

**MEMBANGUN APLIKASI GAME PERANG GATOT KACA MELAWAN  
PENJAJAH GUNA MENINGKATKAN RASA NASIONALISME DAN  
KEBUDAYAAN BANGSA**

**TUGAS AKHIR**



disusun oleh

**Arditya Tri Harsono** 07.02.6890

**Limadza Bayu Adam** 07.02.6906

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2012**

**MEMBANGUN APLIKASI GAME PERANG GATOT KACA MELAWAN  
PENJAJAH GUNA MENINGKATKAN RASA NASIONALISME DAN  
KEBUDAYAAN BANGSA**

**Tugas Akhir**

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya  
pada jenjang Diploma III jurusan Manajemen Informatika



disusun oleh

**Arditya Tri Harsono**

**07.02.6890**

**Limadza Bayu Adam**

**07.02.6906**

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

## **PERSETUJUAN**

### **TUGAS AKHIR**

**MEMBANGUN APLIKASI GAME PERANG GATOT KACA  
MELAWAN PENJAJAH GUNA MENINGKATKAN RASA  
NASIONALISME DAN KEBUDAYAAN BANGSA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Arditya Tri Harsono** 07.02.6890

**Limadza Bayu Adam** 07.02.6906

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir  
pada tanggal 1 Mei 2012

**Dosen Pembimbing**

**Dhani Ariatmanto, M.Kom**  
NIK. 190302197

## **PENGESAHAN**

## **TUGAS AKHIR**

### **MEMBANGUN APLIKASI GAME PERANG GATOT KACA MELAWAN PENJAJAH GUNA MENINGKATKAN RASA NASIONALISME DAN KEBUDAYAAN BANGSA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Arditya Tri Harsono** 07.02.6890

**Limadza Bayu Adam** 07.02.6906

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 8 Juni 2012

#### **Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Sudarmawan, S.T., M.T**  
**NIK. 190302035**

\_\_\_\_\_

**Heri Sismoro, S.Kom., M.Kom.**  
**NIK. 190302057**

\_\_\_\_\_

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 8 Juni 2012

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

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

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Limadza Bayu Adam

NIM : 07.02.6906

Jurusan : Manajemen Informatika

Jenjang : D3 - MI

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tugas akhir yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan data, tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri

Apabila saya terbukti di kemudian hari atau dapat dibuktikan bahwa tugas akhir ini merupakan hasil jiplakan, maka saya menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Yogyakarta, 08 juni 2012

