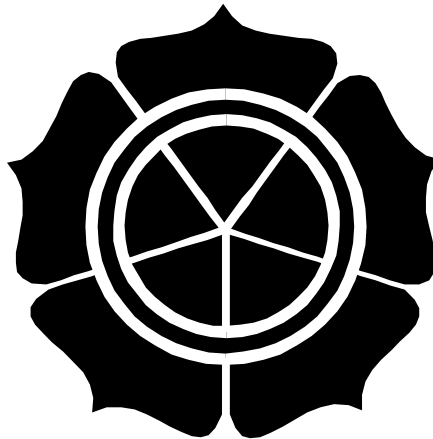


**PEMBUATAN GAME EDUKASI Z-LION MENGGUNAKAN  
MACROMEDIA DIRECTOR MX 2004**

**Skripsi**



Disusun Oleh :

**Ade Pomianto**

**07.12.2228**

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

**AMIKOM**

**YOGYAKARTA**

**2011**

**PEMBUATAN GAME Z-LION MENGGUNAKAN MACROMEDIA  
DIRECTOR MX 2004**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Sarjana  
pada jenjang Strata I Jurusan Sistem Informasi



Disusun oleh :

**Ade Pomianto**

**07.12.2228**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2011**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**Pembuatan Game Edukasi Z-Lion Menggunakan Macromedia Director MX 2004**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ade Pomianto**

**07.12.2228**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

Pada tanggal 09 Mei 2011

Dosen Pembimbing,

  
**Hanif Al Fatta, M.Kom**

**190302096**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**Pembuatan Game Edukasi Z-Lion Menggunakan Macromedia Director MX 2004**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ade Pomianto**

**07.12.2228**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal 03 Mei 2011

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Hanif Al Fatta, M.Kom**

**NIK. 190302096**

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

**NIK.190302125**

**Heri Sismoro, M.Kom**

**NIK.190302057**

**Tanda Tangan**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar sarjana Komputer  
Tanggal 09 Mei 2011

**KETUA STM IK AMIKOM YOGYAKARTA**



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

**NIK. 190302001**

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangandibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam tugas skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis disuatu Instansi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan kami 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, 09 Mei 2011

**Ade Pomianto**

**07.12.2228**

\_\_\_\_\_

# بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

## Halaman Motto

- ❖ *Keberhasilan adalah buah hasil dari Kemauan dan kerja keras*
- ❖ *Malas salah satu kunci menuju kegagalan yang tertunda*
- ❖ *Semangati hidupmu dengan Doa & usaha dan yakinkan dalam dirimu bahwa kau pasti bisa lakukan apa yang orang lain lakukan*
- ❖ *Capai tujuanmu dengan usahamu yang telah kau bangun dari sekarang*
- ❖ *Jangan pernah mengeluh karna kegagalan sebab keluhanmu takkan bisa merubahmu jadi orang yang berhasil*
- ❖ *Jadikan pengalaman hidupmu untuk menanta arah masa depanmu*

By : Zexlion

تَقَاتِلْ لِلَّهِ حَتَّى تَمُوتَ

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

## PERSEMBAHAN

- ❖ Allah SWT yang telah memberikan Kesehatan, kemauan dan segalanya hingga aku bisa menjadi lebih baik juga dapat menyelesaikan Skripsi ini.
- ❖ Kedua Orang tua yang telah memberikanku semangat, cinta, kasih sayang dan selalu mengiringiku dengan doa, dukungan moral, dan material yang tak ternilai harganya.
- ❖ Masku Rakga Kristiyas yang selalu menyemangatiku dan selalu memberikan contoh yang baik yang selalu bisa aku jadikan teladan.
- ❖ My Dear ( Just Nana ) yang selalu ada menemaniku juga memberikan semangat serta perhatiannya untukku.
- ❖ Teman-teman semuanya yang telah membantu dan memberikan dorongan dan dukungan...trims all..

