

**PERANCANGAN GAME MENABUNG MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH CS3**

Skripsi

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



Disusun oleh:

DHIRA JUNIANTO

09.22.1157

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN GAME MENABUNG MENGGUNAKAN ADOBE
FLASH CS3**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

DHIRA JUNIANTO.
NIK. 09.22.1157

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

Pada tanggal 9 Mei 2012

Dosen Pembimbing,



Hanif Al Fatta, M.Kom.
NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN GAME MENABUNG MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3

yang dipersiapkan dan disusun oleh

DHIRA JUNIANTO
09.22.1157

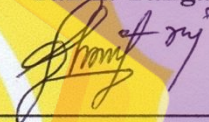
telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
Pada tanggal 4 Juni 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197



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



Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 4 Juni 2012

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan 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 naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

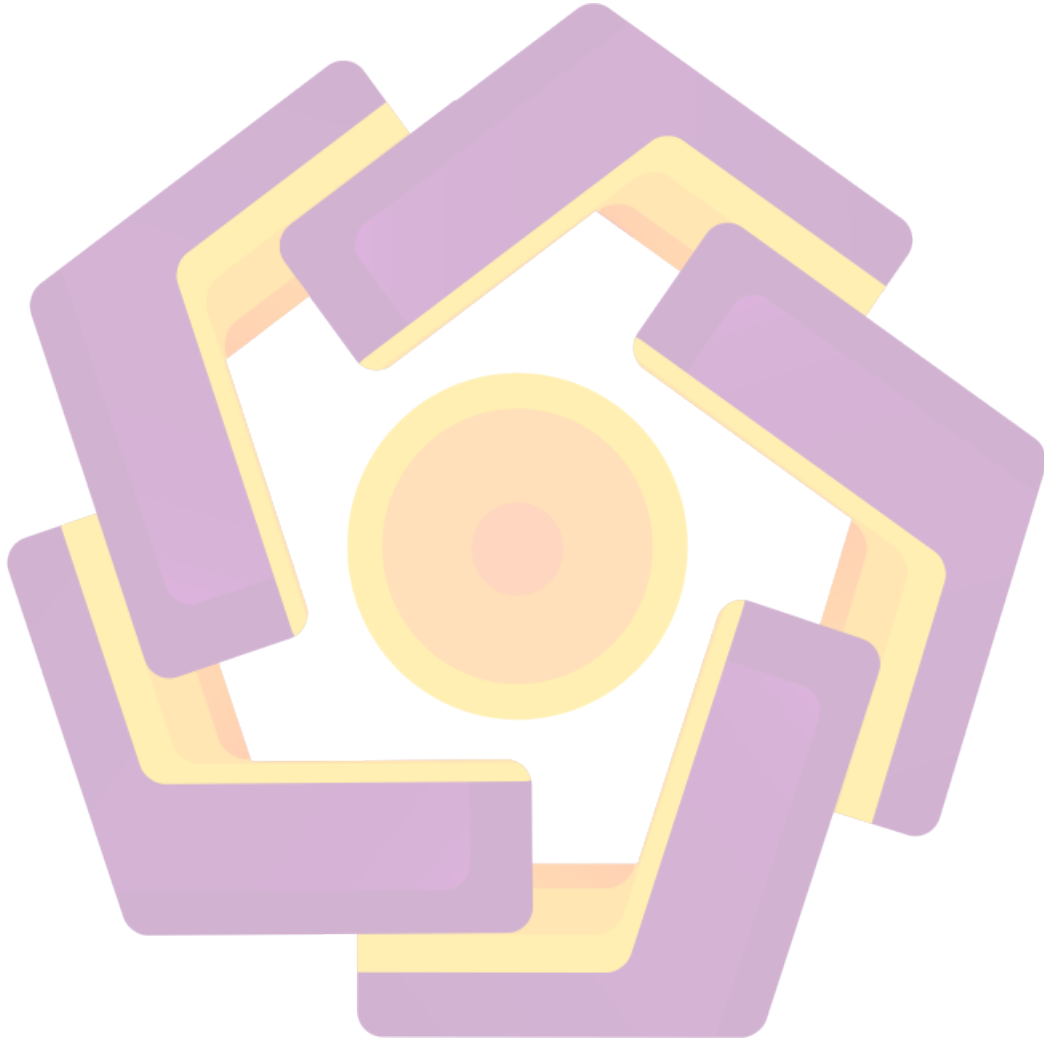
Yogyakarta, Juni 2012

Dhira Junianto
09.22.1157

MOTTO

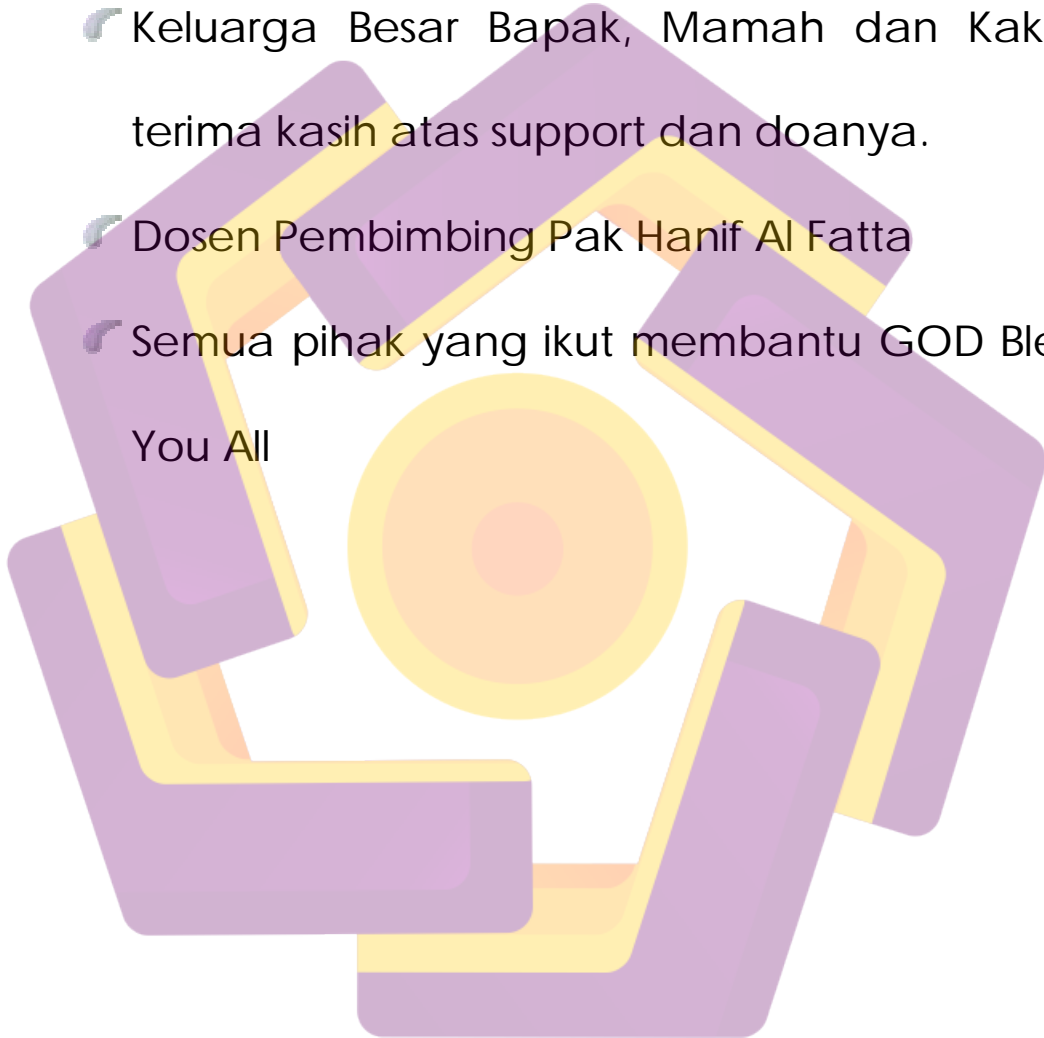
📖 Never Ever Give Up

📖 SELALU BERSYUKUR DALAM HIDUP



PERSEMBAHAN

- ☛ Kepada Tuhan Yang Maha Esa atas Berkah yang diberikan.
- ☛ Keluarga Besar Bapak, Mamah dan Kakak terima kasih atas support dan doanya.
- ☛ Dosen Pembimbing Pak Hanif Al Fatta
- ☛ Semua pihak yang ikut membantu GOD Bless You All



