

**GAME EDUKASI “BABY LOST IN THE JUNGLE”
DENGAN ADOBE FLASH CS3**

SKRIPSI



disusun oleh

Anggit Satriawan

09.11.2733

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MENAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

**GAME EDUKASI “BABY LOST IN THE JUNGLE”
DENGAN ADOBE FLASH CS3**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Anggit Satriawan

09.11.2733

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MENAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**GAME EDUKASI “BABY LOST IN THE JUNGLE”
DENGAN ADOBE FLASH CS3**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Anggit Satriawan

09.11.2733

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 17 September 2012

Dosen Pembimbing,


Hafif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**GAME EDUKASI “BABY LOST IN THE JUNGLE”
DENGAN ADOBE FLASH CS3**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Anggit Satriawan

09.11.2733

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Desember 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

Andi Sunvoto, M.Kom
NIK. 190302052

Mei P. Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 14 Januari 2013

KEPALA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya 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 sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 18 Januari 2013

Tanda Tangan

Anggit Satriawan
09.11.2733

MOTTO

“Jangan sampai malas menguasai anda”

“Jangan takut menghadapi rintangan”

“Jangan menyerah menghadapi cobaan”

“Jangan sombong ketika mendapat kelebihan”

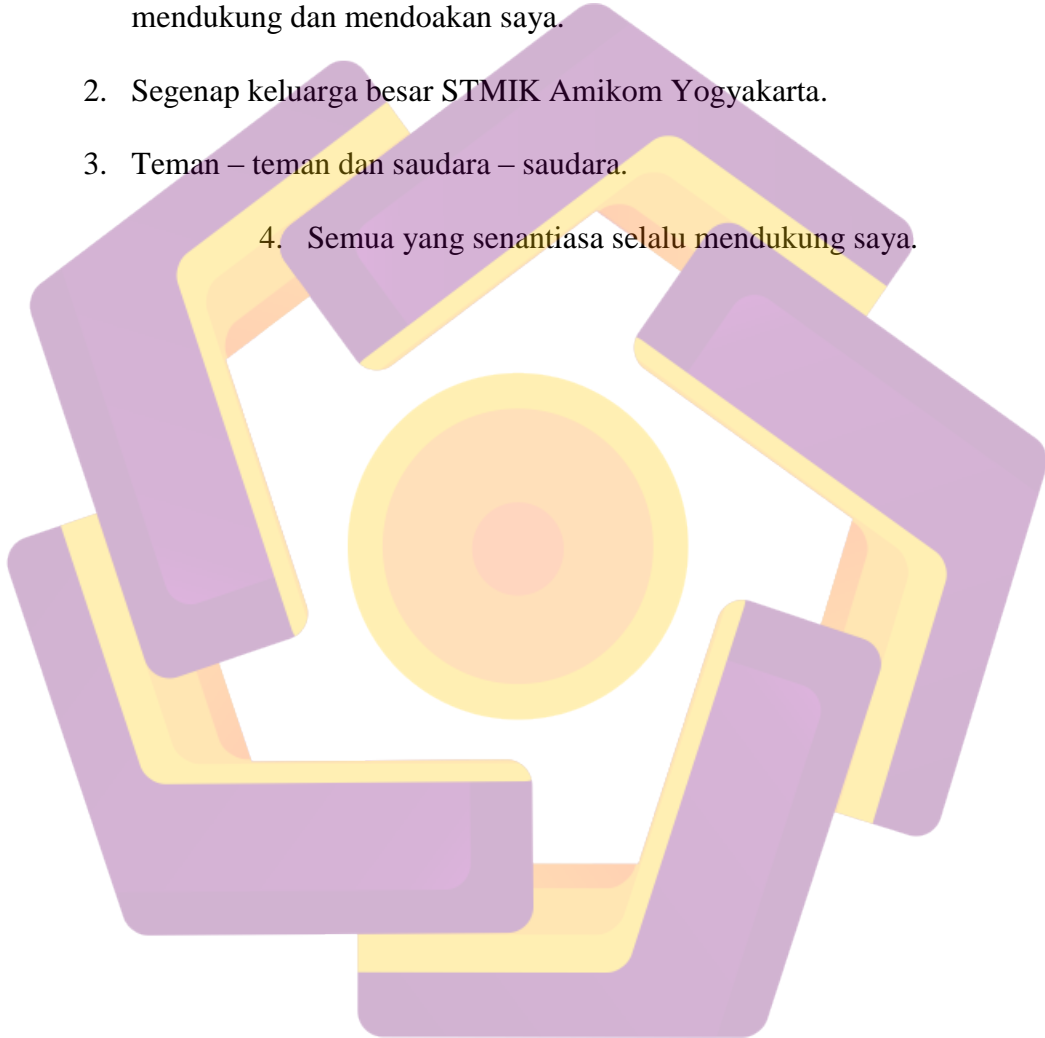
www.anggitsatriawan.com



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah saya telah menyelesaikan skripsi ini. Karya tulis ini kupersembahkan untuk:

