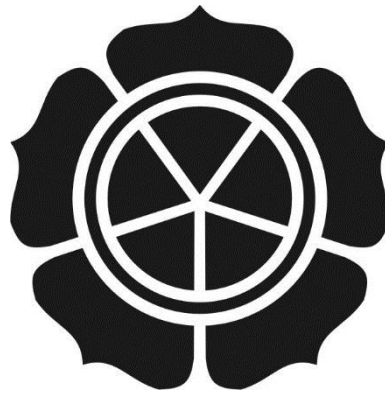


**PERANCANGAN GAME DIVERS – MARITIME ADVENTURE  
BERBASIS 2D DENGAN CONSTRUCT 2**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Pandu Joko Prasetyo**

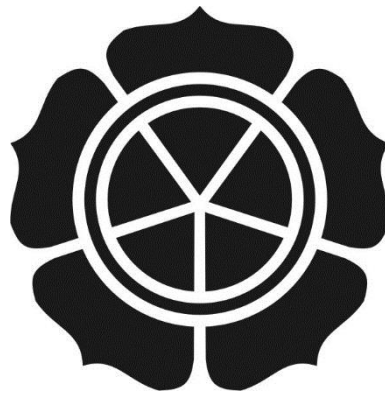
**11.11.5668**

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

**PERANCANGAN GAME DIVERS – MARITIME ADVENTURE  
BERBASIS 2D DENGAN CONSTRUCT 2**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Pandu Joko Prasetyo**

**11.11.5668**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN GAME DIVERS – MARITIME ADVENTURE  
BERBASIS 2D DENGAN MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Pandu Joko Prasetyo**

**11.11.5668**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 26 September 2014

**Dosen Pembimbing,**



**Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom**

**NIK. 190302125**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN GAME DIVERS – MARITIME ADVENTURE  
BERBASIS 2D DENGAN MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2**

yang telah dipersiapkan dan disusun oleh

**Pandu Joko Prasetyo**  
**11.11.5668**

telah dipertahankan didepan Dewan Penguji  
pada tanggal 15 September 2015

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama penguji**

**Tanda Tangan**

**Kusnawi, S.Kom, M.Eng**  
**NIK. 190302112**



**Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom**  
**NIK. 190302125**



**Ali Mustopa, M.Kom**  
**NIK. 190302192**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 6 Oktober 2015

**KETUA SEMKAM AMIKOM YOGYAKARTA**



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

## **PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan 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 naksah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.



