

**PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI APLIKASI  
CERITA DONGENG UNTUK ANAK-ANAK DENGAN  
KARAKTER JAJANAN PASAR**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Emilia Yanti Lestika**

**10.11.3586**

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

**PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI APLIKASI  
CERITA DONGENG UNTUK ANAK-ANAK DENGAN  
KARAKTER JAJANAN PASAR**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Emilia Yanti Lestika**

**10.11.3586**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI APLIKASI  
CERITA DONGENG UNTUK ANAK-ANAK DENGAN  
KARAKTER JAJANAN PASAR**

yang disusun oleh

**Emilia Yanti Lestika**

**10.11.3586**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 14 Mei 2014

**Dosen Pembimbing,**



**Tonny Hidayat, M.Kom**

**NIK: 190302182**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI APLIKASI  
CERITA DONGENG UNTUK ANAK-ANAK DENGAN  
KARAKTER JAJANAN PASAR**

yang disusun oleh

**Emilia Yanti Lestika**

**10.11.3586**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 2 Desember 2014

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Amir Fatah Sofyan, ST. M. Kom**  
**NIK. 190302047**

**Mei P Kurniawan, M. Kom**  
**NIK. 190302187**

**Tonny Hidayat, M.Kom**  
**NIK. 190302182**

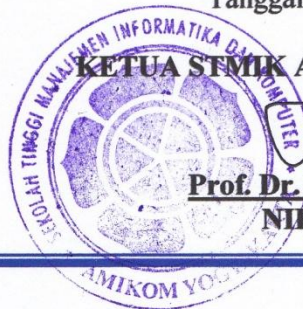
**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 7 Desember 2014

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

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



## PERNYATAAN

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 tinggi manapun, 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.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 2 Desember 2014



Emilia Yanti Lestika

NIM. 10.11.3586

## **MOTTO**

**PENDIDIKAN ADALAH WARISAN YANG SANGAT BERHARGA**

**JUJURLAH PADA DIRI ANDA DAN KATAKAN JIKA ANDA BISA DAN  
MAMPU**

**PUNGGUNG PISAUPUN BILA DIASAH AKAN MENJADI TAJAM**

**EVERY ACTION HAS AN EQUAL AND OPPOSITE REACTION.**

***DO THE BEST. BE THE BEST. BEING SECOND IS NOT MOTIVATING.***



## PERSEMBAHAN

Skripsi ini bukanlah sesuatu yang terbaik, namun penulis mempersembahkan skripsi ini khusus kepada:

1. Tuhan Semesta Alam, Tuhan yang Maha Esa
2. Alm. Bunda yang selalu menginspirasi. Perjuanganmu masih kurasakan hingga detik ini.
3. Bapak dan Ibu yang selalu mensupport baik doa maupun materi hingga aku beranjak dewasa.
4. Saudariku Harni Yunita tercinta, terima kasih atas dukungannya selama ini, terima kasih telah menjagaku dan menjadi pengganti ayah dan ibuku sejak aku kecil.
5. Adik-adikku tersayang, tetap semangat dan jangan pernah putus asa.
6. Sahabatku tercinta Fajar Aji Pangestu, terima kasih sudah membantu, menemani, dan mendengarkan keluh kesahku sampai skripsi ini selesai.
7. Mas Prpto, terima kasih atas dukungan dan pengertiannya selama ini.
8. Kerabat, Sahabat dan semua yang sudah memberikan dukungan dan motivasi.
9. Tentor dan siswa SBR Gerakan Fajar nusantara yang sudah membantu selesainya skripsi ini.

## KATA PENGANTAR

Damai Sejahtera,

Puji syukur penulis ucapkan kepada Tuhan yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan karunia-Nya hingga saat ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Rancangan Multimedia Interaktif Sebagai Aplikasi Cerita Dongeng untuk Anak-anak Dengan Karakter Jajanan Pasar” sebagai syarat kelulusan program pendidikan Strata-1 jurusan Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih banyak kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan baik dalam moril maupun materi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Secara khusus penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prop. Dr. M Suyanto, M.M. selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Tonny Hidayat, M. Kom selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan bantuan berupa saran dan masukan dalam penyusunan skripsi ini.
3. Bapak Ibu dosen dan seluruh staf serta pegawai STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan bantuan yang bermanfaat.
4. Kedua orangtua penulis beserta keluarga besar tercinta yang telah memberikan doa dan dukungan.
5. Semua teman-teman dan semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang selama ini telah memberikan bantuan, dukungan dan motivasi yang sangat berharga baik langsung maupun tidak langsung hingga skripsi ini dapat terselesaikan.

