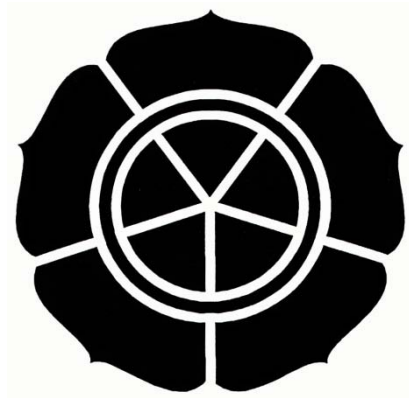


**PEMBUATAN GAME ANAK – ANAK KINDERGARTEN “ Seek and Seek “
BERBASIS FLASH**

SKRIPSI



disusun oleh

Reza Buyung Nalendra

07.12.2302

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

**PEMBUATAN GAME ANAK – ANAK KINDERGARTEN “ Seek and Seek “
BERBASIS FLASH**

Skripsi

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



disusun oleh

Reza Buyung Nalendra

07.12.2302

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN GAME ANAK – ANAK KINDERGARTEN “ Seek and Seek
“ BERBASIS FLASH**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

REZA BUYUNG NALENDRA

07.12.2302

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 6 Januari 2011

Dosen Pembimbing,


Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK.190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN GAME ANAK – ANAK KINDERGARTEN “ Seek and Seek
“ BERBASIS FLASH**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Reza Buyung Nalendra

07.12.2302

telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
pada tanggal 2 Mei 2011

Susunan Dewan Penguji

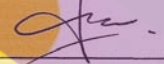
Nama Penguji

**Sudarmawan, MT.
NIK. 190302035**

**Drs. Bambang Sudaryatno, MM.
NIK. 190302029**

**Kusnawi, S.Kom, M.Eng.
NIK. 190302112**

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 30 Juli 2011

KEJURUSAN TEKNIK INFORMATIKA AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

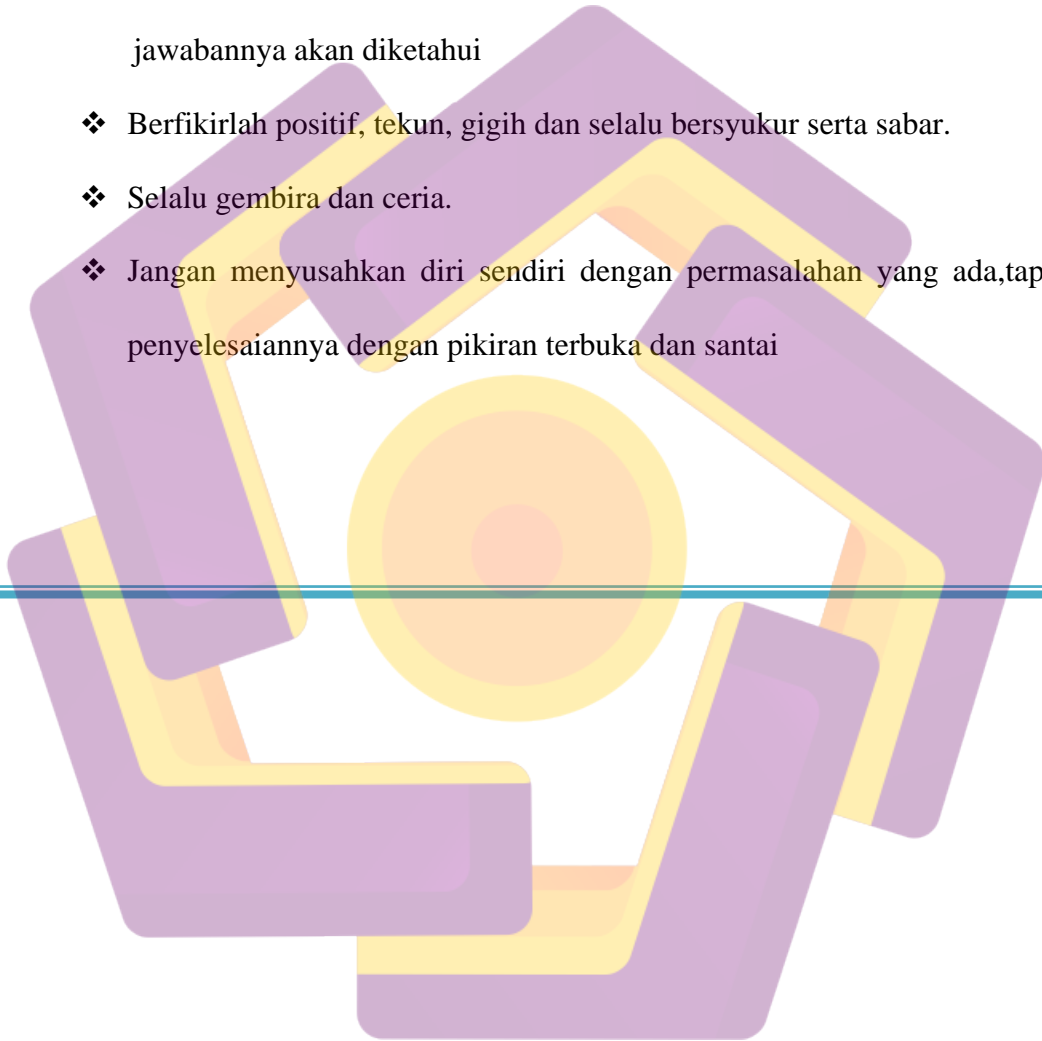
Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Instansi Pendidikan dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat 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, 29 April 2011