“ LOVE U JOGJA, THANK'S ALL.... “

تَقَاتِلْ لِلَّهِ مَاتًا وَمِنْكُمْ

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia yang diberikan, serta sholawat dan salam kami ucapkan kepada Nabi Muhammad SAW, sehingga kami dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan judul "PEMBUATAN GAME EDUKASI Z-LION MENGGUNAKAN MACROMEDIA DIRECTOR MX 2004"

Penyusunan skripsi ini merupakan syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata I jurusan Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta. Penyelesaian Skripsi ini juga tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini kami ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Drs. M. Suyanto, MM selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku Ketua jurusan Strata I Sistem informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah membantu saya dalam penyusunan Skripsi ini.
4. Seluruh staff dan karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta
5. Kedua orang tua beserta keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan moril serta materil juga doa, tanpa itu kami tidak ada apa-apanya.



6. Dan semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu di lembar ini.

Saya menyadari sepenuhnya bahwa penulisan laporan ini masih memiliki banyak kekurangan. Kritik dan saran yang bersifat membangun sangat saya harapkan agar kedepannya menjadi lebih baik lagi dan semoga laporan ini dapat menambah wawasan serta pengetahuan bagi para pembaca pada umumnya dan penulis pada khususnya.

Yogyakarta, 07 Mei 2011

Penyusun

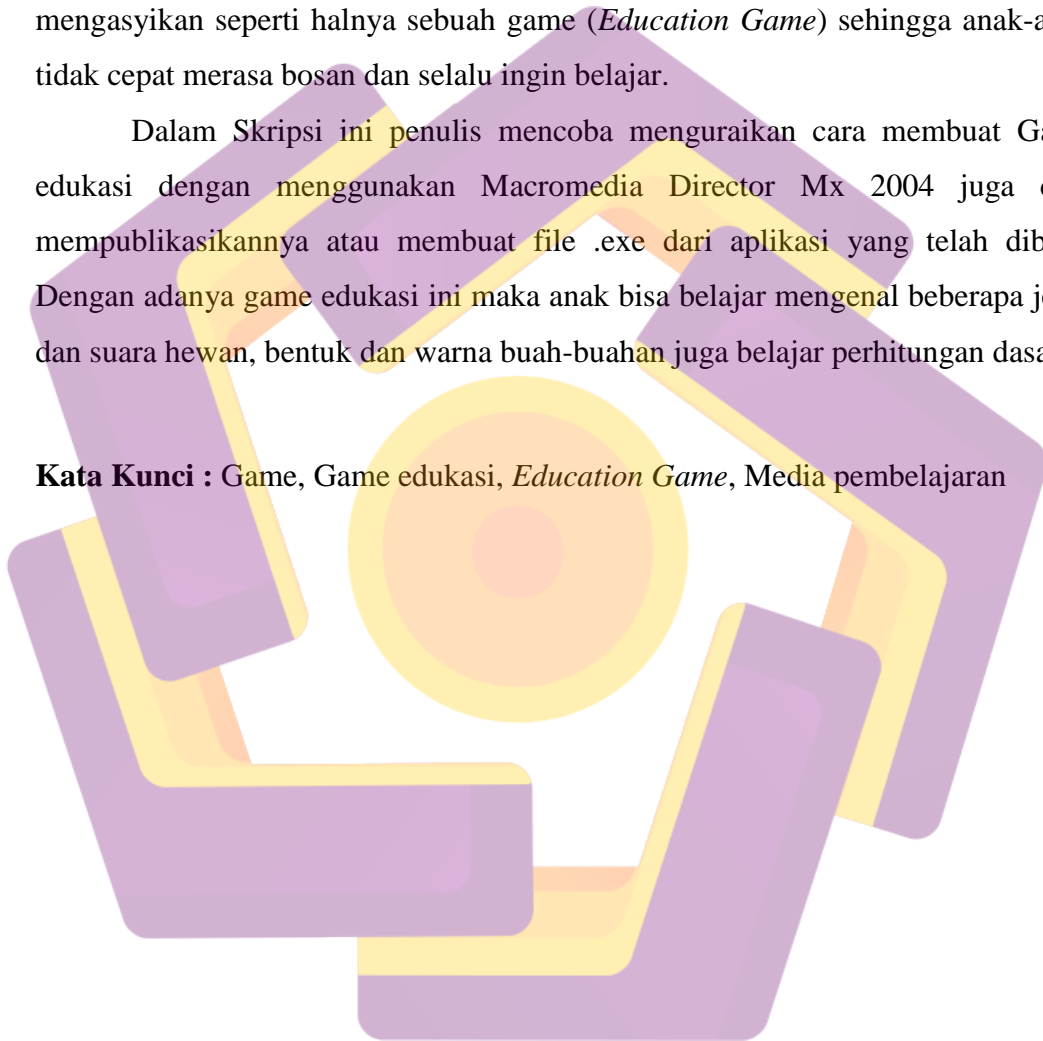


## Intisari

Belajar adalah sesuatu yang sangat penting untuk mengetahui segala hal, baik itu yang umum ataupun yang bersifat personal. Untuk menimbulkan keinginan belajar itulah hal yang cukup sulit khususnya pada kalangan anak-anak usia 5 tahun – 11 tahun. Oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran yang mengasyikan seperti halnya sebuah game (*Education Game*) sehingga anak-anak tidak cepat merasa bosan dan selalu ingin belajar.

Dalam Skripsi ini penulis mencoba menguraikan cara membuat Game edukasi dengan menggunakan Macromedia Director Mx 2004 juga cara mempublikasikannya atau membuat file .exe dari aplikasi yang telah dibuat. Dengan adanya game edukasi ini maka anak bisa belajar mengenal beberapa jenis dan suara hewan, bentuk dan warna buah-buahan juga belajar perhitungan dasar.

