

**PERANCANGAN GAME “BIO LOGIC” SEBAGAI SARANA
PEMBELAJARAN KREATIFITAS BERPIKIR
PADA ANAK**

SKRIPSI



disusun oleh

Fadhilah Dendik Saputro

08.12.3447

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

**PERANCANGAN GAME “BIO LOGIC” SEBAGAI SARANA
PEMBELAJARAN KREATIFITAS BERPIKIR
PADA ANAK**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Fadhilah Dendik Saputro

08.12.3447

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Perancangan Game Biologic Sebagai Sarana
Pembelajaran Kreatifitas
Berpikir Pada Anak**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fadhilah Dendik Saputro

08.12.3447

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 22 Desember 2011

Dosen Pembimbing,



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

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Perancangan Game Biologic Sebagai Sarana
Pembelajaran Kreatifitas
Berpikir Pada Anak**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Fadhilah Dendik Saputro
08.12.3447**

**telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Maret 2014**

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

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

**Andi Sunyoto, M.Kom
NIK. 190302052**

**Robert Marco, MT
NIK. 190000016**

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 5 Juni 2014

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



**Prof. Dr. M. Suvanto, 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, 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, Maret 2014

Fadhilah Dendik Saputro

HALAMAN MOTTO

- *Selalu tersenyum dalam segala kondisi memang susah, tapi hidup tidak boleh penuh keluhan, karena mengeluh menunjukkan lemahnya diri kita.*
- *Bahagia adalah **bagaimana** kita mensyukuri setiap keadaan.*
- *Hidup ini harus menyenangkan, **serius menyenangkan** dan senang menyieruskan (MTGW).*



HALAMAN PERSEMBAHAN



Kupersembahkan karya kecilku ini kepada:

- ❖ Allah SWT yang telah mengabulkan doaku dan memberikanku segalanya.
- ❖ Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan pencerahan bagi dunia ini dan sebagai penyempurna akhlak.
- ❖ Buat Bapakku serta Ibuku tercinta yang selama ini telah memotivasi aku dan tak pernah lelah untuk selalu membimbingku dan mendoakanku.
- ❖ Buat adikku belajar yang rajin,
- ❖ Untuk Kakek Nenekku, Saudara Sepupu dan keluarga lainya yang selalu memberi dukungan dan doa.
- ❖ Untuk Pak Emha pembimbingku yang sangat sabar dalam membimbing dan memberikanku pengarahan.
- ❖ Buat temen-temen S1 SI 08 (ASIK08), yang sudah lulus dan yang masih belum segera menyusul.
- ❖ Dewi Astuti yang selau mengingatkan dan memberikan semangat untuk menyelesaikan skripsi.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, karena atas limpahan rahmat dan hidayah-nya sehingga kami mampu menyelesaikan Skripsi dengan judul “Perancangan game BIOLOGIC sebagai sarana pembelajaran kreatif berpikir pada anak”.

Dalam penyusunan skripsi ini, tentu saja masih banyak kekurangan dan hambatan yang kadang-kadang ditemui baik secara teknis maupun non-teknis sehingga dalam melengkapi penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, bantuan dan dorongan berbagai pihak.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya penulis ucapkan kepada :

1. Bapak Emha Tufiq Lutfi, S.Kom, M. Eng. Yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan kepada penulis.
2. Ayah dan Ibu serta adik-adiku dan keluarga lainnya yang selalu memberi motivasi.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini masih banyak memiliki kekurangan, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran sebagai masukan. Semoga penyusunan dan penulisan skripsi ini dapat memberi manfaat bagi pembaca untuk lebih berkreasi dengan sempurna dalam menuangkan hasil karyanya.

