

**GAME BAHASA CINA DENGAN TRANSLASI BAHASA INGGRIS**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Trisna Yogatama**

**09.11.3280**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2014**

**GAME BAHASA CINA DENGAN TRANSLASI BAHASA INGGRIS**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Trisna Yogatama**

**09.11.3280**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2014**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**GAME BAHASA CINA DENGAN TRANSLASI BAHASA INGGRIS**

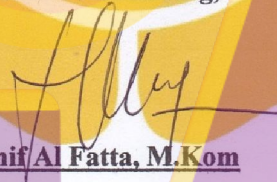
yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Trisna Yogatama**

**09.11.3280**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 27 Februari 2013

**Dosen Pembimbing,**



**Hanif Al Fatta, M.Kom**

**NIK. 190302096**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**GAME BAHASA CINA DENGAN TRANSLASI BAHASA INGGRIS**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Trisna Yogatama**

**09.11.3280**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 17 April 2014

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Joko Dwi Santoso, M.Kom**

**NIK. 190302181**

**Tonny Hidayat, M.Kom**

**NIK. 190302182**

**Hanif Al Fatta, M.Kom**

**NIK. 190302096**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 14 Mei 2014

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



**Prof. Dr. M. Suyanto, M.M**

**NIK. 190302001**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan karya sendiri (ASLI) dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang sebelumnya 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 naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