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “PERANCANGAN GAME MENABUNG MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3” dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan akademis untuk menyelesaikan pendidikan Strata 1 (S1) di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Terima kasih yang tak terhingga, penulis ucapkan kepada :

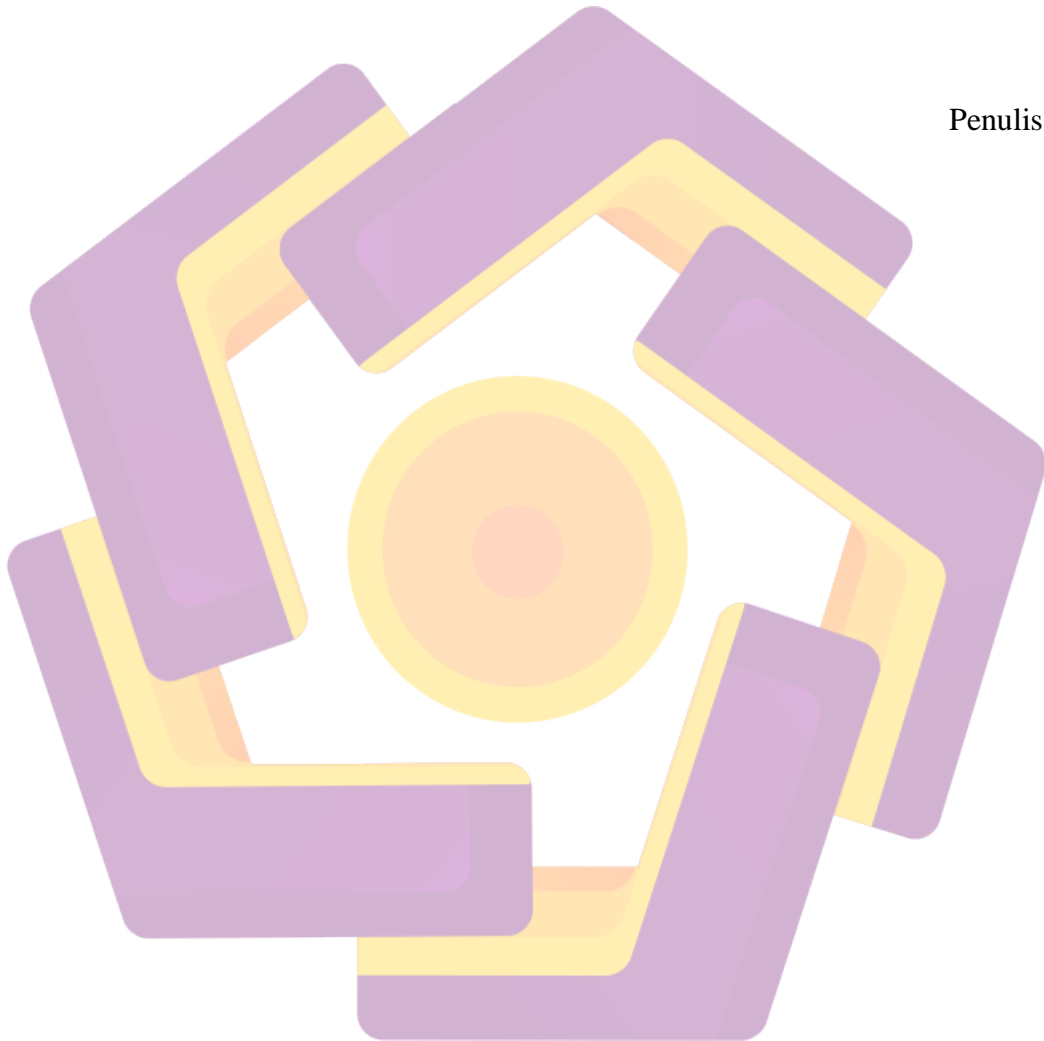
1. Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya yang diberikan kepada penulis.
2. Bapak Dr. M. Suyanto, MM selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom sebagai dosen pembimbing. Terimakasih atas bimbingan, bantuan dan sarannya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
4. Seluruh Keluarga besar Wingko Sanggrahan atas cinta dan dukungannya.
5. Semua pihak yang telah terlibat dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan dan kelemahan. Untuk itu penulis sangat mengharapkan masukan berupa saran dan kritikan yang bersifat membangun.