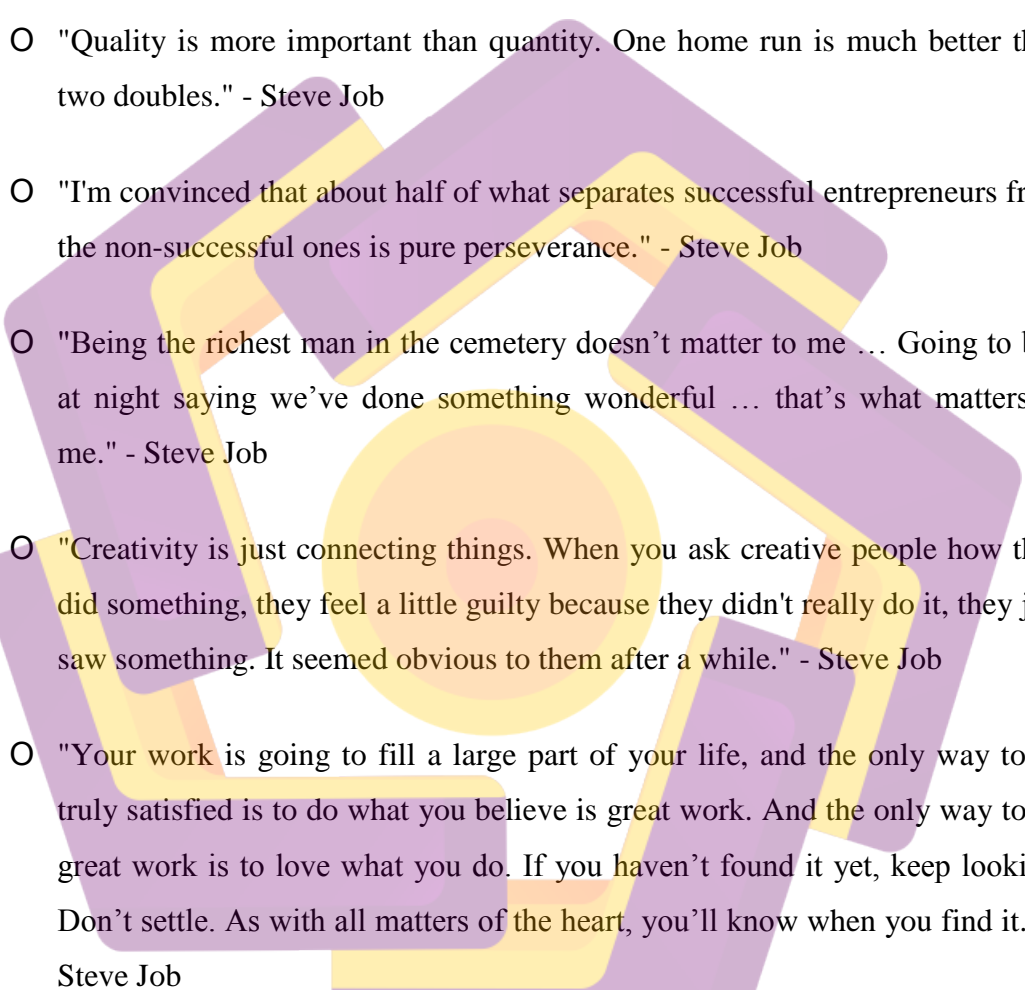
Yogyakarta, 1 Oktober 2015

Pandu Joko Prasetyo

11.11.5668

## MOTTO

- Mulailah sesuatu dengan membaca “Bismillahirrahmanirrahim” dan diakhiri dengan “Alhamdulillahirobbil 'alamin” agar sesuatu yang kita kerjakan di ridhoi Allah SWT.
- Bermimpilah seolah - olah anda hidup selamanya. Hiduplah seakan-akan inilah hari terakhir anda.
- Jika kita tidak berubah, kita tidak akan bertumbuh, jika kita tidak bertumbuh, kita belum benar-benar hidup .
- Hari ini harus lebih baik dari hari kemarin dan hari esok adalah harapan.
- Sesali masa lalu karena ada kekecewaan dan kesalahan – kesalahan, tetapi jadikan penyesalan itu sebagai senjata untuk masa depan agar tidak terjadi kesalahan lagi.
- Jangan pernah mengeluh atas kekuranganmu, karena kekurangan mengingatkanmu untuk terus mencari kekuatan yg ada dalam dirimu.
- Bersabar itu sibuk bekerja keras,bukan berdiam diri, sambil menghela nafas panjang, sambil mengelus dada. - Mario Teguh
- Jika kehidupan anda sulit maka itu adalah baik karena kebaikan akan datang setelah kita berjuang bersama kesulitan yang berakhir baik. Jauhi godaan yang tidak penting. - Mario Teguh
- Kekhawatiran, kecemasan dan ketakutan adalah 3 musuh utama yang membuat manusia lumpuh dan tak berdaya – Putu Putrayasa

- 
- Alasan gagal no. 1 adalah banyak rencana, tidak melakukan. Hati-hati, tindakan anda menjadi kebiasaan anda. – Putu Putrayasa
  - Cara sederhana kita berfikir adalah bertanya dan menemukan jawaban-jawaban – Putu Putrayasa
  - "Quality is more important than quantity. One home run is much better than two doubles." - Steve Job
  - "I'm convinced that about half of what separates successful entrepreneurs from the non-successful ones is pure perseverance." - Steve Job
  - "Being the richest man in the cemetery doesn't matter to me ... Going to bed at night saying we've done something wonderful ... that's what matters to me." - Steve Job
  - "Creativity is just connecting things. When you ask creative people how they did something, they feel a little guilty because they didn't really do it, they just saw something. It seemed obvious to them after a while." - Steve Job
  - "Your work is going to fill a large part of your life, and the only way to be truly satisfied is to do what you believe is great work. And the only way to do great work is to love what you do. If you haven't found it yet, keep looking. Don't settle. As with all matters of the heart, you'll know when you find it." - Steve Job