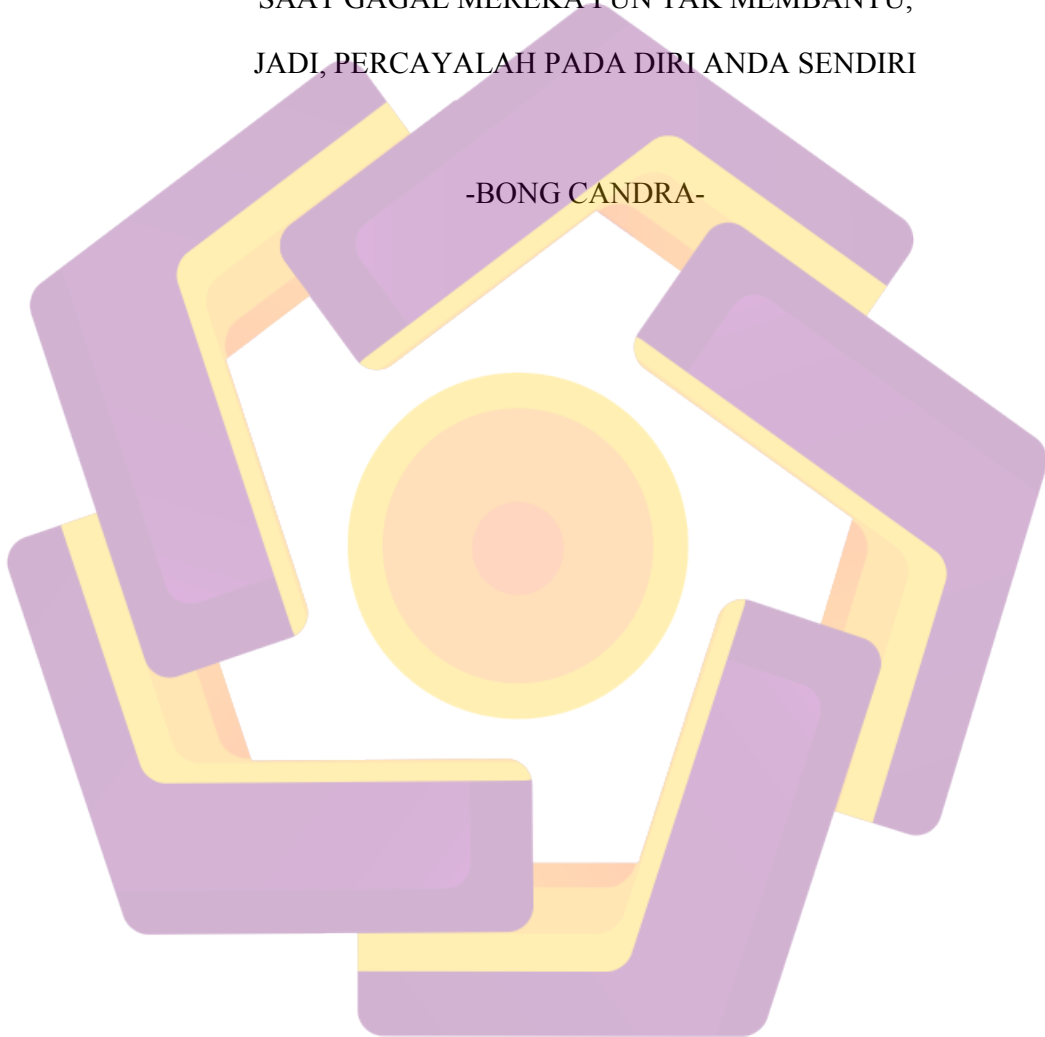
Yogyakarta, 27 Februari 2013

Trisna Yogatama  
NIM. 09.11.3280

## **MOTTO**

SAAT BERMIMPI ORANG – ORANG MERAGUKAN,  
SAAT BERHASIL ORANG BILANG KITA BERUNTUNG,  
SAAT GAGAL MEREKA PUN TAK MEMBANTU,  
JADI, PERCAYALAH PADA DIRI ANDA SENDIRI

-BONG CANDRA-



## PERSEMBAHAN

- ✓ Tuhan Yesus Kristus yang selalu memberikan semua yang terbaik kepadaku.
- ✓ Ayahku Alm. Ig Suwanto yang menginspirasi dalam menghadapi semua kesulitan dan Ibuku Sumarjinah yang selama ini berjuang dan berkorban materi, pikiran, dan tenaga demi masa depan anak-anaknya.
- ✓ Kakakku Petrik dan Tutik, adikku Ninu atas semangat dan dukungannya.
- ✓ Teman spesialku Christina Lilies Widiastuti atas semuanya.
- ✓ Keluarga besar kelas 09-S1TI-10 yang selama ini kita bersama dalam suka atau pun duka.
- ✓ Temen-temen di Kos Lek Man : Hario, Dedi, Ridwan. Aku ucapkan terimakasih banyak atas dukungan dan semangatnya :)