Yang Membuat pernyataan

Limadza Bayu Adam

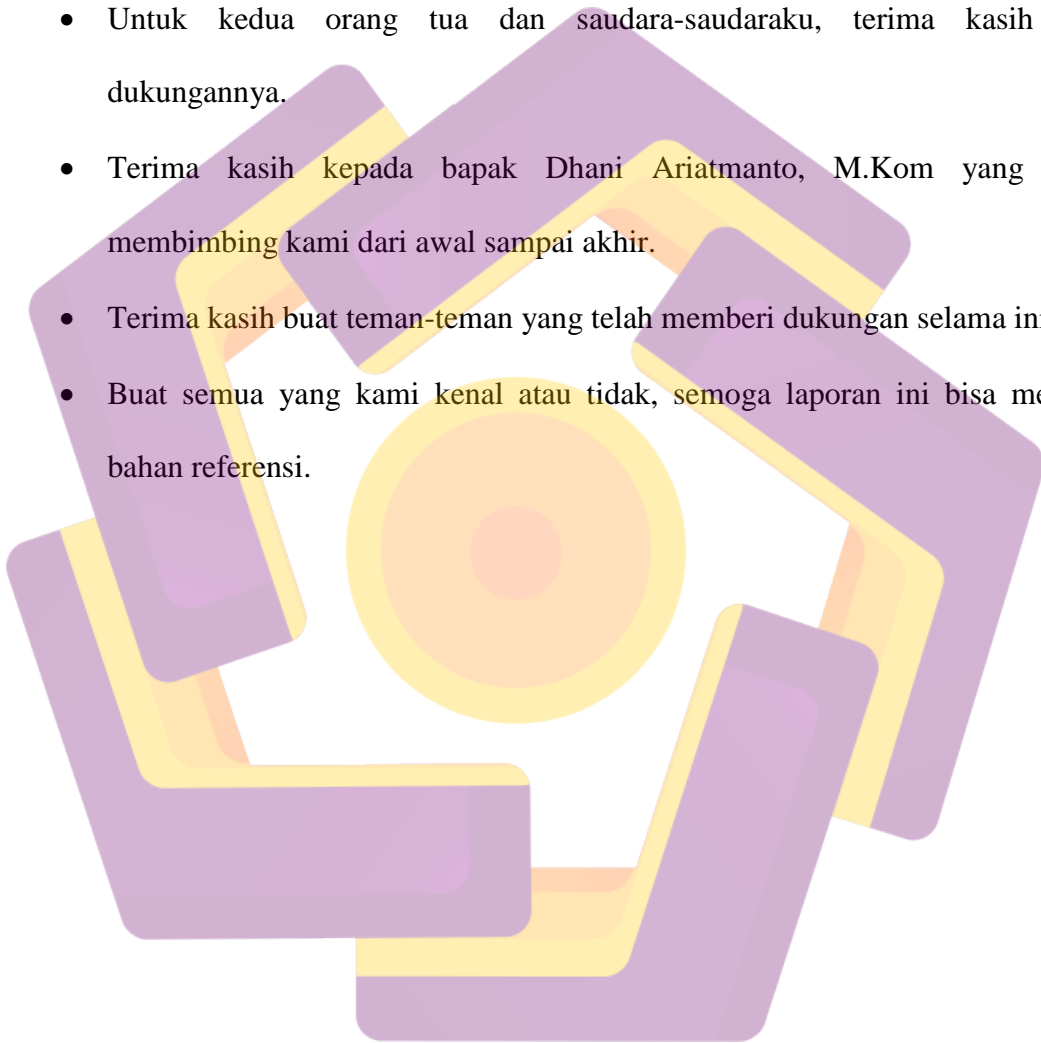
NIM. 07.02.6906

## MOTTO

- Malas adalah musuh terbesar bagi diri kita, jangan jadikan malas sebagai teman bagi hidup kita.
- Tidak ada yang tidak mungkin di dunia ini apabila kita mencoba, berusaha dan berdoa.
- Rahasia utama bagi keberhasilan karir dalam bidang apapun, adalah menemukan orang-orang yang lebih terbuka bagi ide dan rencana anda.
- Seseorang disebut kuat bukan karena badannya kuat, tetapi karena hati anda yang sedang dikecilkan dan bersedih itu, tetap bertahan dan menyabarkan diri.
- Keberuntungan tidak setia kepada kita, kecuali kita setia kepada perilaku yang memberuntungkan.
- Perubahan memang tak menjamin perbaikan, tapi tidak ada perbaikan dicapai tanpa perubahan.

## PERSEMBAHAN

- Allah SWT hanya kepadaMu-lah kami bersyukur dan bersujud.
- Untuk kedua orang tua dan saudara-saudaraku, terima kasih atas dukungannya.
- Terima kasih kepada bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom yang telah membimbing kami dari awal sampai akhir.
- Terima kasih buat teman-teman yang telah memberi dukungan selama ini.
- Buat semua yang kami kenal atau tidak, semoga laporan ini bisa menjadi bahan referensi.



## KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb.

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, taufik dan hidayahnya, sehingga kami dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan judul “*MEMBANGUN APLIKASI GAME PERANG GATOT KACA MELAWAN PENJAJAH GUNA MENINGKATKAN RASA NASIONALISME DAN KEBUDAYAAN BANGSA*” yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi Diploma 3 dalam bidang Manajemen Informatika di STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.