## PERSEMBAHAN

Karya tulis ini aku persembahkan untuk:

- Allah SWT yang telah melimpahkan ilmu pengetahuan didunia ini untuk dipelajari dan menambah imanku serta berkahMu hingga aku dapat mencapai gelar Sarjana Komputer.
- Kedua orang tua Bapak Suwarno dan Ibu Gemiati yang telah mendukung sepenuh hati, baik dengan doa, nasihat ataupun motivasi.
- Teman – teman Komunitas DotA2 Kutak, Alfin, Firman, Reza, Belga yang selalu menemani bermain DotA2 disaat hati sedang galau.
- Para sahabat Kutak, Taufiq, Acox, Mas Enelop, Mas Pitik yang selalu memberikan semangat dan motivasi
- Kepada teman-teman 11-S1TI-15 yang telah membantu baik secara langsung atau tidak langsung dalam proses penyelesaian skripsi ini.
- Sahabat masa kecil saya Andik, Hafidh, Gerryd, Hangga, Yekti Nugroho yang selalu setia mensupport saya.
- Kepada teman-teman Potrait AMIKOM, Creatia, dan JVC yang telah mensupport dalam penyelesaian skripsi ini dan telah memberikan banyak ilmu.
- Terima kasih pula kepada pihak-pihak yang secara tidak langsung membantu skripsi ini dan belum dapat saya sebutkan.



## KATA PENGANTAR

*Assalamualaikum Wr. Wb.*

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan Rahmat-Nya kepada penulis sehingga menyelesaikan skripsi dengan judul PERANCANGAN GAME DIVERS – MARITIME ADVENTURE BERBASIS 2D DENGAN CONSTRUCT 2, ini sesuai dengan yang direncanakan.

Penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan kelulusan pendidikan sarjana program studi Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

Pada kesempatan ini penulis memberikan ucapan terimakasih kepada:

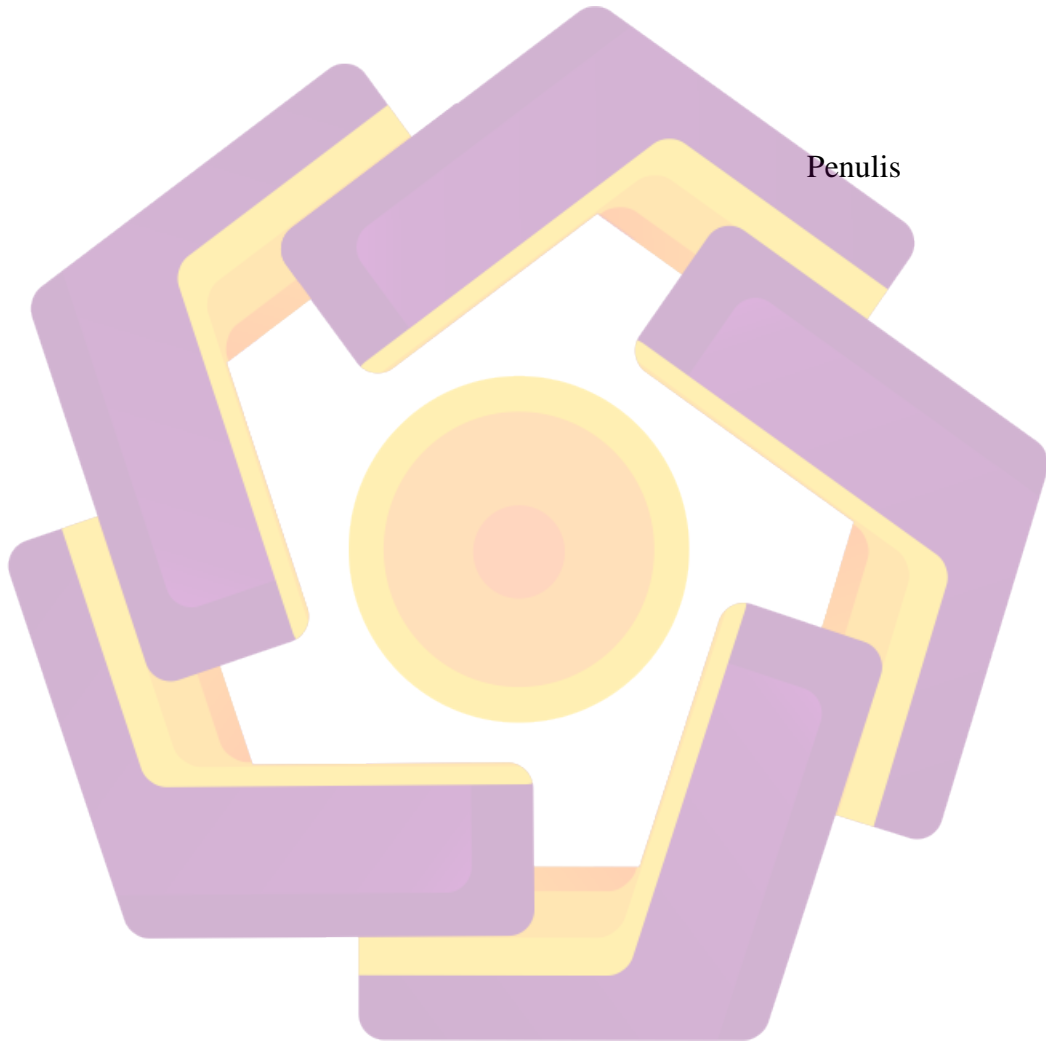
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M, selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer ”AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, M.T selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer ”AMIKOM” Yogyakarta.
3. Bapak Emha Taufiq Luthfi, ST.M.Kom selaku Dosen pembimbing dalam penyusunan skripsi.
4. Bapak dan Ibu dosen Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer ”AMIKOM” Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya dan pengalaman selama penulis kuliah.
5. Dan semua pihak yang telah berpartisipasi membantu baik dukungan moril maupun materil, pikiran dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini. Penulis menyadari bahwa pembuatan skripsi ini jauh dari sempurna, oleh karena itu saran dan kritik yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi