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada kehadiran Tuhan YME yang senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan laporan skripsi dengan judul "Game Bahasa Cina Dengan Translasi Bahasa Inggris" ini sesuai dengan yang sudah direncanakan.

Penulisan laporan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan kelulusan program pendidikan Strata-1 di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

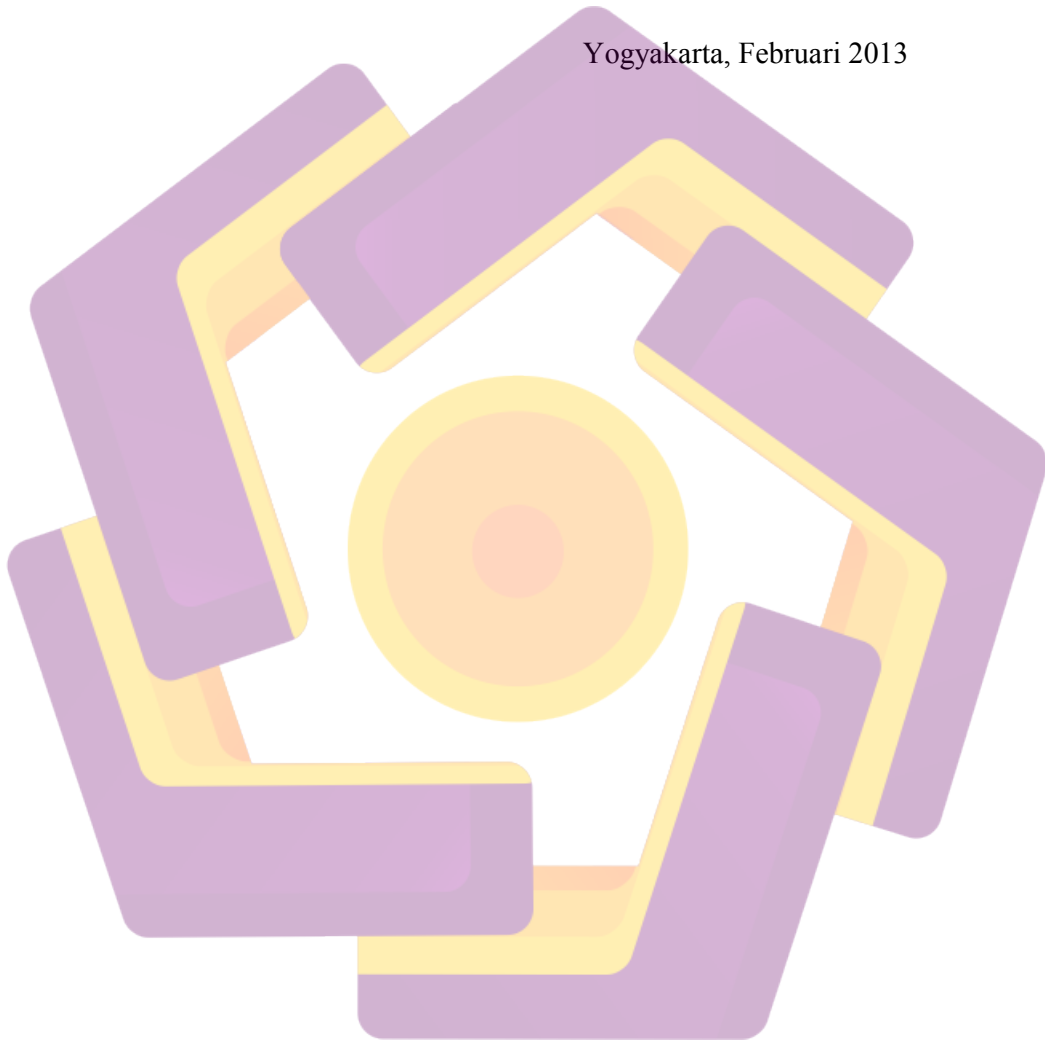
Pada kesempatan ini penulis memberikan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. M. Suyanto, MM selaku Direktur STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak membantu dan membimbing penulis dalam menyelesaikan laporan skripsi ini.
3. Kedua orang tua yang selalu memberikan doa, cinta, dukungan, dan motivasi.
4. Seluruh dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama kuliah.
5. Semua pihak yang telah member dukungan sehingga penyusunan laporan skripsi dapat diselesaikan dengan baik.