Reza Buyung Nalendra
07.12.2302

Halaman Motto

- ❖ Setiap ada kemauan, pasti ada jalan
- ❖ Janganlah takut untuk mencoba, saat dirimu mencoba, saat itulah jawabannya akan diketahui
- ❖ Berfikirlah positif, tekun, gigih dan selalu bersyukur serta sabar.
- ❖ Selalu gembira dan ceria.
- ❖ Jangan menyusahkan diri sendiri dengan permasalahan yang ada, tapi cari penyelesaiannya dengan pikiran terbuka dan santai



Halaman Persembahan

- ❖ Kepadamu ya Allah SWT kuantatkan puji syukur atas rahmat & hidayah yang diberikan kepada hamba ini sehingga hamba dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik. Sholawat serta salam bagi Nabi kami Muhammad SAW.
- ❖ Untuk kedua orang tuaku yang telah memberikan segalanya untukku. Engkau sangat berarti dalam setiap langkahku. Terima kasih atas pengorbanan yang selama ini engkau perjuangkan. Tanpa adanya pengorbanan itu aku tak akan seperti ini.
- ❖ Buat kedua adikku yang aku sayang, melihat kalian membuatku selalu ingin berusaha lebih dan lebih.
- ❖ Special thanks for Anestiya Fiddin Rosyada yang banyak membantu, memotivasi dan memberi dukungan serta doanya. Wawang, rizky, Heryudhanto, Wimpi, Ondy, Akbar, Galih, Dhimas yang selalu memberikan motivasi dan dukungan atas semangat serta doanya.

Buat anak S1-SI-D terima kasih atas semua bantuan serta dukungannya.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan kesehatan bagi penyusun sehingga dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul **“PEMBUATAN GAME ANAK-ANAK KINDERGARTEN “ Seek and Seek “ BERBASIS FLASH”**

Penyusunan skripsi ini adalah sebagai persyaratan kelulusan pada program Strata-1 Jurusan Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

Dalam penyusunan skripsi ini penyusun ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Prof.Dr.Mohammad Suyanto, MM. Selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan pada penulis untuk menimba ilmu di almamater tercinta ini.
2. Drs. Bambang Sudaryatno, MM. Selaku Ketua Jurusan SI Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
3. Hanif Al Fatta, M.Kom Selaku dosen pembimbing yang telah membantu, membimbing dan memberi motivasi pada penulis dalam penyusunan skripsi.

4. Semua dosen Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta yang telah memberikan ilmu kepada penulis selama mengikuti perkuliahan.
5. Semua pihak yang telah memberikan dukungan sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangannya, oleh sebab itu penulis mengharapkan masukan - masukan dan kritik yang membangun dari semua pihak untuk penyempurnaan dimasa yang akan datang.


Akhirnya, penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak dan bagi para pembaca.