Kami menyadari sepenuhnya bahwa penulisan tugas akhir jauh dari sempurna, oleh sebab itu kami mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun guna membantu tugas akhir ini, sehingga mendekati dari kesempurnaan dan dapat bermanfaat bagi kami serta pihak-pihak yang membutuhkan.

Pada kesempatan ini kami menyampaikan terima kasih kepada:

- a. Allah SWT atas semua nikmat dan berkah yang diberikan kepada kami.
- b. Orang tua yang telah memberikan dukungan doa, semangat maupun motivasi
- c. Bapak Prof. Dr. Mohammad Suyanto, M.M., selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
- d. Ibu Krisnawati, M.Kom Selaku ketua jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
- e. Bapak Dhani Ariatmanto, M. Kom selaku dosen pembimbing Tugas Akhir.



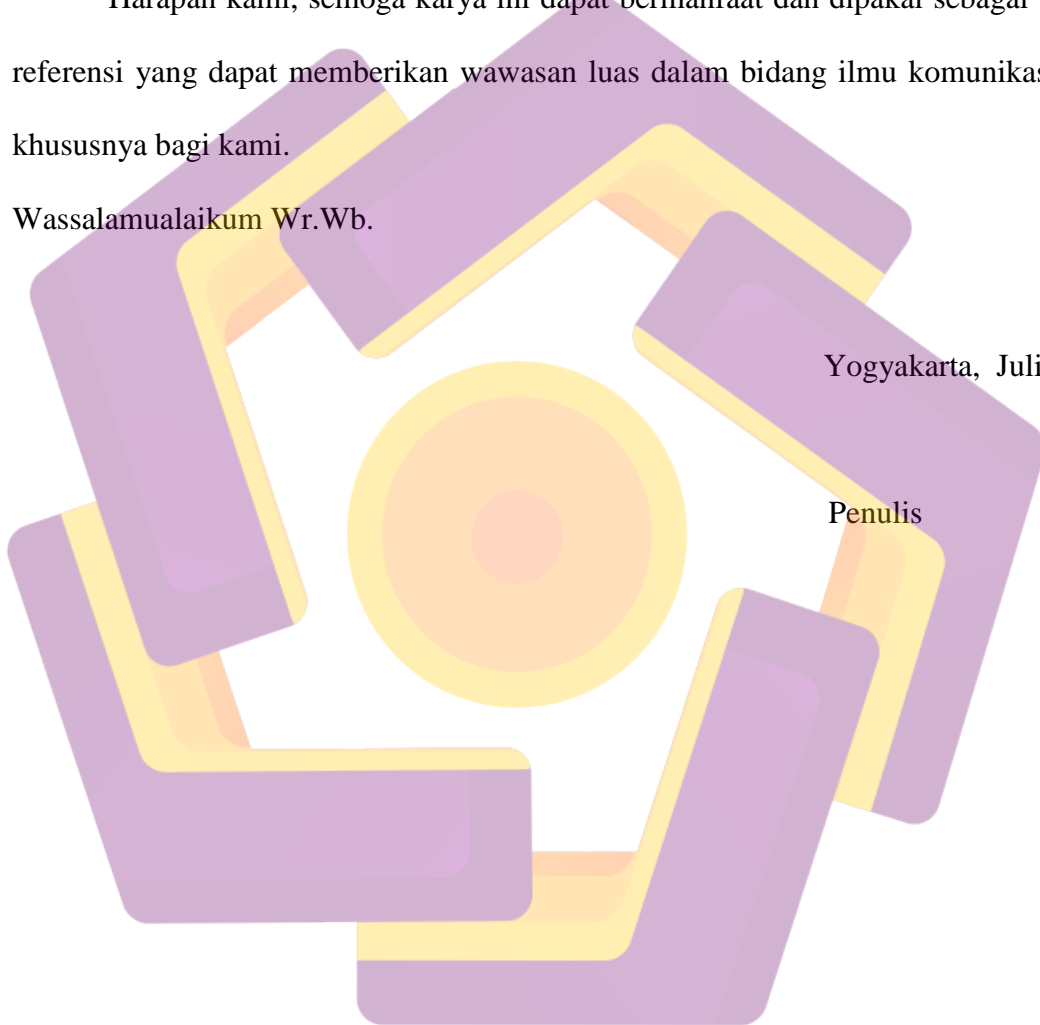
- f. Segenap dosen Amikom, terima kasih atas kerjasama dan dukungan yang diberikan baik secara langsung maupun tidak langsung.
- g. Dan semua pihak yang telah membantu dalam meyelesaikan tugas ini.

