

**PERANCANGAN GAME 2 DIMENSI SEJARAH LEGENDA RORO  
JONGGRANG SEBAGAI MEDIA EDUKASI**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Muh. Fahmi Iqbal Priatmaja**

**09.12.3764**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2014**

**PERANCANGAN GAME 2 DIMENSI SEJARAH LEGENDA RORO  
JONGGRANG SEBAGAI MEDIA EDUKASI**

**Skripsi**

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



disusun oleh

**Muh. Fahmi Iqbal Priatmaja**

**09.12.3764**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2014**

# PERSETUJUAN

## SKRIPSI

### PERANCANGAN GAME 2 DIMENSI SEJARAH LEGENDA RORO JONGGRANG SEBAGAI MEDIA EDUKASI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muh. Fahmi Iqbal Priatmaja**

**09.12.3764**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 14 Mei 2013

**Dosen Pembimbing,**



**Tonny Hidayat, M.Kom**

**NIK. 19302182**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PERANCANGAN GAME 2 DIMENSI SEJARAH LEGENDA RORO JONGGRANG SEBAGAI MEDIA EDUKASI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muh. Fahmi Iqbal Priatmaja**

**09.12.3764**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 21 Februari 2014

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Tonny Hidayat, M.Kom**  
**NIK. 19302182**



**Agus Purwanto, M.Kom**  
**NIK. 190000001**



**Barka Satya, M. Kom**  
**NIK. 190302126**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 13 Maret 2014

**KETUA 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 saya sendiri (ASLI), dan di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya di dalam skripsi ini 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, 13 Maret 2014

Penulis,

Muh. Fahmi Iqbal Priatmaja

## HALAMAN MOTTO

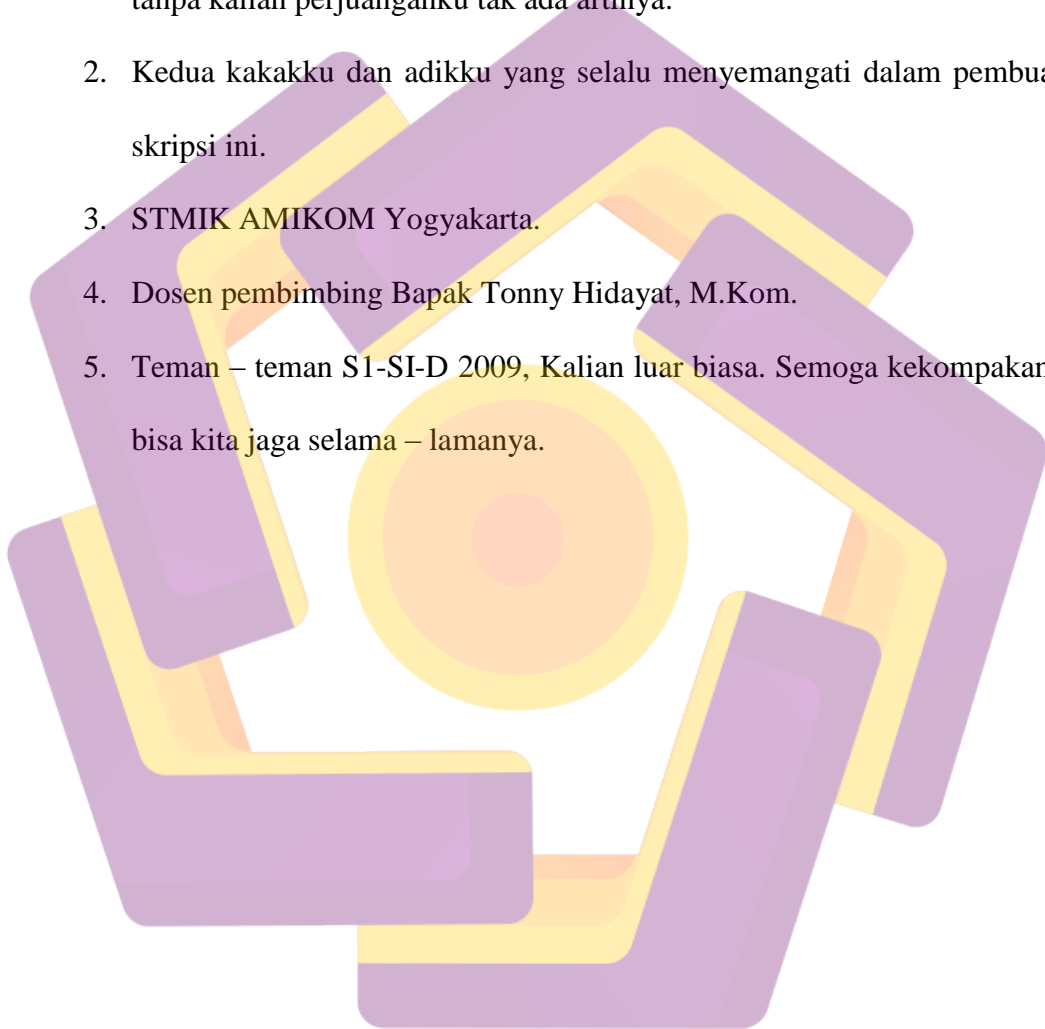
*“...tansah sabar lan narimo,  
ing sawijining dina kabeh iku mau bakal tekan titi wancine...”*



## HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Orang tuaku tercinta yang tak pernah lelah memberi dukungan dan doa, tanpa kalian perjuanganku tak ada artinya.
2. Kedua kakakku dan adikku yang selalu menyemangati dalam pembuatan skripsi ini.
3. STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Dosen pembimbing Bapak Tonny Hidayat, M.Kom.
5. Teman – teman S1-SI-D 2009, Kalian luar biasa. Semoga kekompakan ini bisa kita jaga selama – lamanya.



## KATA PENGANTAR



*Assalmu'alaikum Warrahmatullahi Wabarokatuh.*

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini dengan judul “ Perancangan Game 2 Dimensi Legenda Roro Jonggrang Sebagai Media Edukasi” sebagai syarat guna memperoleh gelar sarjana Strata satu (S1) Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Dalam penyusunan laporan skripsi ini penulis banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis menyampaikan rasa hormat dan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan dan motifasi selama proses penyusunan skripsi hingga selesai.
3. Bapak Bambang Sudaryatno selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Segenap Dosen dan Karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberi ilmu pengetahuan dan pengalamannya.
5. Keluargaku tercinta, Ibu dan bapakku, kedua orang kakakku serta adiku.
6. Teman-teman Slontoot S1 SI D angkatan 2009.
7. Dan semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu sejak pengumpulan data dan penyusunan laporan skripsi ini selesai. Terimakasih banyak.



Semoga amal ibadah dan kebaikan yang telah diberikan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Amin.

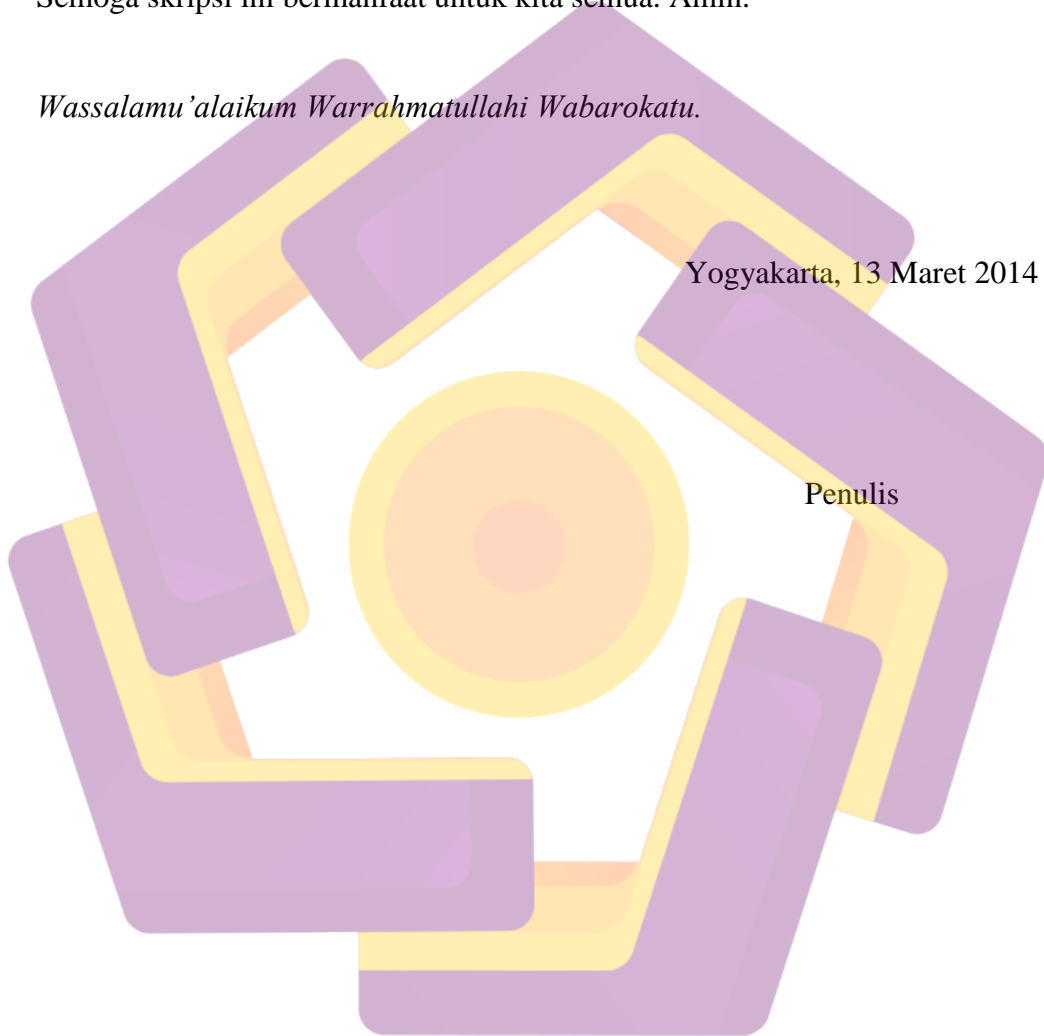
Penulis menyadari dengan sepenuhnya bahwa skripsi ini masih sangat jauh dari sempurna, maka dari itu saran serta kritik yang bersifat membangun penulis harapkan demi perbaikan di masa mendatang.

