

**PEMBUATAN GAME EDUKATIF MENGENALKAN KESENIAN  
DAERAH NUSANTARA MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

**SKRIPSI**



Disusun oleh

**Dian Ningsih**

**10.12.5034**

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

**PEMBUATAN GAME EDUKATIF MENGENALKAN KESENIAN  
DAERAH NUSANTARA MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
Mencapai derajat Sarjana S1  
Pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

**Dian Ningsih**

**10.12.5034**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN GAME EDUKATIF MENGENALKAN KESENIAN  
DAERAH NUSANTARA ENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Dian Ningsih**

**10.12.5034**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
Pada tanggal 28 Februari 2013

**Dosen Pembimbing,**



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

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN GAME EDUKATIF MENGENALKAN KESENIAN  
DAERAH NUSANTARA MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Dian Ningsih**

**10.12.5034**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 21 Februari 2014

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Ferry Wahyu Wibowo, S.Si., M.Cs**  
NIK. 190302207

**Dony Ariyus, M.Kom**  
NIK. 190302128

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



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 6 Maret 2014



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

## **PERNYATAAN KEASLIAN**

Saya yang bertandatangan 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 atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 03 Maret 2014

Dian Ningsih  
10.12.5034

## **MOTTO HIDUP**

Bukanlah sebaik – baiknya kamu yang bekerja dunia tanpa akhiratnya dan tidak pula orang – orang yang bekerja untuk akhirat saja dan meninggalkan dunianya. Dan sesungguhnya sebaik – baiknya kamu adalah orang yang bekerja untuk dunia dan akhirat.

(Hadist Rasulullah SAW)

Jika kita bisa melakukannya sekarang, kenapa harus menunggu hari esok!

Sejarah bukan hanya rangkaian cerita, ada banyak pelajaran, kebanggaan dan harta di dalamnya.

Berjuang untuk mendapatkan sesuatu bukan menunggu untuk mendapatkannya.

Jangan pernah menyombongkan apa yang sudah di dapat karena itu hanya titipan sementara, suatu saat akan kembali kepada pemilik-Nya

Jangan membenci orang yang membencimu walaupun sebenarnya dia layak untuk DIBENCI!

Jangan pernah merasa apa yang kamu lakukan itu benar karena kamu bukan TUHAN, jadi berkacalah sebelum menulis dan berbicara!

Semua orang itu baik, hanya saja cara mereka melakukan kebaikan itu yang salah.

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rabbil'alamin puji syukur kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya lah penulis dapat menyelesaikan karya ini.

Ku persembahkan karya kecil ini kepada :

- Ibuku tercinta yang senantiasa memanjatkan doa, melimpahkan kasih sayang serta bimbingan dengan penuh kesabaran dan keikhlasan. Semoga selalu dalam ridho dan lindungan-Nya.
- Alam Syahirul yang sudah membantu menyelesaikan karya ini.
- Fifi yang sudah membantu mengoreksi laporan dan memberi semangat.
- Andi Saputra yang sudah meminjem laptopnya, nganterin bimbingan, memberi dukungan dan semangat sehingga karya ini cepat selesai.
- Rara yang sudah memberikan doa dan semangatnya.



## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan hidayah – Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “Pembuatan Game Edukatif Mengenalkan Kesenian Budaya Daerah Nusantara Menggunakan Adobe Flash CS3” dengan lancar.

Penulis menyadari sepenuhnya, tanpa bimbingan dari berbagai pihak, Tugas Akhir Skripsi ini tidak akan dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang tulus kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, M.M selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi
3. Bapak Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom selaku Dosen pembimbing yang memberikan dukungan dan arahan kepada penulis sehingga skripsi ini selesai dengan baik
4. Bapak Ferry Wahyu Wibowo, S.Si., M.Cs dan Bapak Dony Ariyus, M.Kom selaku dosen penguji yang telah memberikan nilai terbaik untuk saya
5. Ibu ku tercinta yang telah memberikan doa, dukungan dan kasih sayang yang tak terhingga demi tercapainya tujuan dan cita – cita
6. Alam Syahirul yang telah membantu membuat skripsi ini
7. Fifi yang telah mengoreksi laporan dan memberikan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini
8. Andi Saputra yang selalu memberikan doa, semangat dan motivasi untukku
9. Rara untuk persahabatan, persaudaraan dan kebersamaan kita
10. Dino dan Ipul yang sudah membantu dan memberikan semangat
11. Teman – teman AC dan teman – teman satu kelas 10-S1SI-08 untuk keakraban dan pertemanan yang terjalin
12. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu, sehingga laporan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan lancar