1. Bapak dan ibu yang selalu mendidik, mengasihi, membesarkan, mendukung dan mendoakan saya.
2. Segenap keluarga besar STMIK Amikom Yogyakarta.
3. Teman – teman dan saudara – saudara.
4. Semua yang senantiasa selalu mendukung saya.



KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “**Baby Lost In The Jungle**”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Penyusunan dan penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta
2. Bapak Sudarmawan, MT. selaku ketua jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi
4. Orang tua dan saudara-saudari saya yang selalu mendukung dan memberikan doa.
5. Semua pihak yang telah memberikan dukungan baik moril maupun materiil, tenaga dan pikiran dalam penyelesaian skripsi ini.

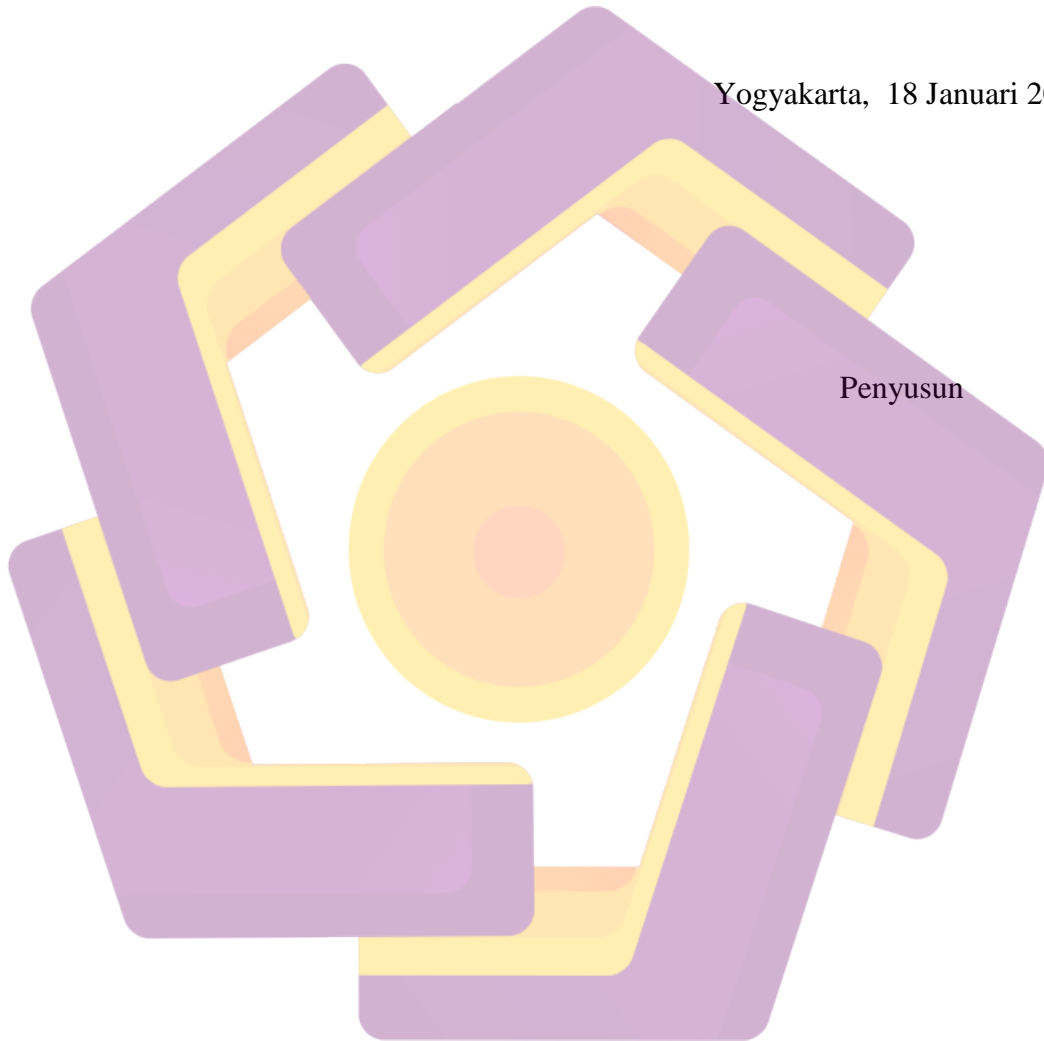
Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih sangat jauh dari kesempurnaan, karena keterbatasan kemampuan dan pengetahuan dari penyusun sendiri. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat

membangun sehingga dapat lebih bermanfaat untuk perbaikan selanjutnya, bagi penulis ataupun bagi pihak-pihak yang membutuhkan.