Semoga skripsi ini bermanfaat untuk kita semua. Amin.

*Wassalamu'alaikum Warrahmatullahi Wabarokatu.*

Yogyakarta, 13 Maret 2014

Penulis



## DAFTAR ISI

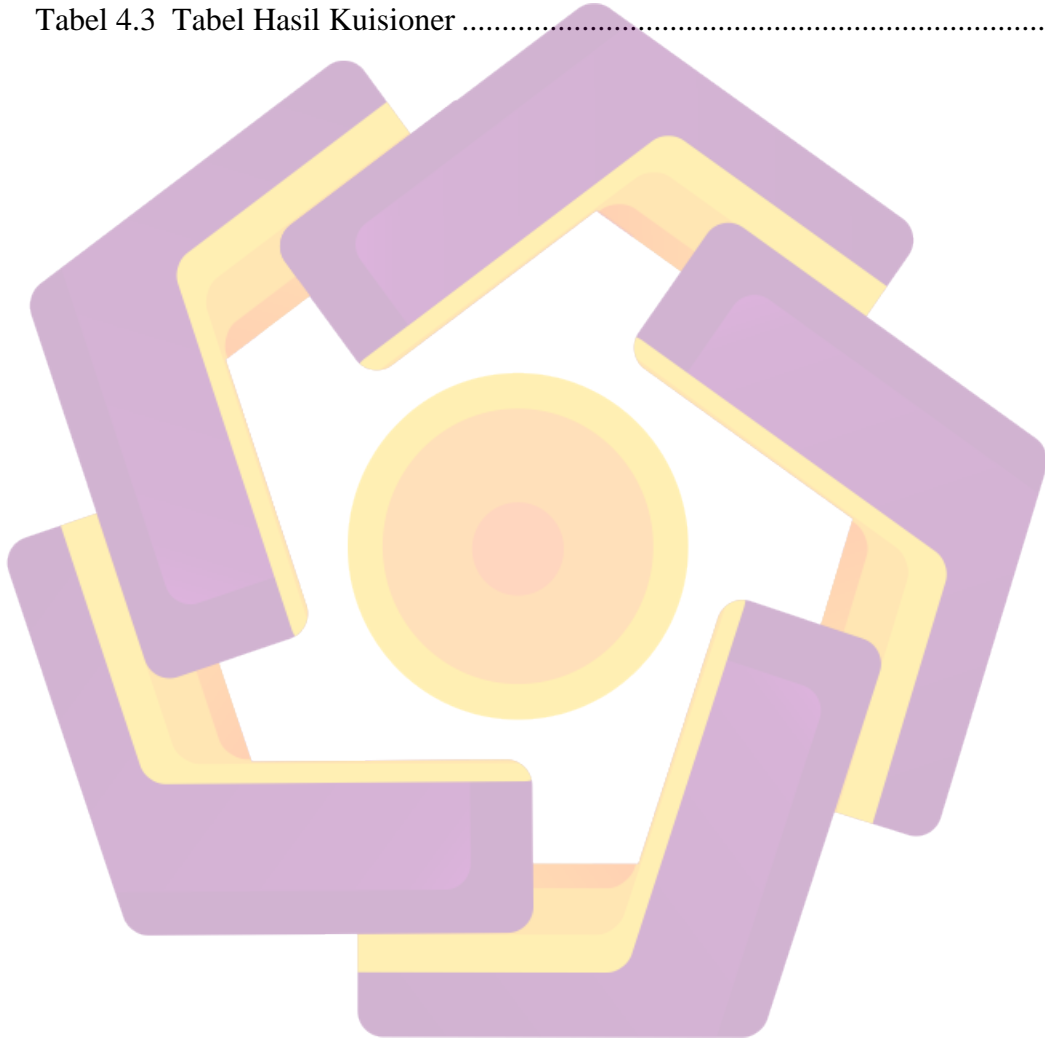
HALAMAN COVER.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
HALAMAN MOTO .....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
INTI SARI.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Perancangan.....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Metodologi Pengumpulan data .....	4
1.6.1 Metode Dokumentasi .....	3
1.6.2 Metode Studi Pustaka.....	4
1.7 Sistematika Penulisan .....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>6</b>
2.1 Legenda Roro Jonggrang .....	6
2.1.1 Pengertian Candi .....	8
2.1.2 Fungsi Candi .....	8
2.1.3 Sejarah Candi .....	9
2.2 Pengertian Game Komputer.....	9