Akhirnya penulis mengharapkan semoga hasil karya ini, dapat berguna dan bermanfaat terutama bagi STMIK AMIKOM Yogyakarta, juga rekan-rekan, serta pihak-pihak yang berkepentingan.

Yogyakarta, Februari 2013



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
INTISARI.....	xx
ABSTRACT.....	xxi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
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
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1. Pengertian <i>Game</i> .....	7
2.2. Sejarah Perkembangan <i>Game</i> .....	8
2.2.1. <i>Game</i> Generasi Pertama.....	10
2.2.2 <i>Game</i> Generasi Kedua.....	11
2.2.3 <i>Game</i> Generasi Ketiga.....	12
2.2.4 <i>Game</i> Generasi Keempat.....	13

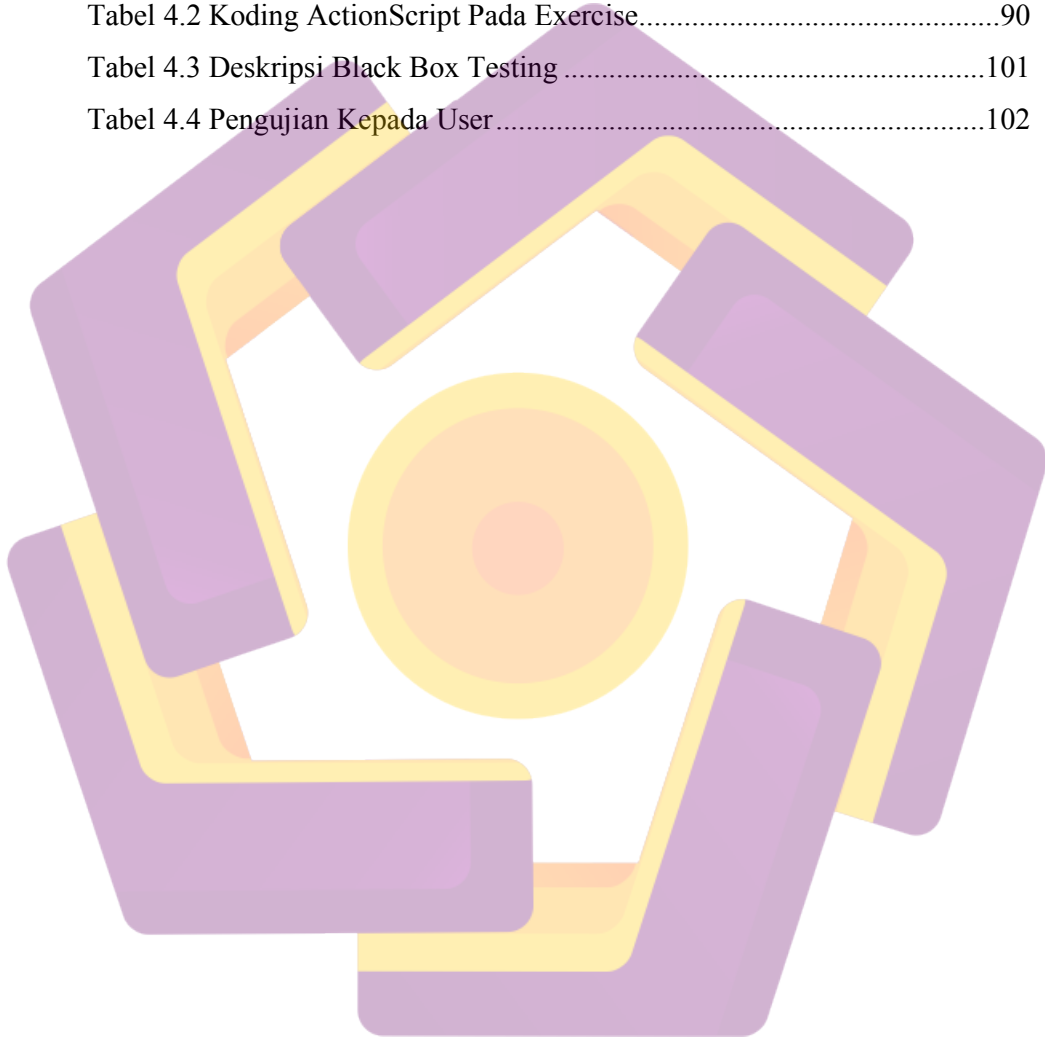
2.2.5 Game Generasi Kelima.....	14
2.2.6 Game Generasi Keenam.....	15
2.2.7 Game Generasi Ketujuh.....	16
2.3 Karakter Dan Jenis Game .....	18
2.3.1 Game Berdasarkan Alur Cerita.....	18
2.3.2 Pembagian Jenis Game Berdasarkan Alat dan Platform .....	21
2.4 Elemen Dalam Game .....	23
2.4.1 Judul.....	24
2.4.2 Title Screen.....	24
2.4.3 Story Line .....	24
2.4.4 Intro .....	25
2.4.5 Sound.....	25
2.4.6 Level .....	25
2.4.7 Credit.....	26
2.4.8 Documentation.....	26
2.4.9 Copyright .....	26
2.4.10 Setup Program .....	26
2.5 Tahapan Pembuatan Game.....	27
2.5.1 Menentukan Genre Game.....	27
2.5.2 Menggunakan Software Yang Digunakan.....	27
2.5.3 Game Play.....	28
2.5.4 Desain Grafis.....	28
2.5.5 Pemilihan Sound.....	28
2.5.6 Timing Progres .....	28
2.5.7 Proses Pembuatan.....	29
2.5.8 Publishing.....	29
2.6 Software yang Digunakan .....	29
2.6.1 Seputar Flash .....	29
2.6.2 Adobe Flash CS3 .....	30
2.6.3 Corel Draw X4 dan Adobe Photoshop CS5 .....	39

2.7 Siklus Pengembangan Dan Analisis Kebutuhan Game .....	40
2.7.1 Kriteria Game Yang Baik .....	43
2.7.2 Game Untuk Edukasi.....	43
2.7.3 Teori Perancangan Game.....	45
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....</b>	<b>48</b>
3.1 Analisis.....	48
3.1.1 Mendefinisikan Masalah.....	48
3.1.2 Analisis Kebutuhan ( <i>Requirements Analysis</i> ) .....	48
3.1.2.1 Kebutuhan Fungsional ( <i>Functional Requirements</i> ).....	49
3.1.2.2 Kebutuhan Non - Fungsional ( <i>Non-Functional Requirements</i> ).....	49
3.1.3 Analisis Kelayakan.....	52
3.1.3.1 Kelayakan Teknologi .....	52
3.1.3.2 Kelayakan Hukum` .....	53
3.1.3.3 Kelayakan Operasional .....	53
3.2 Perancangan Game.....	54
3.2.1 Perancangan Konsep.....	54
3.2.2 Merancang Isi Game.....	55
3.2.2.1 Flowchart Game .....	55
3.2.2.2 Perancangan Naskah.....	56
3.2.2.3 Latar Belakang Cerita Dan Rule.....	61
3.2.3 Perancangan Antar Muka .....	62
3.2.3.1 Layar Menu Utama.....	62
3.2.3.2 Layar Info .....	62
3.2.3.3 Layar Lesson.....	63
3.2.3.4 Tampilan Deskripsi Exercise.....	64
3.2.3.5 Tampilan Game Over .....	65
<b>BAB IV PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI .....</b>	<b>66</b>
4.1 Implementasi Game .....	66
4.1.1 Pembuatan Asset Game .....	66
4.1.2 Pembuatan Game.....	74

