

**PERANCANGAN GAME DIGITAL BERBASIS MULTIMEDIA
UNTUK BOARD GAME LAKULOGI**

SKRIPSI



disusun oleh

Muhammad Fatahuri

05.11.0806

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2013**

**PERANCANGAN GAME DIGITAL BERBASIS MULTIMEDIA
UNTUK BOARD GAME LAKULOGI**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Muhammad Fatahuri

05.11.0806

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN GAME DIGITAL BERBASIS MULTIMEDIA
UNTUK BOARD GAME LAKULOGI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Fatahuri
05.11.0806

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 21 Oktober 2013

Dosen Pembimbing,


Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN GAME DIGITAL BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK BOARD GAME LAKULOGI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Fatahuri
05.11.0806

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Oktober 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

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

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

Pandan P Purwacandra, M.Kom
NIK. 190302190

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 21 Oktober 2013

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, 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, 20 Oktober 2013

Muhammad Fatahuri

NIM. 05.11.0806

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Segala puja dan puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis telah diberikan kemudahan dan kekuatan dalam menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Perancangan Game Digital Berbasis Multimedia Untuk Board Game Lakulogi”** sesuai dengan apa yang diharapkan, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang merupakan mata kuliah dan wajib ditempuh sebagai salah satu syarat utama menyelesaikan program sarjana pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

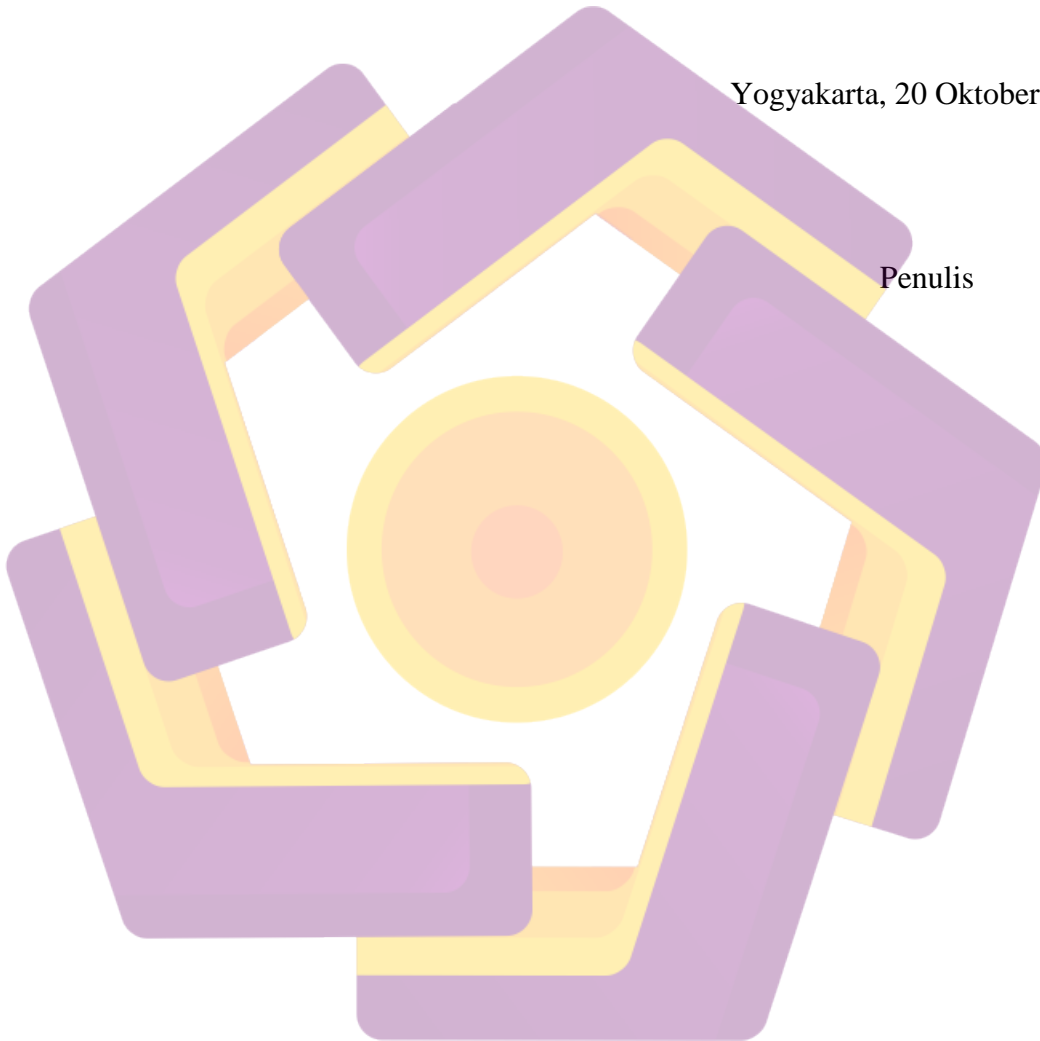
Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Muhammad Suyanto, MM. selaku Ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fattah, M.Kom yang telah membimbing penulis selama pengerjaan skripsi ini.
3. Para staf pengajaran Jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
4. Para staf dan pegawai administrasi Sekolah Tinggi manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
5. Lakulogi yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penulis skripsi ini jauh dari kesempurnaan, maka saran dan kritik yang bersifat membangun sangatlah penulis harapkan demi memperbaiki semua kekurangan yang ada dalam skripsi ini. Dan akhirnya penulis berharap semoga karya ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua. Amin.