Penulis menyadari bahwa penulisan laporan ini belum sempurna, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih jika ada saran maupun kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan penyusunan laporan ini. Semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 03 Maret 2014

Penulis

Dian Ningsih  
10.12.5034



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN .....	v
MOTTO .....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i> .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Tujuan Penelitian .....	3
1.6 Manfaat Penelitian .....	3
1.7 Metode Penelitian .....	4
1.8 Sistematika Penulisan.....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>6</b>
2.1 Definisi <i>Game</i> .....	6
2.1.1 Sejarah Perkembangan <i>Game</i> .....	6
2.1.2 Elemen – Elemen <i>Game</i> .....	7
2.1.2.1 Elemen Pokok <i>Game</i> .....	7
2.1.3 <i>Game</i> Berdasarkan Genre .....	8
2.2 Tahap – Tahap Pembuatan <i>Game</i> .....	13
2.2.1 Perancangan Konsep <i>Game</i> .....	13

2.2.1.1	Merancang Isi.....	13
2.2.1.2	Merancang Naskah.....	14
2.3	Definisi Kesenian.....	14
2.3.1	Seni Tari.....	14
2.3.2	Alat Musik Tradisional.....	15
2.4	Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	16
2.4.1	Adobe Flash CS3.....	16
2.4.1.1	ActionScript.....	18
2.4.2	Adobe Soundboth CS3.....	22
2.4.3	Adobe Photoshop CS3.....	23
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....</b>		<b>25</b>
3.1	Analisis Game.....	25
3.1.1	Definisi Analisis.....	25
3.1.2	Identifikasi Masalah.....	25
3.1.3	Analisis SWOT.....	26
3.1.3.1	Faktor Kekuatan ( <i>Strength</i> ).....	26
3.1.3.2	Faktor Kelemahan ( <i>Weakness</i> ).....	27
3.1.3.3	Faktor Peluang ( <i>Oportunities</i> ).....	27
3.1.3.4	Faktor Ancaman( <i>Treath</i> ).....	28
3.1.4	Analisis Kebutuhan.....	28
3.1.4.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	29
3.1.4.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	29
3.1.5	Analisis Kelayakan.....	30
3.1.5.1	Analisis Kelayakan Teknologi.....	30
3.1.5.2	Analisis Kelayakan Operasional.....	31
3.1.5.3	Analisis Kelayakan Hukum.....	31
3.2	Perancangan Game.....	31
3.2.1	Merancang Konsep Game.....	31
3.2.1.1	Merancang Isi.....	32
3.2.1.2	Merancang Naskah.....	51
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>56</b>

4.1 Implementasi .....	56
4.1.1 Pembuatan Gambar .....	57
4.1.2 Pembuatan <i>Background</i> .....	62
4.1.3 Pembuatan Tombol .....	63
4.1.4 Penggabungan Tombol, Karakter, dan Background .....	64
4.1.5 <i>Import</i> Suara .....	65
4.1.6 Menyisipkan Script .....	66
4.1.7 Membuat File.Exe .....	67
4.2 Pembahasan .....	68
4.2.1 ActionScript Pada Masing – Masing Tombol .....	68
4.3 Manual Program .....	70
4.3.1 Tampilan Opening .....	70
4.3.2 Tampilan Menu Utama .....	71
4.3.3 Tampilan Pembelajaran .....	71
4.3.4 Tampilan Pilihan Bermain 1 .....	83
4.3.5 Tampilan Pilihan Bermain 2 .....	84
4.3.6 Tampilan Permainan Teka - Teki .....	85
4.3.7 Tampilan Permainan Kuis .....	88
4.3.8 Tampilan Pengaturan .....	95
4.4 Uji Coba Program dan Sistem .....	96
4.4.1 Uji Coba Program .....	96
4.4.2 Uji Coba Game .....	100
4.5 Menggunakan Game .....	102
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>104</b>
5.1 Kesimpulan .....	104
5.2 Saran .....	105
DAFTAR PUSTAKA .....	106

