

PEMBUATAN GAME EDUKASI

“BAJDAT (BAJU ADAT)”

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Indah Gema Yolanda 12.01.3117

Fitriyati 12.01.3118

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**PEMBUATAN GAME EDUKASI
“BAJDAT (BAJU ADAT)”**

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Diploma D3
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Indah Gema Yolanda 12.01.3117

Fitriyati 12.01.3118

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN GAME EDUKASI BAJDAT "BAJU ADAT"
DENGAN CONSTRUCT 2**


yang dipersiapkan dan disusun oleh

Indah Gema Yolanda 12.01.3117

Fitriyati 12.01.3118

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 27 Oktober 2014

Dosen Pembimbing,


Bayu Setiaji, M.Kom.
NIK. 190302216

PENGESAHAN
TUGAS AKHIR
PEMBUATAN GAME EDUKASI BAJDAT “BAJU ADAT”
DENGAN CONSTRUCT 2

yang dan disusun oleh

Fitriyati

12.01.3118

telah dipertahankandi depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Januari 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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

Agus Purwanto, M.Kom.
NIK. 190000001

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 5 Februari 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PENGESAHAN
TUGAS AKHIR
PEMBUATAN GAME EDUKASI “BAJDAT (BAJU ADAT)”

yang dan disusun oleh

Indah Gema Yolanda

12.01.3117

telah dipertahankandi depan Dewan Penguji
pada tanggal 04 Maret 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Armadvah Amborowati, S.Kom, M.Eng.
NIK. 190302063

Barka Satya, M.Kom.
NIK. 190302126

Tanda Tangan


Bms

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 9 Maret 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suryanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan, Tugas Akhir 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 terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 6 Maret 2015



Indah Gema Yolanda

NIM. 12.01.3117

Yogyakarta, 4 Februari 2015



Fitriyati

NIM. 12.01.3118

MOTTO

*Kebahagiaan bukan berasal dari sekeliling kamu
tapi kebahagiaan berasal dari kamu dan pikiran kamu (Hitam Putih)*

*"Apapun itu, cobaan, kekalahan, kegagalan, tidak akan menjadi sesuatu yang
buruk. Tapi, tergantung bagaimana kita menyikapinya." (5 cm)*

*Bukanlah suatu aib jika kamu gagal dalam suatu usaha, yang merupakan aib
adalah jika kamu tidak bangkit dari kegagalan itu (Ali bin Abu Thalib)*

*"Hai orang-orang yang beriman, Jadikanlah sabar dan shalatmu Sebagai
penolongmu, sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar" (Al-Baqarah:
153)*

*"Rahasia didalam kehidupan ini, meskipun anda terjatuh hingga tujuh kali, anda
harus bangkit hingga delapan kali" (Paulo Cuelho)*