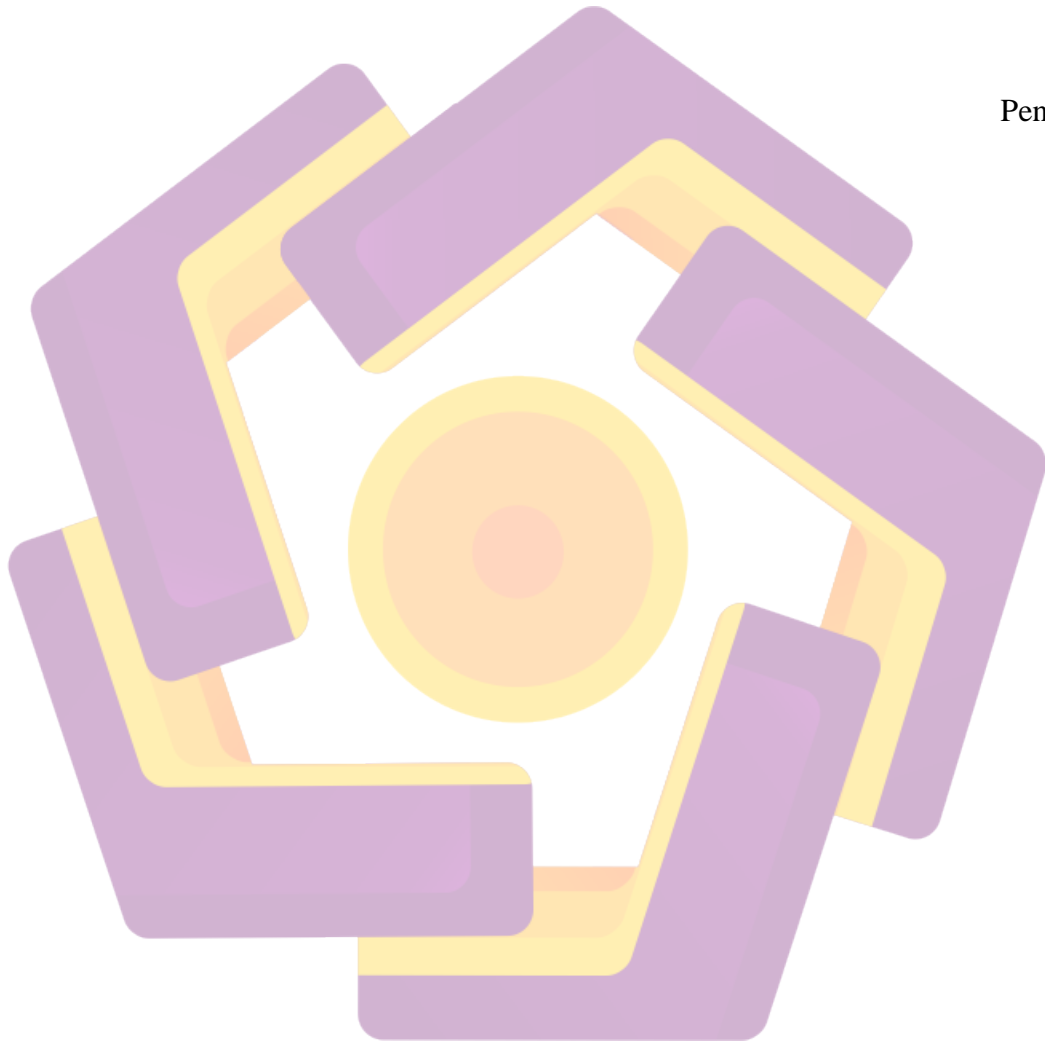
Penulis mohon maaf jika dalam penyusunan skripsi ini masih memiliki kesalahan dan kekurangan. Penulis menyadari jika penyusunan skripsi ini jauh dari sempurna. Oleh karena itu, semua kritik dan saran dari semua pihak akan penulis terima dengan kerendahan hati agar dapat membangun kearah yang lebih baik.



Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat untuk orang lain dan dapat menjadi salah satu sumbangan inspirasi dalam mengembangkan teknologi informasi dibidang multimedia khususnya.