sempurnanya skripsi ini. Namun, penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb.*

Yogyakarta, 1 Oktober 2015

Penulis



## DAFTAR ISI

SKRIPSI.....	i
HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iv
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
INTISARI.....	xviii
<i>ABSTRACT</i> .....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metodologi Penelitian .....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka .....	8
2.2 Konsep Dasar Game .....	10
2.2.1 Pengertian Game .....	10
2.2.2 Sejarah Game .....	11
2.2.2.1 Generasi Pertama (1972-1977).....	12
2.2.2.2 Generasi Kedua (1976-1983).....	12

2.2.2.3	Generasi Ketiga (1983-1992).....	13
2.2.2.4	Generasi Keempat (1987-1996).....	14
2.2.2.5	Generasi Kelima (1993-2002) .....	15
2.2.2.6	Generasi Keenam (1998-2006).....	15
2.2.2.7	Generasi Ketujuh (2004).....	16
2.2.3	Elemen Dalam Game .....	17
2.2.3.1	Title.....	18
2.2.3.2	Tile Screen .....	18
2.2.3.3	Storyline.....	18
2.2.3.4	Intro.....	18
2.2.3.5	Sound .....	19
2.2.3.6	Levels.....	19
2.2.3.7	Control Panel .....	19
2.2.3.8	Credits.....	19
2.2.3.9	Documentations .....	20
2.2.3.10	Copyright .....	20
2.2.3.11	Setup Program.....	20
2.2.4	Jenis Game .....	20
2.2.4.1	Berdasarkan Jenis Platform Yang Digunakan .....	20
2.2.4.2	Berdasarkan Jenis (Genre) Permainannya.....	22
2.2.5	Konsep Dasar Multimedia.....	24
2.2.5.1	Pengertian Multimedia.....	24
2.2.5.2	Elemen Multimedia.....	26
2.3	Teori Analisis Game.....	27
2.3.1	Analisis SWOT .....	28
2.4	Flowchart.....	28
2.4.1	Aplikasi Flowchart .....	29
2.5	Jenis Game “Divers – Maritime Adventure” .....	32
2.5.1	HTML 5 .....	33
2.6	Perangkat Lunak yang Digunakan .....	33
2.6.1	Scirra Consturct 2.....	34

