game.....	6
2.1.1 Sejarah dan Perkembangan Game.....	6
2.1.2 Definis Game.....	7
2.1.3 Jenis-jenis Game.....	8
2.1.4 Langkah Pembuatan Game.....	11
2.2 Perangkat Lunak/ <i>Software</i> yang Digunakan.....	13
2.2.1 Adobe Flash CS3.....	13

2.2.2 ActionScript 2.0	15
2.2.3 Corel Draw X4.....	18
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME	19
3.1 Analisis Game	19
3.1.1 Analisis Kelemahan Game	21
3.1.2 Analisis Kebutuhan Sistem	22
3.1.2.1 Kebutuhan Fungsional.....	23
3.1.2.2 Kebutuhan Non Fungsional	24
3.1.3 Analisis Kelayakan	26
3.1.3.1 Kelayakan Teknologi	27
3.1.3.2 Kelayakan Hukum	27
3.1.3.3 Kelayakan Operasional.....	27
3.1.3.4 Kelayakan Ekonomi.....	27
3.2 Perancangan Game Perjuangan Anak Desa.....	28
3.2.1 Konsep.....	28
3.2.2 Rincian Game.....	28
3.3 Aturan Game Perjuangan Anak Desa.....	29
3.4 Input Device.....	30
3.5 Flowchart Sistem Permainan.....	30
3.6 Perancangan Antarmuka Karakter.....	32
3.6.1 Karakter Nug dan Tyas.....	32
3.6.2 Perancangan Antarmuka Menu Utama.....	33
3.6.3 Antarmuka Pilih Karakter.....	34
3.6.4 Antarmuka Menu Pengaturan.....	35
3.6.5 Antarmuka Menu Nilai.....	36
3.6.6 Antarmuka Menu Keluar.....	37
3.6.7 Antarmuka Game.....	38
3.6.8 Antarmuka Pertanyaan.....	39
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	40
4.1 Implementasi Sistem	40
4.1.1 Persiapan Aset-aset.....	41



4.1.2 Pembuatan Animasi.....	44
4.1.3 Import Suara	44
4.2 Pembahasan	46
4.2.1 Tombol Main	47
4.2.2 Tombol Pengaturan	55
4.2.3 Tombol nilai	57
4.2.4 Tombol Tutorial	58
4.2.5 Tombol Keluar.....	58
4.2.6 Tampilan Game Over.....	59
4.3 Membuat File.exe.....	61
4.4 Uji Coba.....	62
4.4.1 Blackbox Testing.....	63
4.5 Pemeliharaan.....	65
BAB V PENUTUP	67
5.1 Kesimpulan	67
5.2 Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	69

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tabel Pengujian Blackbox Testing.....	63
---	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Tampilan Lembar Kerja Adobe Flash CS3	14
Gambar 2.2	Tampilan Panel Action	16
Gambar 2.3	Tampilan Lembar Kerja Corel Draw X4	18
Gambar 3.1	Flowchart Game Perjuangan Anak Desa	31
Gambar 3.2	Karakter Nug dan Iyas	32
Gambar 3.3	Antarmuka Menu Utama	33
Gambar 3.4	Antarmuka Menu Pilihan Karakter	34
Gambar 3.5	Antarmuka Menu Pengaturan	35
Gambar 3.6	Antar Muka Menu Nilai	36
Gambar 3.7	Antarmuka Menu Keluar	37
Gambar 3.8	Antarmuka Game	38
Gambar 3.9	Antarmuka Pertanyaan	39
Gambar 4.1	Karakter Nugroho	41
Gambar 4.2	Karakter Iyas	42
Gambar 4.3	Tampilan Menu	42
Gambar 4.4	Tampilan Level	43
Gambar 4.5	Tampilan Pertanyaan	43
Gambar 4.6	Import Suara	45
Gambar 4.7	Tampilan Menu Utama	47
Gambar 4.8	Tampilan Pilih Karakter	48
Gambar 4.9	Tampilan Level 1	48
Gambar 4.10	Pertanyaan Soal	54
Gambar 4.11	Tampilan Menu Pengaturan	55
Gambar 4.12	Tampilan Permainan Selesai	60
Gambar 4.13	Tampilan Publish Setting	62

INTISARI

Saat ini komputer telah dilengkapi dengan alat multimedia, yang menunjukkan penambahan fungsi sebagai media penghibur pengguna komputer agar tidak merasa jenuh didepan komputer. Permainan yang menggunakan media komputer adalah sebuah aplikasi hiburan dalam komputer yang menjadi salah satu alternatif untuk mengurangi kejenuhan pengguna komputer dan merupakan hiburan bagi yang memainkannya.

Game ini lebih cenderung dimainkan oleh anak-anak yang masih berada di sekolah dasar tetapi game ini dapat dimainkan untuk orang dewasa. Game ini terdapat beberapa pertanyaan tentang pelajaran kelas satu sekolah dasar sampai kelas lima sekolah dasar dimana setiap pertanyaan yang benar akan mendapat nilai atau point untuk bisa naik ke level selanjutnya, di perjalanan menuju ke sekolah dasar akan mendapat sebuah tantangan. Tantangan tersebut akan diberikan beberapa pertanyaan tentang pelajaran di sekolah dasar. Semakin tinggi level yang di mainkan maka akan semakin tinggi pula tantangan yang dihadapi.

Untuk membuat game ini menggunakan software Adobe Flash CS3, ActionScript 2.0, Corel Draw X3, dan Aplikasi pendukung lainnya. Diharapkan game ini dapat menghibur dan memberikan motivasi pada anak-anak agar selalu giat belajar.

Kata Kunci : Game, Sekolah Dasar, Motivasi

ABSTRACT

Nowadays computers have been equipped with multimedia tools, which shows the addition of a function as a media entertainer that computer users do not feel bored in front computer. Game using computer media is a computer application in which entertainment be an alternative to reduce the saturation of computer users and is entertainment for the play.

This game is more tend played by children who are still in elementary school, but this game can be played for an adult. This game there are some questions neighbors lesson first grade through fifth grade elementary school where every question correctly will receive the value or point to get up to the next level, on the way to the elementary school will receive a challenge. Challenge will be given some questions about lessons in basic. more high school level is in play, the higher also the challenges faced.

To make this game using the software Adobe Flash CS3, ActionScript 2.0, Corel Draw X3, and Application support other. Be expected this game can entertain and motivate children to always study hard.

Keywords: *Game, Elementary School, Motivation*

