

**PERANCANGAN ADVERGAME SEBAGAI MEDIA PROMOSI
GUDEG YU DJUM BERBASIS FLASH**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Ahmad Bahrori

12.01.3040

Sapto Priyatno

12.01.3050

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

**PERANCANGAN ADVERGAME SEBAGAI MEDIA PROMOSI
GUDEG YU DJUM BERBASIS FLASH**

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagai persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada jenjang Diploma III jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Ahmad Bahreri

12.01.3040

Sapto Priyatno

12.01.3050

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

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN ADVERGAME SEBAGAI MEDIA PROMOSI
GUDEG YU DJUM BERBASIS FLASH**

**PERANCANGAN ADVERGAME SEBAGAI MEDIA PROMOSI
GUDEG YU DJUM BERBASIS FLASH**

yang disusun oleh

Ahmad Bahrori

12.01.3040

Sapto Priyatno

12.01.3050

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 10 Februari 2015

Dosen Pembimbing

Agus Purwanto, M.Kom.

NIK. 190302229

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN ADVERGAME SEBAGAI MEDIA PROMOSI
GUDEG YU DJUM BERBASIS FLASH**

yang disusun oleh

Ahmad Bahrori

12.01.3040

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 April 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bayu Setiaji, M.Kom.
NIK. 190302216



Windha Mega Pradnya D., M.Kom.
NIK. 190302185



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu pernyataan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 4 Mei 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN ADVERGAME SEBAGAI MEDIA PROMOSI
GUDEG YU DJUM BERBASIS FLASH**

yang disusun oleh

Sapto Priyatno

12.01.3050

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 April 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

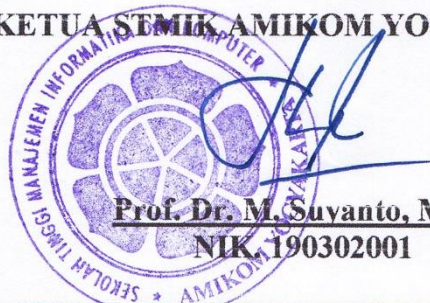
Tanda Tangan

Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng.
NIK. 190302105

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom.
NIK. 190302215

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu pernyataan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 4 Mei 2015

KETUA SEMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Kami yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan karya kami sendiri (ASLI) dan isi dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya orang yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan dan sepanjang pengetahuan kami juga tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis dan diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 12 Februari 2015



Ahmad Bahrori
NIM. 12.01.3040



Sapto Priyatno
NIM. 12.01.3050

HALAMAN MOTTO

Tiga sifat manusia yang merusak adalah kikir yang dituruti, hawa nafsu yang diikuti serta sifat mengagumi diri sendiri yang berlebihan.

(Nabi Muhammad SAW)

Satu-satunya cara melakukan sebuah pekerjaan yang luar biasa adalah dengan mencintai apa yang saat ini tengah Anda kerjakan.

(Steve Jobs)

Kunci untuk mewujudkan mimpi adalah berfokus dengan tidak hanya pada kesuksesan tapi juga maknanya. Maka kemudian, bahkan langkah – langkah kecil dan kemenangan kecil di sepanjang jalan yang Anda jalani akan bermakna besar.

(Oprah Winfrey)

Dalam diri kita terdapat kekuatan, tapi rahasia kesuksesan adalah dengan menggunakan kekuatan dan bakat kita dan bersiap – siap menyambut ketika kesempatan datang.

(Walter Matthews)

Hidup adalah satu jalan besar dengan adanya banyak pertanda. Jadi, ketika Anda menjalani rutinitas, jangan mempersulit pikiran Anda. Larilah terlepas dari kebencian, kejahatan dan kecemburuan. Jangan mengubur pikiran Anda, jadikan visi Anda menjadi kenyataan. Bangun dan Hiduplah!

(Bob Marley)

Ahmad Bahreri

HALAMAN MOTTO

Ilmu pengetahuan tanpa agama lumpuh, agama tanpa ilmu pengetahuan buta.