Harapan kami, semoga karya ini dapat bermanfaat dan dipakai sebagai bahan referensi yang dapat memberikan wawasan luas dalam bidang ilmu komunikasi dan khususnya bagi kami.

Wassalamualaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, Juli 2011

Penulis



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>MOTTO</b> .....	ii
<b>PERSEMBAHAN.</b> .....	iii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iv
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	x
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xi
<b>INTISARI</b> .....	xii
<b>ABSTRACT</b> .....	xiii
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Perumusan Masalah .....	2
1.3. Batasan Masalah .....	3
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> .....	7
2.1. Pengertian Game .....	7
2.2. Sekilas Tentang Sejarah Perkembangan Game .....	7

2.3. Jenis-jenis Game .....	8
2.4. Tahap-tahap Pembuatan Game .....	12
2.5. Software yang Digunakan .....	12
2.5.1. Adobe Flash CS5 .....	13
2.5.2. Adobe Soundbooth CS3 .....	16
<b>BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME .....</b>	<b>18</b>
3.1. Analisa .....	18
3.1.1. Analisa Permasalahan .....	18
3.1.2. Analisa Kebutuhan Hardware .....	18
3.1.3. Analisa Kebutuhan Sistem dan Software .....	19
3.2. Alur Proses Sistem (Flowchart) .....	19
3.3. Membuat Rancangan Desain Untuk Aplikasi Multimedia .....	21
3.3.1. Rancangan Start Game .....	21
3.3.2. Rancang Opening Game.....	22
3.3.3. Rancangan Menu Awal Game.....	22
3.3.4. Rancangan Tampilan Main Pada Game.....	23
3.3.5. Rancangan Pada Tampilan Petunjuk .....	24
3.3.6. Rancangan Pada Score Akhir Game .....	25
3.4. Proses Pembuatan Karakter Pada Game .....	26

