

**PEMBUATAN GAMES EDUKATIF TENTANG PAKAIAN ADAT DAN
ALAT MUSIK TRADISIONAL “NUSANTARA”**

SKRIPSI



Disusun oleh

Furqon Marzuki

09.12.4024

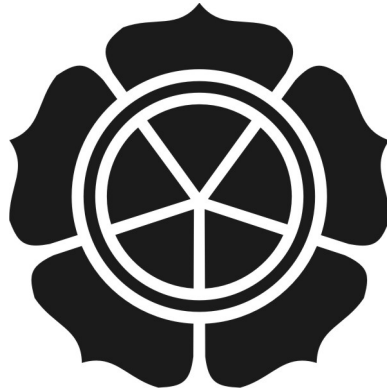
**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2013

**PEMBUATAN GAME EDUKATIF TENTANG PAKAIAN ADAT DAN
ALAT MUSIK TRADISIONAL “NUSANTARA”**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat sarjana S1
pada jurusan sistem informasi



Disusun oleh

Furqon Marzuki

09.12.4024

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN GAMES EDUKATIF TENTANG PAKAIAN ADAT DAN
ALAT MUSIK TRADISIONAL “NUSANTARA”**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Furqon Marzuki

09.12.4024

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 16 September 2012

Dosen Pembimbing,



Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom

NIK 190902125

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN GAMES EDUKATIF TENTANG PAKAIAN ADAT DAN
ALAT MUSIK TRADISIONAL “NUSANTARA”**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Furqon Marzuki

09.12.4024

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 April 2013

Susunan Dewan Penguji

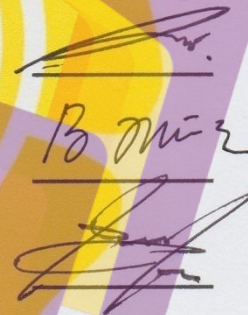
Nama Penguji

Drs.Bambang Sudaryatno,MM
NIK 190302029

Barka Satya, S.Kom
NIK 190302126

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK 190302182

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 6 Mei 2013

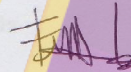
KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi berjudul “Pembuatan Games Edukatif tentang Pakaian Adat dan Alat Musik Tradisional Nusantara” merupakan karya sendiri (ASLI) dan didalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, serta tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 16 April 2013



FURQON MARZUKI
09.12.4024

MOTTO

Tiada doa yang lebih indah selain doa agar skripsi ini cepat selesai.

- Anonim-

Kita berdoa kalau kesusahan dan membutuhkan sesuatu, mestinya kita berdoa dalam kegembiraan besar dan rezeki yang melimpah.

-Kahlil Gibran-

The Secret to be Special, if you have to believe you're special.

- Mr Ping / Kung Fu Panda-

If You're good at something, never do it for free.

-Joker / The Dark Knight-

PERSEMBAHAN

Saya persembahkan Skripsi ini Untuk :