(Albert Einstein)

Bantinglah otak untuk mencari ilmu sebanyak-banyaknya guna mencari rahasia besar yang terkandung di dalam benda besar yang bernama dunia ini, tetapi pasanglah pelita dalam hati sanubari, yaitu pelita kehidupan jiwa.

(Al- Ghazali)

Ketika kita bercerita, itulah saat kita merasa senang, bahagia, puas atas apa yang telah dicapai. Ketika kita berdiam diri, itulah saat kita merasa bersalah, takut, kecewa atas apa yang telah dicapai.

(Sapto Priyatno)

Sapto Priyatno

HALAMAN PERSEMBAHAN

1. Terima kasih kepada Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Terima kasih kepada kedua orang tua, Bapak dan Ibu yang telah membesarkan dan mendidikku, yang senantiasa dengan tulus mendoakanku dan selalu memberikan dukungan serta kasih sayang yang terbaik.
3. Terima kasih kepada abangku yang selalu memberikan nasihat terbaik dan mendukungku untuk meraih cita – cita.
4. Terima kasih kepada Dosen Pembimbing Bapak Agus Purwanto, S.Kom yang telah membimbing dari awal sampai akhir Tugas Akhir ini.
5. Terima kasih kepada teman seperjuangan dalam mengerjakan tugas akhir ini, Sapto. Semoga kita sukses di masa yang akan datang.
6. Terima kasih buat teman – temanku Pace Reza, Marvin, Hanil, Yusak, Andri, Eko, Jul. Sukses Selalu.
7. Terima kasih kepada Hadi, Randi, Wahyu, Annisa dan teman – teman 12.D3TI.01 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Sukses buat kalian semua.

Ahmad Bahrori

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, kupersembahkan Tugas Akhir ini untuk :

1. Allah SAW atas rahmat, hidayah dan izin-Nya sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan.
2. Ayah yang telah disisih-Nya dan bunda tercinta, motivator terbesar dalam hidupku yang tidak pernah jemu mendoakan dan menyayangiku, atas semua pengorbanan dan kesabaran sampai kini. Tak pernah cukup ku membalas cinta ayah bunda padaku.
3. Om Heri yang telah menghibur saya di saat lelah dan jenuh.
4. Dosen Pembimbing Bapak Agus Purwanto, S.Kom yang telah membantu dalam membuat Tugas Akhir ini.
5. Gudeg Yu Djum yang telah mengizinkan kami untuk menggunakan nama dan produk mereka dalam Tugas Akhir ini.
6. Sahabat-sahabatku seperjuangan di STMIK AMIKOM Yogyakarta dan semua teman-teman yang tak mungkin saya sebutkan satu – persatu.
7. Eko Trisianto, Anton Mahendra, dan Kang Haryono yang telah membawa kegembiraan adalah perjalanan hidup saya.

Sapto Priyatno

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Laporan tugas akhir ini disusun dan diajukan untuk memenuhi salah satu syarat menempuh kelulusan program studi Diploma III Jurusan Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

Dalam menyelesaikan penelitian dan penyusunan laporan ini penulis banyak mendapat bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H.M. Suyanto, MM, selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.kom, selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika D3 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, S.Kom, selaku Dosen Pembimbing. Terima kasih atas bimbingan dan bantuan dalam menyelesaikan penulisan tugas akhir ini.
4. Kedua orang tua serta keluarga yang selalu mendoakan dan memberikan semangat untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Seluruh Staf Pengajar Jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
6. Seluruh sahabat dan pihak – pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan. Untuk itu saran dan kritikan yang bersifat membangun sangat penulis harapkan, demi kesempurnaan tugas akhir ini. Selain itu jika ada kata – kata yang tidak berkenan dalam tugas akhir ini penulis mohon maaf yang sebesar – besarnya. Semoga tugas akhir ini bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan semua pihak pada umumnya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 22 Ferbuari 2015

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
INTISARI.....	xix
<i>ABSTRACT</i>	xx
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.5.1 Manfaat bagi penulis	4
1.5.2 Manfaat bagi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.....	5
1.5.3 Manfaat bagi masyarakat umum dan IT.....	5
1.6 Metode Penelitian.....	6
1.7 Sistematika Penelitian	7
1.8 Jadwal Penelitian	9
BAB II.....	10
2.1 Konsep Dasar Game	10
2.1.1 Definisi Game	10
2.1.2 Sejarah Perkembangan Game	11
2.1.3 Jenis – Jenis Game	13