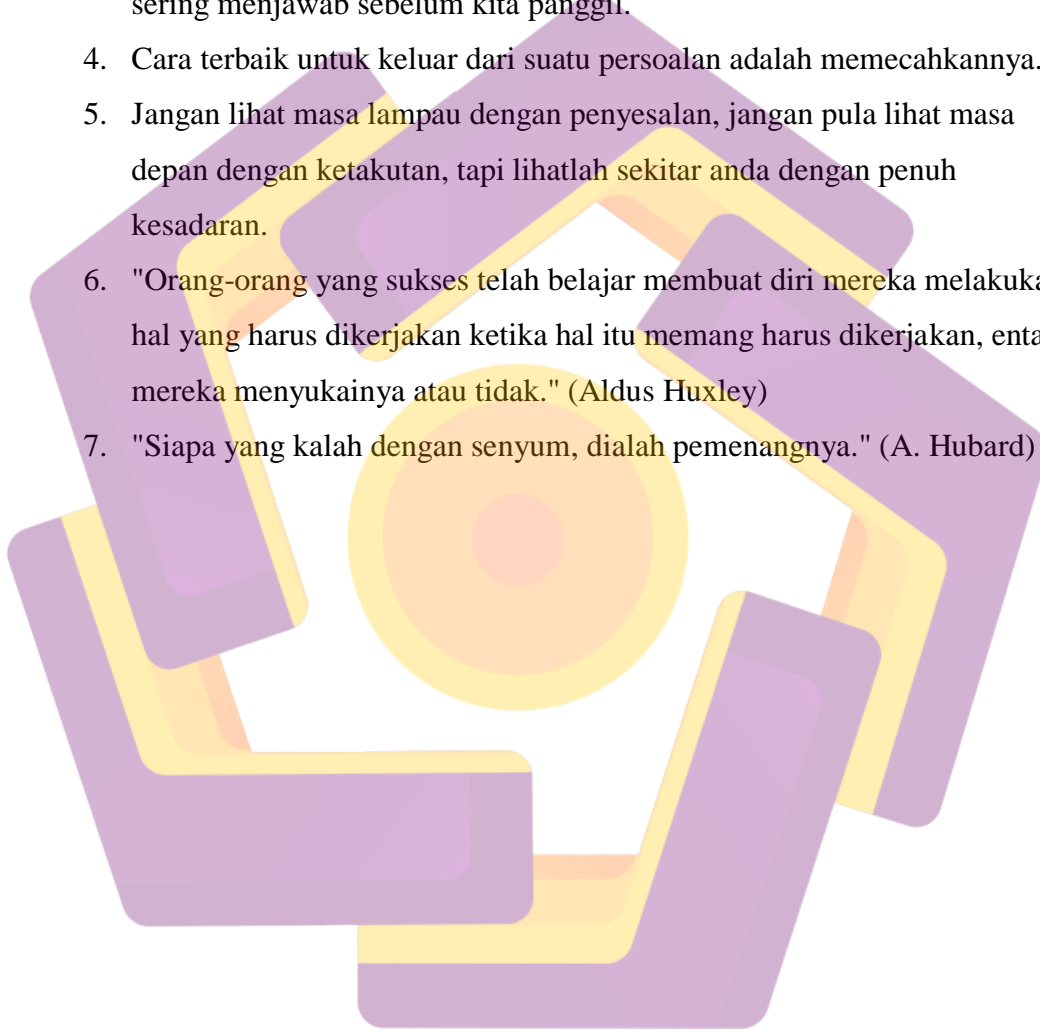
*"You can't always get what you want, but, if you try, sometimes you just might
find you get what you need . " (Manusia Setengah Salmon)*

*"Raihlah mimpimu, kejarlah cita-citamu, dan jangan pernah menyerah untuk
menjadi yang terbaik" (King)*

Oleh : Indah Gema Yolanda

MOTTO

1. Di tiga bulan terakhir 2014, tak ada doa yang lebih indah dari doa agar Tugas Akhir ini cepat selesai.
2. Jangan tunda sampai besok apa yang bisa kau kerjakan hari ini.
3. Seorang sahabat adalah orang yang menjawab, apabila kita memanggil dan sering menjawab sebelum kita panggil.
4. Cara terbaik untuk keluar dari suatu persoalan adalah memecahkannya.
5. Jangan lihat masa lampau dengan penyesalan, jangan pula lihat masa depan dengan ketakutan, tapi lihatlah sekitar anda dengan penuh kesadaran.
6. "Orang-orang yang sukses telah belajar membuat diri mereka melakukan hal yang harus dikerjakan ketika hal itu memang harus dikerjakan, entah mereka menyukainya atau tidak." (Aldus Huxley)
7. "Siapa yang kalah dengan senyum, dialah pemenangnya." (A. Hubard)



Oleh : Fitriyati

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah kupanjatkan kepada ALLAH SWT atas segala rahmat dan kesempatan untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Segala syukur aku ucapkan kepadaMu karena telah menghadirkan mereka yang selalu memberi semangat dan doa disaat kutertatih.

Kepada Ayah, Ibuk, Bunda, Pakde, dan Mbah tersayang, tugas akhir ini mbak persembahkan. Tiada kata yang bisa menggantikan segala sayang, usaha, dan juga semangat yang telah dicurahkan untuk penyelesaian tugas akhir ini. Teruntuk adik-adikku Gallant dan Archaya yang manis, tugas akhir ini ayuk persembahkan untuk jadi motivasi dan pengingat semangatmu. Luluslah lebih cepat dan lebih baik dari ayukmu ini dek.

Terima kasih kepada seluruh keluargaku, keluarga Soekotjo dan Jumiran Squad karena telah memberi dukungan baik moril maupun immoril selama ini.

Terima kasih kepada Fitriyati karena telah menjadi partner terbaikku, dan terimakasih juga karna sifat kolerismu mampu membuat kita lebih cepat menyelesaikan tugas akhir ini.*peluk*

Tyas Rahmawan, Tedy Saputra, Fitriyati, Nurma Sugiartini, I Putu Wahyu Widyastamika, Akmal Binasori, dan Tri Hadiasto Arifin. Segelas coklat untuk kalian para sahabat yang selalu menghangatkan hidupku dan memberikan semburat warna di tugas akhir ini. Kalian yang selalu ada di setiap langkahku. Terima kasih yang takkan pernah habis untuk kalian yang telah menciptakan sebuah cerita denganku di kota ini. Kalian adalah keluarga dan rumah kedua bagiku.