Yogyakarta, 15 Maret 2014

Penulis

Fadhilah Dendik Saputro

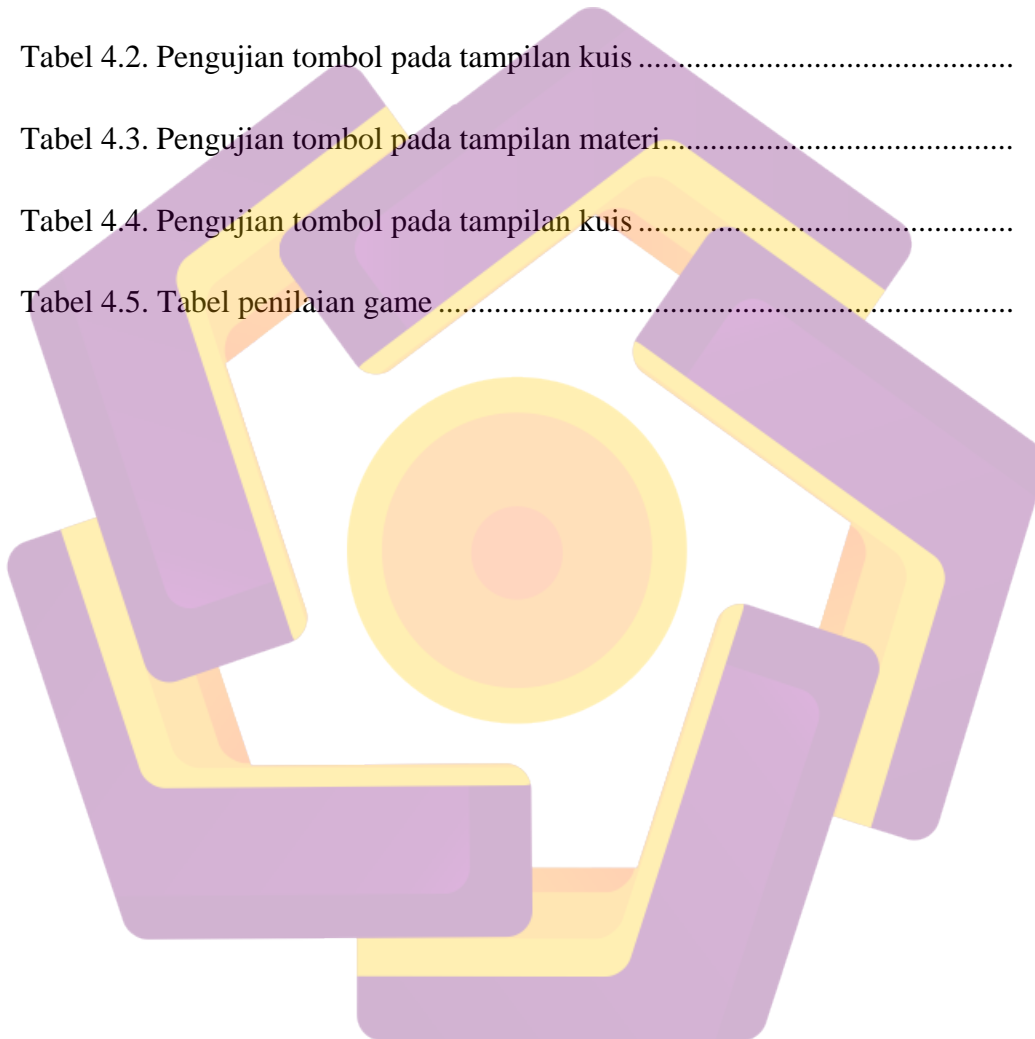
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
INTISARI	xiii
<i>ABSTRACT</i>	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah	4
1.4. Tujuan	4
1.5. Manfaat Penelitian	5
1.6. Metode Penelitian	5
1.7. Sistematika Penulisan	7
1.7.1. Bab I Pendahuluan	7
1.7.2. Bab II Landasan Teori	7
1.7.3. Bab III Analisis Dan Perancangan Sistem	8
1.7.4. Bab IV Implementasi Dan Pembahasan	8
1.7.5. Bab V Penutup	8

BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1. Konsep Dasar Game.....	9
2.1.1. Sejarah Game	9
2.1.2. Pengertian Game	10
2.1.3. Genre Game.....	12
2.1.4. Pembuatan Game.....	16
2.2. Software yang digunakan.....	19
2.2.1. Adobe Soundboth.....	19
2.2.2. Adobe Flash.....	21
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	23
3.1. Gambaran Umum.....	23
3.2. Analisis Game Sejenis	25
3.3. Analisis SWOT	26
3.4. Identifikasi Masalah.....	28
3.5. Perancangan Game.....	34
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	47
4.1. Pra Poduksi	47
4.2. Produksi	52
4.3. Pasca produksi.....	71
BAB V PENUTUP	80
5.1. Kesimpulan	80
5.2. Saran	81
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Menentukan suara	44
Tabel 4.1. Pengujian tombol pada tampilan awal game.....	71
Tabel 4.2. Pengujian tombol pada tampilan kuis	72
Tabel 4.3. Pengujian tombol pada tampilan materi.....	73
Tabel 4.4. Pengujian tombol pada tampilan kuis	73
Tabel 4.5. Tabel penilaian game	78