1. Almarhum ibu saya Surani.
2. Ayah saya Suparmin, terima kasih atas segalanya. Anda seperti Iron Man di dunia paralel.
3. Kakak pertama saya Siti Anita yang selalu bertanya “Skripsi mu rampung durung to ?” dan akhirnya saya bisa menjawab “Uwes rampung mbak.”
4. Kakak saya Emah Efianah yang selalu mendoakan saya meskipun tidak pernah mengakuinya.
5. Dan semua yang secara langsung maupun tidak langsung terlibat dalam pembuatan skripsi ini seperti mereka yang ada dibawah ini :
 - a. Septian Aditya Putra, terima kasih untuk sumbangan suaramu yang unik. Itu salah satu daya tarik skripsi saya.
 - b. Jefri Adi D.Y.J, terima kasih untuk koneksi internet gratis 24 jam.
 - c. M.Khoreiza, terima kasih sudah mau menjadi tester pertama serta memberi kritik dan saran yang bermanfaat. Oh iya terima kasih juga untuk pekerjaan dari anda, saya tunggu lagi.
 - d. Rahmani Azlan, terima kasih sudah mau menampung saya dikontrakanmu selama saya stress mengerjakan skripsi.
 - e. Aditya Liansyah.P, terima kasih sudah merepotkan saya (udah gitu aja)
 - f. Suryadi Hendra, terima kasih untuk apa yang sudah anda lakukan bagi saya, bingung mau nulis apa, peran anda samar-samar sih.
 - g. Ahmad Chazimul, terima kasih sudah menjadi teman dan partner saya di 2 semester yang sulit. Terima kasih juga sudah mau berbagi ilmu.
 - h. Semua keluarga besar S1-SI-07, terima kasih atas peran anda di kehidupan nyata saya. Akan tiba waktunya anda semua juga menuliskan nama saya ataupun tidak di halaman persembahan anda.
 - i. Semua keluarga besar S1-SI-K (katanya sih kelas khusus), terima kasih atas pengalaman luar biasanya. Menyakitkan dan menyenangkan.
 - j. Terima kasih juga untuk www.warungflash.com serta web lain yang menyediakan tutorial game flash, ilmu pengetahuan adalah harta yang sesungguhnya (Indiana Jones and the kingdom of crystal skull).
 - k. Dan bagi anda yang berperan langsung dalam pembuatan skripsi ini tapi namanya tidak tercantum pada halaman persembahan ini maka saya ucapkan terima kasih dan mohon maaf. Mungkin nama anda tercantum pada halaman persembahan mahasiswa lain, silakan cek sendiri.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang diinginkan penulis. Tidak lupa sholawat sertasalam penulis haturkan pada junjungan umat Nabi Muhammad SAW, yang telah menyebarkan agama islam sehingga penulis dan seluruh umat islam dapat merasakan indahnya islam.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program strata 1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof . Dr . M.Suyanto, MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Emha Taufiq Luthfi , ST , M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.

4. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis mengikuti perkuliahan.
5. Semua keluarga Besar dari penulis terutama kedua orangtua saya dan kedua kakak saya.