Yogyakarta, 8 Desember 2014

Penulis



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i> .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.5.1 Bagi Penulis.....	4
1.5.2 Bagi Pengguna.....	4
1.6 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.1 Metode Observasi.....	4
1.6.2 Metode Literatur.....	5
1.6.3 Metode Kepustakaan.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>7</b>
2.1 Pengertian Dongeng.....	7
2.2 Multimedia Interaktif.....	8

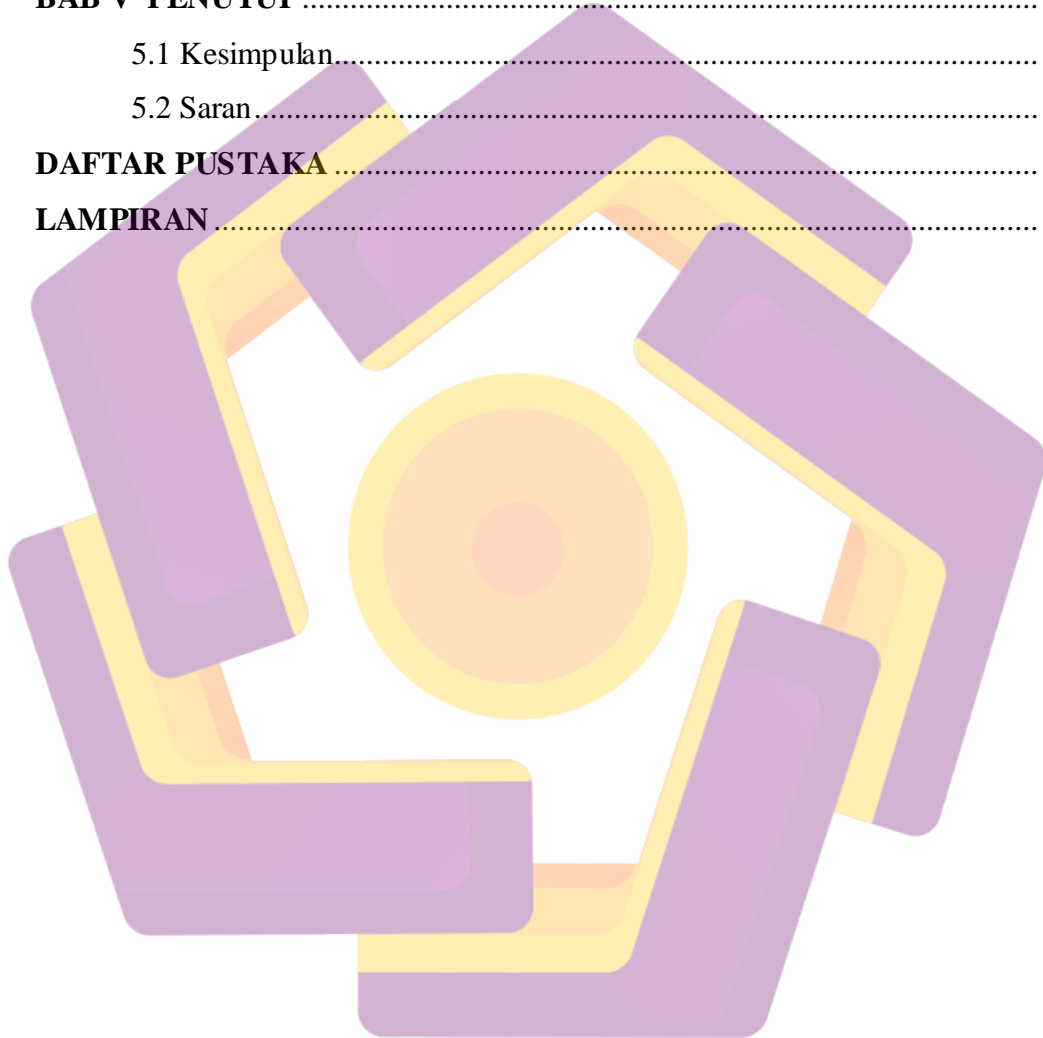
2.3 Konsep Dasar Multimedia.....	9
2.3.1 Pengertian Multimedia .....	10
2.3.2 Sejarah Multimedia .....	11
2.3.3 Jenis Multimedia .....	15
2.4 Elemen-elemen Multimedia .....	16
2.4.1 Teks .....	16
2.4.2 Gambar .....	17
2.4.1 Gambar Bitmap .....	17
2.4.1 Gambar Vektor.....	17
2.4.3 Suara .....	18
2.4.4 Video .....	18
2.4.5 Animasi .....	18
2.5 Konsep Dasar Animasi.....	18
2.5.1 Pengertian Animasi .....	18
2.5.1.1 Animasi Sel ( <i>Cell Animation</i> ) .....	19
2.5.1.2 Animasi Frame ( <i>Frame Animation</i> ).....	20
2.5.1.3 Animasi Sprite ( <i>Sprite Animation</i> ).....	21
2.5.1.4 Animasi Lintasan ( <i>Path Animation</i> ).....	22
2.5.1.5 Animasi Spline .....	22
2.5.1.6 Animasi Vektor ( <i>Vektor Animation</i> ).....	23
2.5.1.7 Animasi Karakter ( <i>Character Animation</i> ).....	23
2.5.1.8 <i>Computational Animation</i> .....	24
2.5.1.9 <i>Morphing</i> .....	24
2.5.2 Prinsip-prinsip Animasi.....	25
2.6 Teknik Pembuatan Animasi .....	26
2.6.1 Hand Drawn .....	26
2.6.2 Stop Motion/Clay Animation.....	27
2.6.3 Digital Animation.....	28
2.6.4 <i>Computerized Modelling</i> .....	28
2.7 <i>Game</i> dan Permainan Komputer .....	29
2.7.1 Pengertian <i>Game</i> atau Permainan .....	29

