

**GAME EDUKASI MENYUSUN GAMBAR “WAYANG KULIT SUPER”**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Hermadanti Widya Febriana**

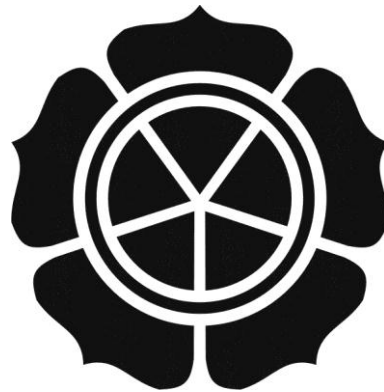
**09.12.3959**

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

**GAME EDUKASI MENYUSUN GAMBAR “WAYANG KULIT SUPER”**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Hermadanti Widya Febriana**

**09.12.3959**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**Game Edukasi Menyusun Gambar “Wayang Kulit Super”**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Hermadanti Widya Febriana**

**09.12.3959**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 3 September 2012

**Dosen Pembimbing,**



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

**NIK. 190302125**

## PENGESAHAN

### SKRIPSI

#### Game Edukasi Menyusun Gambar “Wayang Kulit Super”

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Hermadanti Widya Febriana**

**09.12.3959**

telah dipertahankan didepan Dewan penguji

pada tanggal 12 Februari 2012

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

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

**Ferry Wahyu Wibowo, S.SI, M.CS**  
**NIK. 190302207**

**Heri Sismoro, M.KOM**  
**NIK. 190302057**

Skrripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 18 Februari 2013

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

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

**NIK. 190302001**

## **PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan 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 naksah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 27 Januari 2013

Hermadanti Widya Febriana

## MOTTO

- Restu dan doa orang tua adalah sumber dari sumber segala kebahagiaan.
- Kerja keras dan semangat adalah kunci utama menuju gerbang kesuksesan.
- Pertanyaan tentang hidup anda. Hanya andalah jawabannya. Masalah hidup anda hanya anda solusinya.
- Manusia dapat mengubah kehidupannya agar lebih baik dengan mengubah sikap pikiran mereka menjadi baik.
- Orang yang malas telah membuang kesempatan yang diberikan Tuhan, padahal Tuhan tidak pernah menciptakan sesuatu dengan sia-sia.
- Musuh terbesar: diri kita sendiri. Medan pertempuran: pikiran kita. Perang terbesar: hati melawan logika.

## PERSEMBAHAN

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas anugerah dan nikmat yang tak terkira sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis ini. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar – besarnya kepada semua pihak yang telah membantu terselesainya skripsi ini. Penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr M. Suyanto, M.M selaku Ketua STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Drs. Bambang Sudaryatno, M.M selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi.
3. Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom selaku Dosen Pembimbing atas nasihat dan masukannya selama ini
4. Heri Sismoro, M.Kom dan Ferry Wahyu Wibowo, S.Si., M.Cs sebagai dosen penguji.
5. Seluruh dosen STMIK Amikom yang telah dengan ikhlas memberikan ilmunya.
6. Kedua orang tua saya, Bapak Hermawanta dan Ibu Sri Widayati yang sangat luar biasa atas segala yang telah diberikan. Semoga bisa membahagiakan dan membanggakan kalian.
7. Adikku tersayang Hermadeta Widya Septiani dan Mas Panggih yang telah banyak membantu.
8. Teman spesial saya Sujadmika atas semua bentuk dukungannya selama ini.
9. Sahabat-sahabatku selama kuliah Brija, Nevy, Vitri, Zakka, Puguh, Ujang, Angga, Putra dan Andi kebersamaan takkan pernah terlupakan.

10. Semua teman-teman di kelas 09-S1SI-06 yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu, sukses selalu untuk kalian semua.

11. Adik – adik yang sudah mau mencoba *game* buatanku, semoga setelah mencoba *game* buatanku dapat bermanfaat.

12. Serta seluruh pihak yang telah membantu kelancaran skripsi ini, yang tak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis sadar bahwa skripsi ini belum sempurna, tetapi semoga dapat memberi manfaat bagi penggunanya. Diharapkan hasil karya tulis ini juga dapat menjadi rujukan untuk penelitian selanjutnya.