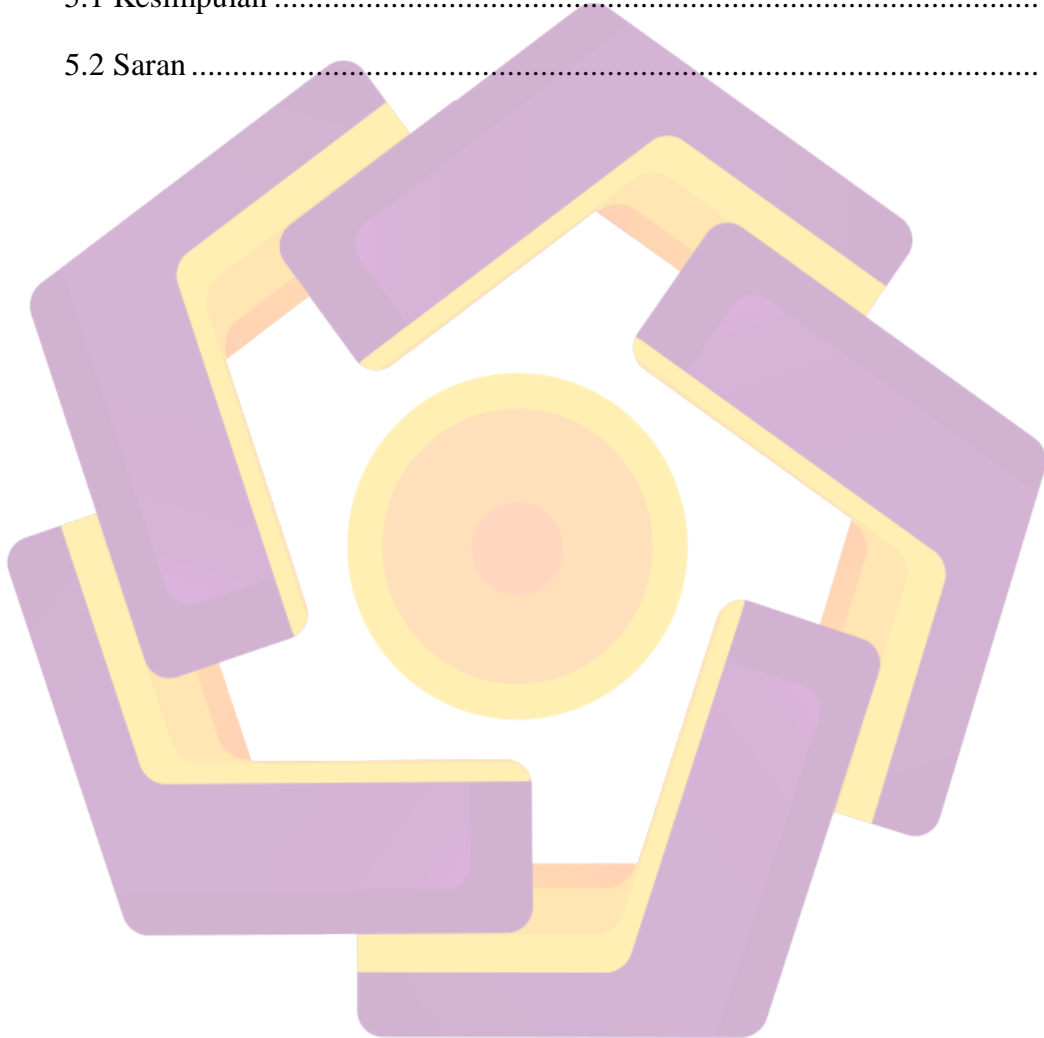
DAFTAR ISI

HALAMAN COVER.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	v
MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
INTISARI.....	xix
ABSTRACT	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
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.....	3
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	6

2.1 Game Flash	6
2.2 Sejarah Singkat Perkembangan Game.....	7
2.3 Genre Game	8
2.4 Elemen Game	11
2.5 Tahapan Pembuatan Game	11
2.6 Software dan Bahasa Pemrograman yang Digunakan.....	13
2.6.1 Adobe Flash CS3	13
2.6.2 Adobe Photoshop CS3	15
2.6.3 Adobe Soundbooth CS3	17
2.6.4 ActionScript.....	18
2.7 Kebudayaan.....	20
2.7.1 Pakaian Adat.....	20
2.7.2 Alat Musik Tradisional.....	22
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	24
3.1 Analisis sistem.....	24
3.2 Analisis Kebutuhan Sistem.....	24
3.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	24
3.2.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	25
3.3 Analisis Kelayakan Sistem	27
3.3.1 Kelayakan Teknis.....	28
3.3.2 Kelayakan Operasional.....	28
3.3.3 Kelayakan Hukum.....	29
3.4 Perancangan Game	29
3.4.1 Konsep Game.....	29
3.4.2 Tool	31

