

**PEMBUATAN DAN PERANCANGAN GAME DAKON DENGAN
MACROMEDIA FLASH 8 SEBAGAI USAHA UNTUK TETAP
MELESTARIKAN PERMAINAN TRADISIONAL
PADA ERA DIGITALISASI**

SKRIPSI



disusun oleh

Devinta Ristanti

07.12.2314

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

**PEMBUATAN DAN PERANCANGAN GAME DAKON DENGAN
MACROMEDIA FLASH 8 SEBAGAI USAHA UNTUK TETAP
MELESTARIKAN PERMAINAN TRADISIONAL
PADA ERA DIGITALISASI**

Skripsi

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



disusun oleh

Devinta Ristanti

07.12.2314

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Pembuatan Dan Perancangan Game Dakon Dengan Macromedia Flash 8
Sebagai Usaha Untuk Tetap Melestarikan Permainan Tradisional
Pada Era Digitalisasi**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Devinta Ristanti

07.12.2314

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 14 Oktober 2010

Dosen Pembimbing,



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

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Pembuatan Dan Perancangan Game Dakon Dengan Macromedia Flash 8
Sebagai Usaha Untuk Tetap Melestarikan Permainan Tradisional
Pada Era Digitalisasi**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Devinta Ristanti

07.12.2314

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 8 Juni 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Drs. Bambang Sudaryatno, MM.
NIK. 190302029

Dr. Kusriani, M.Kom.
NIK. 190302106

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

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 11 Juni 2011

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 disuatu Instansi Pendidikan dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 8 Juni 2011

Devinta Ristanti
NIM.07.12.2314

MOTTO



PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan untuk :

- ☞ Alhamdulillah wasyukrillah, segala puji hanya bagimu ya Allah, terima kasih atas kemudahan yang engkau berikan kepada hambamu ini hingga akhirnya skripsi ini selesai.
- ☞ Buat my beloved parents, yang udah kasih dukungan dan do'anya selalu buat anakmu ini dan selalu mengharapkan yang terbaik buat anaknya, makasih bapak & ibu.
- ☞ Buat my lovelly little brother yang selalu nemenin kalau main PS bareng, meskipun kadang berantem tapi always love you ☺
- ☞ Buat Dosen Pembimbingku Pak Emha Taufiq Luthfi ST.M.kom yang telah membimbing dalam penulisan skripsi ini, makasih banyak pak.
- ☞ Buat teman – teman kelas S1 – SI' D 2007 dan semua teman – teman saya di Amikom dari teman – teman semasa kuliah umum, PSU, PPM maupun teman – teman sewaktu dikomunitas KOMA 2007, kangen banget masa – masa awal kuliah, we are family Suksesss buat kalian.
- ☞ Buat semua teman – teman baik saya Nia, Lia, Lendy, Mita, Ega, Leli, Nonk, Riki, Pe'a, Mohe, Reza, Dedhi, Tyo, Yati, Nana, Meniq, Gilang, Fariz, Arya, Zafal, mas Galang, mas Agung, dan semuanya yang gak bisa saya sebutkan satu – satu, Teman – teman twitter, facebook, plurk, dan semua komunitas thanks atas support dan do'anya.
- ☞ Buat semua pihak yang udah do'ain dan support saya hingga akhirnya skripsi ini selesai, yang gak bisa saya sebutkan satu – satu namanya, makasiiii.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan Kehadirat Allah SWT yang senantiasa melimpahkan berkat dan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat melaksanakan dan menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

Skripsi dengan judul **“Pembuatan dan Perancangan Game Dakon Dengan Macromedia Flash 8 sebagai Usaha Untuk Tetap Melestarikan Permainan Tradisional Pada Era Digitalisasi”** ini disusun sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana Strata-1 pada jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa selesainya penulisan skripsi ini karena bantuan banyak pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Bambang Sudaryatno, Drs, MM selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta
3. Bapak Emha Taufiq Luthfi ST.M.kom selaku dosen pembimbing.
4. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan secara langsung maupun tidak langsung.

Semoga bimbingan serta bantuan yang telah diberikan kepada penulis akan mendapat balasan dari Allah SWT.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, untuk itu segala kritik dan saran yang sifatnya membangun akan penulis terima dengan tangan terbuka, demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis dan semua pihak yang membaca.