Yogyakarta, 29 April 2011

Reza Buyung Nalendra

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 GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
HALAMAN INTISARI.....	xvii
HALAMAN <i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
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
1.6 Metode Penelitian.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Sejarah Video Game.....	8
2.2 Pengembangan Game.....	10
2.2.1 Pengertian Game.....	10

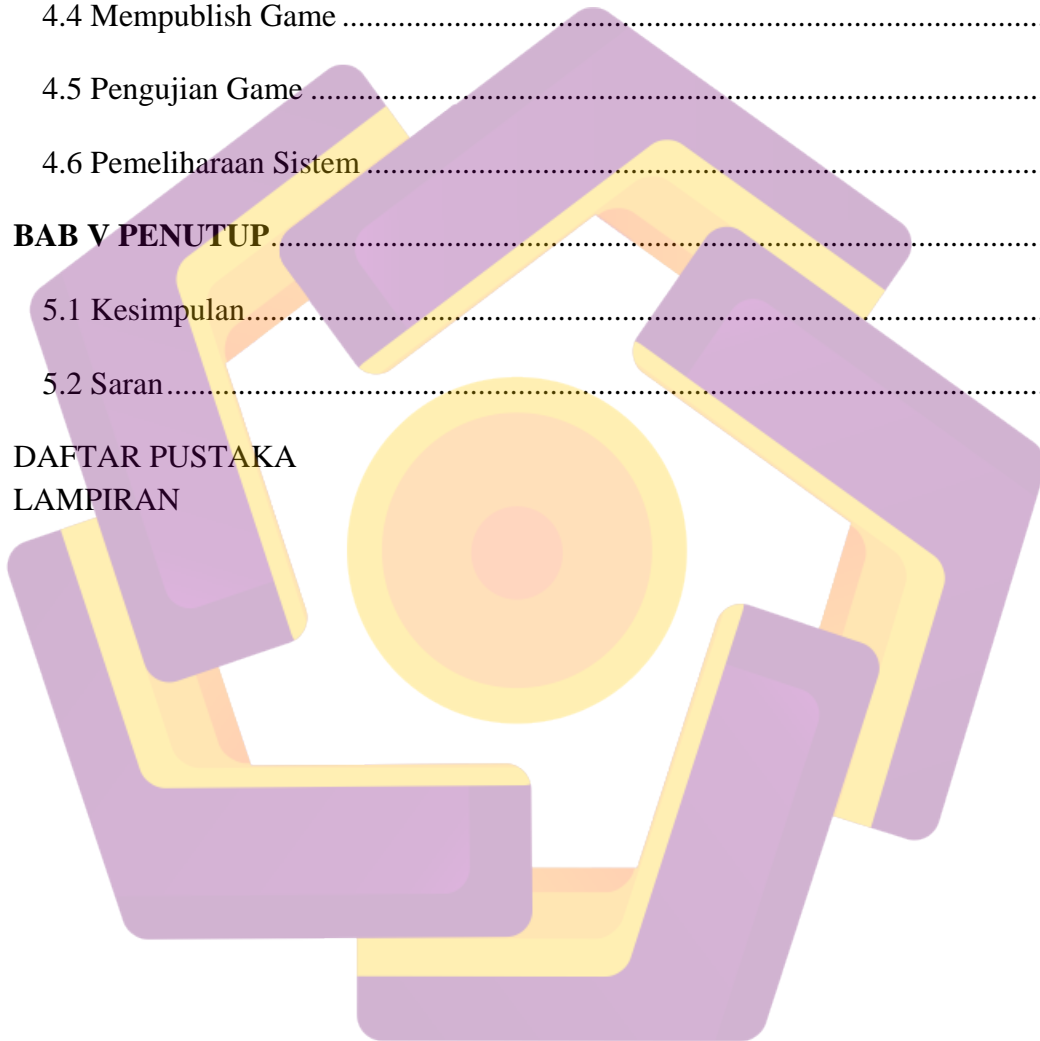


2.2.2 Elemen Penyusun Game.....	10
2.2.2.1 Jenis Game.....	10
2.2.2.2 Karakter dalam Game.....	14
2.2.2.3 Animasi.....	14
2.2.2.4 Musik.....	14
2.3 Tahap Produksi Game.....	15
2.3.1 Tahapan Pengembangan Game.....	15
2.3.1.1 Pra Produksi.....	15
2.3.1.2 Produksi.....	16
2.3.1.3 Testing.....	17
2.3.1.4 Penyelesaian.....	17
2.3.1.5 Pemeliharaan.....	17
2.3.1.6 Durasi.....	18
2.3.2 Tujuan Pembuatan Game.....	19
2.3.2.1 Entertainment.....	19
2.3.2.2 Expand skill.....	19
2.3.2.3 Education.....	19
2.3.2.4 Embed messages.....	20
2.4 Game Edukasi.....	20
2.4.1 Pengertian Game Edukasi.....	21
2.4.2 Kriteria Game Edukasi.....	21