2.7.2 perkembangan <i>Game</i> .....	29
2.8 Permainan <i>Puzzle</i> .....	33
2.8.1 Pengertian <i>Game Puzzle</i> .....	33
2.8.2 Manfaat atau Fungsi <i>Game Puzzle</i> .....	34
2.9 Pengertian CD Interaktif .....	35
2.10 Struktur Aplikasi Multimedia .....	35
2.10.1 Struktur Linier .....	36
2.10.2 Struktur Menu .....	37
2.10.3 Struktur Hierarki .....	38
2.10.4 Struktur Jaringan .....	39
2.10.5 Struktur Kombinasi .....	40
2.11 Tahap-tahap Pengembangan Multimedia .....	41
2.11.1 Mendefinisikan Masalah .....	42
2.11.2 Merancang Konsep .....	43
2.11.3 Merancang Isi Multimedia .....	43
2.11.4 Merancang Naskah .....	44
2.11.5 Merancang Grafik .....	44
2.11.6 Memproduksi Aplikasi Multimedia .....	44
2.11.7 Pengetesan Aplikasi Multimedia .....	45
2.11.8 Penggunaan Aplikasi Multimedia .....	45
2.11.8.1 Kuesioner (Angket) .....	46
2.11.8.2 Teknik Pengambilan Sampel .....	47
2.11.9 Pemeliharaan Aplikasi Multimedia .....	48
2.12 Perangkat Lunak yang Digunakan (Software) .....	49
2.12.1 CorelDRAW X5 .....	49
2.12.2 Adobe Photoshop CS3 .....	50
2.12.3 Adobe Audition 1.5 .....	51
2.12.4 Adobe Flash CS3 .....	52
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>53</b>
3.1 Tinjauan Umum .....	53
3.1.1 Deskripsi Aplikasi .....	53

3.1.2 Pengertian Jajanan Pasar .....	54
3.1.2.1 Clorot.....	54
3.1.2.2 Kue Cubit .....	55
3.1.2.3 Onde-Onde .....	56
3.1.2.4 Klepon .....	58
3.1.2.5 Serabi.....	59
3.1.2.6 Bolu Kukus.....	60
3.2 Analisis .....	61
3.2.1 Analisis Kebutuhan Aplikasi.....	61
3.2.1.1 Analisis Kebutuhan Fungsional .....	61
3.2.1.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	62
3.2.2 Analisis Kelayakan Aplikasi .....	65
3.2.2.1 Kelayakan Teknologi .....	65
3.2.2.2 Kelayakan Hukum.....	65
3.3 Perancangan Aplikasi.....	65
3.3.1 Merancang Konsep.....	65
3.3.2 Merancang Isi.....	66
3.3.3 Merancang Naskah.....	67
3.3.3.1 Perancangan Intro.....	67
3.3.3.2 Perancangan Halaman Utama .....	68
3.3.3.3 Perancangan Halaman Mainkan.....	70
3.3.3.3.1 Perancangan Halaman Permainan 1 .....	71
3.3.3.3.2 Perancangan Halaman Animasi 1 .....	72
3.3.3.3.3 Perancangan Halaman Permainan 2 .....	76
3.3.3.3.4 Perancangan Halaman Animasi 2 .....	78
3.3.3.3.5 Perancangan Halaman Permainan 3 .....	81
3.3.3.3.6 Perancangan Halaman Animasi 3 .....	83
3.3.3.4 Perancangan Halaman Karakter .....	84
3.3.3.5 Perancangan Halaman Petunjuk .....	85
3.3.3.6 Perancangan Halaman Pengaturan.....	86
3.3.3.7 Perancangan Halaman Tentang Kami .....	87