Semoga laporan ini bermanfaat dan menambah pengetahuan pembaca serta sebagai bahan kajian.

Yogyakarta, 18 Januari 2013

Penyusun

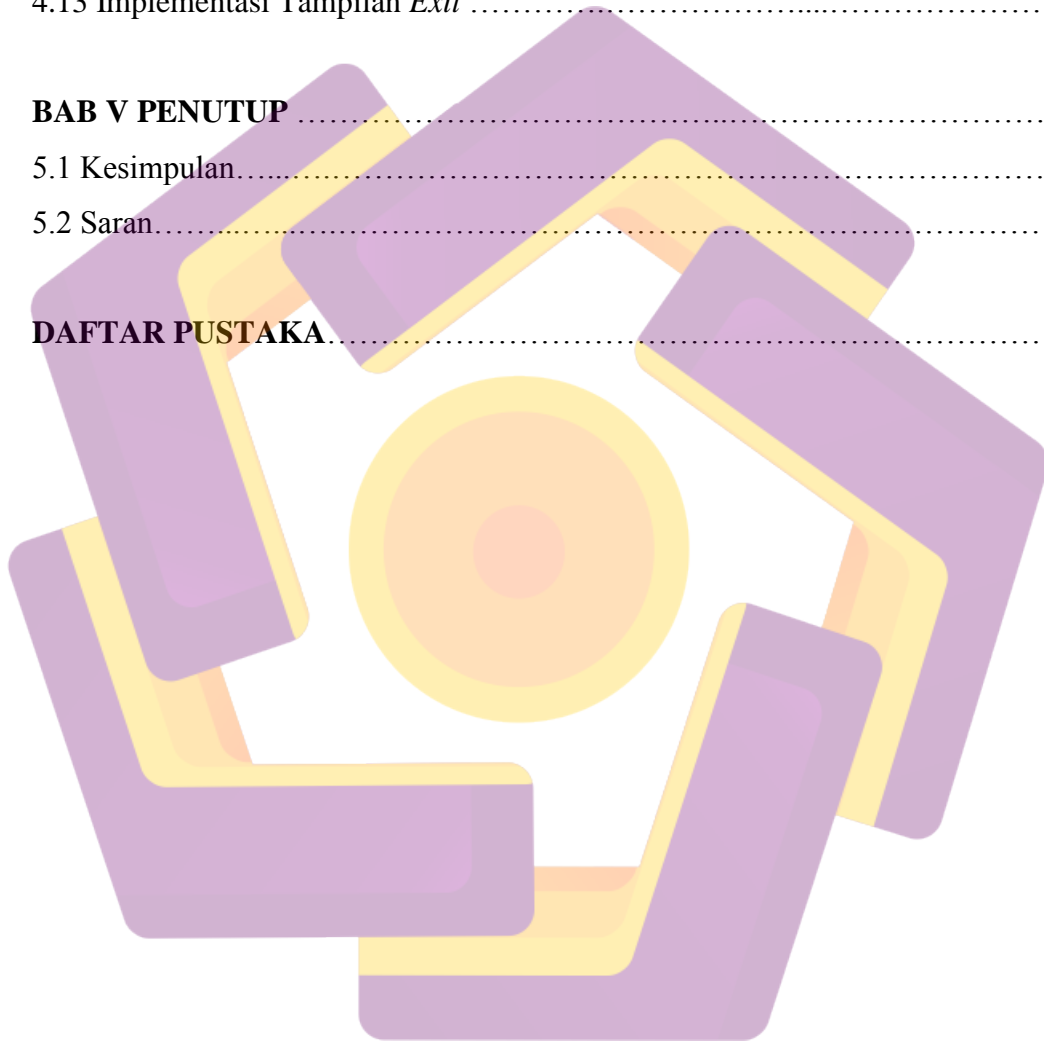


DAFTAR ISI

JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI	xv
ABSTRAKSI	xvi
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.....	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Konsep Dasar <i>Game</i>	7
2.1.1 Pengertian <i>Game</i>	7
2.1.2 Jenis - Jenis <i>Game</i>	8
2.1.3 Metode Waterfall	11
2.1.4 Tahap – Tahap Pembuatan <i>Game</i>	13