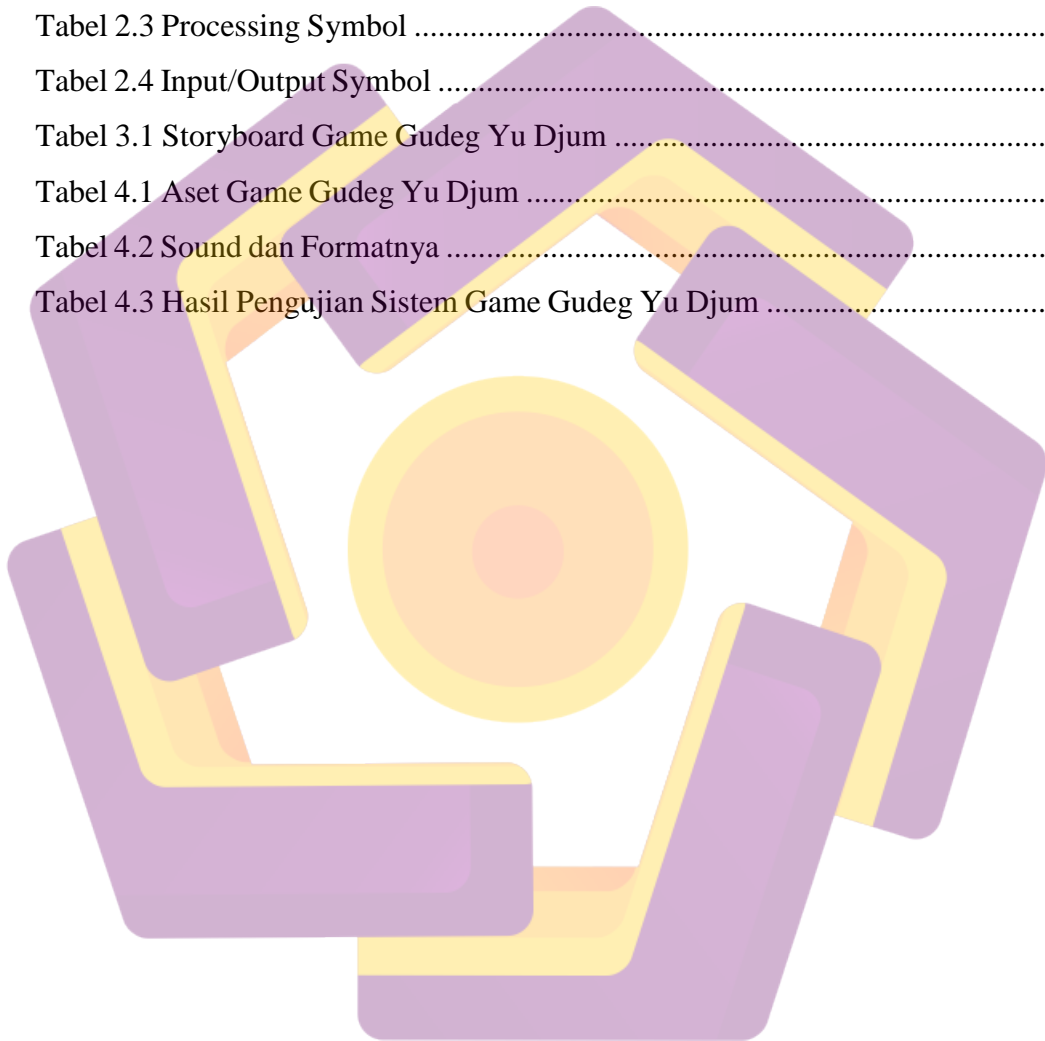
2.2	Definisi Advertising (Periklanan)	16
2.2.1	Iklan Yang Baik	17
2.3	Advergame	18
2.3.1	Jenis Jenis Advergame	18
2.4	Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	20
2.4.1	Adobe Flash CS5	20
2.4.2	ActionScript 2.0	21
2.4.3	Adobe Photoshop CS5	24
2.4.4	Adobe Audition CS5	26
2.5	Metodologi Pengembangan Multimedia	27
2.5.1	Design Treatment (Analisis Pendesainan)	27
2.5.2	Game Assets Development Phase (Aset Visual dan Suara).....	39
2.5.3	Assembly (Pembuatan)	39
2.5.4	Testing (Pengujian)	40
2.5.5	Distribution (Pendistribusian)	40
BAB III	41
3.1	Gambaran Umum Game Gudeg Yu Djum	41
3.2	Design Treatment (Analisis Pendesainan)	41
3.2.1	Ide Game	42
3.2.2	Alur Cerita.....	43
3.2.3	Storyboard.....	44
3.2.4	Flowchart	48
3.2.5	Desain Interface (Antarmuka).....	55
3.3	Rancangan Level Game.....	62
BAB IV	64
4.1	Game Asset Development Phase (Aset Visual dan Suara)	64
4.1.1	Aset Visual	64
4.1.2	Aset Suara	77
4.2	Assembly (Pembuatan).....	77
4.2.1	Pembuatan Antarmuka (<i>Interface</i>).....	78
4.2.2	Pembuatan Game Gudeg Yu Djum.....	84
4.3	Pembuatan File (.exe).....	94