4.2 Pembahasan Dan Listing Program .....	78
4.2.1 Interface .....	78
4.2.2 Game Screen .....	80
4.2.3 Game Clear atau Game Over .....	81
4.2.4 Listing Program .....	81
4.2.5 Exporting Aplikasi Game Bahasa Cina Dengan Translasi Bahasa Inggris .....	95
4.3 Implementasi .....	97
4.3.1 Manual Instalasi .....	98
4.3.2 Panduan Menggunakan Game Bahasa Cina Dengan Translasi Bahasa Inggris .....	98
4.3.3 Pemeliharaan Aplikasi Game Bahasa Cina Dengan Translasi Bahasa Inggris .....	100
4.4 Pengujian Metode Black Box Testing .....	101
4.5 Pengujian Kepada User .....	102
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>103</b>
5.1 Kesimpulan .....	103
5.2 Saran .....	104
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>105</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ).....	50
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ).....	51
Tabel 3.3 Kebutuhan Sumber Daya Manusia ( <i>Brainware</i> ).....	51
Tabel 4.1 Tabel Keterangan Gambar Desain.....	73
Tabel 4.2 Koding ActionScript Pada Exercise.....	90
Tabel 4.3 Deskripsi Black Box Testing.....	101
Tabel 4.4 Pengujian Kepada User.....	102



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Magnavox Odyssey .....	10
Gambar 2.2 Fairchild Channel F Atari 2600.....	11
Gambar 2.3 Magnavox Odyssey Versi 2 .....	12
Gambar 2.4 Atari 5200.....	12
Gambar 2.5 Nintendo FAMICOM.....	13
Gambar 2.6 SEGA .....	13
Gambar 2.7 Nintendo Game Boy.....	14
Gambar 2.8 Sony Play Station 1 .....	15
Gambar 2.9 Sony Play Station 2 .....	16
Gambar 2.10 X Box .....	16
Gambar 2.11 Sony Play Station 3 .....	17
Gambar 2.12 X Box 360 .....	17
Gambar 2.13 Nintendo Wii.....	18
Gambar 2.14 Halaman Awal Adobe Flash CS3 Professional.....	31
Gambar 2.15 Jendela Menu Utama Adobe Flash CS3 Professional.....	32
Gambar 2.16 Panel ActionScript Adobe Flash CS3 Professional.....	38
Gambar 2.17 Tahap Metode Waterfall SDLC .....	40
Gambar 2.19 Metodologi Pengembangan Game .....	45
Gambar 3.1 Rancangan Flowchart Game .....	56
Gambar 3.2 Rancangan Tampilan Menu Utama .....	62
Gambar 3.3 Rancangan Tampilan Info .....	62
Gambar 3.4 Rancangan Tampilan Lesson .....	63
Gambar 3.5 Rancangan Tampilan Keterangan Exercise.....	64
Gambar 3.6 Rancangan Tampilan Game Over .....	65
Gambar 4.1 Gambar 1 .....	67
Gambar 4.2 Gambar 2 .....	68
Gambar 4.3 Gambar 3 .....	68
Gambar 4.4 Gambar 4.....	68
Gambar 4.5 Gambar 5.....	69

Gambar 4.6 Gambar 6.....	69
Gambar 4.7 Gambar 7.....	69
Gambar 4.8 Gambar 8.....	70
Gambar 4.9 Gambar 9.....	70
Gambar 4.10 Gambar 10.....	70
Gambar 4.11 Gambar 11.....	71
Gambar 4.12 Gambar 12.....	71
Gambar 4.13 Gambar 13.....	71
Gambar 4.14 Gambar 14.....	72
Gambar 4.15 Gambar 15.....	72
Gambar 4.16 Gambar 16.....	72
Gambar 4.17 Halaman Awal Adobe Flash CS3.....	74
Gambar 4.18 Layar Kerja dan Properties Adobe Flash CS3.....	75
Gambar 4.19 Import File ke Flash.....	75
Gambar 4.20 Pemilihan File yang Akan Di Import.....	76
Gambar 4.21 Pembuatan Button dan Movie Clip.....	77
Gambar 4.22 Pilihan Menu Button dan Movie Clip.....	77
Gambar 4.23 Pemberian Animasi Pada Flash.....	78
Gambar 4.24 Tampilan Interface Menu Game.....	79
Gambar 4.25 Tampilan Interface Kategori Dalam Layar Lesson.....	79
Gambar 4.26 Tampilan Awal Sebelum Masuk Game.....	80
Gambar 4.27 Tampilan Game.....	80
Gambar 4.28 Tampilan Game Over.....	81
Gambar 4.29 Tampilan Posisi Script Di Layer.....	82
Gambar 4.30 Script Pada Button Exercise.....	82
Gambar 4.31 Script Pada Button Exercise.....	83
Gambar 4.32 Script Pada Button Info.....	83
Gambar 4.33 Script Pada Button Exit.....	84
Gambar 4.34 Frame Lesson.....	84
Gambar 4.35 Script Pada Button Things.....	85
Gambar 4.36 Script Pada Button Play.....	86