2.6.2	Adobe Photoshop CS6 .....	36
2.6.3	CorelDraw .....	38
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SYSTEM.....</b>		<b>41</b>
3.1	Gambaran Umum .....	41
3.2	Analisis SWOT.....	42
3.2.2	Kelemahan (Weaknesses) .....	45
3.2.3	Peluang (Opportunities).....	45
3.2.4	Ancaman (Threats).....	45
3.3	Analisis Kebutuhan Game .....	46
3.3.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	47
3.3.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware) .....	47
3.3.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	49
3.3.2.3	Kebutuhan Sumber Daya Manusia .....	50
3.4	Analisis Kelayakan Game .....	51
3.4.1	Analisis Kelayakan Teknis.....	51
3.4.2	Analisis Kelayakan Hukum .....	52
3.4.3	Analisis Kelayakan Operasional .....	53
3.5	Perancangan.....	54
3.5.1	Menentukan Genre Game .....	54
3.5.2	Menentukan Tool .....	54
3.5.3	Merancang Gameplay .....	55
3.5.4	Merancang Grafis.....	56
3.5.4.1	Rancangan Background, Logo, Karakter, dan Tombol.....	56
3.5.4.2	Rancangan Tampilan.....	59
3.5.5	Menentukan Suara.....	62
3.5.5.1	Background Music.....	62
3.5.5.2	Sound Effect .....	62
3.5.6	Media Pemodelan Perancangan .....	62
3.5.6.1	Struktur Navigasi .....	63
3.5.6.2	FSM.....	64
3.5.6.3	Storyboard.....	66

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....	69
4.1 Implementasi .....	69
4.1.1 Implementasi Desain Karakter .....	69
4.1.1.1 Karakter Gembul .....	70
4.1.1.2 Penghalang (Tong) .....	70
4.1.1.3 Penghalang Batu .....	70
4.1.2 Membangun Sistem Gameplay .....	71
4.1.2.1 Memasukkan Asset .....	71
4.1.2.2 Membuat Layout .....	73
4.1.2.3 Implementasi Menu Utama .....	75
4.1.2.3.1 Membuat Main Menu .....	75
4.1.2.3.2 Membuat Credit .....	79
4.1.2.3.3 Membuat Help .....	80
4.1.2.3.4 Membuat Exit .....	80
4.1.2.4 Implementasi Background Gameplay .....	80
4.1.2.5 Implementasi Animasi Karakter .....	81
4.1.2.5.1 Karakter Gembul .....	81
4.1.2.5.2 Karakter Penghalang (Tong) .....	85
4.1.2.5.3 Karakter Penghalang Batu .....	87
4.1.2.6 Implementasi Splash Screen dan Icon .....	88
4.1.2.6.1 Implementasi Icon .....	88
4.1.2.6.2 Implementasi Splash Screen .....	89
4.1.2.7 Implementasi Sound .....	90
4.1.2.7.1 Implentasi Sound Main Menu .....	92
4.1.2.7.2 Implementasi Sound Gameplay .....	92
4.2 Pembahasan .....	93
4.2.1 Testing Game .....	93
4.2.2 Black Box Testing .....	94
4.3 Publish Game .....	96
4.3.1 Mengekspor Project .....	96
4.3.2 Membangun .APK File .....	97

4.3.3	Membangun Web Game .....	101
4.3.4	Membangun Desktop File (Executable File) .....	103
BAB V PENUTUP.....		112
5.1	Kesimpulan.....	112
5.2	Saran.....	113
DAFTAR PUSTAKA .....		114

