

**PERANCANGAN GAME EDUKASI STRESS & FUN
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

SKRIPSI



disusun oleh :

Fajar Gheny Wibowo

06.12.1509

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

**PERANCANGAN GAME EDUKASI STRESS & FUN
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh
Fajar Gheny Wibowo
06.12.1509

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

Perancangan Game Edukasi Stress & Fun

Menggunakan Adobe Flash Cs3

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fajar Gheny Wibowo

06.12.1509

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 19 Februari 2013

Dosen Pembimbing,



Emha Taufiq Lutfi, ST, M.Kom

NIK. 190302125

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Perancangan Game Edukasi Stress & Fun
Menggunakan Adobe Flash Cs3**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fajar Gheny Wibowo

06.12.1509

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Desember 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

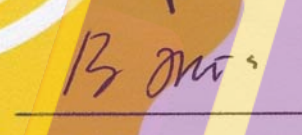
Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215



Emha Taufiq Lutfi, ST, M.Kom
NIK. 190302125



Barka Satya, M.Kom
NIK. 190302126



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 07 Januari 2014

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, 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 sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 10 Januari 2014


Fajar Gheny W

0612.1509

Motto

*Mereka melakukan hal yang bisa
mereka banggakan...*

*Dan kita dapat melakukan Hal yang
dapat membuat mereka membanggakan
kita*



PERSEMBAHAN

Segala puja dan puji syukur penulis panjatkan kepada Alloh SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan keamanan, keselamatan, kelancaran, dan kebarokahan. Dalam kesempatan ini, penulis juga tidak lupa mengucapkan rasa syukur dan terimakasih kepada:

- *Allah SWT*
- *Kedua orangtuaku, yang telah memberikan doa, dukungan, dan kasih sayang sepanjang masa kepada saya, sehingga dalam Perjalanan saya dalam penulisan skripsi ini dapat terselesaikan. Dhizat Maha Suci Allah Sembah sujud ku atas segala nasehat dan didikannya yang membuat hati ini selalu nyaman melangkah dalam perjalanan menjadi orang sukses. Amin.*
- *Dewi Tri Nurhayati yang telah meneemaniku pendadaran terima kasih buat suport nya .*
- *Teman-temanku, Kus nady, ilham saiful rocchim, desi puji karsono, atas segala dukungan dan bantuannya selama ini, yang tidak henti-henti kalian berikan kepada saya, sehingga passion untuk mnyelesaikan skripsi menjadi lebih bersemangat.!*
- *Keluarga Besar class A 06-07 yang telah banyak memberikan inspirasi dan dukungan kepada saya, sejak pengajuan judul hingga moment pendadaran.*

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum 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 Edukasi Stress & Fun Menggunakan Adobe Flash Cs3”** sesuai dengan apa yang diharapkan, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang merupakan mata kuliah dan wajib ditempuh sebagai salah satu syarat utama untuk menyelesaikan program sarjana pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

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

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Emha Taufiq Ludfi, ST, M.Kom. yang telah membimbing penulis selama ini.
3. Bapak Melwin Syafrizal atas program pendampingan tugas akhirnya.
4. Para staf pengajaran Jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
5. Para staf dan pegawai administrasi STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
6. Kedua orang tua, Bapak dan Ibu yang senantiasa mendoakan, memberikan semangat dan kasih sayangnya untuk mendukung tekad seorang anak yang berhasrat untuk menjadi orang sukses dunia dan akhirat.
7. Saudara dan kerabat yang senantiasa mensupport saya dalam mengerjakan tugas akhir ini, yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu

8. Bapak dan ibu iswanto yang telah memberikan tantangan kepada saya agar dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Teman – teman kontrakan, kampus, teman main teman kumpul diskusi yang telah banyak membantu penulis dalam mencari refrensi guna menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan 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, 10 Januari 2014

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN COVER	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI	xvi
ABSTRACT	xvii
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.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Definisi Game.....	7
2.1.1 Sejarah Perkembangan Game.....	8
2.1.2 Tipe - Tipe Game.....	9
2.2 Protokol Komunikasi.....	12
2.3 Langkah Pengembangan Game.....	12