2.1.5 Kualitas <i>Game</i>	14
2.2 <i>FlowChart</i>	17
2.3 Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	20
2.3.1 Adobe Flash CS3	20
2.3.2 Adobe Photoshop CS3	21
2.3.3 CorelDraw X5	22
2.3.4 Audacity	23
2.3.5 ResHacker	24
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	26
3.1 Analisis	26
3.1.1 Analisis SWOT	27
3.1.2 Analisis Kebutuhan Sistem	28
3.1.2.1 Kebutuhan Fungsional	28
3.1.2.2 Kebutuhan Non Fungsional	29
3.1.3 Analisis Kelayakan	31
3.2 Perancangan (<i>Design</i>)	31
3.2.1 Rincian <i>Game</i>	31
3.2.2 Perancangan Diagram Alir Sistem	33
3.2.3 Perancangan Diagram Alir Program	34
3.2.4 Perancangan <i>Storyboard</i>	36
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	64
4.1 Implementasi	64
4.2 Implementasi Tampilan <i>Intro</i>	64
4.3 Implementasi Tampilan Loading dan Transisi	65
4.4 Implementasi Tampilan Cerita.....	66
4.5 Implementasi Tampilan Pilih <i>Game Mode</i>	73
4.6 Implementasi Tampilan <i>Menu Utama</i>	75
4.7 Implementasi Tampilan <i>How To Play / Cara Bermain</i>	80

4.8 Implementasi Tampilan <i>Level</i> 1 – 26	81
4.9 Implementasi Tampilan Menang dan High Score	105
4.10 Implementasi Tampilan Kalah	119
4.11 Implementasi Tampilan Input Kode	124
4.12 Implementasi Tampilan Koleksi Binatang	125
4.13 Implementasi Tampilan <i>Exit</i>	132
BAB V PENUTUP	134
5.1 Kesimpulan.....	134
5.2 Saran.....	135
DAFTAR PUSTAKA	136



DAFTAR TABEL

2.1 Simbol <i>Flowchart</i>	19
3.1 <i>Storyboard Level</i>	56
3.2 <i>Storyboard Item</i>	63



DAFTAR GAMBAR

2.1 SDLC – Metode <i>Waterfall</i>	12
2.2 Tampilan Adobe Flash CS3	21
2.3 Tampilan Adobe Photoshop CS3	22
2.4 Tampilan CorelDraw X5	23
2.5 Tampilan Audacity	24
2.6 Tampilan ResHacker	25
3.1 <i>Flowchart Sistem</i>	33
3.2 <i>Flowchart Program</i>	34
4.1 Tampilan <i>Intro</i>	64
4.2 Tampilan <i>Loading</i>	65
4.3 Tampilan <i>Transition</i>	65
4.4 Tampilan Cerita Awal	69
4.5 Tampilan Cerita Akhir	72
4.6 Tampilan Pilih <i>Game Mode</i>	73
4.7 Tampilan Menu Utama	75
4.8 Tampilan <i>How To Play</i>	80
4.9 Tampilan <i>Level – 1</i>	81
4.10 Tampilan <i>Level – 2</i>	82
4.11 Tampilan <i>Level – 3</i>	82
4.12 Tampilan <i>Level – 4</i>	83
4.13 Tampilan <i>Level – 5</i>	83
4.14 Tampilan <i>Level – 6</i>	84
4.15 Tampilan <i>Level – 7</i>	84
4.16 Tampilan <i>Level – 8</i>	85
4.17 Tampilan <i>Level – 9</i>	85
4.18 Tampilan <i>Level – 10</i>	86
4.19 Tampilan <i>Level – 11</i>	86
4.20 Tampilan <i>Level – 12</i>	87