Yogyakarta, 20 Oktober 2013

Penulis



DAFTAR ISI

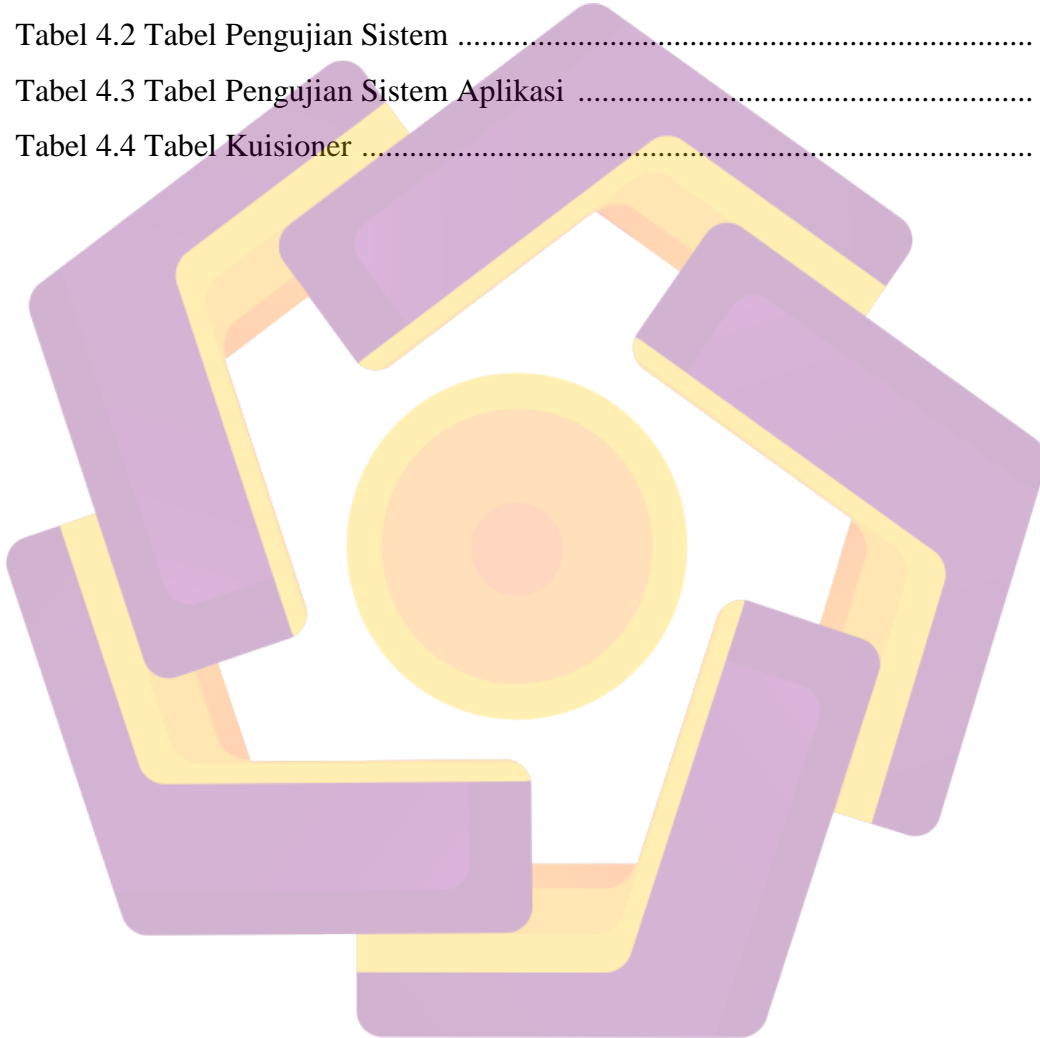
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
INTISARI.....	xii
<i>ABSTRACT</i>	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan Tugas Akhir	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Pengertian Game	7
2.2 Langkah-langkah Penyusunan Permainan (Game)	7
2.2.1 Jenis Permainan (Game)	8
2.2.2 Karakter Dalam Permainan (Game)	12
2.2.3 Animasi	12
2.2.4 Suara	12
2.3 Konsep Dasar Multimedia	13
2.3.1 Pengertian Multimedia	13
2.3.2 Element Multimedia	13
2.4 Tahap-tahap Pembuatan Game	15