Hermadanti Widya Febriana,



## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “*Game* Edukasi Menyusun Gambar Wayang Kulit Super” ini sesuai dengan waktu yang diharapkan. 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. Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Heri Sismoro, M.Kom dan Ferry Wahyu Wibowo, S.Si., M.Cs selaku dosen penguji.
5. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.
6. Bapak, Ibu, Adikku, dan Om yang telah selalu mencurahkan doa dan restunya serta segalanya kepada penulis.

7. Teman-teman Saya yang telah membantu dan mendukung saat Saya menyusun skripsi ini
8. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu baik dukungan moril maupun materiil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, Januari 2013

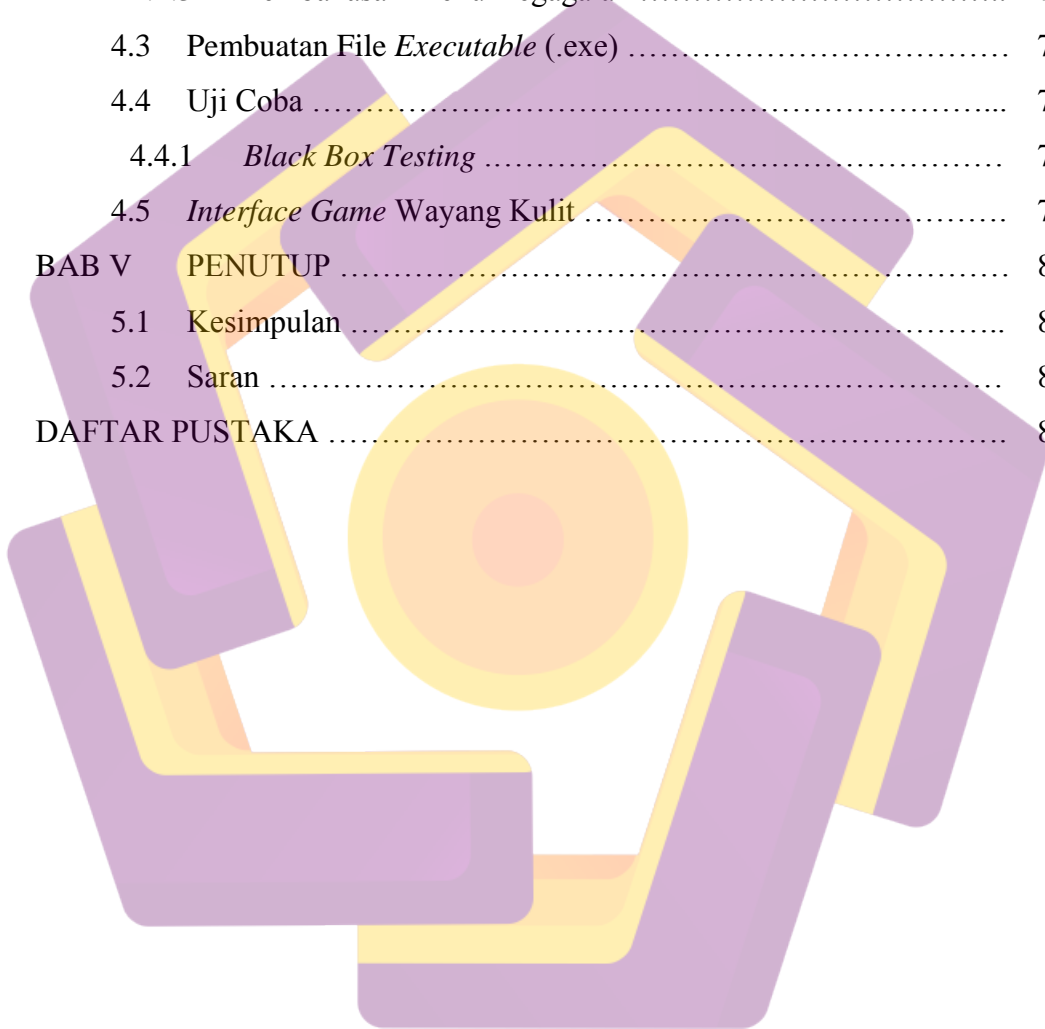
Penyusun

## DAFTAR ISI

HALAMAN COVER .....	i
HALAMAN JUDUL .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN PERNYATAN KEASLIAN .....	v