3.3.3.8 Perancangan Menu Keluar .....	88
3.3.4 Merancang Grafik .....	89
3.3.4.1 Perancangan Karakter .....	90
3.3.4.2 Perancangan Background .....	94
3.3.4.3 Perancangan Audio .....	96
3.3.4.4 Perancangan Animasi.....	97
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>98</b>
4.1 Memproduksi Aplikasi Multimedia .....	98
4.1.1 Produksi .....	98
4.1.1.1 Pengambilan Suara ( <i>Take Voice</i> ) .....	98
4.1.1.2 Pembuatan Desain Grafik.....	99
4.1.1.2.1 Pembuatan Karakter .....	99
4.1.1.2.2 Membuat Background .....	102
4.1.1.2.3 Membuat Desain Permainan .....	103
4.1.1.3 Editing .....	105
4.1.1.3.1 Membuat Tombol Navigasi.....	106
4.1.1.3.2 Membuat Animasi .....	109
4.1.1.3.3 Membuat Permainan <i>Puzzle</i> .....	112
4.1.1.3.3.1 Membuat <i>Button</i> .....	112
4.1.1.3.3.2 Membuat <i>Script</i> .....	113
4.1.1.4 <i>Finishing</i> .....	115
4.1.1.4.1 Membuat File .exe .....	115
4.1.1.4.2 Hasil Akhir .....	116
4.1.1.4.2.1 Halaman Intro .....	116
4.1.1.4.2.2 Halaman Menu Utama.....	117
4.1.1.4.2.3 Halaman Mainkan .....	118
4.1.1.4.2.4 Halaman Karakter.....	126
4.1.1.4.2.5 Halaman Petunjuk .....	127
4.1.1.4.2.6 Halaman Pengaturan.....	127
4.1.1.4.2.7 Halaman Tentang Kami.....	128
4.1.1.4.2.8 Halaman Keluar .....	128

4.2 Pengetesan Aplikasi Multimedia .....	129
4.2.1 Black Box Testing .....	129
4.2.2 White Box Testing .....	133
4.3 Penggunaan Aplikasi Multimedia .....	134
4.4 Pemeliharaan Aplikasi Multimedia .....	151
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>152</b>
5.1 Kesimpulan .....	152
5.2 Saran .....	153
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>154</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>156</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Spesifikasi Hardware .....	63
Tabel 4.1 Pengetesan Black Box Testing .....	128
Tabel 4.2 Lembar Kuesioner Uji Coba Aplikasi Cerita Dongeng .....	134
Tabel 4.3 Lembar Validasi Ahli Materi .....	135
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Pertanyaan 1 .....	138
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Pertanyaan 2 .....	138
Tabel 4.6 Hasil Penilaian Pertanyaan 3 .....	139
Tabel 4.7 Hasil Penilaian Pertanyaan 4 .....	139
Tabel 4.8 Hasil Penilaian Pertanyaan 5 .....	140
Tabel 4.9 Hasil Penilaian Pertanyaan 6 .....	140
Tabel 4.10 Hasil Penilaian Dari Aspek Penyajian Gambar .....	142
Tabel 4.11 Hasil Penilaian Tentang Respon Anak .....	143
Tabel 4.12 Hasil Penilaian Tentang Antusias Anak .....	143
Tabel 4.13 Hasil Penilaian Apakah Anak-anak Terhibur .....	144
Tabel 4.14 Hasil Penilaian Kemudahan Anak Menggunakan Aplikasi .....	145
Tabel 4.15 Hasil Penilaian Pemahaman Alur Cerita .....	146
Tabel 4.16 Hasil Penilaian Kesesuaian antara Cerita dan Daya Fikir Anak .....	146
Tabel 4.17 Hasil Penilaian Kecepatan Anak Paham Cerita .....	147
Tabel 4.18 Hasil Penilaian Kesimpulan dari Responden .....	149