**Kata Kunci :** Game, Game edukasi, *Education Game*, Media pembelajaran

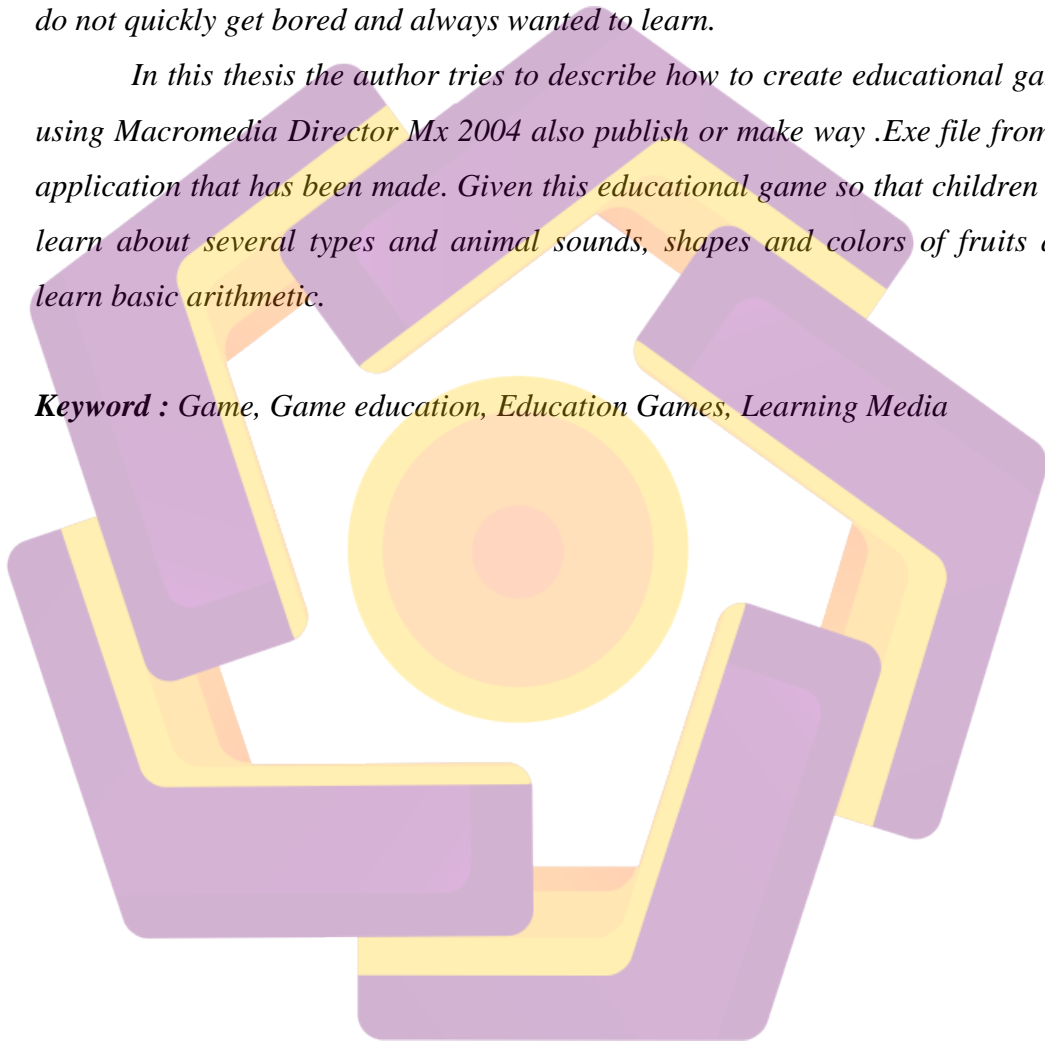


## **Abstract**

*Learning is something very important to know all things, whether it is public or that are personal. To create a desire to learn that it is quite difficult especially in young children aged 5 years – 11 years. Therefore, it needs an exciting learning media as well as a game (Education Game) so that the children do not quickly get bored and always wanted to learn.*