2.2.1	Sejarah Game Komputer .....	9
2.2.2	Genre Game Komputer .....	11
2.3	Multimedia .....	12
2.3.1	Objek-objek Multimedia .....	12
2.4	Konsep Dasar Animasi .....	16
2.5	Langkah - Langkah Pembuatan Game .....	18
2.6	Perangkat Lunak Yang Digunakan .....	18
2.6.1	Adobe Flash CS 5 .....	19
2.6.2	Adobe Photoshop CS 5 .....	20
<b>BAB III</b>	<b>ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....</b>	<b>22</b>
3.1	Metode Analisis .....	22
3.2	Hasil Analisis .....	22
3.2.1	Perancangan HIPO .....	22
	1. Visual Table of Content (VTOC) .....	23
	2. Overview Diagram (OD) .....	23
	3. Detail Diagram (DD) .....	23
3.2.1.1	Hirarki Proses Aplikasi .....	23
3.2.1.2	Hirarki Proses Menu .....	25
3.2.1.3	Hirarki Proses Cara Main .....	26
3.2.1.4	Hirarki Proses Main .....	27
3.2.2	Perancangan Antar Muka .....	28
3.2.2.1	Antar Muka Halaman Intro .....	28
3.2.2.2	Antar Muka Halaman Menu .....	30
3.2.2.3	Antar Muka Halaman Aturan Main .....	30
3.2.2.4	Antar Muka Halaman Main .....	30
3.2.2.5	Antar Muka Halaman Main Level 1 .....	32
3.2.2.6	Antar Muka Halaman Main Level 2 .....	33
3.2.2.7	Antar Muka Halaman Main Level 3 .....	34
3.2.2.8	Antar Muka Halaman Berhasil .....	35
3.2.2.9	Antar Muka Halaman Gagal .....	36
3.3	Desain Karakter .....	37

<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>39</b>
4.1 Batasan Implementasi .....	39
4.1.1 Implementasi Prosedural.....	40
4.2 Tahap Proses Pembuatan.....	40
4.3 Hasil .....	41
4.4 Implementasi Antar Muka.....	41
a. Halaman Intro.....	41
b. Halaman Menu.....	41
c. Halaman Cara Bermain .....	42
d. Halaman Main.....	43
e. Halaman Main Level 1.....	45
f. Halaman Main Level 2.....	50
g. Halaman Main Level 3.....	55
h. Halaman Berhasil.....	58
i. Halaman Gagal.....	58
4.5 Pengujian dan Analisis.....	59
4.6 Analisis Kelebihan dan Kekurangan Sistem.....	63
a. Kelebihan .....	63
b. Kekurangan .....	63
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>64</b>
5.1 Kesimpulan .....	64
5.2 Saran.....	64
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>65</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Overview &amp; Detail Diagram Menu</i> .....	26
Tabel 3.2 <i>Overview &amp; Detail Diagram Cara Main</i> .....	27
Tabel 3.3 <i>Overview &amp; Detail Diagram Main</i> .....	28
Tabel 4.1 Tabel Responden.....	60
Tabel 4.2 Tabel Responden.....	60
Tabel 4.3 Tabel Hasil Kuisisioner .....	45