MOTTO .....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
INTISARI .....	xvii
ABSTRACT .....	xviii
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	4
1.4.1 Tujuan Penelitian .....	4
1.4.2 Manfaat Penelitian .....	4
1.5 Metode Penelitian .....	5
1.6 Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>7</b>
2.1 Landasan Teori .....	7
2.1.1 Wayang .....	7
2.1.2 Pengertian <i>Game</i> .....	13
2.1.3 Jenis <i>Game</i> .....	15
2.1.4 Pembuatan <i>Game</i> .....	17
2.2 Pengenalan Perangkat Lunak yang Digunakan.....	19

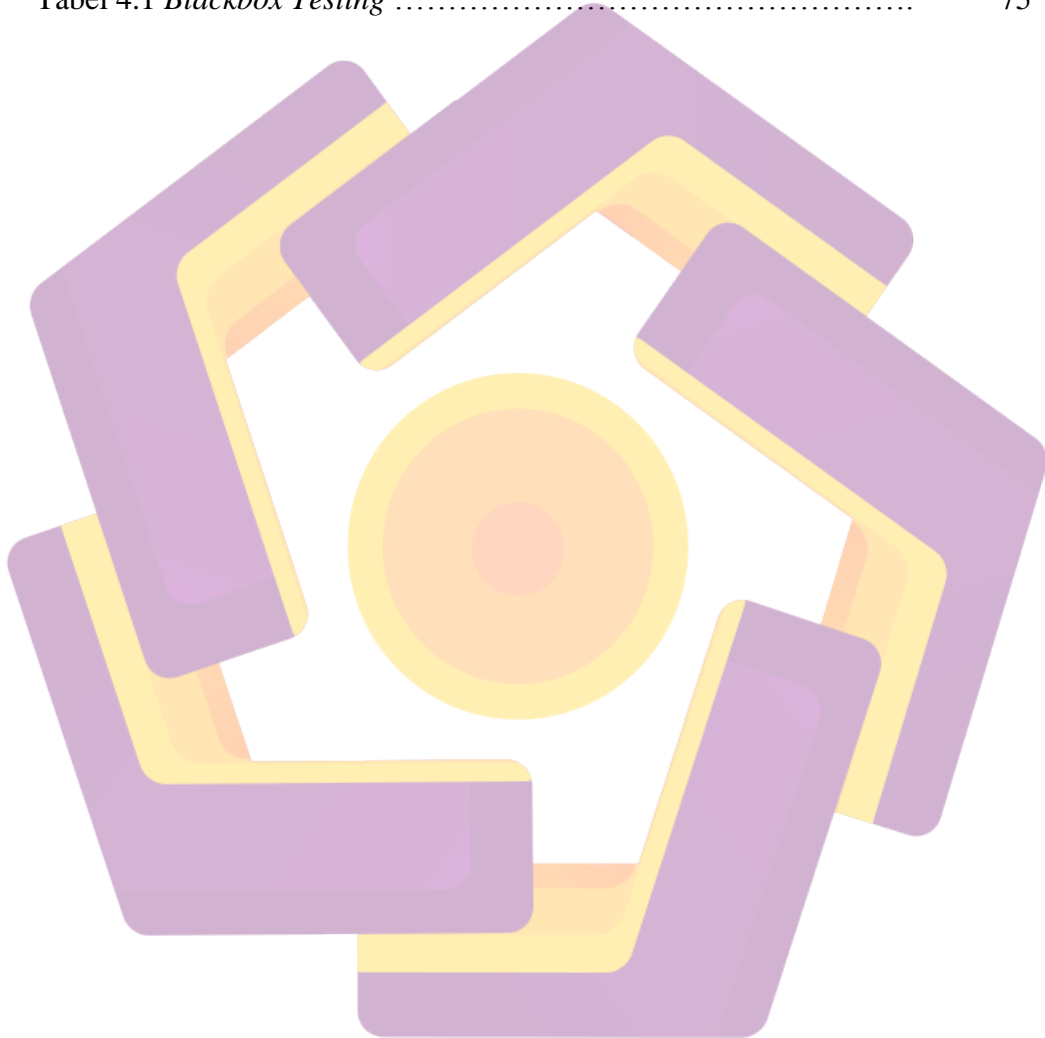
2.2.1	Macromedia Flash 8 .....	19
2.2.2	Adobe Photoshop CS3 .....	20
2.2.3	Adobe Audition 1.5 .....	21
<b>BAB III</b>	<b>ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....</b>	<b>22</b>
3.1	Analisis Sistem .....	22
3.1.1	Identifikasi Masalah .....	23
3.1.2	Analisis Kebutuhan Sistem .....	23
3.1.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	24