### **DAFTAR TABEL**

<b>Tabel 2.1</b>	<b>Penelitian.....</b>	<b>9</b>
<b>Tabel 2.2</b>	<b>Aplikasi Flowchart .....</b>	<b>29</b>
<b>Tabel 3.1</b>	<b>Analisis SWOT .....</b>	<b>43</b>
<b>Tabel 3.2</b>	<b>Kebutuhan Perangkat Keras.....</b>	<b>48</b>
<b>Tabel 3.3</b>	<b>Kebutuhan Perangkat Keras Laptop Pengujian Game.....</b>	<b>48</b>
<b>Tabel 3.4</b>	<b>Kebutuhan Perangkat Keras Gadget (Android) Pengujian Game.....</b>	<b>49</b>
<b>Tabel 3.5</b>	<b>Keterangan Simbol Algoritma. ....</b>	<b>64</b>
<b>Tabel 4.1</b>	<b>Laporan Black Box Testing.....</b>	<b>94</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Megnavox Odyssey .....	12
Gambar 2.2 Atari .....	13
Gambar 2.3 Nitendo.....	14
Gambar 2.4 Sega Mega.....	14
Gambar 2.5 Sony Playstation.....	15
Gambar 2.6 Nitendo GameCube .....	16
Gambar 2.7 Sega Dreamcast.....	16
Gambar 2.8 Sony Playstation 3.....	17
Gambar 2.9 Microsoft Xbox 360 .....	17
Gambar 2.10 Nitendo Wii .....	17
Gambar 2.11 Lima Elemen Multimedia .....	26
Gambar 2.12 Tampilan Antar Muka Construct 2.....	34
Gambar 2.13 Tampilan Antar Muka Adobe Photoshop CS6.....	37
Gambar 2.14 Tampilan CorelDraw .....	39
Gambar 3.1 Baground Menu .....	57
Gambar 3.2 Rancangan logo game.....	57
Gambar 3.3 Sketsa karakter tampak depan dan samping.....	58
Gambar 3.4 Sketsa Tombol Play .....	58
Gambar 3.5 Sketsa Tombol Exit.....	58
Gambar 3.6 Sketsa Tombol Help.....	59
Gambar 3.7 Sketsa Credit .....	59
Gambar 3.8 Sketsa Loading Screen .....	60
Gambar 3.9 Menu Utama.....	60
Gambar 3.10 Sketsa Gameplay.....	61
Gambar 3.11 Sketsa Game Finish Berupa Reward Peta .....	61
Gambar 3.12 Struktur Navigasi Permainan.....	63
Gambar 3.13 FSM 1.....	65
Gambar 3.14 FSM 2.....	65
Gambar 3.15 FSM 3.....	66
Gambar 3.16 Story Board .....	68

<b>Gambar 4.1 Sprite Karakter Gembul .....</b>	<b>70</b>
<b>Gambar 4.2 Sprite Karakter Penghalang Tong.....</b>	<b>70</b>
<b>Gambar 4.3 Sprite Penghalang Batu.....</b>	<b>71</b>
<b>Gambar 4.4 Membuat Project di Construct 2.....</b>	<b>72</b>
<b>Gambar 4.5 Mengubah ukuran layout .....</b>	<b>72</b>
<b>Gambar 4.6 Memasukkan asset.....</b>	<b>73</b>
<b>Gambar 4.7 Menambah Layout.....</b>	<b>74</b>
<b>Gambar 4.8 Popup Menambah Layout .....</b>	<b>74</b>
<b>Gambar 4.9 Popup Memasukkan Asset.....</b>	<b>76</b>
<b>Gambar 4.10 Memasukkan Asset Background.....</b>	<b>76</b>
<b>Gambar 4.11 Memasukkan Judul .....</b>	<b>77</b>
<b>Gambar 4.12 Memasukkan Tombol.....</b>	<b>78</b>
<b>Gambar 4.13 Event Tombol Main Menu .....</b>	<b>79</b>
<b>Gambar 4.14 Tampilan Credit .....</b>	<b>79</b>
<b>Gambar 4.15 Tampilan Help .....</b>	<b>80</b>
<b>Gambar 4.16 Event Pada Exit.....</b>	<b>80</b>
<b>Gambar 4.17 Background Gameplay.....</b>	<b>81</b>
<b>Gambar 4.18 Memasukkan Karakter .....</b>	<b>82</b>
<b>Gambar 4.19 Edit Image Karakter .....</b>	<b>82</b>
<b>Gambar 4.20 Import Sprite.....</b>	<b>83</b>
<b>Gambar 4.21 Event Level 1 .....</b>	<b>85</b>
<b>Gambar 4.22 Memasukkan Penghalang Tong .....</b>	<b>86</b>
<b>Gambar 4.23 Event Penghalang Tong .....</b>	<b>86</b>
<b>Gambar 4.24 Event Penghalang Tong .....</b>	<b>87</b>
<b>Gambar 4.25 Memasukkan Penghalang Batu.....</b>	<b>87</b>
<b>Gambar 4.26 Event Penghalang batu .....</b>	<b>88</b>
<b>Gambar 4.27 Icon.....</b>	<b>88</b>
<b>Gambar 4.28 Import Icon .....</b>	<b>89</b>
<b>Gambar 4.29 Icon List .....</b>	<b>89</b>
<b>Gambar 4.30 Splash Screen .....</b>	<b>90</b>
<b>Gambar 4.31 Popup Import Sound .....</b>	<b>90</b>