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bangunan Utama Candi Sewu.....	7
Gambar 2.2 Tampilan Adobe Flash CS5 .....	20
Gambar 2.3 Tampilan Adobe Photoshop CS5 .....	21
Gambar 3.1 VTOC Proses Aplikasi .....	23
Gambar 3.2 VTOC Proses Menu .....	25
Gambar 3.3 VTOC Proses Cara Main .....	26
Gambar 3.4 VTOC Proses Aturan Main .....	27
Gambar 3.5 Rancangan Halaman Intro .....	29
Gambar 3.6 Rancangan Halaman Main .....	29
Gambar 3.7 Rancangan Halaman Cara Main.....	30
Gambar 3.8 Rancangan Halaman Scenario Cerita 1 .....	31
Gambar 3.9 Rancangan Halaman Scenario Cerita 2 .....	31
Gambar 3.10 Rancangan Halaman Scenario Cerita 3 .....	32
Gambar 3.11 Rancangan Halaman Scenario Cerita 4 .....	32
Gambar 3.12 Rancangan Halaman Main Level 1 .....	33
Gambar 3.13 Rancangan Halaman Main Level 2 .....	34
Gambar 3.14 Rancangan Halaman Main Level 3 .....	35
Gambar 3.15 Rancangan Halaman Berhasil .....	35
Gambar 3.16 Rancangan Halaman Gagal .....	36
Gambar 3.17 Desain Karakter Bandung Bondowoso .....	37
Gambar 3.18 Desain Karakter Roro Jonggrang .....	37
Gambar 3.19 Desain Karakter Jin .....	38
Gambar 4.1 Tampilan Halaman Intro .....	41
Gambar 4.2 Tampilan Halaman Menu/Home .....	42
Gambar 4.3 Tampilan Halaman Cara Bermain.....	42
Gambar 4.4 Tampilan Halaman Skenario Cerita 1 .....	43
Gambar 4.5 Tampilan Halaman Skenario Cerita 2 .....	44
Gambar 4.6 Tampilan Halaman Skenario Cerita 3 .....	44
Gambar 4.7 Tampilan Halaman Skenario Cerita 4 .....	45

Gambar 4.8 Tampilan Halaman Main Level 1.....	46
Gambar 4.9 Tampilan Halaman Main Level 2.....	50
Gambar 4.10 Tampilan Halaman Main Level 3.....	55
Gambar 4.11 Tampilan Halaman Berhasil.....	58
Gambar 4.12 Tampilan Halaman Gagal.....	59



## INTISARI

Dalam cerita sejarah erat kaitannya dengan benda – benda peninggalan masa lalu, namun seiring perkembangan waktu cerita tersebut mulai terlupakan, banyak benda – beda peninggalan masa lalu yang keberadaannya mulai hilang serta kondisinya yang cukup memprihatinkan.

Game ini dibangun untuk memberikan alternatif media bercerita pembelajaran yang menggunakan teknologi visualisasi. Langkah – langkah yang perlu dilakukan dalam pembuatan game ini adalah melakukan analisis kebutuhan, perancangan menggunakan storyboard, implementasi sistem dan pengujian sistem. Dalam proses pembuatannya, game ini dibangun menggunakan Adobe Flash CS5 dan Adobe Photoshop CS5, karena dengan software tersebut proses menggambar karakter, background, memberikan efek suara, menggerakkan objek dapat dilakukan dengan software ini.

Dengan memanfaatkan teknologi multimedia saat ini maka cerita – cerita tersebut dapat tetap dikenang serta benda – benda peninggalan masa lalu yang akan tetap dilestarikan. Hasil yang diperoleh dari aplikasi ini adalah “Game 2 dimensi sejarah legenda Roro Jonggrang sebagai media edukasi” yang dapat digunakan sebagai media penyampaian cerita yang disajikan dalam bentuk permainan yang interaktif. Game ini memiliki tampilan – tampilan yang menarik yang mendukung penyampaian cerita tersebut.

**Kata kunci :** Game, Adobe Flash CS5, Story Telling



## **ABSTRACT**

*In the story closely associated with the history of the relics of the past , but over time the story began to be forgotten , many relics of the past that its existence began to disappear and the condition is quite alarming.*

*Game was built to provide an alternative learning storytelling medium that uses visualization technology. The steps that need to be done in the making of this game is to do a needs analysis, using Storyboard design, system implementation and system testing. In the manufacturing process, this game was built using Adobe Flash CS5 and Adobe Photoshop CS5, due to the software process of drawing the character, background, providing sound effects, moving objects can be done with this software.*

*By utilizing the current multimedia technology stories can still be remembered as well as relics of the past that will still preserved. The results obtained from this application is " Two dimensional game Legend Jonggrang history as a medium of education " that can be used as a medium to deliver the story presented in the form of interactive games. This game has an interisting displays that support the delivery of the story.*

**Keywords :** *Game , Adobe Flash CS5 , Story Telling*