2.5 Multimedia	23
2.5.1 Pengertian Multimedia	23
2.5.1.1 Kriteria Multimedia dalam Pembelajaran	23
2.5.1.2 Jenis Multimedia	24
2.5.1.3 Kelebihan Pembelajaran Menggunakan Multimedia	24
2.5.2 Hubungan Konsep Multimedia dengan Aplikasi Game Edukasi.	25
2.6 Materi Pembelajaran Bahasa Inggris	25
2.6.1 Vocabulary	25
2.6.2 Tingkatan Materi Pembelajaran Bahasa Inggris pada Anak	26
2.7 Perangkat Lunak yang Digunakan	27
2.7.1 Macromedia Flash 8	27
2.7.1.1 Konsep Dasar Flash	27
2.7.2 Corel Draw X3	30
2.7.3 Adobe Photoshop cs3	32
2.7.4 Adobe Audition 3	32
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	34
3.1 Mendefinisikan Ide	34
3.1.1 Menentukan Ide	34
3.2 Analisis Perancangan	35
3.2.1 Analisis SWOT	35
3.2.2 Analisis Kebutuhan Sistem	36

3.2.3 Analisis Kelayakan Teknologi	38
3.2.4 Analisis Manfaat.....	38
3.3 Perancangan Game	38
3.3.1 Merancang Konsep.....	38
3.3.2 Merancang Isi	39
3.3.3 Merancang Naskah	40
3.3.4 Arsitektur Game	41
3.3.5 Desain Game	42
3.3.5.1 Desain Karakter	42
3.3.5.2 Desain Tampilan Menu	43
3.3.6 <i>Special Effects</i> (efek – efek special)	49
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	51
4.1 Hasil Tampilan Game.....	51
4.1.1 Tampilan Utama	51
4.1.2 Tampilan Instruksi.....	52
4.1.3 Tampilan Game	53
4.1.4 Tampilan Feedback	54
4.1.5 Tampilan Ending	55
4.1.6 Tampilan Game Over	55
4.2 Pembuatan Animasi.....	56
4.2.1 Animasi Tampilan Menu Utama	56

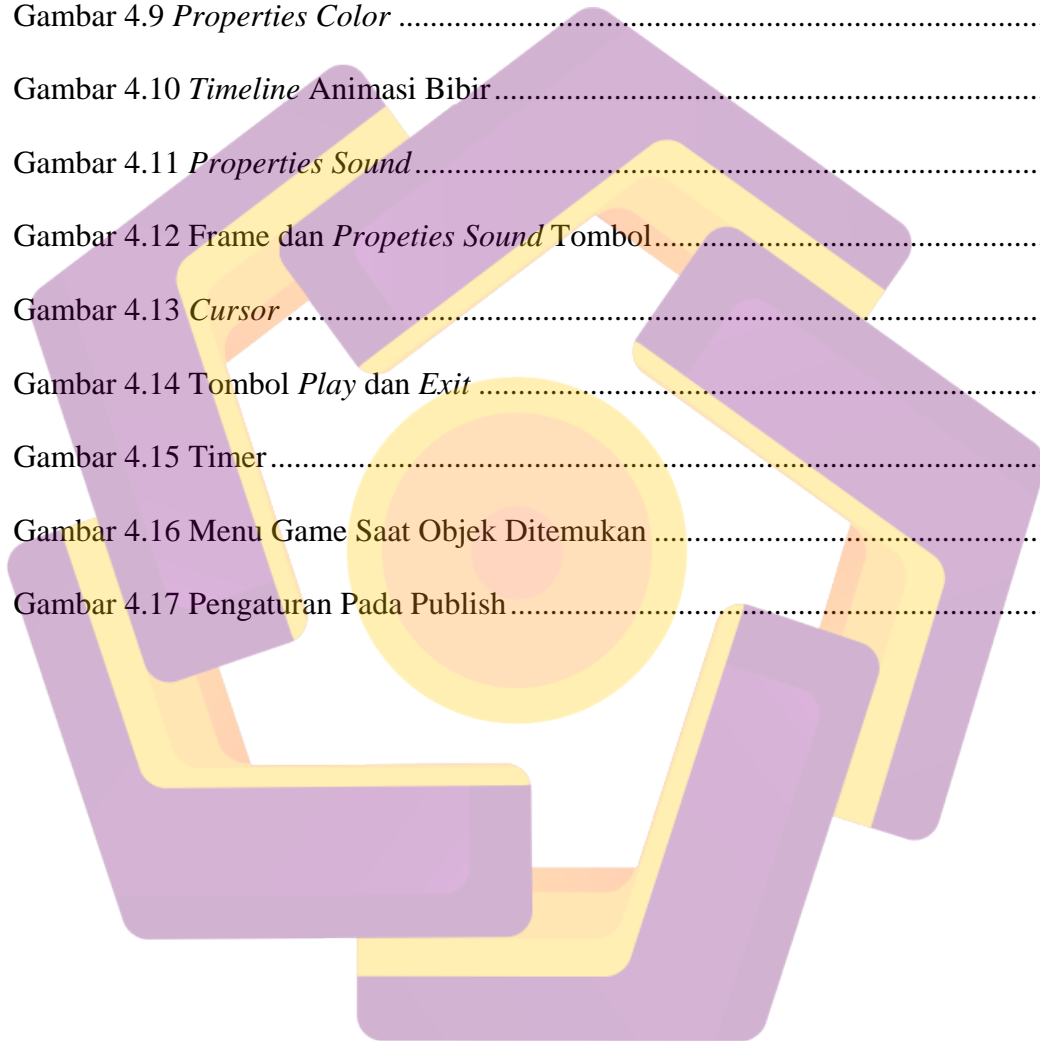
4.2.2 Animasi Karakter.....	57
4.2.3 Memasukkan Suara	58
4.3 Pembuatan <i>Script</i>	59
4.4 Mempublish Game	64
4.5 Pengujian Game	65
4.6 Pemeliharaan Sistem	70
BAB V PENUTUP	72
5.1 Kesimpulan.....	72
5.2 Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR GAMBAR