4.4	Testing (Pengujian)	96
BAB V	100
5.1	Kesimpulan.....	100
5.2	Saran.....	100
DAFTAR PUSTAKA	102



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan	9
Tabel 2.1 Contoh Storyboard	30
Tabel 2.2 Flow Direction Symbol	35
Tabel 2.3 Processing Symbol	36
Tabel 2.4 Input/Output Symbol	37
Tabel 3.1 Storyboard Game Gudeg Yu Djum	45
Tabel 4.1 Aset Game Gudeg Yu Djum	73
Tabel 4.2 Sound dan Formatnya	78
Tabel 4.3 Hasil Pengujian Sistem Game Gudeg Yu Djum	97

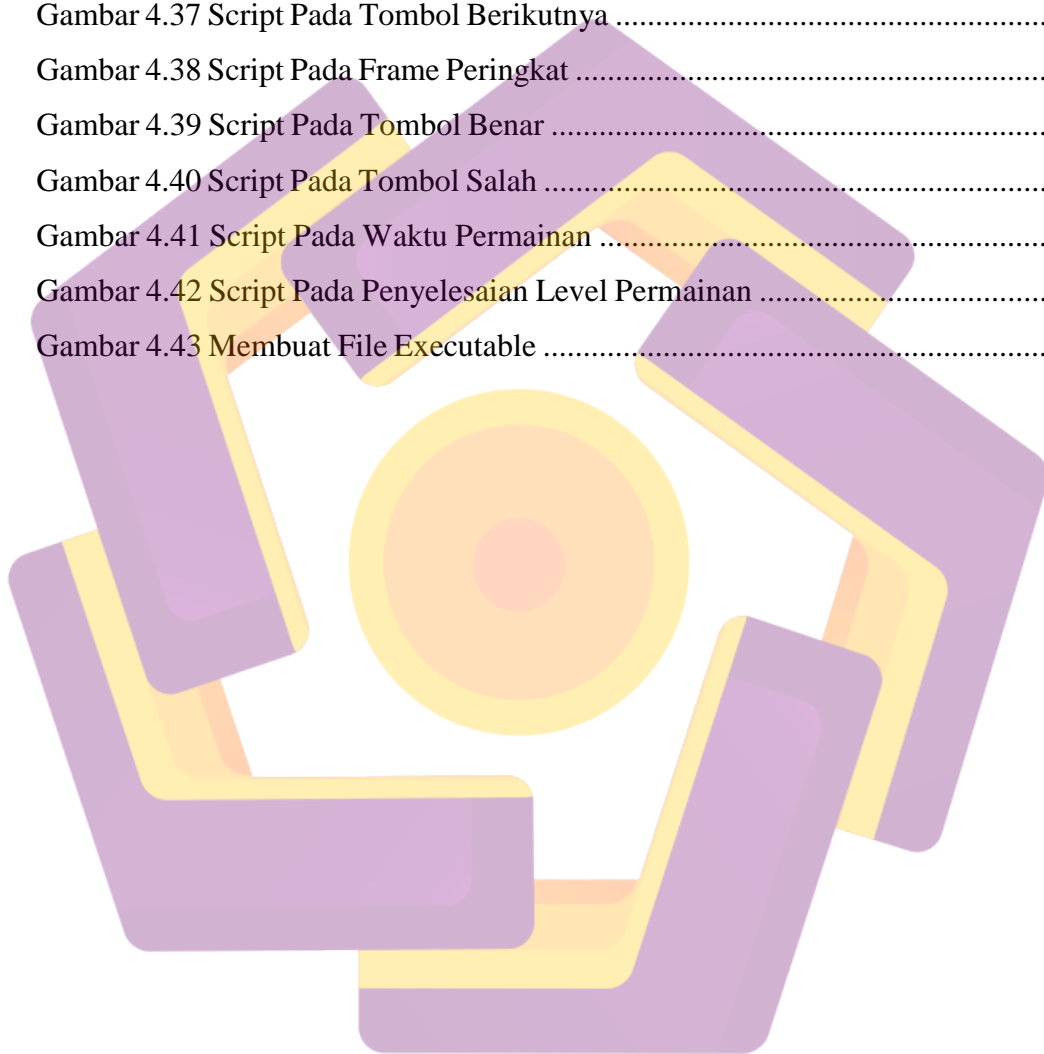


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Halaman kerja Adobe Flash CS5	21
Gambar 2.2 Tampilan ActionScript 2.0	22
Gambar 2.3 FrameScript pada sebuah Frame	23
Gambar 2.4 Syntax MovieClip	23
Gambar 2.5 Syntax Pada Tombol	24
Gambar 2.6 Halaman kerja Adobe Photoshop CS5	26
Gambar 2.7 Halaman kerja Adobe Audition CS5	27
Gambar 2.8 System Flowchart	33
Gambar 2.9 Conceptual Flowchart	34