<b>Gambar 4.32 Import Sound .....</b>	<b>91</b>
<b>Gambar 4.33 Sound List.....</b>	<b>91</b>
<b>Gambar 4.34 Sound Main Menu .....</b>	<b>92</b>
<b>Gambar 4.35 Sound Gameplay .....</b>	<b>93</b>
<b>Gambar 4.36 Eksport Project .....</b>	<b>96</b>
<b>Gambar 4.37 Pilihan Platform.....</b>	<b>97</b>
<b>Gambar 4.38 Export Options.....</b>	<b>98</b>
<b>Gambar 4.39 Project Information Ludei .....</b>	<b>99</b>
<b>Gambar 4.40 Compile Project Ludei .....</b>	<b>100</b>
<b>Gambar 4.41 Project List Ludei .....</b>	<b>100</b>
<b>Gambar 4.42 Output Compile Ludei .....</b>	<b>101</b>
<b>Gambar 4.43 Export HTML5 Website .....</b>	<b>101</b>
<b>Gambar 4.44 Export Options HTML5 Web .....</b>	<b>102</b>
<b>Gambar 4.45 Choose Template HTML5 Export .....</b>	<b>102</b>
<b>Gambar 4.46 Node-Webkit .....</b>	<b>103</b>
<b>Gambar 4.47 Export Options.....</b>	<b>104</b>
<b>Gambar 4.48 Output Node-Webkit .....</b>	<b>104</b>
<b>Gambar 4.49 Output Node-Webkit for Windows.....</b>	<b>105</b>
<b>Gambar 4.50 Loading Poliseni.....</b>	<b>105</b>
<b>Gambar 4.51 Menu .....</b>	<b>106</b>
<b>Gambar 4.52 Credit .....</b>	<b>106</b>
<b>Gambar 4.53 Help .....</b>	<b>107</b>
<b>Gambar 4.54 Pengenalan Tokoh .....</b>	<b>107</b>
<b>Gambar 4.55 Interaktif Level 1 .....</b>	<b>108</b>
<b>Gambar 4.56 Dekstop Level 1 .....</b>	<b>108</b>
<b>Gambar 4.57 Ketika Player Menabrak Tong.....</b>	<b>109</b>
<b>Gambar 4.58 Ketika Menang Level .....</b>	<b>109</b>
<b>Gambar 4.59 Interaktif Penjelasan Pantai .....</b>	<b>110</b>
<b>Gambar 4.60 Level 3 Terdapat Tombol Reward .....</b>	<b>110</b>
<b>Gambar 4.61 Reward Berupa Peta Wisata Pantai .....</b>	<b>111</b>