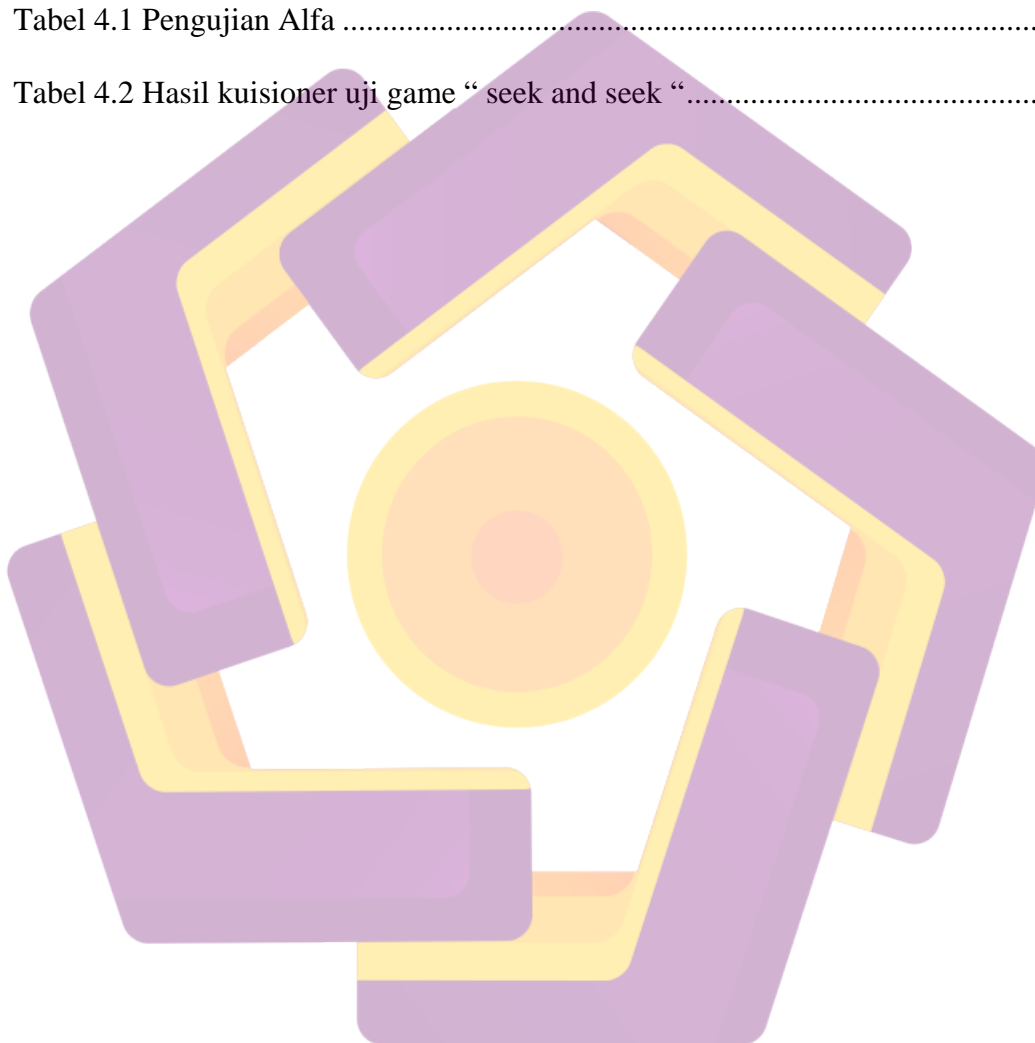
Gambar 2.1 Area Kerja Macromedia Flash 8	29
Gambar 2.2 Area Kerja Corel Draw X3	31
Gambar 2.3 Area Kerja Adobe Photoshop cs3	32
Gambar 2.4 Area Kerja Adobe Audition 3	33
Gambar 3.1 Alur Game.....	41
Gambar 3.2 Desain rancangan karakter miss Loly	43
Gambar 3.3 Desain rancangan karakter momo	43
Gambar 3.4 Rancangan Tampilan Menu Utama.....	44
Gambar 3.5 Rancangan Tampilan Instruksi.....	45
Gambar 3.6 Rancangan Tampilan Game	46
Gambar 3.7 Rancangan Tampilan Feedback	47
Gambar 3.8 Rancangan Tampilan Ending	48
Gambar 3.9 Rancangan Tampilan Game Over	49
Gambar 4.1 Tampilan Utama.....	51
Gambar 4.2 Tampilan Instruksi	52
Gambar 4.3 Tampilan Game.....	53
Gambar 4.4 Tampilan <i>Feedback</i>	54
Gambar 4.5 Tampilan <i>Ending</i>	55