2.5 Sistem Perangkat Lunak yang Digunakan	17
2.5.1 Adobe Flash CS3	17
2.5.2 Adobe Illustrator	20
2.5.3 Adobe Soundbooth	21
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	22
3.1 Lakulogi	22
3.2 Analisis Perancangan Sistem	24
3.2.1 Kebutuhan Fungsional	25
3.2.2 Kebutuhan Non Fungsional	27
3.2.2.1 Aspek Perangkat Keras	27
3.2.2.2 Aspek Perangkat Lunak	28
3.2.2.3 Aspek Sumber Daya Manusia	28
3.2.3 Analisis Kelayakan Sistem	29
3.2.3.1 Analisis Kelayakan Teknologi	29
3.2.3.2 Analisis Kelayakan Hukum	29
3.3 Perancangan Game	30
3.3.1 Menentukan Gameplay	30
3.3.1.1 Alur Game	30
3.3.1.2 Aturan Permainan	31
3.3.1.3 Flowchart Permainan	32
3.3.2 Tools	33
3.3.3 Merancang Grafik	33
3.3.3.1 Perancangan Interface	33
3.3.4 Animasi	37
3.3.5 Suara	38
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	39
4.1 Implementasi	39
4.2 Implementasi Tampilan Intro	39
4.3 Implementasi Tampilan Menu Utama	40
4.4 Implementasi Tampilan Pemilihan Karakter	41
4.5 Implementasi Tampilan Perkenalan Karakter	43

4.6 Implementasi Tampilan Board	44
4.7 Implementasi Tampilan Permainan Merapikan Item	45
4.8 Implementasi Tampilan Permainan Mencocokkan Gambar	52
4.9 Implementasi Tampilan Permainan Mencocokkan Aksi	57
4.10 Implementasi Tampilan Permainan Mewarnai	59
4.11 Implementasi Tampilan Option	62
4.12 Implementasi Tampilan Help	64
4.13 Implementasi Tampilan Keluar	65
4.14 Menguji Sistem	66
4.14.1 Pengujian Pada Komputer Lain	66
4.14.2 Pengujian Sistem Error Pada Aplikasi	67
4.14.3 Kuisisioner	67
4.15 Memelihara Sistem	70
BAB V PENUTUP	72
5.1 Kesimpulan	72
5.2 Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	74