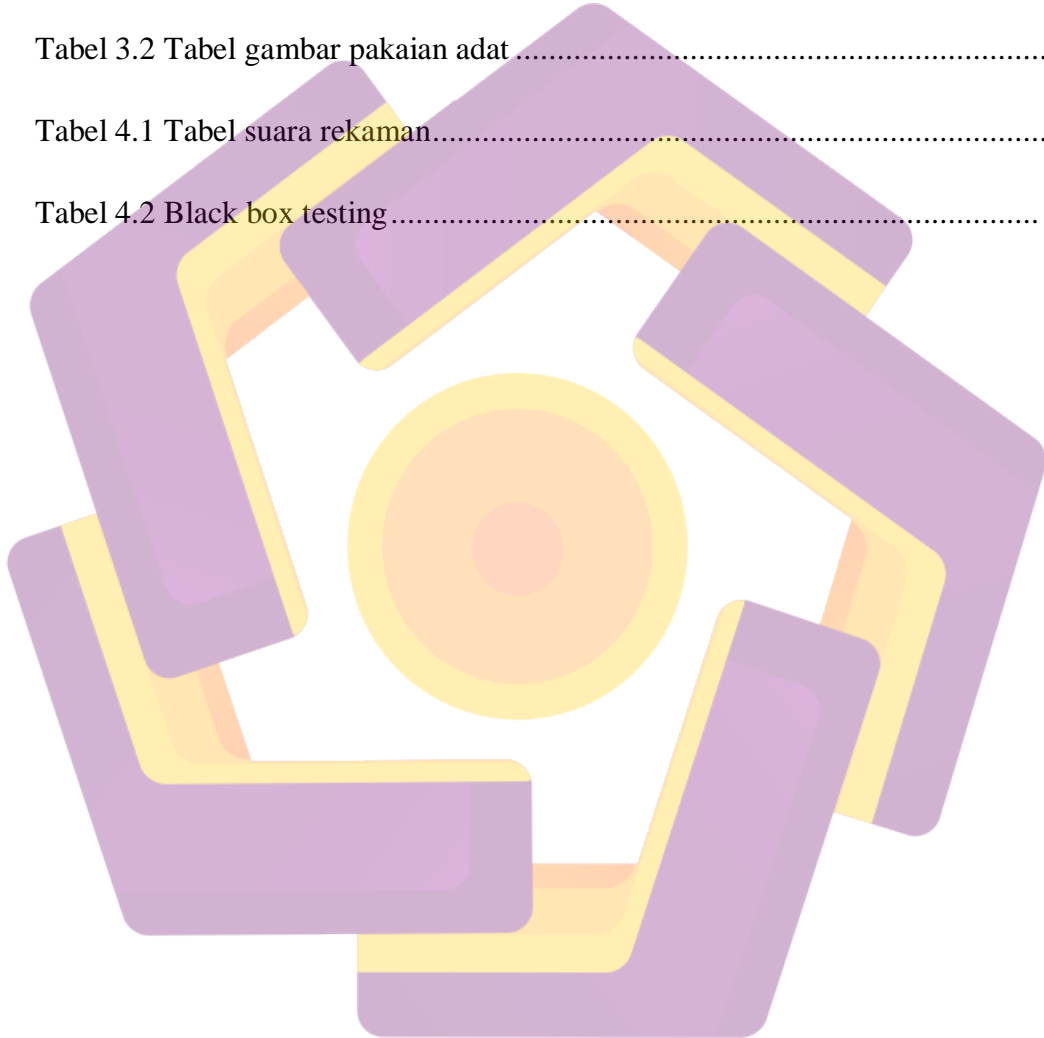
3.4.3 Gameplay.....	32
3.4.3.1 Grafis.....	35
3.4.3.2 Gambar.....	35
3.4.3.3 Interface	42
3.4.3.4 Suara	50
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	52
4.1 Implementasi.....	52
4.1.1 Persiapan aset-aset	53
4.1.2 Mengolah gambar	53
4.1.3 Membuat animasi.....	61
4.1.4 Mempersiapkan suara.....	65
4.1.5 Mempersiapkan tombol.....	71
4.2 Pembahasan Listing Program.....	78
4.2.1 Listing Program Menu Utama	78
4.2.2 listing Program Mengenal Alat Musik Tradisional	80
4.2.3 Listing Program Game Mengenal Pakaian Adat	87
4.2.4 Listing Program Game Kuis Nusantara	91
4.3 Hasil.....	94
4.3.1 Menu Autorun.....	94
4.3.2 Menu Intro Game	95
4.3.3 Menu Utama	97
4.3.4 Tampilan Petunjuk Permainan.....	99
4.3.5 Game Mengenal Alat Musik Tradisional	100
4.3.6 Game Mengenal Pakaian Adat	102

4.3.7 Game Kuis Nusantara.....	104
4.4 Pengujian.....	105
4.4.1 Black Box Testing	105
BAB V PENUTUP	109
5.1 Kesimpulan	109
5.2 Saran	110



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Contoh pakaian adat	21
Tabel 2.2 Contoh alat musik tradisional	23
Tabel 3.1 Tabel gambar alat musik tradisional	35
Tabel 3.2 Tabel gambar pakaian adat	38
Tabel 4.1 Tabel suara rekaman.....	66
Tabel 4.2 Black box testing.....	105