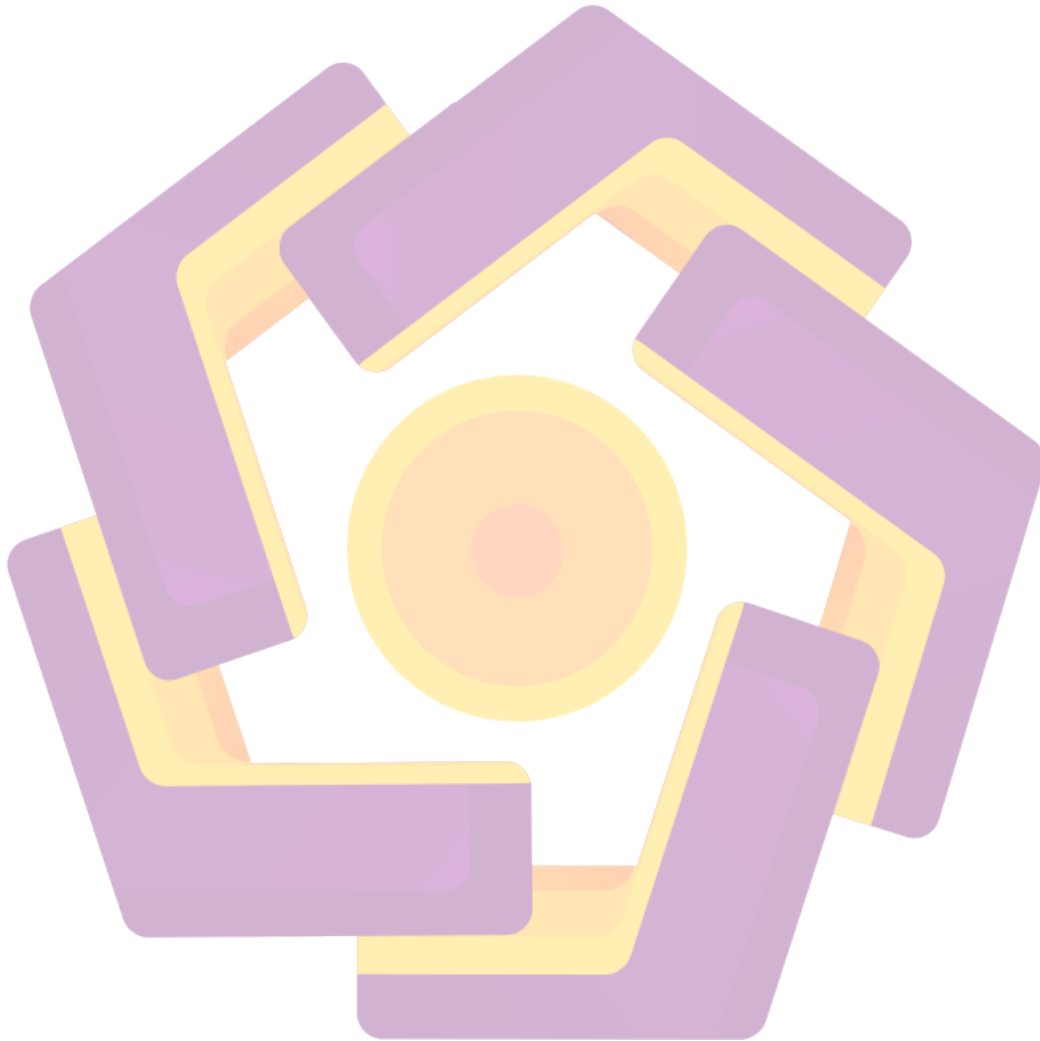
<b>BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>31</b>
4.1. Lingkungan Implementasi .....	31
4.1.1. Perangkat Keras .....	31
4.1.2. Perangkat Lunak .....	31
4.2. Mengelola Suara Menggunakan Adobe Soundbooth CS3 .....	31
4.3. Aplikasi Menggunakan Adobe Flash CS5 .....	35
4.4. Penerapan Aplikasi Game Gatot Kaca .....	41
4.5. Pembahasan Game .....	42
4.5.1. Persiapan Aset .....	42
4.5.2. Tampilan Game .....	45
4.6. Keterangan Permainan Game .....	50
4.7. Uji Coba .....	50
4.7.1. Beta Testing .....	51
4.7.2. White Box Testing .....	52
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>54</b>
5.1. Kesimpulan .....	54
5.2. Saran .....	54

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Pengetesan Beta Testing .....	51
Tabel 4.2. Pengetesan White Box Testing .....	52