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 3.1</b> Tari dan Asalnya .....	34
<b>Tabel 3.2</b> Alat Musik dan Asalnya .....	43
<b>Tabel 3.3</b> Rancangan Naskah .....	51
<b>Tabel 4.1</b> Black Box Testing .....	100

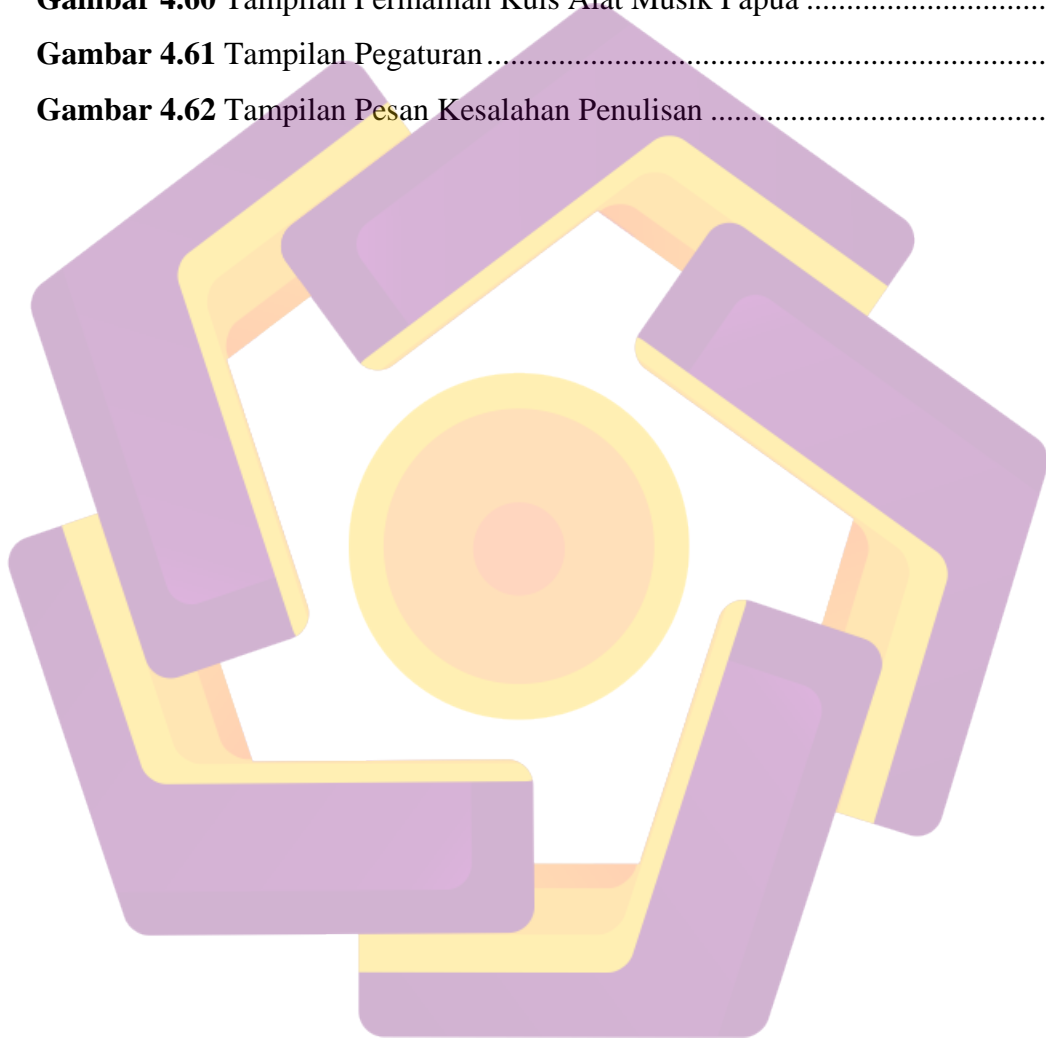


## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b> Tampilan Adobe Flash CS3 Proffesional .....	17
<b>Gambar 2.2</b> Tampilan Lembar Kerja Adobe Flash CS3 .....	17
<b>Gambar 2.3</b> Tampilan ActionScript .....	21
<b>Gambar 2.4</b> Tampilan Adobe Soundbooth .....	22
<b>Gambar 2.5</b> Tampilan Photoshop CS3 .....	23
<b>Gambar 3.1</b> Flowchart <i>Game</i> .....	50
<b>Gambar 4.1</b> Bagan Memproduksi Permainan “Kenali Kesenian Indonesia.....	56
<b>Gambar 4.2</b> Karakter Animasi.....	57
<b>Gambar 4.3</b> Hasil Foto Karakter Tari.....	58
<b>Gambar 4.4</b> Editing dan Coloring Animasi .....	59
<b>Gambar 4.5</b> Editing dan Coloring Karakter Tari.....	60
<b>Gambar 4.6</b> Tampilan Awal Adobe Flash CS3 .....	60
<b>Gambar 4.7</b> Kotak Dialog Document Setting.....	61
<b>Gambar 4.8</b> Kotak Dialog Convert to Symbol .....	61
<b>Gambar 4.9</b> <i>Document Properties</i> Untuk Mengatur <i>Stage</i> .....	62
<b>Gambar 4.10</b> Tombol.....	64
<b>Gambar 4.11</b> Suara Pada Library .....	66
<b>Gambar 4.12</b> Tampilan <i>Publish Setting</i> .....	68
<b>Gambar 4.13</b> Tampilan <i>Opening</i> .....	70
<b>Gambar 4.14</b> Tampilan Menu Utama .....	71
<b>Gambar 4.15</b> Tampilan Pembelajaran Daerah Jawa Tengah.....	72
<b>Gambar 4.16</b> Tampilan Pembelajaran Daerah Sumatra Selatan.....	72
<b>Gambar 4.17</b> Tampilan Pembelajaran Daerah Aceh .....	73
<b>Gambar 4.18</b> Tampilan Pembelajaran Daerah Jakarta .....	73
<b>Gambar 4.19</b> Tampilan Pembelajaran Daerah Jawa Barat.....	74
<b>Gambar 4.20</b> Tampilan Pembelajaran Daerah Lampung .....	74
<b>Gambar 4.21</b> Tampilan Pembelajaran Daerah Kalimantan Barat .....	75
<b>Gambar 4.22</b> Tampilan Pembelajaran Daerah Sumatra Barat .....	75
<b>Gambar 4.23</b> Tampilan Pembelajaran Daerah Jambi .....	76

<b>Gambar 4.24</b> Tampilan Pembelajaran Daerah Jawa Tengah.....	76