Untuk teman teman D3TI 03. Mbak Gita, Anif, Septa, Popo, masMo, Alfi, Andro, Ridwan, Lukman, Hudam, Rio, Yahya, Linggar, Eka, Nila, Teti, Tiya, Wulan,

lin, Lisa, Tya, Ryan, Asca, Meru, Vendra, Dani, Aris, Anang, Aji, Iddo, Radit, Afif, Bagas, Imam, Wawan, Bondan, Dian, Dony, dan Pungky terimakasih telah menjadi teman untuk berbagi canda dan tawa selama dua setengah tahun ini.

Terima kasih mbak Eva, mbak Ani, Ayel, Ayang, mbak Risma, atas dukungan dan doanya.

Dosen Pembimbing Tugas Akhirku. Bapak Bayu Setiaji, M.Kom terima kasih sudah membantu selama ini. Saya tidak akan lupa atas bantuan dan kesabaran bapak.

Seluruh Dosen Pengajar STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Terima kasih untuk semua ilmu, didikan dan pengalaman yg sangat berarti yang telah kalian berikan kepada kami..

Dan terima kasih juga untuk seluruh pihak-pihak yang telah mendukung dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.

Oleh : Indah Gema Yolanda

PERSEMBAHAN

Yang Utama Dari Segalanya...

Sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT. Taburan cinta dan kasih sayang-Mu telah memberikanku kekuatan dan membekaliku dengan ilmu. Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya Tugas Akhir yang sederhana ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam selalu terlimpahkan keharibaan Rasulullah

Muhammad SAW.

Kupersembahkan karya sederhana ini kepada orang yang sangat kukasihi dan kusayangi

Ibu, Bapak, Kakak, Kakak ipar, dan Ponakan tercinta

Sebagai tanda bakti, hormat, dan rasa terima kasih yang tiada terhingga kupersembahkan karya kecil ini kepada Ibu, Bapak, Kakak, Kakak ipar, dan Ponakan yang telah memberikan kasih sayang, segala dukungan, dan cinta kasih yang tiada terhingga yang tiada mungkin dapat kubalas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan kata cinta dan persembahan. Terima Kasih Ibu, Bapak, Kakak, Kakak ipar, Ponakan...

My Best friend's

Untuk sahabatku Indah Gema Yolanda, terima kasih telah menjadi partner terbaik dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini. Untuk sahabat yang sudah seperti keluarga Omty (Tyas), Pakre (Tedy), Eomma (Uma), Bli (Wahyu), Sugi (Akmal), Ujang (Tri), Dedek (Indah) atas bantuan, doa, nasehat, hiburan, traktiran, ejekkan, bullyan dan semangat yang kalian berikan selama ini. Untuk teman-teman kost Mba Sari, Mba Eva, Mba Gita, Ani, Yanha yang selalu memberikan dukungan dan hiburan saat otak benar-benar penat dengan Tugas Akhir ini

Dosen Pembimbing Tugas Akhirku...

Bapak Bayu Setiaji, M.Kom selaku dosen pembimbing Tugas Akhir saya, terima kasih banyak pak, saya sudah dibantu selama ini, sudah dinasehati, sudah diajari, saya tidak akan lupa atas bantuan dan kesabaran bapak.

Seluruh Dosen Pengajar STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Terima kasih banyak untuk semua ilmu, didikan dan pengalaman yg sangat berarti yang telah kalian berikan kepada kami...



Oleh : Fitriyati

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Pembuatan Game Edukasi Bajdat (Baju Adat) dengan Construct 2” dengan baik walaupun disadari masih banyak sekali kekurangan yang itu semua tidak lepas karena keterbatasan penulis.