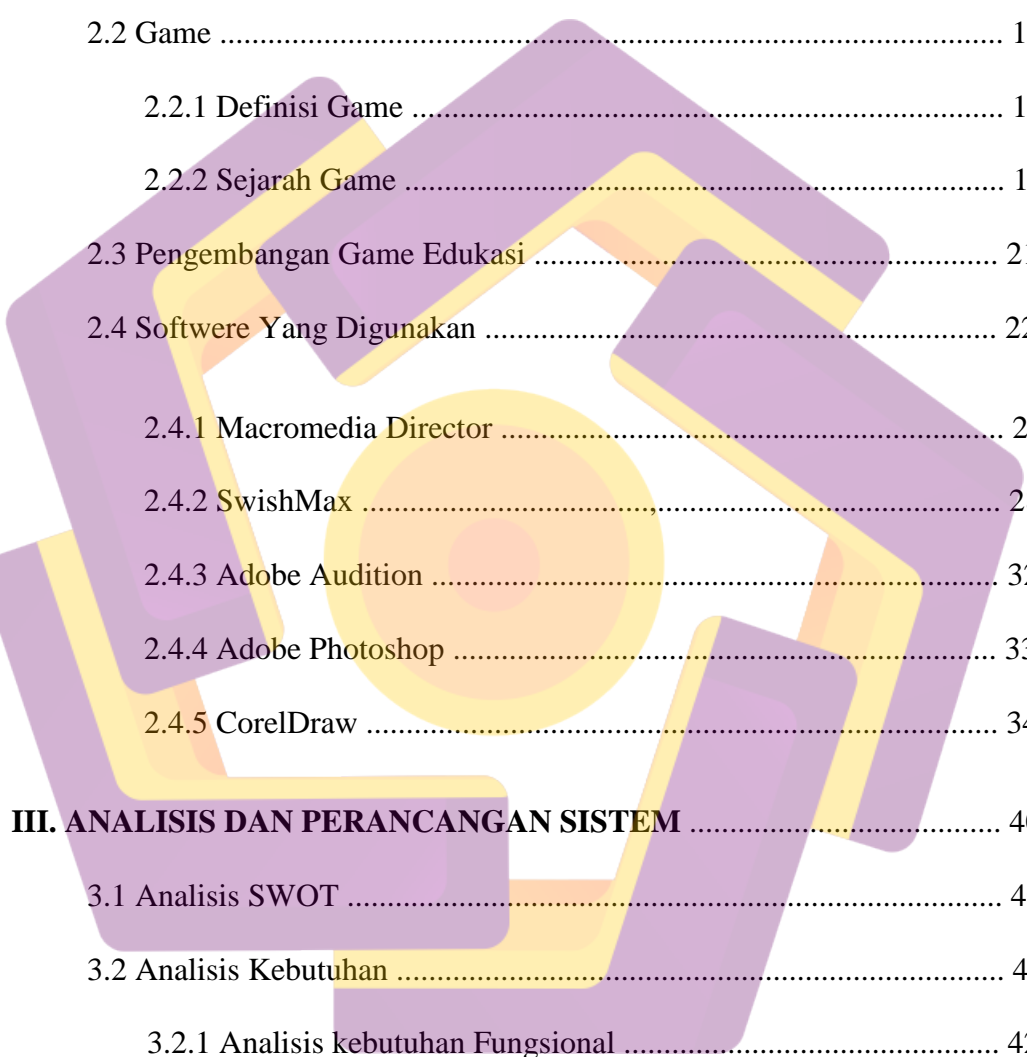
*In this thesis the author tries to describe how to create educational games using Macromedia Director Mx 2004 also publish or make way .Exe file from an application that has been made. Given this educational game so that children can learn about several types and animal sounds, shapes and colors of fruits also learn basic arithmetic.*