Gambar 4.37 Script Pada Button Previous dan Next .....	87
Gambar 4.38 Button Read.....	88
Gambar 4.39 Button Back.....	88
Gambar 4.40 Tampilan Game Berjalan Atau Exercise .....	89
Gambar 4.41 Tampilan Game Over dan Score Yang Diperoleh .....	94
Gambar 4.42 Script Pada Tombol Try Again .....	94
Gambar 4.43 Script Pada Tombol Home .....	94
Gambar 4.44 Script Pada Tombol Culture.....	95
Gambar 4.45 Script Button Previous Pada Info .....	95
Gambar 4.46 Script Button Next Pada Info .....	95
Gambar 4.47 Cara Publish File .....	96
Gambar 4.48 Tampilan Preview Publish .....	97
Gambar 4.49 Tampilan Hasil Publishing.....	97
Gambar 4.50 Icon SKRIPSI.exe .....	98
Gambar 4.51 Tampilan Bermain Menu Utama.....	99
Gambar 4.52 Tampilan Lesson .....	100
Gambar 4.53 Tampilan Game Exercise .....	100

## INTISARI

Perkembangan teknologi saat ini semakin pesat, salah satunya yaitu *game*. Kondisi pada era sekarang membuat *game* yang ada mengalami pengembangan yang signifikan dengan ditandai oleh bermuncalnya *game-game* modern yang mengikis *game* konvensional. Dari perkembangan inilah bermunculan berbagai rumah produksi *game* seperti Gameloft, EA Game, KONAMI, dan sebagainya.

Di Indonesia sendiri, perkembangan *game* semakin meningkat. Sehingga masyarakat memiliki keinginan untuk membuat *game* sendiri. Terciptalah sebuah ide untuk membuat aplikasi *Game Bahasa Cina Dengan Translasi Bahasa Inggris* yang mengadopsi dari Bahasa Cina sebagai Bahasa Internasional. *Game* ini memiliki tujuan dalam memberikan edukasi dan sugesti pada *player* untuk mengetahui kosakata Bahasa Cina. Pembuatan *game* ini menggunakan software seperti Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop CS5, Corel Draw X4, dan Adobe Audition.

Pembuatan *game* ini dapat dijadikan sebagai media informasi bagi masyarakat dan juga sebagai media promosi bahwa Indonesia memiliki kesempatan yang sama dalam pengembangan *game* di dunia. *Game* ini dilengkapi oleh gambar yang menarik, *sound*, serta *game play* yang simpel dan dapat dimainkan di komputer. Sehingga dapat menjadi media hiburan kapan saja dan di mana saja.

**Kata Kunci :** *Game, Aplikasi, Bahasa, Cina, Hiburan*

## ***ABSTRACT***

*Technological development is very fast, one of them is gaming. Today's game with significant experience with the development characterized by the emergence of the modern games that diminish conventional game. Of development is popping up various production houses like Gameloft games, EA Games, Konami, and more.*

*In Indonesia, the development of the game has increased. So that people have a desire to create their own game. Created an idea to create a game application Game Chinese With English Translation that Chinese Culture in Indonesia. This game has a purpose in educating and suggestions on players to knowing about Chinese Language. Making this game using software such as Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop CS5, Corel Draw X4, and Adobe Audition.*

*Making this game can serve as a means of information for the community, as well as promotions about Indonesia has the same opportunity in the development of the game in the world. The game is complemented by attractive images, sound, and game play is simple and can be played on computer. So it can be a fun entertainment anytime and anywhere.*

***Keywords:*** Games, Application, Language, Chinese , Entertainment