Gambar 2.10 Detail Flowchart	34
Gambar 3.1 Flowchart View Game Gudeg Yu Djum	49
Gambar 3.2 Flowchart Level 1 Game Gudeg Yu Djum	50
Gambar 3.3 Flowchart Level 2 Game Gudeg Yu Djum	51
Gambar 3.4 Flowchart Level 3 Game Gudeg Yu Djum	52
Gambar 3.5 Flowchart Level 4 Game Gudeg Yu Djum	53
Gambar 3.6 Flowchart Level 5 Game Gudeg Yu Djum	54
Gambar 3.7 Flowchart Level 6 Game Gudeg Yu Djum	55
Gambar 3.8 Desain Interface Halaman Awal	56
Gambar 3.9 Desain Interface Menu Utama	57
Gambar 3.10 Desain Interface Daftar Menu	57
Gambar 3.11 Desain Interface Keterangan Makanan	58
Gambar 3.12 Desain Interface Gameplay	58
Gambar 3.13 Desain Interface Bantuan	59
Gambar 3.14 Desain Interface Peringkat	59
Gambar 3.15 Desain Interface Waktu Habis	60
Gambar 3.16 Desain Interface Keluar Permainan	60
Gambar 3.17 Desain Interface Jeda	61
Gambar 3.18 Desain Interface Level Selesai	61