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Perbandingan Lakulogi versi konvensional dan digital	24
Tabel 3.2 Tabel Story Board	34
Tabel 3.3 Tabel Sound Game Lakulogi	38
Tabel 4.2 Tabel Pengujian Sistem	66
Tabel 4.3 Tabel Pengujian Sistem Aplikasi	67
Tabel 4.4 Tabel Kuisisioner	69



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Jendela Dialog Pada Adobe Flash CS3	18
Gambar 2.2	Tampilan Standar Jendela Kerja Adobe Flash CS3	19
Gambar 2.3	Tampilan Standar Jendela Kerja Adobe Illustrator CS3	20
Gambar 2.4	Tampilan Standar Jendela Kerja Adobe Soundbooth	21
Gambar 3.1	Flowchart Permainan	32
Gambar 3.2	Karakter	33
Gambar 3.3	Animasi	38
Gambar 4.1	Tampilan Intro	39
Gambar 4.2	Tampilan Menu Utama	40
Gambar 4.3	Tampilan Pemilihan Karakter	42
Gambar 4.4	Tampilan Perkenalan Karakter	43
Gambar 4.5	Tampilan Board	44
Gambar 4.6	Tampilan Permainan Merapikan Item	46
Gambar 4.7	Tampilan Permainan Mencocokkan Gambar	52
Gambar 4.8	Tampilan Permainan Mencocokkan Aksi	58
Gambar 4.9	Tampilan Mewarnai	59
Gambar 4.10	Tampilan Option	62
Gambar 4.11	Tampilan Help	64
Gambar 4.12	Tampilan Keluar	65

INTISARI

Lakulogi adalah permainan edukasi yang mengajarkan tata krama pada anak. Permainan Lakulogi sudah memiliki kemasan dan karakter yang menarik untuk anak, isi dari permainan Lakulogi pun sudah memberikan cara yang sederhana dalam pendidikan tata krama untuk anak-anak sehingga mudah dimengerti. Lakulogi memiliki dua jenis permainan, permainan kartu dan permainan papan.

Saat ini, Lakulogi masih berupa permainan konvensional. Namun yang terjadi di lapangan adalah, anak-anak sudah mengenal dunia digital dan permainan digital. Menurut sumber pun, permainan digital dapat membantu meningkatkan gerak motorik halus pada anak. Sehingga permainan lakulogi akan banyak mengenai sasaran jika terdapat versi digitalnya juga.

Versi digital permainan Lakulogi dibuat dengan menyesuaikan terhadap versi konvensional. Terdapat permainan mencocokkan kartu yang berisi kalimat dengan gambar, beberapa permainan misi seperti membersihkan rumah, dan permainan hiburan lain yang disesuaikan dengan target audience. Lakulogi versi digital dibuat sebagai media pendukung Lakulogi versi konvensional.

Kata kunci: permainan, anak-anak, pendidikan, tata krama

ABSTRACT

Lakulogi is an educational game, that teach manners to children. Lakulogi has game packing and interesting characters for children, the content of the game Lakulogi is offering a simple method of etiquette education for children to easy to understand. Lakulogi has two types of games, card games and board games.

Currently, Lakulogi still a conventional game. But, what happens nowadays is the children are familiar with the digital world and digital games. According to the sources, digital game can help improve fine motor movement in children. So that the game will hit many targets if there is a digital version as well.

The digital version of the game was made by adjusting the conventional version. There is a card matching game that contains sentences with pictures, some game missions like cleaning the house, and other entertainment games tailored to the target audience. The digital version of Lakulogi created to support the conventional version.

Keywords: Games, children, education, manners