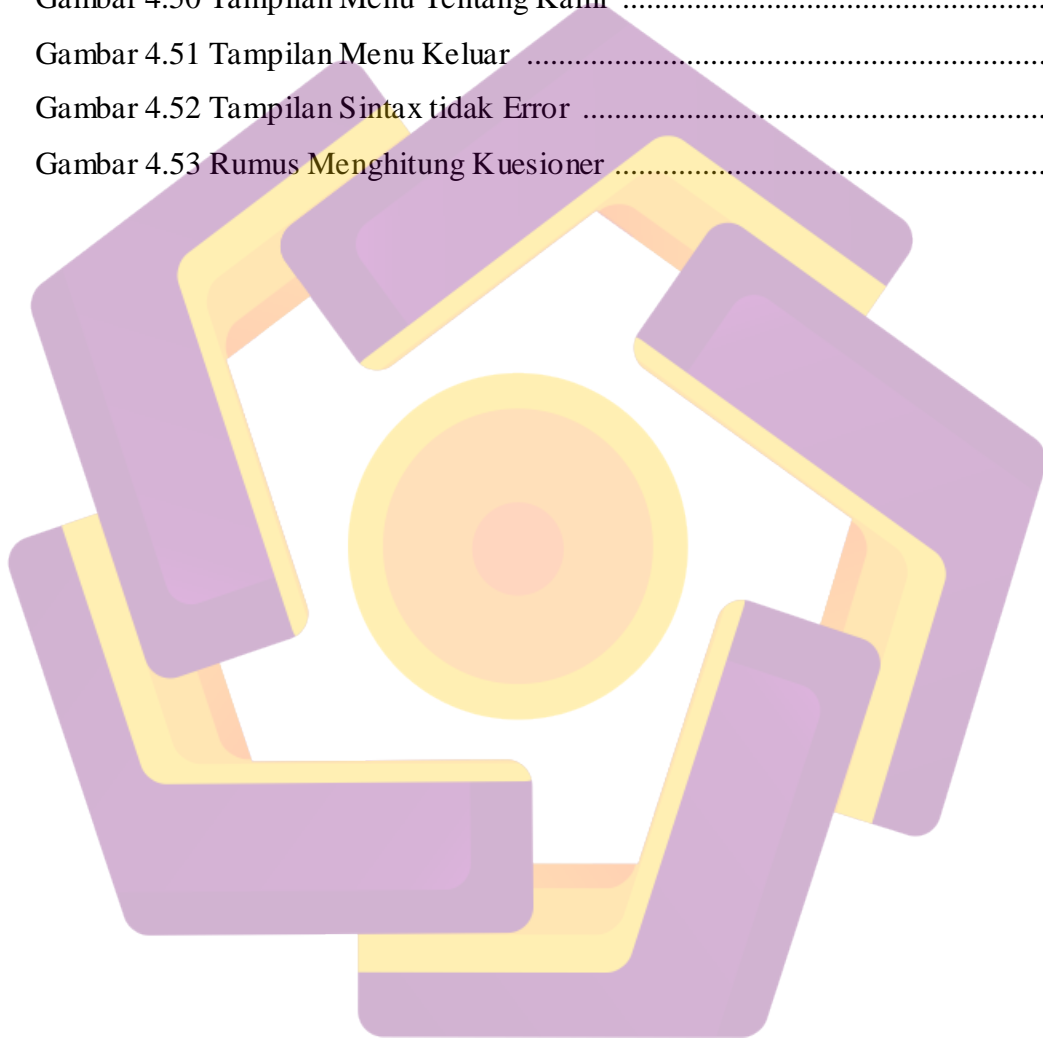
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Lima elemen multimedia .....	16
Gambar 2.2 Struktur linier .....	37
Gambar 2.3 Aliran aplikasi multimedia dengan struktur menu .....	38
Gambar 2.4 Struktur Hierarki.....	39
Gambar 2.5 Struktur Jaringan .....	40
Gambar 2.6 Struktur Kombinasi .....	41
Gambar 2.7 Rincian siklus pengembangan aplikasi multimedia .....	42
Gambar 2.8 Lembar Kerja CorelDraw X5 .....	50
Gambar 2.9 Lembar Kerja Adobe Photoshop CS3 .....	51
Gambar 2.10 Lembar Kerja Adobe Audition .....	51
Gambar 2.11 lembar Kerja Adobe Flash CS3.....	52
Gambar 3.1 Kue Clorot .....	55
Gambar 3.2 Kue Cubit .....	56
Gambar 3.3 Kue Onde-onde.....	57
Gambar 3.4 Kue Klepon.....	59
Gambar 3.5 Kue Serabi.....	60
Gambar 3.6 Kue Bolu Kukus .....	61
Gambar 3.7 Struktur Menu Aplikasi .....	67
Gambar 3.8 Rancangan Intro .....	68
Gambar 3.9 Rancangan Menu Utama .....	69
Gambar 3.10 Rancangan Halaman Permainan 1 .....	71
Gambar 3.11 Perancangan Halaman Animasi 1 .....	72
Gambar 3.12 Lembar 1 Naskah Animasi 1 .....	73
Gambar 3.13 Lembar Ke 2 Naskah Animasi 1 .....	74
Gambar 3.14 Lembar ke 3 Naskah Animasi 1 .....	75
Gambar 3.15 Perancangan Halaman Permainan 2 .....	76
Gambar 3.16 Perancangan Halaman Animasi 2 .....	77
Gambar 3.17 Lembar 1 Naskah Animasi 2 .....	78
Gambar 3.18 Lembar 2 Naskah Animasi 2 .....	79