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Adobe Flash CS3	14
Gambar 2.2 Adobe Photoshop CS3	16
Gambar 2.3 Adobe Soundbooth CS3.....	17
Gambar 2.4 Action Panel	19
Gambar 3.1 Flowchart Game Nusantara.....	34
Gambar 3.2 Halaman intro 0	42
Gambar 3.3 Halaman intro 1	43
Gambar 3.2 Halaman intro 2	43
Gambar 3.3 Halaman intro 3	44
Gambar 3.6 Halaman menu utama	45
Gambar 3.7 Halaman menu keluar	45
Gambar 3.8 Halaman pembuat	46
Gambar 3.9 Halaman game kuis.....	47
Gambar 3.10 Halaman game mengenal pakaian adat.....	48
Gambar 3.11 Tampilan deskripsi pakaian adat	49
Gambar 3.12 Halaman game mengenal alat musik tradisional	50
Gambar 4.1 Mengimport gambar pada photoshop	54
Gambar 4.2 Memindahkan gambar pada document baru	54
Gambar 4.3 Gambar siap untuk disimpan.....	55
Gambar 4.4 Import gambar alat musik	56

Gambar 4.5 Gambar alat musik setelah diedit	56
Gambar 4.6 Background menu utama	57
Gambar 4.7 Background game mengenal alat musik babak 1	58
Gambar 4.8 Background game mengenal alat musik babak 2	58
Gambar 4.9 Background game mengenal alat musik babak 3	59
Gambar 4.10 Background game mengenal pakaian adat babak 1	59
Gambar 4.11 Background game mengenal pakaian adat babak 2	60
Gambar 4.12 Background game mengenal pakaian adat babak 3	60
Gambar 4.13 Background game kuis nusantara	61
Gambar 4.14 Animasi pada intro 0	62
Gambar 4.15 Animasi teks tainment	62
Gambar 4.16 Animasi teks edutainment	63
Gambar 4.17 Animasi loading pada intro 2	63
Gambar 4.18 Animasi zoom pada intro 3	64
Gambar 4.19 Animasi teks sampai jumpa lagi	64
Gambar 4.20 Animasi teks credit title	65
Gambar 4.21 Common library button	71
Gambar 4.22 Jendela convert to symbol	72
Gambar 4.23 Tombol permainan mengenal alat musik	73
Gambar 4.24 Tombol permainan menenal pakaian adat	73
Gambar 4.25 Tombol permainan kuis nusantara	74

Gambar 4.26 Tombol keluar aplikasi.....	74
Gambar 4.27 Tombol halaman keluar	74
Gambar 4.28 Tombol halaman menu utama	75
Gambar 4.29 Tombol halaman informasi	75
Gambar 4.30 Tombol lanjut	75
Gambar 4.31 Tombol kembali.....	76
Gambar 4.32 Tombol keluar	76
Gambar 4.33 Tombol tidak	76
Gambar 4.34 Tombol iya	77
Gambar 4.35 Tombol selesai pada permainan mengenal alat musik.....	77
Gambar 4.36 Layer pada menu utama	78
Gambar 4.37 Listing program pada layer konten.....	78
Gambar 4.38 Listing program tombol informasi.....	79
Gambar 4.39 Listing program tombol keluar.....	79
Gambar 4.40 Listing program tombol menu.....	79
Gambar 4.41 Layer pada game mengenal alat musik tradisional.....	80
Gambar 4.42 Listing program pada bt10	83
Gambar 4.43 Listing program pada btn10	84
Gambar 4.44 Tampilan nilai.....	85
Gambar 4.45 Listing program tampilan nilai	85
Gambar 4.46 Listing program form submit	86