Yogyakarta, 8 Juni 2011

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Penelitian	4
1.5. Manfaat Penelitian	4
1.6. Metode Pengumpulan Data	5
1.7. Metodologi Penelitian	5
1.8. Sistematika Penulisan	6

BAB II LANDASAN TEORI

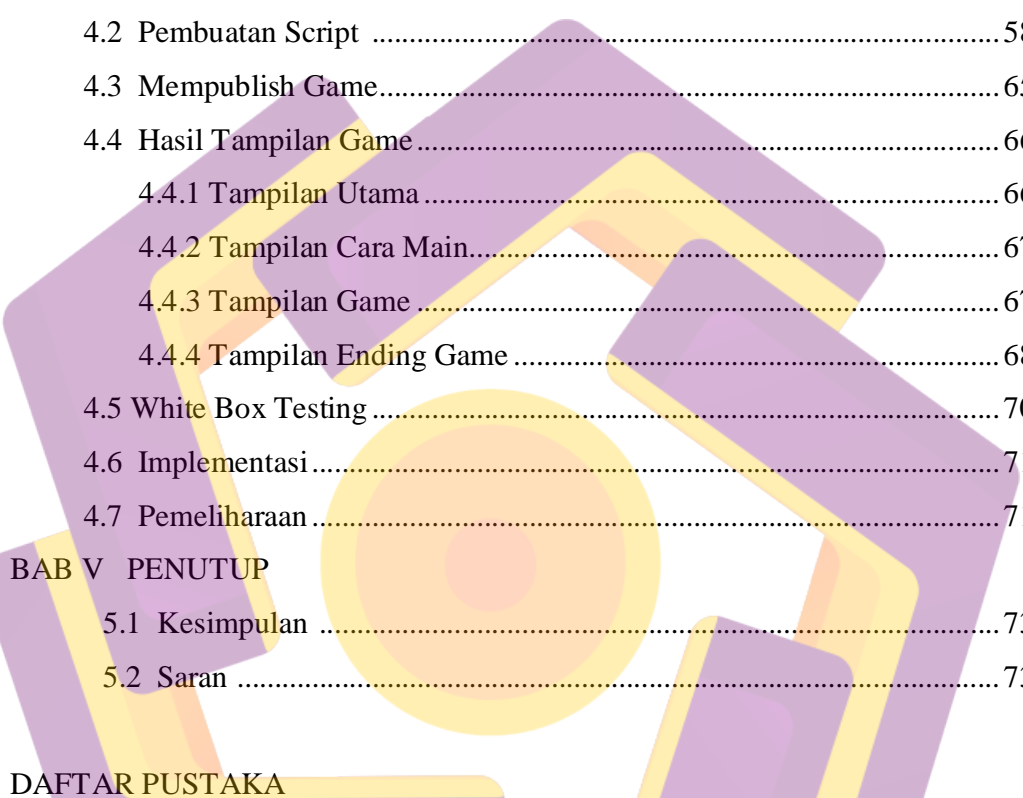
2.1 Konsep Dasar	
2.1.1 Definisi Game	8
2.1.2 Sejarah Perkembangan Game	11
2.1.3 Genre pada Game.....	17
2.2 Tahap Pembuatan Game	24
2.3 Perangkat Lunak	27
2.3.1 Macromedia Flash 8.....	28
2.3.2 Pengenalan Macromedia Flash8.....	29

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1 Gambaran Umum	32
3.1.1 Sejarah Dakon	32
3.1.2 Cara Permainan Dakon	33
3.2 Analisis Kebutuhan	34
3.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	34
3.2.2 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	34
3.3 Analisis Kelayakan	35
3.3.1 Analisis Kelayakan Teknologi	36
3.3.2 Analisis Kelayakan Operasional	36
3.3.3 Analisis Manfaat	37
3.4 Perancang Game	37
3.4.1 Merancang Konsep.....	37
3.4.2 Merancang Isi	38
3.4.3 Arsitektur Game	40
3.4.4 Perancangan Desain Tampilan	41
3.5 Story Board	45