Tugas akhir ini merupakan salah satu bentuk persyaratan kelulusan jenjang Program Diploma Tiga (D3) jurusan Teknik Informatika pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

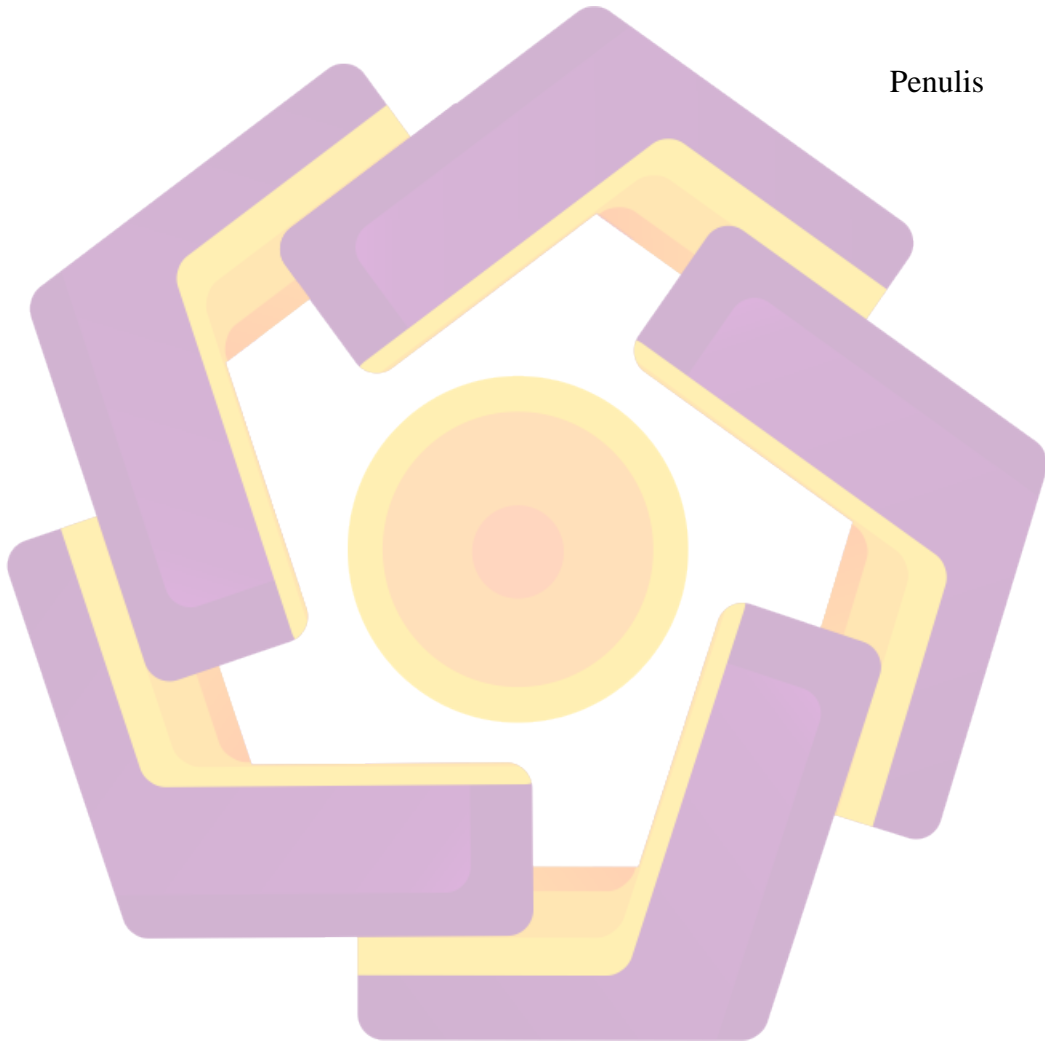
Dalam pembuatan tugas akhir ini, tentu saja penulis mendapat banyak sekali bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku Ketua Jurusan D3 Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta
3. Bapak Bayu Setiaji, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama proses penyusunan tugas akhir ini hingga selesai
4. Tim penguji, segenap dosen dan karyawan STMIK AMIKOM yang telah memberikan ilmu dan pengalaman
5. Keluarga dan teman-teman yang telah memberikan dukungan hingga terselesaikannya Tugas Akhir ini
6. Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian pembuatan Tugas Akhir ini

Akhir kata semoga pembuatan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca dalam menambah wawasan dan pengetahuan, khususnya dalam bidang pembuatan game.