**Keyword :** *Game, Game education, Education Games, Learning Media*



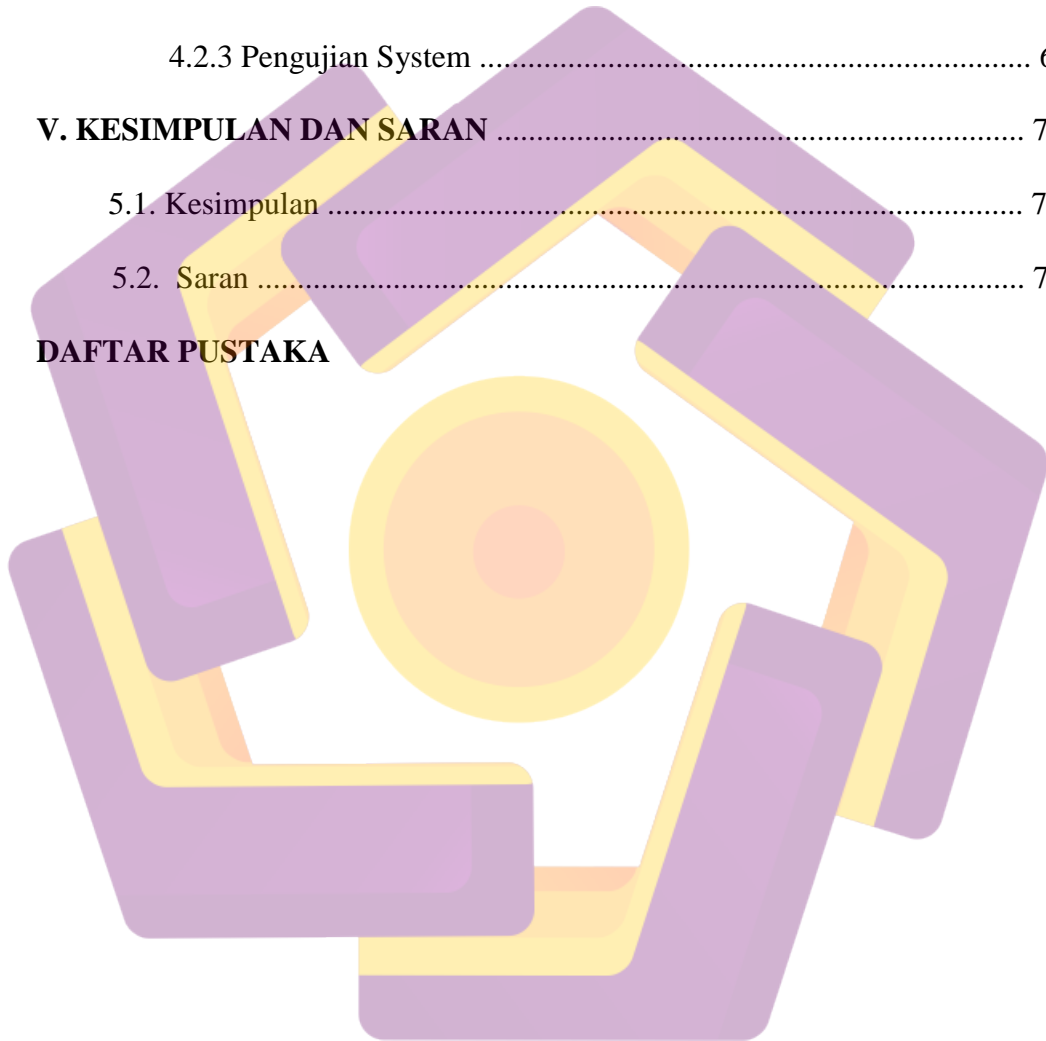
## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>INTISARI .....</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xv</b>
<b>I. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.4.1. Tujuan Internal .....	3
1.4.2. Tujuan Eksternal .....	3
1.5 Metodologi Penelitian .....	5
1.6 Sistematika Penulisan .....	6
<b>II. LANDASAN TEORI .....</b>	<b>7</b>