Akhir kata penulis berharap semoga penulisan laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan masyarakat banyak termasuk semua pihak yang berkepentingan dengan laporan ini.

Yogyakarta, Juni 2012

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INSTISARI	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
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 Pengumpulan Data.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Pengertian Multimedia	7

2.2 Elemen – Elemen Multimedia	9
2.2.1 Tulisan (Teks)	9
2.2.2 Gambar (Image)	9
2.2.3 Bunyi (Audio)	10
2.2.4 Video	10
2.2.5 Animasi	11
2.3 Struktur Aplikasi Multimedia	11
2.3.1 Struktur Linear	12
2.3.2 Struktur Herarki	13
2.3.3 Struktur Piramida	13
2.3.4 Struktur Polar	14
2.4 Tahapan Pengembangan Multimedia	14
2.4.1 Mengidentifikasi Masalah Multimedia	14
2.4.2 Merancang Konsep	15
2.4.3 Merancang Isi.....	15
2.4.4 Merancang Naskah	15
2.4.5 Merancang Grafik	15
2.4.6 Memproduksi Sistem	16
2.4.7 Pengujian Sistem	16
2.4.8 Penggunaan Sistem.....	16
2.4.9 Pemeliharaan Sistem.....	17
2.5 Game Flash	18
2.5.1 Jenis –Jenis Game	19

2.6	Perangkat lunak yang digunakan.....	20
2.6.1	Macromedia Flash 8.....	20
2.6.2	Adobe Photosope cs3.....	25
2.6.3	Adobe Audition 2.0.....	27