4.21 Tampilan <i>Level</i> – 13	87
4.22 Tampilan <i>Level</i> – 14	88
4.23 Tampilan <i>Level</i> – 15	88
4.24 Tampilan <i>Level</i> – 16	89
4.25 Tampilan <i>Level</i> – 17	89
4.26 Tampilan <i>Level</i> – 18	90
4.27 Tampilan <i>Level</i> – 19	90
4.28 Tampilan <i>Level</i> – 20	91
4.29 Tampilan <i>Level</i> – 21	91
4.30 Tampilan <i>Level</i> – 22	92
4.31 Tampilan <i>Level</i> – 23	92
4.32 Tampilan <i>Level</i> – 24	93
4.33 Tampilan <i>Level</i> – 25	93
4.34 Tampilan <i>Level</i> – 26	94
4.35 Tampilan Palet Warna	100
4.36 Tampilan Panel Waktu	103
4.37 Tampilan Menang <i>Level</i> 1	106
4.38 Tampilan Menang <i>Level</i> 26	108
4.39 Tampilan <i>Input</i> Nama	109
4.40 Tampilan <i>High Score Mode KIDS</i>	112
4.41 Tampilan <i>High Score Mode NORMAL</i>	116
4.42 Tampilan Terkena Ular	120
4.43 Tampilan Tercebur Sungai	121
4.44 Tampilan Terperosok Jurang	121
4.45 Tampilan Tersesat dan Waktu Habis <i>Game Mode Normal</i>	122
4.46 Tampilan <i>Input</i> Kode	124
4.47 Tampilan Koleksi Binatang	125
4.48 Tampilan <i>Exit</i>	132

INTISARI

Seiring perkembangan teknologi saat ini, terkadang sangat susah untuk mengajarkan kepada anak kecil untuk belajar, anak kecil cenderung bermain daripada belajar, salah satunya bermain *game* komputer, *game* komputer telah menjadi trend yang membius masyarakat dari tingkat anak-anak sampai orang tua. Dalam perkembangan teknologi sekarang ini, banyak *game* tercipta dengan berbagai *genre* yang berbeda-beda. Dalam sebuah komputer atau perangkat *multimedia* lainnya terasa tidak lengkap rasanya apabila tidak terdapat sebuah *game*. Pembuatan *game* bisa dilakukan dengan berbagai cara. Dalam pembuatan *game* edukasi kali ini penulis menggunakan Adobe Flash CS 3.

Dalam pembuatan *game* ini penulis membuat elemen-elemen yang digunakan berupa karakter (*sprite*), latar *background*, dan elemen grafis lainnya dengan memanfaatkan software Adobe Photoshop CS 3, dan Corel Draw X5, sedangkan untuk mengolah musik latar (*background sounds*) dan efek suara (*sound effects*) menggunakan Audacity, setelah bahan grafis dan suara lengkap, bahan tersebut di import ke library Adobe Flash CS 3 untuk diorganisir menjadi sebuah *game*. Elemen yang telah disiapkan dan dibuat kemudian penulis susun dalam *scene*, *layer* dan *frame* sesuai dengan apa yang penulis rancang. Disini penulis memadukan *actionsript* dan *motion* agar *game* ini menjadi lebih menarik untuk dimainkan. Langkah terakhir mengganti icon standart flash dengan ResouceHack agar *game* tersebut mempunyai citra *game* untuk edukasi.

Game “*Baby Lost In The Jungle*” ini adalah *game* yang ber-genre Edukasi. Edukasi dalam *game* ini di tujukan untuk anak dengan umur 3 – 5 tahun, tetapi pada umumnya aplikasi ini dapat di gunakan untuk semua orang yang belum bisa membaca dan menulis, karena pada *game* ini mengajarkan cara untuk menulis dan membaca dengan metode yang menyenangkan.

Kata kunci : Actionsript, Adobe Flash CS3, Game Edukasi Menulis

ABSTRACT

Along with the development of technology, sometimes it is difficult to teach children to learn, kids would rather play than learning, one of them playing computer games, computer games have become the trend of the drugging of young people and old. Many games are created with a variety of different genres. In a computer or other multimedia device was not complete if there is not a game. Making games can be done in various ways. In making this time the author educational game using Adobe Flash CS 3.

In making this game writers make elements that are used in the form of characters (sprites), setting background, and other graphical elements using Adobe Photoshop CS 3, and Corel Draw X5, while to process the background music (background sounds) and sound effects (sound effects) using Audacity, after a complete graphics and sound material, the material is imported into the library in Adobe Flash CS 3 for organized into a game. Elements that have been prepared and made later authors collated the scene, layers and frames in accordance with what the author designed. Here the authors combine actionsript and motion that this game becomes more interesting to play. The last step to replace the standard icon with ResouceHack flash game that has the image of the game for education.

Game "Baby Lost In The Jungle" This is a game genre Education. Education in this game is aimed at children aged 3-5 years, but in general, this application can be used for all those who can not read and write, because in this game teaches you how to write and read with a fun method.

Keywords: Actionsript, Adobe Flash CS3, Educational Game Writing