3.1.2.2	Analisis Kebutuhana Non Fungsional .....	24
3.1.3	Analisis SWOT .....	27
3.1.3.1	Analisis Kekuatan ( <i>Strenght</i> ) .....	28
3.1.3.2	Analisis Kelemahana ( <i>Weakness</i> ) .....	28
3.1.3.3	Analisis Peluang ( <i>Opportunity</i> ) .....	29
3.1.3.4	Analisis Ancaman ( <i>Threat</i> ) .....	30
3.1.4	Analisis Kelayakan .....	30
3.1.4.1	Analisis Kelayakan Teknologi .....	30
3.1.4.2	Analisis Kelayakan Hukum .....	31
3.1.4.3	Analisis Kelayakan Operasional .....	31
3.2	Perancangan <i>Game</i> .....	31
3.2.1	Menentukan <i>Genre Game</i> .....	31
3.2.2	Menentukan <i>Tool</i> .....	32
3.2.3	Menentukan <i>Gameplay</i> .....	32
3.2.3.1	Alur <i>Game</i> .....	32
3.2.3.2	<i>Flowchart</i> .....	34
3.2.4	Menentukan Grafis .....	36
3.2.5	Menentukan Suara .....	45
<b>BAB IV</b>	<b>IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>46</b>
4.1	Implementasi Sistem .....	46
4.1.1	Persiapan Aset .....	46
4.1.2	Mendesain <i>Background</i> .....	58
4.1.3	Pembuatan Tombol .....	59