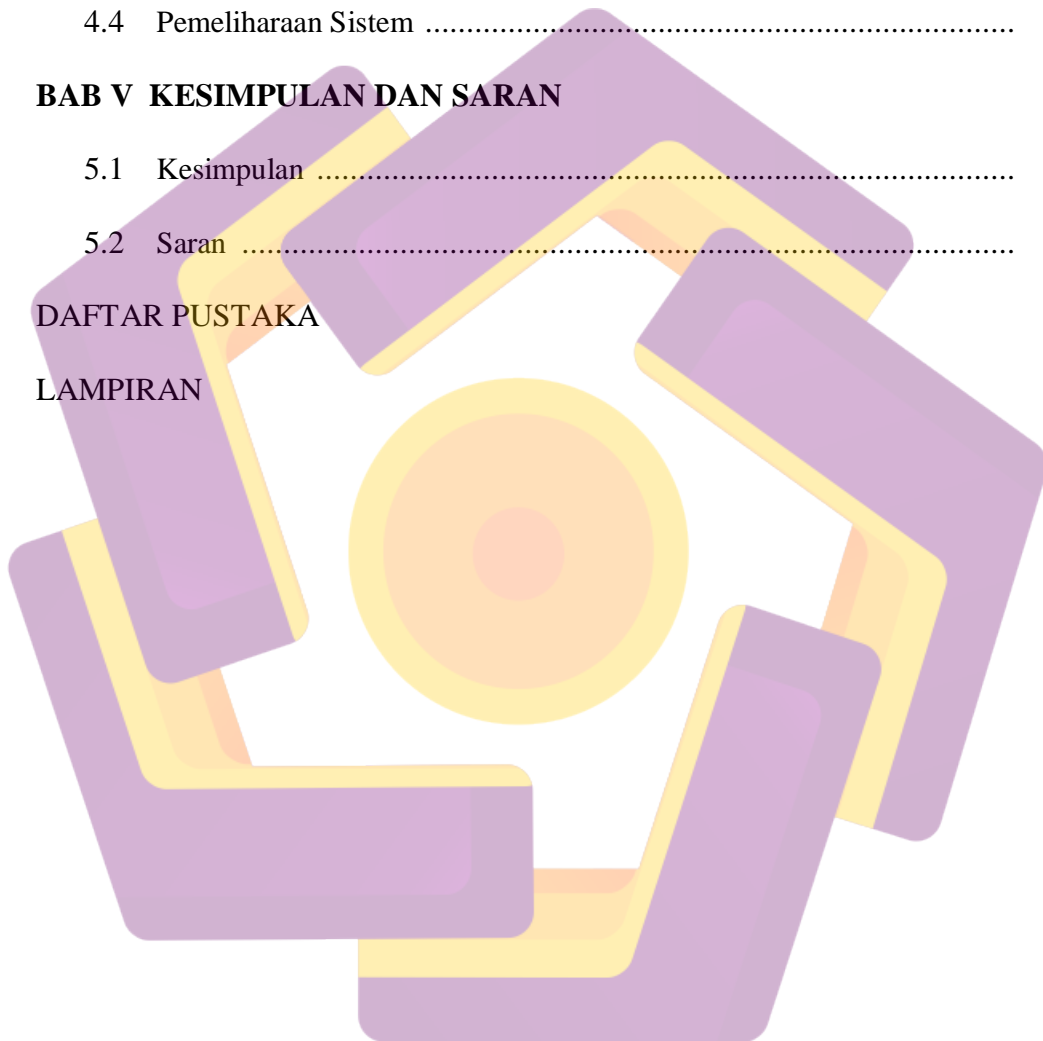
BAB III ANALISIS PERANCANGAN SISTEM

3.1	Latar Belakang Cerita.....	29
3.2	Rincian Game.....	30
3.3	Arsitektur game.....	36
3.3.1	Use Case Diagram.....	36
3.3.2	Class Diagram.....	37
3.3.3	State Diagram.....	38
3.3.4	Sequance Diagram.....	39
3.4	Storyboard.....	41
3.5	Creative Strategy.....	42

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

4.1	Implementasi Sistem.....	46
4.1.1	Memproduksi Sistem.....	46
4.1.2	Membuat Background.....	47
4.1.3	Membuat tombol Nafigasi.....	48
4.1.4	Membuat Animasi.....	52
4.1.5	Memasukkan Suara.....	53
4.1.6	Action Scrip.....	54
4.1.7	Membuat File .swf dan .exe.....	59

4.2	Ujicoba Sistem	60
4.2.1	Pengetesan Umum	61
4.2.2	Pengetesan Pemakai.....	62
4.3	Menggunakan Sistem.....	63
4.4	Pemeliharaan Sistem	68
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		
5.1	Kesimpulan	69
5.2	Saran	70
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		