Gambar 3.19 Desain Interface Permainan Selesai	62
Gambar 4.1 Dialog Box Dokumen Baru Adobe Photoshop	66
Gambar 4.2 Dokumen Baru 800 x 800 pixel	67
Gambar 4.3 Import Hasil Scan	67
Gambar 4.4 Alas Piring	68
Gambar 4.5 Dialog Box Blending Option	68
Gambar 4.6 Pengaturan Color Overlay Pada Alas Piring	69
Gambar 4.7 Membuat Bagian Dalam Piring	69
Gambar 4.8 Pengaturan Color Overlay Pada Bagian Dalam Piring	70
Gambar 4.9 Membuat Shadow Gelap Bagian Dalam Piring	70
Gambar 4.10 Pengaturan Color Overlay Shadow Gelap	71
Gambar 4.11 Membuat Shadow Terang Bagian Dalam Piring	71
Gambar 4.12 Pengaturan Color Overlay Shadow Terang	72
Gambar 4.13 Hasil Akhir	72
Gambar 4.14 Antarmuka Halaman Awal	80
Gambar 4.15 Antarmuka Menu Utama	80
Gambar 4.16 Antarmuka Daftar Menu	81
Gambar 4.17 Antarmuka Keterangan	81
Gambar 4.18 Antarmuka Gameplay	82
Gambar 4.19 Antarmuka Bantuan	82
Gambar 4.20 Antarmuka Peringkat	83
Gambar 4.21 Antarmuka Waktu Habis	83
Gambar 4.22 Antarmuka Keluar Permainan	84
Gambar 4.23 Antarmuka Jeda	84
Gambar 4.24 Antarmuka Level Selesai	85
Gambar 4.25 Antarmuka Permainan Selesai	85
Gambar 4.26 Program Adobe Flash CS5	86
Gambar 4.27 PROPERTIES Adobe Flash CS5	87
Gambar 4.28 Import to Library	88
Gambar 4.29 Aset – aset di Panel Library	89
Gambar 4.30 Convert to Symbol	90

Gambar 4.31 Membuat Tombol	90
Gambar 4.33 Membuat Movie Clip	90
Gambar 4.34 Script Pada Frame Menu Utama	92
Gambar 4.35 Script Pada Symbol	93
Gambar 4.36 Script Pada Tombol Mulai	93
Gambar 4.37 Script Pada Tombol Berikutnya	93
Gambar 4.38 Script Pada Frame Peringkat	94
Gambar 4.39 Script Pada Tombol Benar	95
Gambar 4.40 Script Pada Tombol Salah	95
Gambar 4.41 Script Pada Waktu Permainan	95
Gambar 4.42 Script Pada Penyelesaian Level Permainan	96
Gambar 4.43 Membuat File Executable	97



INTISARI

Bisnis kuliner di Yogyakarta sangatlah bervariasi. Mulai dari makanan tradisional maupun modern. Gudeg merupakan salah satu makanan khas Yogyakarta. Banyak pelaku bisnis yang memanfaatkan gudeg sebagai usahanya.

Salah satu Gudeg yang terkenal di Yogyakarta adalah Gudeg Yu Djum. Usaha yang sudah berdiri sejak tahun 1950 ini memiliki cita rasa yang khas sehingga masih bertahan sampai sekarang. Namun dengan persaingan di era global saat ini di perlukan media promosi yang menarik dan tidak perlu biaya besar. Media promosi yang dimaksud adalah *advergame*.

Advergame adalah media promosi yang banyak di gunakan oleh para pengembang game untuk promosi suatu produk atau brand. Alasan utama game bisa menjadi alat promosi dan pemasaran selain biaya yang tidak terlalu mahal karena sifat interaktif game antara pengguna (konsumen) dan media (game), sehingga pengguna akan mudah untuk mengingat produk atau merek dalam game.

Kata Kunci : *Advergame*, Gudeg, Promosi, Yu Djum



ABSTRACT

Culinary business in Yogyakarta highly variable. Ranging from traditional and modern food. Gudeg is one of the typical food of Yogyakarta. Many businesses are utilizing gudeg as his business.

One of the famous Gudeg in Yogyakarta is Gudeg Yu Djum. Businesses that had stood since 1950 it has a distinctive taste that still survive until now. But with competition in today's global era in need of a media promotion that interesting and do not need to be expensive. Media promotion in question is advergence.

Advergence is promotion media much in used by game developers for promotion of a product or brand. The main reason the game could be a promotional and marketing tool besides the cost is not too expensive because of the interactive nature of the game between the user (consumers) and media (games), so users will be easy to remember the product or brand in the game.

Keywords : *Advergence, Gudeg, Promotion, Yu Djum*