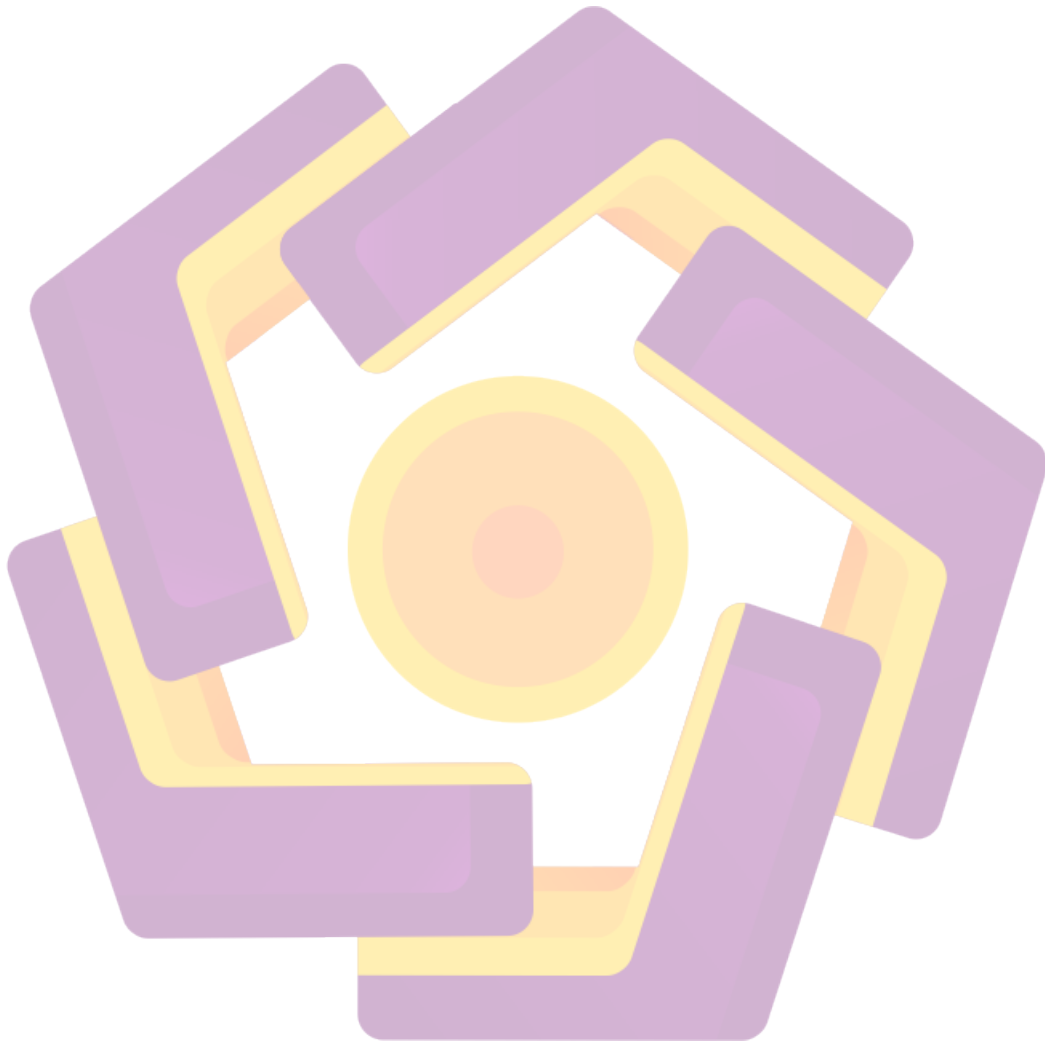
2.1 Multimedia .....	7
2.1.1 Definisi Multimedia .....	7
2.1.2 Sejarah Multimedia .....	8
2.1.3 Komponen Multimedia .....	10
2.2 Game .....	17
2.2.1 Definisi Game .....	17
2.2.2 Sejarah Game .....	18
2.3 Pengembangan Game Edukasi .....	21
2.4 Software Yang Digunakan .....	22
2.4.1 Macromedia Director .....	22
2.4.2 SwishMax .....	28
2.4.3 Adobe Audition .....	32
2.4.4 Adobe Photoshop .....	33
2.4.5 CorelDraw .....	34
<b>III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....</b>	<b>40</b>
3.1 Analisis SWOT .....	40
3.2 Analisis Kebutuhan .....	42
3.2.1 Analisis kebutuhan Fungsional .....	42
3.2.2 Analisis kebutuhan Nonfungsional .....	42
3.3 Perancangan System .....	43
3.3.1 Merancang Konsep .....	43
3.3.2 Merancang Naskah .....	44
3.3.3 Merancang Grafik .....	45