Gambar 4.47 Listing program highscore	87
Gambar 4.48 Listing program tombol provinsi.....	93
Gambar 4.49 Menu Autorun	94
Gambar 4.50 Intro 0.....	95
Gambar 4.51 Intro 1.....	95
Gambar 4.52 Intro 2.....	96
Gambar 4.53 Intro 3.....	96
Gambar 4.54 Menu utama.....	97
Gambar 4.55 Menu informasi.....	97
Gambar 4.56 Menu keluar.....	98
Gambar 4.57 Credit title.....	98
Gambar 4.58 Tampilan petunjuk permainan.....	99
Gambar 4.59 Memilih alat musik.....	100
Gambar 4.60 Jawaban benar muncul informasi	101
Gambar 4.61 Form submit	101
Gambar 4.62 Highscore	102
Gambar 4.63 Tampilan game mengenal pakaian adat.....	102
Gambar 4.64 Nama dan deskripsi pakaian adat	103
Gambar 4.65 Tampilan game kuis.....	104

INTISARI

Indonesia adalah negara kepulauan terbesar di dunia dengan kurang lebih 13.487 pulau, oleh karena itu Indonesia disebut dengan Nusantara. Banyaknya pulau-pulau di Indonesia membuat Indonesia memiliki banyak kebudayaan pada tiap-tiap daerahnya. Kebudayaan ini yang membentuk Indonesia menjadi salah satu negara dengan kebudayaan terbanyak seperti suku bangsa, pakaian adat, alat musik, bahasa daerah, lagu daerah, makanan, tarian, objek wisata dan yang lainnya.

Begitu banyaknya kebudayaan Indonesia sehingga membuat beberapa kali negara tetangga mengklaim kebudayaan Indonesia menjadi kebudayaan negara tetangga tersebut. Kurangnya kepedulian masyarakat terhadap kebudayaan Indonesia jika terus dibiarkan maka kebudayaan asli Indonesia akan habis dan lambat laun akan ditinggalkan dan dilupakan oleh penerus bangsa. Para penerus bangsa terutama anak-anak adalah masa depan negara, dan sebab itu juga maka memperkenalkan kebudayaan seperti pakaian adat dan alat musik daerah pada anak-anak adalah salah satu cara untuk mempertahankan kebudayaan Indonesia yang beraneka ragam. Memperkenalkan kebudayaan Indonesia kepada anak-anak dapat dilakukan dengan membaca buku, namun anak-anak mengalami kendala jika harus membaca buku seperti cepat bosan dan lebih memilih bermain game.

Atas dasar itulah penulis berusaha untuk memecahkan permasalahan di atas dengan memberikan solusi untuk membantu dalam mengenal kebudayaan Indonesia khususnya dalam hal pakaian adat dan alat musik tradisional. Dengan game edukasi tentang pakaian adat dan alat musik tradisional "Nusantara" ini, diharapkan anak-anak dapat lebih mengenal kebudayaan Indonesia khususnya pakaian adat dan alat musik, sambil bermain dan tidak mengalami kejenuhan karena disertai dengan gambar, animasi dan suara.

Kata Kunci : Game Edukasi , Nusantara , pakaian Adat , Alat Musik Tradisional

ABSTRACT

Indonesia is the largest archipelago in the world with 13,487 islands, Indonesia is there fore called the Nusantara. The number of islands in Indonesia, making Indonesia has a lot of culture in each region. These cultures that make up Indonesia has one of the highest culture such as traditional costumes, musical instruments, local language, songs, food, dance, and other attractions.

So many cultures that make Indonesia a few times Indonesia's neighbors claim culture into the culture of the neighboring country. Lack of awareness of the culture of Indonesia masyarakat if left unchecked then the cultures of Indonesia will be exhausted and will eventually be abandoned and forgotten by the nation. The successor to the nation, especially the children are the future of the country, and therefore also the introduced culture as traditional clothes and musical instruments in the area of children is one way to maintain Indonesia's diverse culture. Introducing Indonesian culture to children can be done by reading books, but children encounter problems if you have to read the book as quickly bored and prefer to play the game.

Based on that, the authors attempted to solve the above problems by providing solutions to assist in identifying Indonesian culture particularly in traditional costumes and traditional musical instruments. With educational game about the traditional dress and traditional instruments "Nusantara", the children are expected to know more about the culture of Indonesia especially traditional costumes and musical instruments, while playing and do not experience bored because accompanied with images, animations and sounds.

Keywords : Game Education, Archipelago, traditional clothes , Traditional Musical Instruments