Gambar 3.19 Lembar 3 Naskah Animasi 2 .....	80
Gambar 3.20 Perancangan Halaman Permainan 3 .....	81
Gambar 3.21 Perancangan Halaman Animasi 3 .....	82
Gambar 3.22 Naskah Animasi 3 .....	83
Gambar 3.23 Rancangan Menu Karakter .....	83
Gambar 3.24 Rancangan Menu Petunjuk .....	84
Gambar 3.25 Rancangan Halaman Pengaturan .....	85
Gambar 3.26 Rancangan Halaman Tentang Kami .....	86
Gambar 3.27 Rancangan Menu Keluar .....	87
Gambar 3.28 Rancangan karakter Cleo .....	89
Gambar 3.29 Rancangan Karakter Cibi .....	90
Gambar 2.30 Rancangan Karakter Robi .....	90
Gambar 3.31 Rancangan Karakter Dede .....	91
Gambar 3.32 Rancangan Karakter Popo .....	92
Gambar 3.33 Rancangan Karakter Ibu Lulu .....	92
Gambar 3.34 Tampilan Background pada Dongeng .....	94
Gambar 3.35 Tampilan background Pada Lanjutan Cerita .....	94
Gambar 3.36 Tampilan Perancangan Animasi Cerita Dongeng .....	95
Gambar 4.1 Pengambilan Suara ( <i>Take Voice</i> ) .....	97
Gambar 4.2 Tampilan Pembuatan Karakter Cleo .....	98
Gambar 4.3 Tampilan Pembuatan karakter Cibi .....	98
Gambar 4.4 Tampilan Pembuatan Karakter Robi .....	98
Gambar 4.5 Tampilan Pembuatan Karakter Dede .....	99
Gambar 4.6 Tampilan Pembuatan Karakter Popo .....	99
Gambar 4.7 Tampilan Pembuatan Karakter Ibu Lulu .....	99
Gambar 4.8 Tampilan Background Pertama .....	100
Gambar 4.9 Tampilan Background Ke 2 .....	100
Gambar 4.10 Tampilan Background Ke 3 .....	101
Gambar 4.11 Tampilan Desain Permainan 1 .....	102
Gambar 4.12 Tampilan Desain Permainan 2 .....	102
Gambar 4.13 Tampilan Desain Permainan 3 .....	103