<b>Gambar 4.25</b> Tampilan Pembelajaran Daerah Sumatra Utara .....	77
<b>Gambar 4.26</b> Tampilan Pembelajaran Daerah Bangka Belitung.....	77
<b>Gambar 4.27</b> Tampilan Pembelajaran Daerah Bengkulu .....	78
<b>Gambar 4.28</b> Tampilan Pembelajaran Daerah NTT.....	78
<b>Gambar 4.29</b> Tampilan Pembelajaran Daerah Sulawesi Tenggara .....	79
<b>Gambar 4.30</b> Tampilan Pembelajaran Daerah Sulawesi Selatan .....	79
<b>Gambar 4.31</b> Tampilan Pembelajaran Daerah Kalimantan Timur .....	80
<b>Gambar 4.32</b> Tampilan Pembelajaran Daerah Kalimantan Selatan .....	80
<b>Gambar 4.33</b> Tampilan Pembelajaran Daerah Bali .....	81
<b>Gambar 4.34</b> Tampilan Pembelajaran Daerah Sulawesi Utara .....	81
<b>Gambar 4.35</b> Tampilan Pembelajaran Daerah Sulawesi Tengah .....	82
<b>Gambar 4.36</b> Tampilan Pembelajaran Daerah NTB.....	82
<b>Gambar 4.37</b> Tampilan Pembelajaran Daerah Papua.....	83
<b>Gambar 4.38</b> Tampilan Pilihan Bermain 1 .....	84
<b>Gambar 4.39</b> Tampilan Pilihan Bermain 2 .....	84
<b>Gambar 4.40</b> Tampilan Permainan Teka – Teki Tari Aceh .....	85
<b>Gambar 4.41</b> Tampilan Permainan Teka – Teki Tari Bengkulu .....	85
<b>Gambar 4.42</b> Tampilan Permainan Teka – Teki Daerah NTB .....	86
<b>Gambar 4.43</b> Tampilan Permainan Teka – Teki Tari Maluku Utara.....	86
<b>Gambar 4.44</b> Tampilan Permainan Teka – Teki Tari Daerah Bali.....	87
<b>Gambar 4.45</b> Tampilan Permainan Teka – Teki Tari Daerah Jawa Timur .....	87
<b>Gambar 4.46</b> Tampilan Permainan Teka – Teki Tari Daerah Papua.....	88
<b>Gambar 4.47</b> Tampilan Permainan Kuis Alat Musik Sumatra Selatan .....	88
<b>Gambar 4.48</b> Tampilan Permainan Kuis Alat Musik Jawa Timur .....	89
<b>Gambar 4.49</b> Tampilan Permainan Kuis Alat Musik Bangka Belitung .....	89
<b>Gambar 4.50</b> Tampilan Permainan Kuis Alat Musik Jawa Barat.....	90
<b>Gambar 4.51</b> Tampilan Permainan Kuis Alat Musik Jambi.....	90
<b>Gambar 4.52</b> Tampilan Permainan Kuis Alat Musik Jakarta.....	91
<b>Gambar 4.53</b> Tampilan Permainan Kuis Alat Musik Kalimantan Selatan.....	91
<b>Gambar 4.54</b> Tampilan Permainan Kuis Alat Musik Kalimantan Timur.....	92