Gambar 4.6 Tampilan <i>Game Over</i>	55
Gambar 4.7 <i>Timeline</i> Animasi Lup dan Benda.....	56
Gambar 4.8 <i>Properties Tween</i>	56
Gambar 4.9 <i>Properties Color</i>	57
Gambar 4.10 <i>Timeline</i> Animasi Bibir.....	58
Gambar 4.11 <i>Properties Sound</i>	58
Gambar 4.12 Frame dan <i>Propeties Sound</i> Tombol.....	59
Gambar 4.13 <i>Cursor</i>	59
Gambar 4.14 Tombol <i>Play</i> dan <i>Exit</i>	60
Gambar 4.15 Timer.....	61
Gambar 4.16 Menu Game Saat Objek Ditemukan	62
Gambar 4.17 Pengaturan Pada Publish.....	64



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Pengujian Alfa	65
Tabel 4.2 Hasil kuisisioner uji game “ seek and seek “	67



INTISARI

Flash merupakan program grafis multimedia dan animasi yang dapat dipergunakan untuk keperluan pembuatan aplikasi web yang interaktif dan menarik. Selain digunakan sebagai media pembuat web interaktif, flash juga dapat kita manfaatkan sebagai program pembuat game.

Game seek and seek merupakan game flash edukasi untuk anak, game ini adalah jenis game yang model permainannya ialah mencari benda – benda tersembunyi sesuai petunjuk. Apabila pengguna sudah dapat menemukannya maka akan diberikan timbal balik berupa kosakata dari nama benda tersebut dalam bahasa inggris.

Ide dari game ini untuk mengasah kemampuan anak taman kanak - anak dalam berbahasa inggris dasar tentang nama benda dan mengetahui kebutuhan yang diperlukan saat memulai aktifitas, penulis memilih jenis game anak – anak berbasis flash yang dapat dikembangkan dan dimanfaatkan, baik untuk melatih imajinasi, kemampuan berbahasa inggris dasar atau menggunakannya untuk media pendidikan.

Kata Kunci : flash,edukasi,imajinasi,bahasa inggris

ABSTRACT

Flash is a program of multimedia graphics and animations that can be used for making interactive web and interesting applications. Besides be used as a media interactive web, flash also can be utilized as a game maker program.

Game seek and seek is a flash education game for childs, it is kind of hidden objects model of game as a intruction. if user can finded the objects, the feedback will be giving as a word from name of the object in english.

The idea of this game is grind english knowledge and find out about requirement needed while start an activities for kindergarten's kids, writer have choosed a kids game based on flash and which can be developed and be used for practice english knowledge or use it for education media.

Keywords : *flash,education,imagination,english*