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Tampilan Adobe Soundboth.....	20
Gambar 2.2. Tampilan Adobe Flash	21
Gambar 3.1. Gambar game lain	26
Gambar 3.2. Gambar Flowchar	36
Gambar 3.3. Gambar bunga	37
Gambar 3.4. Gambar penampang kulit	38
Gambar 3.5. Gambar Penampang Lidah	38
Gambar 3.6. Gambar Tengkorak.....	39
Gambar 3.7. Menu utama.....	40
Gambar 3.8. Peraturan.....	41
Gambar 3.9. Materi	41
Gambar 3.10. Form pilihan ganda.....	42
Gambar 3.11. Form cocokkan gambar.....	43
Gambar 3.12. Credit.....	43
Gambar 3.13. Tampilan untuk mencocokkan gambar	42
Gambar 3.14. Tampilan menu utama.....	45
Gambar 3.15. Materi	45
Gambar 3.16. Kuis	46
Gambar 3.17. Tampilan credit	46
Gambar 4.1. Tampilan materi dalam game.....	48

Gambar 4. 2. Tampilan kuis.....	49
Gambar 4. 3. Gambar lidah untuk cocokkan gambar.....	50
Gambar 4. 4. Gambar kulit untuk cocokkan gambar	50
Gambar 4.5. Gambar kepala untuk cocokkan gambar	51
Gambar 4.6. Gambar bunga untuk cocokkan gambar.....	51
Gambar 4.7. Cara impor file ke flash.....	55
Gambar 4.8. Background	56
Gambar 4.9. Tampilan awal kuis	57
Gambar 4.10. Tampilan menu utama.....	58
Gambar 4.11. Tampilan materi	58
Gambar 4.12. Tampilan kuis.....	59
Gambar 4.13. File xml kuis dan materi.....	59
Gambar 4.14. Gambar tampilan awal	74
Gambar 4.15. Tampilan menu utama.....	74
Gambar 4.16. Gambar tampilan materi.....	75
Gambar 4.17. Gmbar tampilan nilai dan nama pemain	76
Gambar 4.18. Gambar lidah untuk cocokkan gambar.....	76
Gambar 4.19. File game.....	77
Gambar 4.20. Testing eksterna game.....	77
Gambar 4.21. Proses publishing game.....	79
Gambar 4.22. Gambar file hasil game	80

INTISARI

Game adalah salah satu hasil dari kemajuan teknologi informasi dalam bidang multimedia. Game mempunyai manfaat seperti untuk hiburan, pendidikan dan untuk dikomersiilkan serta banyak lainnya. Untuk hiburan game banyak sekali diminati oleh semua kalangan usia. Dalam pendidikan biasanya digunakan untuk melatih pengetahuan serta pola berpikir anak saat memainkan game dan membentuk kreatifitas anak serta dalam komersiil game diciptakan untuk dijual dan mendapatkan keuntungan.

Namun game yang hanya untuk kesengan semata kadang memberikan efek yang buruk pada penggunanya. Kecanduan menjadi salah satu akibat dari game dan bahkan kadang menjadikannya tidak dapat bersosialisasi dengan baik. Dalam hal pendidikan game mempengaruhi pola pikir karena otak akan lebih mudah dalam menyimpan memori dari gambar dan suara dengan lebih baik. Berbagai permainan yang memerlukan strategi dalam memainkannya dan perlu kerja sama dalam tim untuk mencapai tujuan dari game akan membiasakan anak berpikir seperti itu dan menjadikannya lebih kreatif.

Maka dari itu game dapat digunakan sebagai sarana pendidikan yang dapa melatih pola piker dan kreatifitas anak, pengguna lainnya dan pembuatnya. Karena dengan menyatukan berbagai elemen yang ada dalam game. Seperti warna, bentu, suara dan pola – pola lainnya yang ada pada game diharakan dapat meningkatkan daya tangkap memori lebih baik dan mengembankan kreatifitas.

ABSTRACT

Game is one result of technological advances in the field of multimedia information . Game has benefits such as for entertainment , for education and entertainment lainnya.Untuk commercialized and many games a lot of demand by all ages . In education are usually used to train the knowledge and thought patterns of children when playing the game and form children's creativity as well as in commercial games are created to sell and make a profit.

But the games are just for sheer kesengan sometimes give a bad effect on its users . Addiction to become one as a result of the game and sometimes even make it unable to socialize well . In terms of educational games affect brain mindset because it's easier to keep the memory of the picture and sound better . Various game that requires strategy in play and need to work together in teams to achieve the goal of the game to get children to think like that and make it more creative

Thus the games can be used as an educational tool to train the mindset and creativity of children , other users and manufacturers. Due to unify the various elements in the game . Such as colors , shapes , sounds and patterns - patterns that exist in other games is expected to increase the memory of a better comprehension and develop creativity.