<b>Gambar 4.55</b> Tampilan Permainan Kuis Alat Musik NTB .....	92
<b>Gambar 4.56</b> Tampilan Permainan Kuis Alat Musik Sulawesi Utara .....	93
<b>Gambar 4.57</b> Tampilan Permainan Kuis Alat Musik Sulawesi Tenggara.....	93
<b>Gambar 4.58</b> Tampilan Permainan Kuis Alat Musik Maluku Utara.....	94
<b>Gambar 4.59</b> Tampilan Permainan Kuis Alat Musik Maluku.....	94
<b>Gambar 4.60</b> Tampilan Permainan Kuis Alat Musik Papua .....	95
<b>Gambar 4.61</b> Tampilan Pegaturan.....	95
<b>Gambar 4.62</b> Tampilan Pesan Kesalahan Penulisan .....	98



## INTISARI

Dunia anak adalah dunia bermain, melalui bermain anak dapat memperoleh pelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, emosi dan perkembangan secara fisik. Melalui kegiatan bermain dengan berbagai permainan anak dirangsang berkembang secara umum baik perkembangan berpikir, emosi maupun sosial. Permainan edukatif penting bagi anak – anak dikarenakan dapat merangsang cara berpikir anak, dapat mengembangkan pikiran, meningkatkan imaginasi anak, membentuk moralitas dan mengembangkan sosialisasi pada anak.

Dalam menentukan permainan edukatif, orang tua atau pendidik harus pintar dalam memilih, karena tidak semua yang harganya mahal itu bagus. Selayaknya orang tua dirumah dan pendidik di sekolah dapat memilih dan menyediakan media – media yang dapat mendukung kepribadian anak yang menyangkut fisik, intelektual, sosial, moral dan emosi anak.

Game edukatif ini dibuat agar anak lebih bisa mengenal kesenian yang ada di Indonesia, terutama tari dan alat musik tradisional yang sekarang sudah mulai dilupakan oleh masyarakatnya sendiri. Game edukatif ini dirancang menggunakan Adobe Flash CS3 Professional dan software pendukung lainnya seperti Adobe Photoshop CS3 dan Adobe Soundboth CS3.

**Kata Kunci :** Game Edukatif, Seni Tari, Alat Musik Tradisional



## **ABSTRACT**

*World is the world of children playing , through play children can get a lesson that contain aspects of cognitive development , emotional and physical development . Through a variety of game play activities with children generally thrive well stimulated the development of thinking , emotional and social . Important educational games for children the child because the child can stimulate thinking, to develop the mind, increases the child 's imagination, shaping morality and develop socialization in children .*

*In determining the educational games , parents or educators should be smart in choosing, because not all that expensive is good . Ideally parents at home and teachers at school can select and provide the media - a media that can support a child 's personality concerning the physical, intellectual, social, moral and emotional child .*

*This educational game is made so that more children can recognize art in Indonesia, especially dance and traditional musical instrument which is now beginning to be forgotten by the people themselves . This educational game is designed using Adobe Flash CS3 Proffesional and other supporting software such as Adobe Photoshop CS3 and Adobe Sondboth CS3 .*

**Keywords** : *Educational Games , Traditional Dance , Traditional Musical Instruments*