<b>IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN</b> .....	51
4.1 Pengertian Implementasi .....	51
4.2 Kegiatan Implementasi .....	51
4.2.1 Implementasi Rancangan Sistem .....	51
4.2.2 Manual Program .....	64
4.2.3 Pengujian System .....	67
<b>V. KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	70
5.1. Kesimpulan .....	70
5.2. Saran .....	70
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	



## DAFTAR TABEL

Table 4.1 Tabel Pengujian pemakai terhadap Game Z-Lion .....	68
--	----



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Komponen Multimedia .....	8
Gambar 2.2 Perkembangan Multimedia selaras dengan perkembangan .....	9
Gambar 2.3 Alur manipulasi graphics dalam pengembangan aplikasi .....	11
Gambar 2.4 antarmuka Director MX 2004 .....	24
Gambar 2.5 Score .....	26
Gambar 2.6 Antar muka SwishMax .....	29
Gambar 2.7 Timeline&frame .....	31
Gambar 2.7 Timeline&frame .....	33
Gambar 2.9 Antarmuka adobe Photoshop .....	34
Gambar 2.10 Toolbox Adobe Photoshop .....	35
Gambar 2.11 Antarmuka Coreldraw .....	36
Gambar 2.12 toolbox pada Coreldraw .....	37
Gambar 3.1 Analisis Swot .....	40
Gambar 3.2 Struktur Aplikasi Game Z-Lion .....	44
Gambar 3.3 Desain halaman Menu Utama .....	46
Gambar 3.3 Desain halaman Menu Petunjuk .....	47
Gambar 3.4 Desain halaman Menu Game .....	48
Gambar 3.6 Desain halaman Menu Credits .....	49
Gambar 4.1 Tampilan awal Menu utama .....	52
Gambar 4.2 Cast Member .....	53
Gambar 4.3 Score .....	53



Gambar 4.4 Tampilan Menu utama yang telah selesai Diatur .....	54
Gambar 4.5 tahapan pengisian coding pada behavior Inspector .....	55
Gambar 4.6 Memberi efek bergerak pada tombol .....	56
Gambar 4.7 Lembar kerja awal Adobe Audition .....	57
Gambar 4.8 Halaman kerja Edit View .....	57
Gambar 4.9 Menyeleksi audio yang akan dipotong .....	58
Gambar 4.10 Tampilan halaman Game pengenalan suara hewan .....	59
Gambar 4.11 Tampilan Score Game pengenalan suara hewan .....	59
Gambar 4.11 Tampilan game pengenalan buah .....	61
Gambar 4.12 Tampilan Score Game Pengenalan buah .....	61
Gambar 4.13 Tampilan Game perhitungan .....	62
Gambar 4.14 Score Game perhitungan .....	62
Gambar 4.15 Tampilan Publish Setting .....	64
Gambar 4.16 Menu utama .....	65
Gambar 4.17 Halaman menu Petunjuk .....	65
Gambar 4.18 Halaman menu Credits .....	66
Gambar 4.19 Halaman menú Game .....	66