Yogyakarta, 8 Januari 2015

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
INTISARI.....	xix
<i>ABSTRACT</i>	xx
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
1.6 Metodologi Penelitian	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Konsep Dasar Game	7
2.1.1 Pengertian Game	7
2.1.2 Jenis Game	8
2.1.3 Sejarah Game	11
2.1.4 Komponen-komponen Game	14
2.2 Tahapan Membuat Game	15
2.3 Aturan Game Bajdat.....	17
2.3.1 Cara Bermain	17

2.3.2	Penilaian.....	18
2.4	Perangkat Lunak yang Digunakan.....	18
2.4.1	Construct 2	18
2.4.2	Coreldraw X4	22
BAB III PERANCANGAN		25
3.1	Tahap Perancangan.....	25
3.1.1	Dokumen Game	25
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		39
4.1	Implementasi Game.....	39
4.1.1	Pembuatan Aset Game	39
4.1.2	Pembuatan Game	46
4.2	Pembahasan Tampilan dan Listing Program	49
4.2.1	Interface.....	49
4.2.2	Game Screen	50
4.2.3	Validasi Jawaban.....	51
4.2.4	Listing Program.....	52
4.2.5	Exporting aplikasi game Bajdat	54
4.3	Implementasi	56
4.3.1	Panduan Penggunaan Game Bajdat	57
4.4	Pengujian Metode Black Box Testing.....	57
4.5	Hasil Kuesioner	59
BAB V PENUTUP.....		61
5.1	Kesimpulan	61
5.2	Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA		63
LAMPIRAN.....		64

DAFTAR TABEL

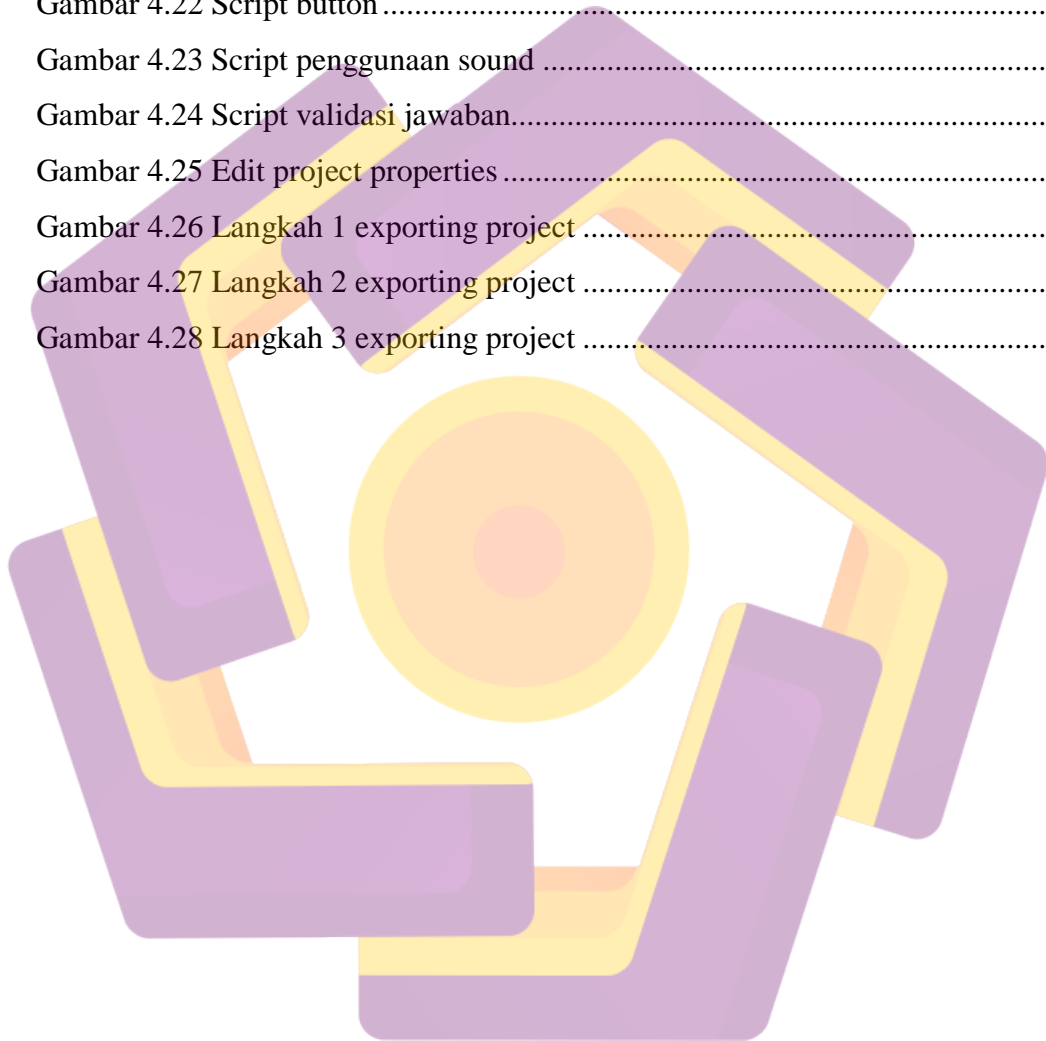
Tabel 3.1 Objek Pilihan.....	28
Tabel 4.1 Baju Adat	42
Tabel 4.2 Black Box Testing.....	58