2.4	Perangkat Atau Software	13
2.4.1	Adobe Flash CS3.....	13
2.4.2	Adobe Photoshop CS3.....	17
2.4.3	Adobe Audition 2.4	18
BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	21
3.1	Mendefinisikan Masalah.....	21
3.1.1	Analisis SWOT.....	22
3.1.2	Analisa Kebutuhan Sistem.....	23
3.1.2.1	Kebutuhan Fungsional.....	23
3.1.2.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	24
3.1.3	Analisis Kelayakan	26
3.1.3.1	Analisis Kelayakan Teknologi	26
3.1.3.2	Analisis Kelayakan Hukum	26
3.1.3.3	Analisis Kelayakan Operasional	27
3.2	Perancangan Game	27
3.2.1	Latar Belakang Cerita.....	27
3.2.2	Rincian Game	27
3.3	Aturan Permainan Stress & Fun	29
4.4	Media Input	30
3.5	Flowchart Sistem Permainan	31
3.6	Perancangan Storyboard	33
3.7	Perancangan Antar Muka	37
3.7.1	Antar Muka Intro	37
3.7.2	Antar Muka Menu Utama	38
3.7.3	Antar Muka Menu Help	39
3.7.4	Antar Muka Memilih Permainan	40
3.7.5	Rancangan Antar Muka Permainan	41
3.7.6	Rancangan Antar Muka Permainan Selesai.....	42
3.7.7	Rancangan Antar Muka Keluar	43

3.7.8 Rancangan Antar Muka Gagal	44
3.7.10 Rancangan Antar Muka Berhasil	45
3.7.11 Rancangan Antar Muka Score.....	46
3.7.12 Rancangan Antar Muka High Score	47
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	48
4.1 Implementasi Sistem	48
4.1.1 Persiapan Aset – Aset	48
4.1.2 Pembuatan Button	51
4.1.3 Pembuatan Animasi	54
4.1.4 Import Suara	58
4.2 Pembahasan	59
4.2.1 Tombol Play	59
4.2.2 Tombol Help	60
4.2.3 Tombol Exit	60
4.2.4 Halaman Permainan	61
4.2.5 Pengecekan Score	63
4.2.6 Tampilan Main Lagi	64
4.2.7 Tampilan Berhasil Menebak	64
4.2.8 Tampilan Cek Point	65
4.2.9 Tampilan Simpan Score	65
4.2.10 Tampilan High Score	66
4.3. Membuat File .exe	67
4.4 Uji Coba	68
4.4.1 Black Box Testing	69
4.4.2 Beta Testing	70
4.5 Pemeliharaan	71
BAB V PENUTUP	75
5.1 Kesimpulan	75
5.2 Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	77

INTISARI

Dengan berkembangnya game-game berbasis flash di dunia hiburan maka antusias para pengguna game dari semua kalangan juga semakin meningkat. Hal ini menjadi kekhawatiran tersendiri karena pengaruh negatifnya. Tersedianya jenis game yang beraneka ragam sulit untuk membedakan game mana yang memberikan pembelajaran dan game mana yang hanya membuat kecanduan belaka. Namun pada kenyataannya bahwa game semakin banyak digemari.

Pada penelitian ini jenis game yang akan dibuat adalah game edukatif dimana selain bermain juga ada nilai pendidikannya yang sangat berguna untuk pertumbuhan psikologi. Game edukatif ini mengambil tema psikologi untuk usia diatas 13 tahun dan sebagai pelatihan psikotest. Dalam bermain game ini diharapkan dapat mengetahui beberapa kemampuan yang berhubungan dengan psikologi, seperti kemampuan mengatasi masalah, kemampuan verbal, numerik, dan kuantitatif, kemampuan kecepatan dan ketelitian, kemampuan spasial, kemampuan spiritual, dan kemampuan penalaran. Berdasarkan kategori-kategori tersebut maka game ini sangat efektif sebagai pendidikan dan pembelajaran. Pemain harus menyelesaikan semua persoalan-persoalan untuk dapat melanjutkan kategori berikutnya. Game ini akan menyediakan 5 kategori yang berbeda yang masing-masing memiliki perhitungan nilai sendiri.

Untuk membangun game ini, digunakan Adobe Flash CS3 dan perangkat lunak pendukung lainnya seperti Adobe Photoshop, Adobe Illustrator dan Adobe Audition dengan menggunakan Action Script 2.0 sebagai Script pendukung.

Kata Kunci : PC game, genre education, script ,Flash

ABSTRACT

With the development of flash-based games in the entertainment world so enthusiastic about the game of all the users are also getting increase. It becomes its own to worry because their negative effect. The availability of diverse types of games it is difficult to distinguish which provides learning games and games which only made the addiction alone. But the fact that more and more popular games.

In this study the type of game that will be made is instructive where in addition to playing games there is also a very useful educational value to the growth of the theme psikologi. Game educational psychology for more than 13 years of age and as a training PsikoTest. In playing this game are expected to know some skills related to psychology, such as the ability to solve problems, verbal ability, numerical, and quantitative, speed and accuracy skills, spatial skills, spiritual skills, and reasoning ability. Based on these categories then this game is very effective as an educational and learning. Players must resolve all issues in order to continue the next category. This game will provide 6 different categories, each of which has its own value calculation.

To build this game, used Adobe Flash CS3 and other supporting software such as Adobe Photoshop, Adobe Illustrator and Adobe Audition using Action Script 2.0 as the script support.

Key word : PC game, genre education, script ,Flash