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

4.1 Memproduksi Game	50
----------------------------	----

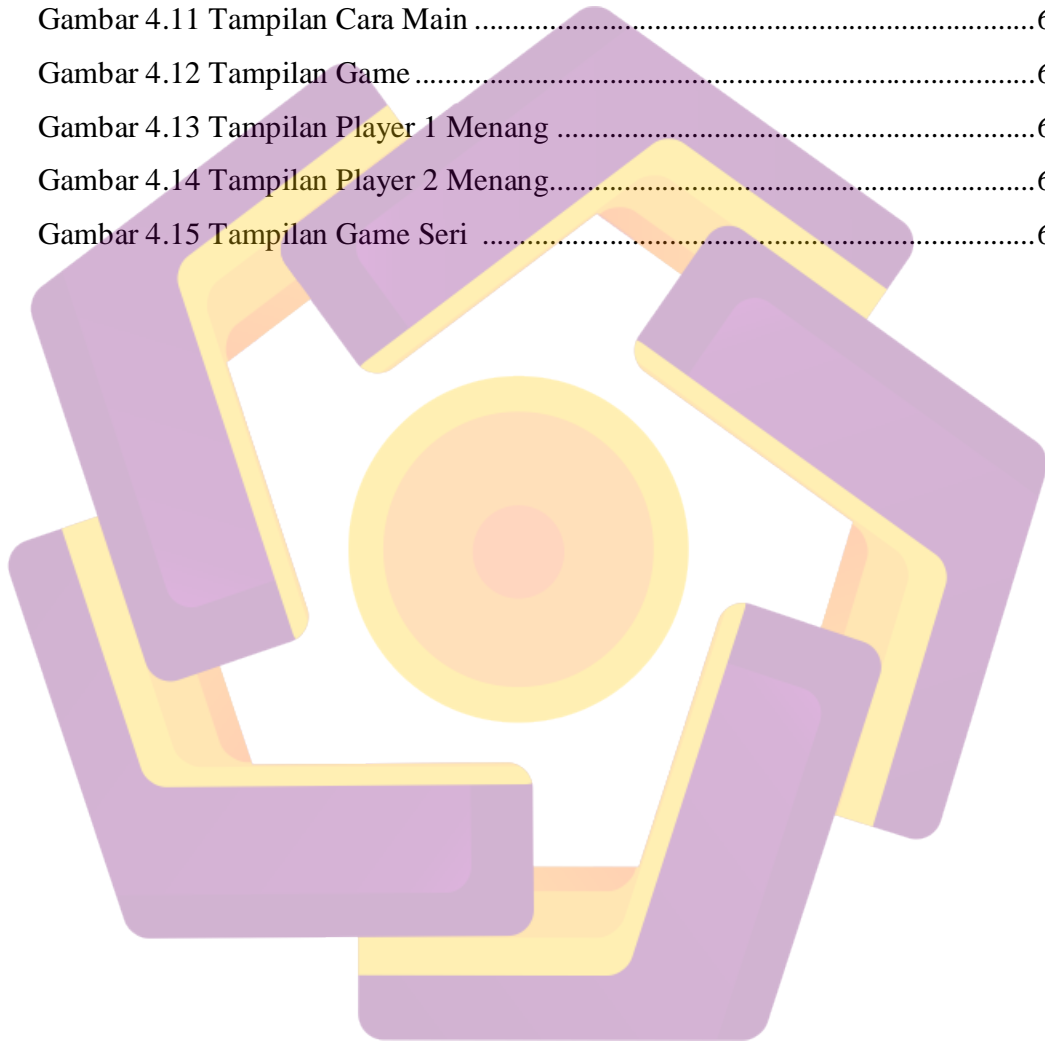


4.1.1 Persiapan Komponen	52
4.1.2 Pembuatan Background	52
4.1.3 Pembuatan Animasi Teks	53
4.1.4 Pembuatan Tombol	54
4.1.5 Menambahkan Sound	55
4.2 Pembuatan Script	58
4.3 Mempublish Game.....	65
4.4 Hasil Tampilan Game	66
4.4.1 Tampilan Utama	66
4.4.2 Tampilan Cara Main.....	67
4.4.3 Tampilan Game	67
4.4.4 Tampilan Ending Game	68
4.5 White Box Testing	70
4.6 Implementasi.....	71
4.7 Pemeliharaan	71
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	73
5.2 Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Magnavox Odyssey	12
Gambar 2.2 VES (Video Entertainment System)	13
Gambar 2.3 Konsol Famicom (Nintendo)	14
Gambar 2.4 Super NES dan Sega Mega Drive	15
Gambar 2.5 Sony Playstation	15
Gambar 2.6 Xbox dan Playstation2	16
Gambar 2.7 Xbox 360 dan Playstation 3	17
Gambar 2.8 Super Mario	18
Gambar 2.9 Final Fantasy	20
Gambar 2.10 Age of empires II : The age of kings	21
Gambar 2.11 Game Catur.....	22
Gambar 2.12 Typer shark deluxe.....	23
Gambar 2.13 Street Legal Racing.....	24
Gambar 2.14 Tampilan Macromedia Flash 8.....	30
Gambar 3.1 Papan Dakon.....	33
Gambar 3.2 Bagan Alur Game.....	40
Gambar 3.3 Tampilan Menu Utama	42
Gambar 3.4 Tampilan Menu Cara Main.....	42
Gambar 3.5 Tampilan Menu Main.....	43
Gambar 3.6 Tampilan Player 1 Menang	44
Gambar 3.7 Tampilan Player 2 Menang.....	44
Gambar 3.8 Tampilan Draw (seri).....	45
Gambar 4.1 Komponen Game.....	52
Gambar 4.2 mengatur Dimensi Baground.....	53
Gambar 4.3 Timeline Animasi Judul.....	54
Gambar 4.4 Membuat Tombol.....	55
Gambar 4.5 Timeline Animasi Tombol Cara Main	55