4.1.4	Pembuatan Animasi .....	61
4.1.5	<i>Import</i> Suara .....	63
4.2	Pembahasan .....	65
4.2.1	Pembahasan Permainan <i>Puzzle</i> .....	65
4.2.2	Pembahasan Permainan Tebak Kata .....	70
4.2.3	Pembahasan Menu Kegagalan .....	73
4.3	Pembuatan File <i>Executable</i> (.exe) .....	74
4.4	Uji Coba .....	75
4.4.1	<i>Black Box Testing</i> .....	75
4.5	<i>Interface Game</i> Wayang Kulit .....	77
BAB V	PENUTUP .....	83
5.1	Kesimpulan .....	83
5.2	Saran .....	84
	DAFTAR PUSTAKA .....	85



## DAFTAR TABEL

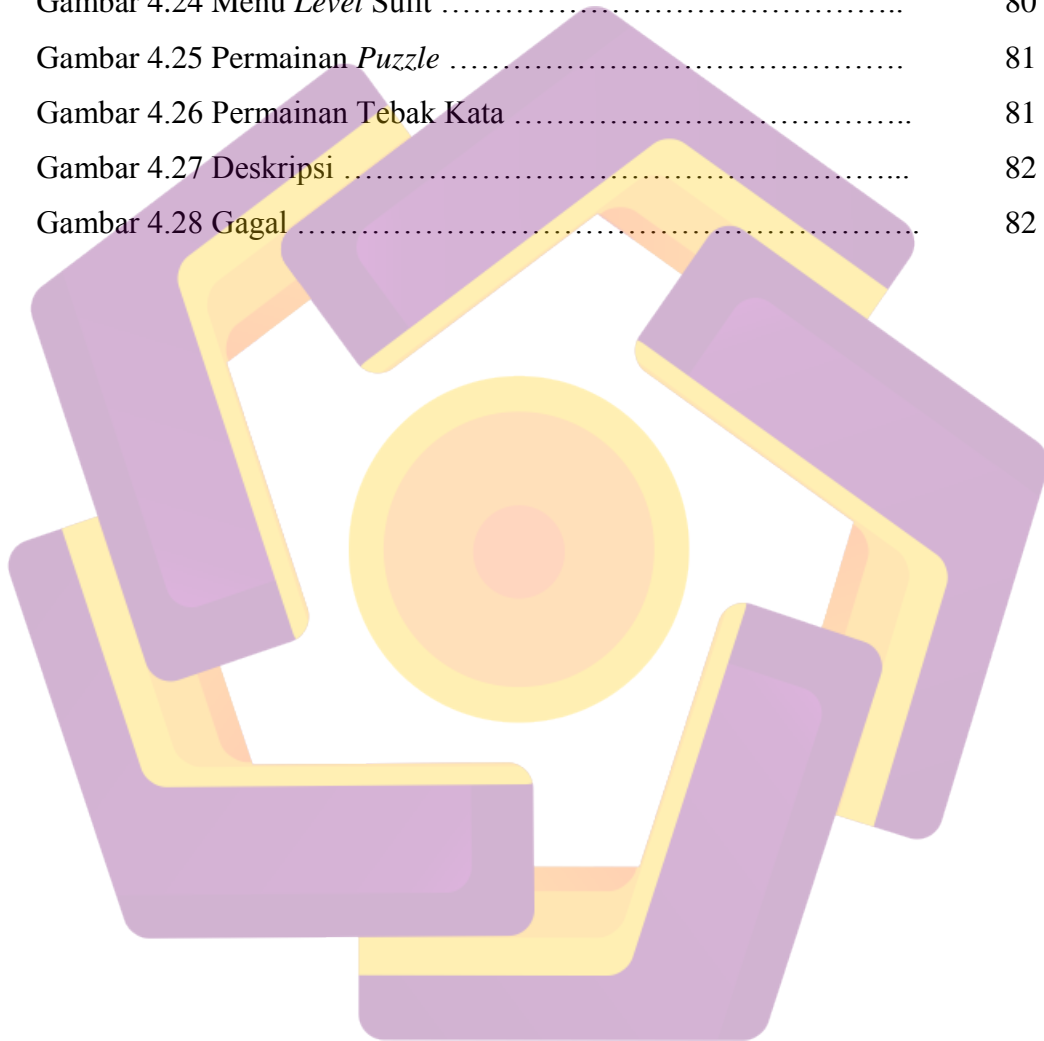
Tabel 3.1 Gambar & Deskripsi Tokoh Wayang .....	36
Tabel 3.2 <i>Background</i> Batik pada <i>Game</i> Wayang Kulit Super .....	43
Tabel 3.3 Suara pada <i>Game</i> Wayang Kulit Super .....	45
Tabel 4.1 <i>Blackbox Testing</i> .....	75