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Game Jojo's Fashion	16
Gambar 2.2 Game Smart Fall Style	16
Gambar 2.3 Tampilan awal Construct 2	19
Gambar 2.4 Tampilan awal Coreldraw X4	22
Gambar 3.1 Karakter siswa dan siswi	27
Gambar 3.2 Tampilan game	32
Gambar 3.3 Tampilan pilih daerah.....	33
Gambar 3.4 Tampilan awal game Bajdat.....	34
Gambar 3.5 Tampilan halaman About.....	35
Gambar 3.6 Tampilan halaman Setting.....	36
Gambar 3.7 Tampilan halaman Help pertama	37
Gambar 3.8 Tampilan halaman Help kedua.....	37
Gambar 3.9 Tampilan pop up exit.....	38
Gambar 4.1 Halaman awal.....	40
Gambar 4.2 Halaman About	40
Gambar 4.3 Halaman Setting	41
Gambar 4.4 Halaman Help pertama.....	41
Gambar 4.5 Halaman Help kedua	41
Gambar 4.6 Halaman Game	42
Gambar 4.7 Pop up jawaban benar	45
Gambar 4.8 Pop up jawaban salah	45
Gambar 4.9 Pop up time out	46
Gambar 4.10 Pop up exit.....	46
Gambar 4.11 Tampilan awal Construct 2	47
Gambar 4.12 Mengubah ukuran layar.....	47
Gambar 4.13 Mengatur tampilan pada windows	47
Gambar 4.14 Memasukkan file	48
Gambar 4.15 Event sheet	49
Gambar 4.16 Tampilan interface game Bajdat	50

Gambar 4.17 Tampilan game screen Bajdat	50
Gambar 4.18 Muncul pop up time out	51
Gambar 4.19 Muncul pop up jawaban benar	52
Gambar 4.20 Muncul pop up jawaban salah.....	52
Gambar 4.21 Tampilan awal event sheet	53
Gambar 4.22 Script button	53
Gambar 4.23 Script penggunaan sound	54
Gambar 4.24 Script validasi jawaban.....	54
Gambar 4.25 Edit project properties	55
Gambar 4.26 Langkah 1 exporting project	55
Gambar 4.27 Langkah 2 exporting project	56
Gambar 4.28 Langkah 3 exporting project	56



INTISARI

Perkembangan teknologi informasi yang berkembang pesat di era globalisasi ini, salah satu dampaknya adalah munculnya game-game yang secara perlahan menggeser minat anak bangsa untuk belajar atau meluangkan sedikit waktu yang mereka miliki untuk mengenal budaya serta adat istiadat Indonesia.

Game berkonsep edukasi yang dikemas secara modern, seperti ini akan bisa mengembalikan minat belajar anak bangsa. Game edukasi adalah salah satu jenis game yang digunakan untuk memberikan pembelajaran kepada penggunanya melalui media permainan yang unik dan menarik.

Dengan menggunakan software aplikasi Construct 2 yang merupakan salah satu software aplikasi untuk desain dan animasi dalam perancangan dan pembuatan game edukasi “bajdat (baju adat)” berbasis Desktop akan menjadikan game edukasi ini lebih menarik, sehingga pengguna tidak akan merasa bosan dalam belajar atau mengenal baju adat yang terdapat di Indonesia.

Kata kunci: Adat istiadat Indonesia, Game Edukasi, Baju adat, Aplikasi, Construct 2



ABSTRACT

The development of information technology is growing rapidly in this era of globalization, one consequence is the emergence of games that are slowly shifting the interest of the nation to study or spend their little time to get to know the culture and customs of Indonesia.

Game concept is packaged in a modern education, is likely be able to restore the learning interest of the nation. Educational game is one of the types of games that are used to provide learning to users through the medium of a unique and interesting game.

By using the software application Construct 2 which is a software application for the design and animation in the design and develop of educational game "bajdat (traditional dresses)" Desktop-based educational game will make it more interesting, so users will not feel bored in learning or knowing shirt contained customary in Indonesia.

Keywords: *Indonesian Customs, Games Educational, custom clothes, Application, Construct 2*