DAFTAR TABEL

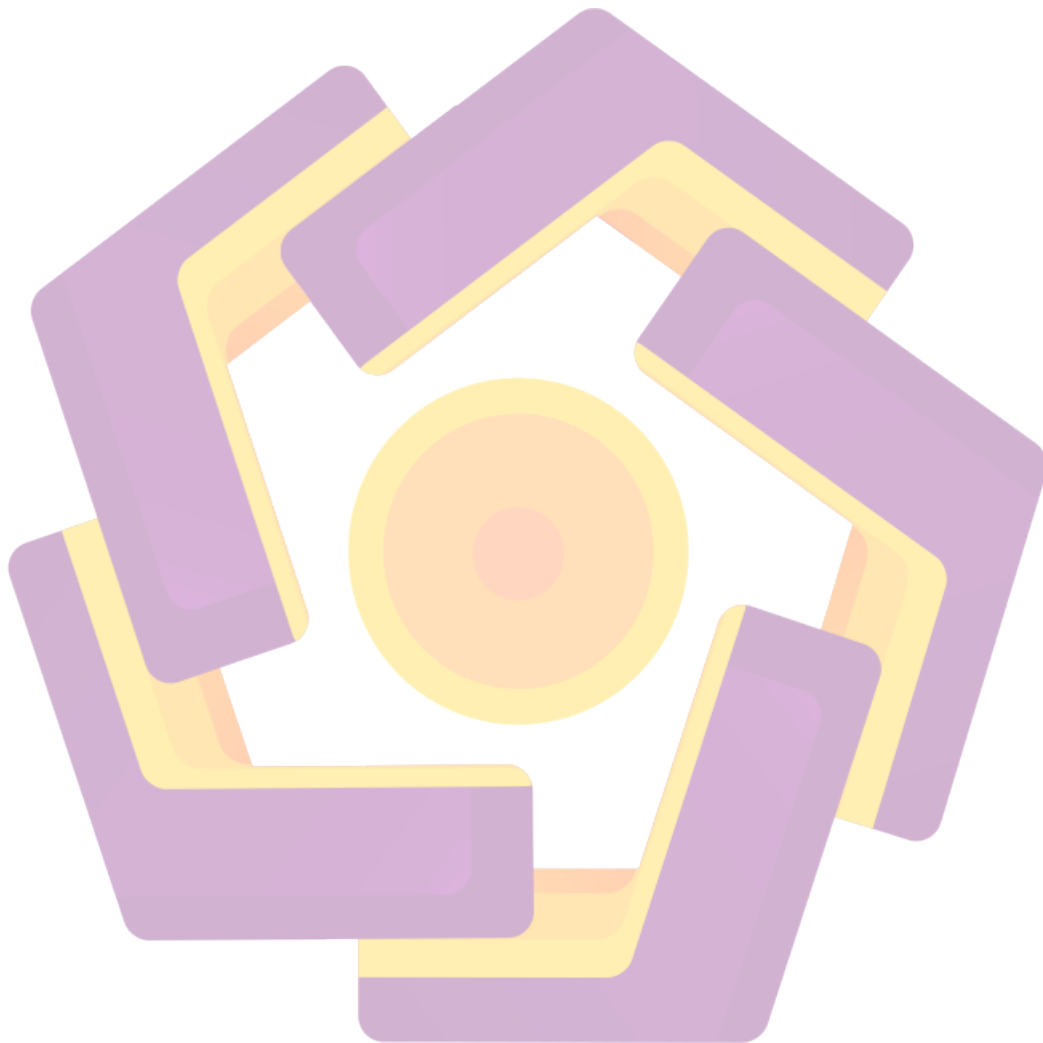
Tabel 4.1 Tabel Kuisisioner	63
-----------------------------------	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Keterangan Icon Struktur Sistem Informasi Multimedia	12
Gambar 2.2 Struktur Linear	12
Gambar 2.3 Struktur Herarki.....	13
Gambar 2.4 Struktur Piramida.....	13
Gambar 2.5 Struktur Polar.....	14
Gambar 2.6 Siklus Pengembangan Multimedia	17
Gambar 2.7 Tampilan Flash 8	21
Gambar 2.8 Tampilan Photoshop CS3.....	26
Gambar 2.9 Tampilan Area Kerja Adobe Audition (Edit View)	28
Gambar 3.1 Karakter Ayu	30
Gambar 3.2 karakter Ayah	31
Gambar 3.3 Karakter Ibu	32
Gambar 3.4 Buku Ensiklopedia anak	33
Gambar 3.5 Tas	34
Gambar 3.6 Baju Anak	34
Gambar 3.7 Topi.....	35
Gambar 3.8 Boneka Beruang	35
Gambar 3.9 Garis Besar Jalannya Game	36
Gambar 3.10 Use Case Diagram.....	37
Gambar 3.11 Class Diagram	38
Gambar 3.12 State Diagram	39