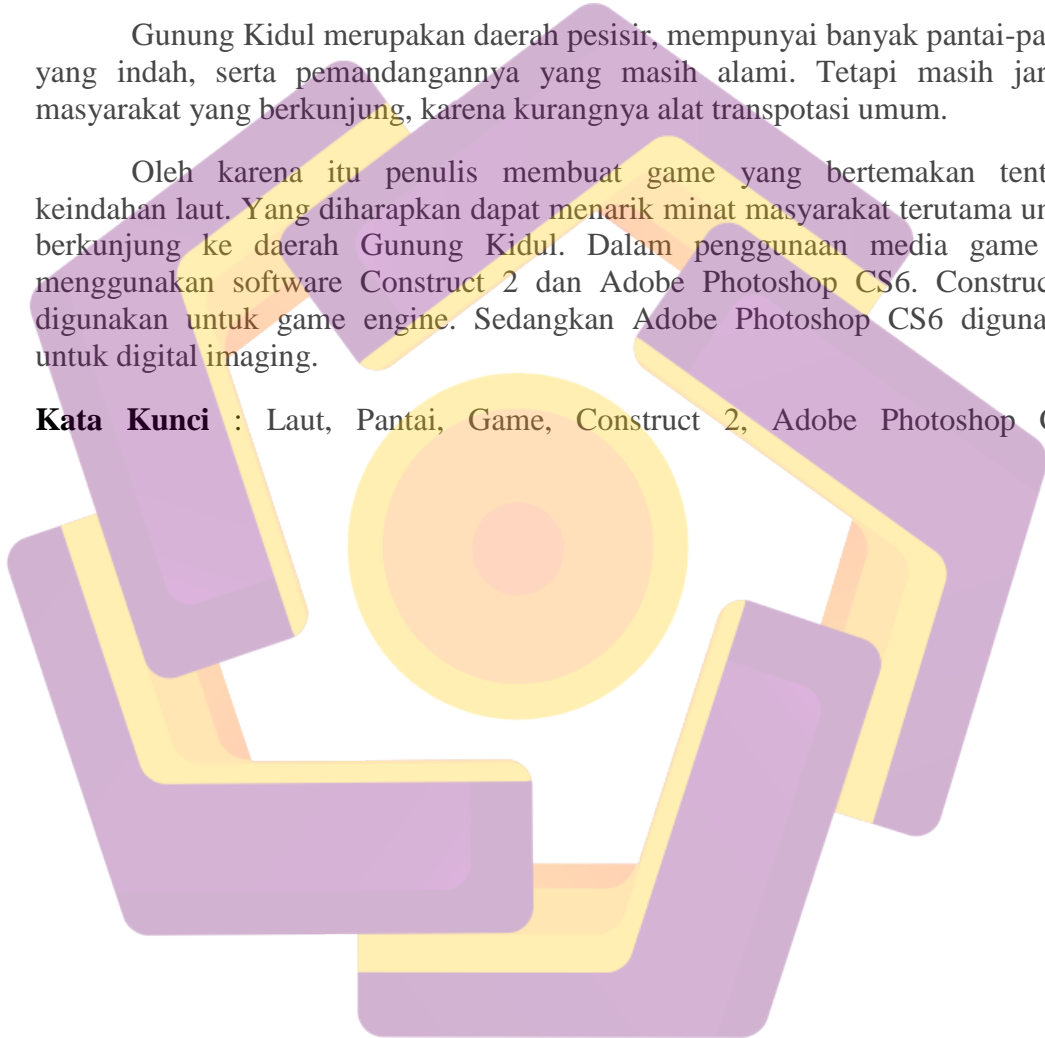
## INTISARI

Tujuan dari Game ini dibuat untuk memperkenalkan, memberitahu kepada masyarakat tentang banyaknya wisata maritim yang ada di daerah Gunung Kidul dan menjadikan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan.

Gunung Kidul merupakan daerah pesisir, mempunyai banyak pantai-pantai yang indah, serta pemandangannya yang masih alami. Tetapi masih jarang masyarakat yang berkunjung, karena kurangnya alat transportasi umum.

Oleh karena itu penulis membuat game yang bertemakan tentang keindahan laut. Yang diharapkan dapat menarik minat masyarakat terutama untuk berkunjung ke daerah Gunung Kidul. Dalam penggunaan media game ini menggunakan software Construct 2 dan Adobe Photoshop CS6. Construct 2 digunakan untuk game engine. Sedangkan Adobe Photoshop CS6 digunakan untuk digital imaging.

**Kata Kunci** : Laut, Pantai, Game, Construct 2, Adobe Photoshop CS6



## **ABSTRACT**

*The goal of this Game is made for introducing, inform the public about the many maritime tourism in the region of Gunung Kidul and made as a medium of learning and fun.*

*Gunung Kidul is the coastal region, has many beautiful beaches and unspoiled scenery. But it is still a society rarely visited, due to lack of tools provided public.*

*Therefore, the author makes a game themed about the beauty of the sea. That is expected to attract people's interest mainly to visit the region of Gunung Kidul. In the use of the media the game using a software Construct 2 and Adobe Photoshop CS6. Used to Construct 2 game engine. While Adobe Photoshop CS6 used for digital imaging.*

**Keyword :** *sea, beach, gaming, Construct 2, Adobe Photoshop CS6*