Gambar 4.6 Properties Sound.....	56
Gambar 4.7 Timeline Sound Tombol Kembali.....	57
Gambar 4.8 Properties Sound Tombol Kembali.....	57
Gambar 4.9 Pengaturan pada Publish.....	65
Gambar 4.10 Tampilan Menu Utama	66
Gambar 4.11 Tampilan Cara Main	67
Gambar 4.12 Tampilan Game	67
Gambar 4.13 Tampilan Player 1 Menang	68
Gambar 4.14 Tampilan Player 2 Menang.....	69
Gambar 4.15 Tampilan Game Seri	69



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Pengujian White Box Testing.....	70
--	----



INTISARI

Perkembangan Teknologi pada jaman sekarang ini sangatlah pesat. Teknologi yang begitu modern membuat manusia mau tidak mau harus mengikuti perkembangan jaman, mereka makin dimanja dengan adanya teknologi yang canggih dan serba instan. Tidak terkecuali dengan anak jaman sekarang yang lebih suka bermain Playstation. videogame ataupun games online di internet ketimbang bermain permainan tradisional. Memang tidak semua anak-anak melupakan permainan tradisional, mereka yang masih hidup dengan kesederhanaan masa kanak-kanak di desa masih dapat merasakan keberagaman permainan tradisional, tetapi tidak dengan mereka yang hidup ditegah-tengah perkembangan jaman dan teknologi yang serba canggih, mereka harus mampu mengikuti perkembangan jaman. Permainan tempo dulu sebenarnya sangat baik untuk melatih fisik dan mental anak. Secara tidak langsung anak-anak akan dirangsang kreatifitas, ketangkasan, jiwa kepemimpinan, kecerdasan, dan keluasan wawasannya melalui permainan tradisional. Namun sayangnya seiring kemajuan jaman, permainan yang bermanfaat bagi anak ini mulai ditinggalkan bahkan dilupakan.

Oleh sebab itu penulis berinisiatif membuat sebuah game permainan tradisional sebagai bentuk salah satu upaya mempertahankan permainan tradisional sebagai budaya bangsa agar tidak terlupakan oleh anak-anak meskipun perkembangan teknologi yang semakin canggih. Dalam pembuatan game ini penulis akan menggunakan software Macromedia Flash 8 dan beberapa software penunjang lainnya dalam pembuatan dan perancangan game "Dakon" ini.

Dengan game ini anak – anak maupun remaja dapat tetap mempertahankan permainan tradisional dalam bentuk digital di era digitalisasi, sehingga tidak memerlukan peralatan permainan yang sebenarnya, cukup dengan sebuah komputer atau laptop, mereka dapat bermain dakon.

Kata Kunci : *Teknologi, Permainan, Tradisional, Dakon*

ABSTRACT

The development of technology at this moment become very quick. The modern technology at these days can make a human follow the development at this era and they feel very comfortable with the existence of those magnificent and instant technology including those kids which prefer to play playstation or any other online internet games rather than traditional games. It is indeed not all kids forget about those traditional games, some of them who are still live with the modesty tradition from their childhood in a village, still can feel the variety of those games but not for those who live in the middle of the era and technology development. Old fashioned games is very good to train children both physically and mentally. With this games they are stimulated to create creativity, skill development, leadership, intelligence and knowledge but unfortunately along with the development of an era at these days, this traditional games is slowly been left or event forgotten.

Because of those reasons, I want to make a traditional game as an effort to maintain the traditional nation culture so the modern kids wont forget eventhough the technology development is getting very advanced. In the making of thus game, I will use the software Macromedia Flash 8 and other supporting software to create this "Dakon" game.

With this game, those kids and teenagers can still maintain the traditional game in a digital format in this digitalization era, so they dont need real game tools, they can only provide a computer or laptop to play this "Dakon".

Keywords: Technology, Game, Traditional, Dakon