Gambar 4.14 Tampilan Jendela Dokumen Baru .....	104
Gambar 4.15 Tampilan Jendela Import to Library .....	105
Gambar 4.16 Tampilan Library di Adobe Flash CS3 .....	105
Gambar 4.17 Tampilan Rectangle Tool dan Propertis .....	106
Gambar 4.18 Tampilan Jendela Convert to Symbol .....	106
Gambar 4.19 Tampilan Jendela Action .....	107
Gambar 4.20 Tampilan Popo dan Dede Memegang Bola .....	108
Gambar 4.21 Tampilan Frame ke 5 Ekpresi Dede Marah .....	109
Gambar 4.22 Tampilan Frame ke 10 Popo Merebut Kembali Bola .....	109
Gambar 4.23 Tampilan Frame ke 15 .....	110
Gambar 4.24 Tampilan Jendela Convert to Symbol .....	111
Gambar 4.25 Script untuk Permainan Puzzle pertama .....	112
Gambar 4.26 Tampilan Jendela Action Script .....	112
Gambar 4.27 Tampilan Kotak Dialog Publish Setting .....	113
Gambar 4.28 Tampilan Menu Intro .....	115
Gambar 4.29 Tampilan Menu Utama .....	116
Gambar 4.30 Tampilan Permainan Puzzle 1 .....	117
Gambar 4.31 Judul Cerita .....	118
Gambar 4.32 Haalaman Sekolah Penyihir .....	118
Gambar 4.33 Cleo Tersenyum Memandang Ruangan .....	118
Gambar 4.34 Cibi Bermain Bola .....	119
Gambar 4.35 Anak-anak Belajar Sihir .....	119
Gambar 4.36 Two Shot Cibi dan Cleo .....	119
Gambar 4.37 Popo Mengajari Cleo Sihir .....	120
Gambar 4.38 Tampilan Permainan Puzzle 2 .....	120
Gambar 4.39 Anak-anak Duduk Diruang Makan .....	121
Gambar 4.40 Two Shot Popo dan Dede .....	121
Gambar 4.41 Close Up Cleo .....	122
Gambar 4.42 Close Up Robi .....	122
Gambar 4.43 Close Up Cibi .....	122
Gambar 4.44 Anak-anak Menertawakan Dede .....	123

Gambar 4.45 Tampilan Permainan Puzzle 3 .....	123
Gambar 4.46 Tampilan Animasi 3 .....	124
Gambar 4.47 Tampilan Menu Karakter .....	124
Gambar 4.48 Tampilan Menu Petunjuk .....	125
Gambar 4.49 Tampilan Menu Pengaturan .....	126
Gambar 4.50 Tampilan Menu Tentang Kami .....	126
Gambar 4.51 Tampilan Menu Keluar .....	127
Gambar 4.52 Tampilan Sintax tidak Error .....	132
Gambar 4.53 Rumus Menghitung Kuesioner .....	138



## INTISARI

Pada saat ini, sudah banyak boneka yang dijual menggunakan karakter jajanan pasar, namun sangat jarang ada game, cerita atau dongeng yang menggunakan karakter jajanan pasar. Dengan demikian penulis membuat aplikasi ini bertujuan selain mengenalkan animasi juga mengenalkan beberapa jenis makanan tradisional asli Indonesia yang mungkin sedikit terlupakan.

Penulis memilih anak-anak sebagai target user karena tidak sedikit anak-anak Indonesia yang tidak mengetahui beberapa nama dan jenis makanan tradisional Indonesia. Mengingat anak-anak lebih suka bermain, penerapan dongeng interaktif ini diharapkan dapat menambah wawasan anak-anak tentang kuliner Indonesia.

Dalam aplikasi ini penulis merancang sebuah dongeng, dan diimplementasikan dengan menggunakan bahasa pemrograman Action Script dan perangkat lunak Adobe Flash. Aplikasi ini sangat interaktif dan dapat digunakan sebagai alat bantu orang tua dalam mengenalkan jenis jajanan tradisional Indonesia.

**Kata Kunci:** Game, Animasi, Makanan Tradisional, Dongeng, Action Script, Adobe Flash, Interaktif.



## ***ABSTRACT***

*At this time, many dolls were sold using traditional snacks character, but there is rarely a game, a story or a fairy tale character who uses traditional snacks. Thus the authors make this application in addition to introducing animation also aims to introduce some kind of Indonesian traditional food which may be a bit forgotten.*

*The author chose children as the target user for not fewer Indonesian children who do not know some of the names and types of traditional Indonesian food. Given the kids would rather play, the application of interactive fairy tale is expected to add insight about the children of Indonesian cuisine.*

*In this application the authors designed a fairy tale, and implemented using the programming language Action Script and Adobe Flash software. This app is very interactive and can be used as a tool to introduce the type of parents in traditional Indonesian snacks.*

***Keyword:*** *Game, Animation, Traditional Snacks, Fairy Tale, Action Script, Adobe Flash, Interactive.*