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Interface</i> Macromedia Flash 7.....	20
Gambar 2.2 <i>Interface</i> Photoshop CS3 .....	21
Gambar 2.3 <i>Interface</i> Adobe Audition 1.5 .....	21
Gambar 3.1 <i>Flowchart</i> .....	35
Gambar 3.2 Tampilan Menu Intro .....	40
Gambar 3.3 Tampilan Menu Pilihan .....	40
Gambar 3.4 Tampilan Form Cara Main .....	41
Gambar 3.5 Tampilan Form <i>Level</i> .....	41
Gambar 3.6 Tampilan Form <i>Puzzle</i> .....	42
Gambar 3.7 Tampilan Form Tebak Senjata .....	42
Gambar 3.8 Tampilan Form Deskripsi .....	43
Gambar 4.1 Bentuk Potongan <i>Puzzle</i> Tokoh 1 .....	47
Gambar 4.2 Bentuk Potongan <i>Puzzle</i> Tokoh 2 .....	48
Gambar 4.3 Bentuk Potongan <i>Puzzle</i> Tokoh 3 .....	49
Gambar 4.4 Bentuk Potongan <i>Puzzle</i> Tokoh 4 .....	50
Gambar 4.5 Bentuk Potongan <i>Puzzle</i> Tokoh 5 .....	51
Gambar 4.6 Bentuk Potongan <i>Puzzle</i> Tokoh 6 .....	52
Gambar 4.7 Bentuk Potongan <i>Puzzle</i> Tokoh 7 .....	53
Gambar 4.8 Bentuk Potongan <i>Puzzle</i> Tokoh 8 .....	55
Gambar 4.9 Bentuk Potongan <i>Puzzle</i> Tokoh 9 .....	56
Gambar 4.10 <i>Windows Document Setting</i> .....	58
Gambar 4.11 Tombol Main .....	59
Gambar 4.12 Beberapa Menu Pilihan .....	60
Gambar 4.13 Pembuatan Awan Bergerak .....	63
Gambar 4.14 <i>Sound Properties</i> .....	63
Gambar 4.15 <i>Puzzle</i> Tokoh 1 .....	65
Gambar 4.16 Tebak Kata Tokoh 1 .....	70
Gambar 4.17 Form Gagal .....	73
Gambar 4.18 <i>Windows Publish Setting</i> .....	74

Gambar 4.19 Menu Intro .....	78
Gambar 4.20 Menu Pilihan .....	78
Gambar 4.21 Menu Cara Bermain .....	79
Gambar 4.22 Menu <i>Level</i> Mudah .....	79
Gambar 4.23 Menu <i>Level</i> Sedang .....	80
Gambar 4.24 Menu <i>Level</i> Sulit .....	80
Gambar 4.25 Permainan <i>Puzzle</i> .....	81
Gambar 4.26 Permainan Tebak Kata .....	81
Gambar 4.27 Deskripsi .....	82
Gambar 4.28 Gagal .....	82





## INTISARI

Keanekaragaman suku bangsa menjadikan Indonesia kaya akan beragam budaya. Perbedaan letak geografis Indonesia ini dapat memperkaya khazanah budaya yang ada. Termasuk halnya wayang kulit, yang menjadi seni tradisional di Indonesia. Wayang kulit lebih berkembang di Jawa bagian tengah dan timur.

Pembuatan *game* edukasi ini bertujuan untuk mengenalkan kebudayaan wayang kulit kepada masyarakat Indonesia terlebih anak – anak yang akan menjadi generasi penerus bangsa. Karena semakin tergerusnya kebudayaan asli Indonesia dengan kebudayaan asing. Maka dengan metode belajar yang lebih aplikatif ini, diharapkan masyarakat khususnya anak – anak dapat lebih tertarik untuk mengenal budaya sendiri.

Atas dasar itulah penulis berusaha untuk memecahkan permasalahan di atas dengan memberikan solusi untuk membantu mengenalkan wayang kulit asli Indonesia kepada anak-anak. Melalui *game* edukasi ini, anak-anak akan mendapatkan informasi tentang wayang kulit sambil bermain dan tidak akan merasa bosan karena dilengkapi dengan gambar, teks, animasi, video, dan suara yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi.

**Kata kunci:** *Game* Edukasi, Wayang Kulit, Multimedia.

## **ABSTRACT**

*Ethnic diversity makes Indonesia rich in diverse cultures. Indonesia's geographical differences can enrich cultural treasures. Including as shadow puppets, the traditional arts in Indonesia. Shadow puppets are more developed in the central and eastern Java.*

*Making educational game aims to introduce culture to the Indonesian shadow puppets especially children who will be the next generation. Because of the erosion of indigenous Indonesian culture with foreign cultures. So with more applicable learning methods, it is hoped the public, especially children - children can be more interested in getting to know their own culture.*

*Based on that, the authors attempted to solve the above problems by providing solutions to help bring genuine Indonesian shadow puppets to children. Through these educational games, children will get information about shadow puppets playing and not get bored because it comes with images, text, animation, video, and sound that allows users to interact.*

**Keywords:** *Educational Games, Shadow Puppet, Multimedia.*