## TABEL GAMBAR

Gambar 2.1. Tampilan Program Adobe Flash CS5 .....	14
Gambar 2.2. Panel Actions .....	15
Gambar 2.3. Tampilan Awal Adobe Soundbooth CS3 .....	16
Gambar 3.1. Flowchart Menu Utama Game .....	20
Gambar 3.2. Start Game .....	21
Gambar 3.3. Opening Game .....	22
Gambar 3.4. Menu Awal Game .....	23
Gambar 3.5. Tampilan Main Game .....	24
Gambar 3.6. Tampilan Petunjuk .....	25
Gambar 3.7. Skor Akhir Game .....	26
Gambar 3.8. Gatot Kaca .....	27
Gambar 3.9. Pesawat Kecil dan Bos Besar .....	28
Gambar 3.10. Senjata Gatot Kaca .....	29
Gambar 3.11. Senjata Pesawat .....	29
Gambar 3.12. Gunung Wayang .....	30
Gambar 3.13. Awan dan Pemandangan .....	30
Gambar 4.1. Tampilan Adobe Soundbooth CS3 .....	32
Gambar 4.2. Menu Record .....	32
Gambar 4.3. Grafik Hasil Record Suara .....	33
Gambar 4.4. Menu Open .....	33
Gambar 4.5. Edit Suara .....	34

Gambar 4.6. Menu Save File .....	34
Gambar 4.7. Tampilan Awal Adobe Flash CS5.....	35
Gambar 4.8. Lembar Kerja Adobe Flash CS5 .....	36
Gambar 4.9. Tampilan Menu Open Adobe Flash CS5 .....	36
Gambar 4.10. Memasukkan File ke Dalam Stage .....	37
Gambar 4.11. Membuat Tombol Adobe Flash CS5 .....	38
Gambar 4.12. Jendela Timeline Adobe Flash CS5 .....	39
Gambar 4.13. Publish Setting .....	41
Gambar 4.14. Senjata Gatot Kaca .....	42
Gambar 4.15. Gatot Kaca .....	42
Gambar 4.16. Musuh .....	43
Gambar 4.17. Senjata Musuh .....	43
Gambar 4.18. Awan dan Pemandangan .....	44
Gambar 4.19. Gunung Wayang .....	44
Gambar 4.20. Susunan Layer dan Frame .....	45
Gambar 4.21. Start Game .....	46
Gambar 4.22. Opening Game .....	46
Gambar 4.23. Frame Menu Awal Game .....	47
Gambar 4.24. Frame Tampilan Petunjuk .....	48
Gambar 4.25. Tampilan Frame Permainan .....	49
Gambar 4.26. Frame Akhir Permainan .....	50

## INTISARI

Saat ini yang namanya game sudah merasuki jiwa anak bangsa. Lihat saja rental play station dan warnet-warnet yang menawarkan game online bertebaran ke kampung-kampung, bahkan daerah-daerah terpencil. Banyak game-game dari luar yang masuk ke negeri kita dan banyak pula game buatan negeri kita sendiri yang tidak mendidik.

Untuk mengatasi masalah tersebut, saya akan membuat game yang mengangkat salah satu kebudayaan bangsa dengan judul “GATOT KACA MELAWAN PENJAJAH”. Tujuan dari pembuatan game ini yaitu untuk memperkenalkan pada masyarakat luas tentang sosok gatot kaca.

Akhir-akhir ini banyak budaya kita yang secara langsung atau tidak langsung telah diambil oleh negara lain, hal ini menandakan berkurangnya kepedulian terhadap kelangsungan budaya sendiri. Berhubungan dengan masalah tersebut, maka Tugas Akhir yang akan penulis buat bertujuan untuk meningkatkan rasa nasionalisme dan mengenalkan budaya pada masyarakat luas.

**Kata Kunci :** Game, budaya, masyarakat



## **ABSTRACT**

*Currently the name game has pervaded the soul of the nation. Just look at the play station rental and cafe-cafe that offers online games scattered villages, even remote areas. Many of these games from the outside coming into our country and many games made our own country that does not educate.*

*To overcome this problem, I'll make a game that elevates one nation's culture with the title "GATOT GLASS AGAINST THE RULERS". The purpose of the making of this game is to introduce the public about gatot glass figure.*

*Lately a lot of our culture that directly or indirectly have been taken by other countries, this signifies a lack of concern for the continuity of their own culture. Dealing with problems, a final project that will make the author aims to increase the sense of nationalism and cultural introduction to the wider community.*

**Keywords:** *Game, culture, public*