Gambar 3.13 Sequence Diagram	40
Gambar 3.14 Storyboard Game Menabung	42
Gambar 3.15 Opening	42
Gambar 3.16 Story Game	43
Gambar 3.17 Level Satu	44
Gambar 3.18 Level Dua	44
Gambar 3.19 Tampilan Benda Yang Diinginkan	45
Gambar 4.1 Tampilan Untuk Mengatur Ukuran	47
Gambar 4.2 Tampilan Background	48
Gambar 4.3 Pemberian Animasi Pada Sebuah Button	49
Gambar 4.4 Pemberian Nama Movie Clip Button	50
Gambar 4.5 Pemberian Animasi Pada Sebuah Button	50
Gambar 4.6 Pemberian Animasi Per Frame	51
Gambar 4.7 Jendela Action Script	51
Gambar 4.8 Pemberian Balon Animasi	53
Gambar 4.9 Tampilan Panel Library	54
Gambar 4.10 Tampilan Publish Setting	60
Gambar 4.11 Menu Awal	64
Gambar 4.12 Halaman Story	64
Gambar 4.13 Halaman Instruksi	65
Gambar 4.14 Level Satu	66
Gambar 4.15 Halaman Scoring	66
Gambar 4.16 Level Dua	67



INTISARI

Game menabung ini mengajarkan bagaimana anak kecil umur 3 – 10th tidak hanya senang dalam bermain *game*, akan tetapi anak juga mendapatkan pelajaran atau edukasi tentang bagaimana cara agar dapat mencapai apa yang kita inginkan tanpa meminta – minta kepada orang tua.

Game menabung ini dibuat berdasarkan minat anak – anak yang sering bermain *game*. Pembuatan *game* ini dimulai dari pengenalan tokoh utama dalam *game* menabung, kemudian diceritakan tentang tokoh tersebut yang melihat barang yang ingin dibelinya. Setelah itu tokoh utama mengerjakan tugas yang diberikan oleh ayah ibunya untuk mendapatkan uang yang nantinya akan ditabung. Uang yang sudah ditabung tersebut akan dibelikan barang kesukaannya pada setiap akhir level *game* akan ditawarkan barang kesukaan tokoh utama. Pembuatan *game* menabung ini menggunakan Adobe Flash CS 3 karena mudah dalam pembuatannya yang nanti *output game* ini bisa di *upload* internet dengan tipe *file .swf* atau bisa di jadikan aplikasi bertipe *.exe* .

Game menabung ini mempunyai tujuan yaitu memberikan hiburan kepada anak – anak yang bersifat edukasi, selain bermain juga dapat memberikan pelajaran tentang pentingnya menabung yang bertujuan mendapatkan apa yang diinginkan.

Kata-kunci: *Game*, Belajar Menabung, Pendidikan.

ABSTRACT

This game teaches how to save a small child aged 3 - 10th is not only delighted in playing the game, but kids also get a lesson or education on how to achieve what we want without asking - ask the parents.

Game saving is based on the interests of children - children who often play games. Making of this game starts from the introduction of the main character in the game save, and then told about the character that you want to see the goods purchased. After that the main characters do a task given by her father to get money that will be saved. The money that is saved it will buy his favorite item on each end of the game level will be offered the lead character's favorite items. This save game development using Adobe Flash CS 3 for ease in making the later output of this game can be uploaded to internet file types. Swf or type of application can be made. Exe.

This saved game has a goal of providing entertainment to children - children who are education, apart from playing also can provide lessons about saving pentingnya aimed at getting what he wants.

Keywords: Games, Learning to Save Money, Education.

