

**GAME EDUKASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN  
KOSAKATA BAHASA INGGRIS**

**Tugas Akhir**



Disusun oleh :

<b>Antonius Reflit Hernawan</b>	<b>06.02.6204</b>
<b>Yuda Aziz Nurrohman</b>	<b>06.02.6223</b>
<b>Rindang Nurcahyo</b>	<b>06.02.6240</b>
<b>Asis Ridwan Jaya</b>	<b>06.02.6262</b>

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2009**

# PERSETUJUAN

## TUGAS AKHIR

### Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran

#### Kosakata Bahasa Inggris

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

<b>Anthonius Reflit Hernawan</b>	<b>06.02.6204</b>
<b>Yuda Aziz Nurrohman</b>	<b>06.02.6223</b>
<b>Rindang Nurcahyo</b>	<b>06.02.6240</b>

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir  
Pada tanggal 23 Juni 2009

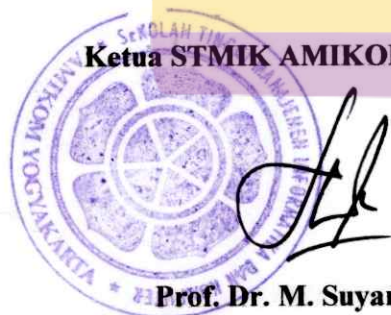
Dosen Pembimbing,



**Melwin Syafrizal Daulay, S.Kom, M.Eng**

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Ahli Madya Komputer  
Tanggal 23 juni 2009

**Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta**



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

# PENGESAHAN

## TUGAS AKHIR

### Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran

#### Kosakata Bahasa Inggris

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

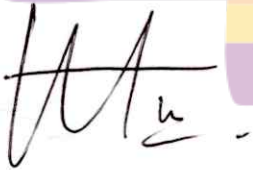
**Nama** : **Anthonyus Reflit Hernawan**  
**NIM** : **06.02.6204**

Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji

**Tanggal** : **7 Agustus 2009**  
**Ruang** : **Stack**  
**Jam** : **10.30 WIB**

Susunan Dewan Penguji

**Penguji 1,**



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

**Penguji 2,**



**Hanif Al Fatta, M.Kom**

# PENGESAHAN

## TUGAS AKHIR

### Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran

#### Kosakata Bahasa Inggris

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Nama** : Yuda Aziz Nurrohman  
**NIM** : 06.02.6223

Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji

**Tanggal** : 21 Juli 2009  
**Ruang** : Stack  
**Jam** : 08.50 WIB

Susunan Dewan Penguji

Penguji 1,

  
Agung Pambudi, S.T

Penguji 2,

  
Ir. Rum M. Andri KR. M.Kom

# PENGESAHAN

## TUGAS AKHIR

### Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran

#### Kosakata Bahasa Inggris

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Nama** : Rindang Nurcahyo  
**NIM** : 06.02.6240

Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji

**Tanggal** : 23 Juli 2009  
**Ruang** : Pointer  
**Jam** : 10.40 WIB

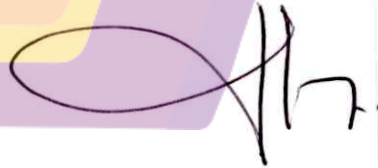
Susunan Dewan Penguji

Penguji 1,

Penguji 2,



**Ir. Abbas Ali Pangera, M.Kom**



**Emha Taufiq luthfi, S.T, M.Kom**

## HALAMAN MOTTO

"Semua manusia diciptakan sempurna dengan segala kelebihan dan kekurangannya."

"Sesuatu yang beda akan mudah diingat oleh orang lain."

"Seseorang tidak akan menjadi besar jika dia tidak tahu apa kekurangan dirinya sendiri"

"Kami bukan gagal, tapi kami sedang belajar"

"We Are Here To Change The World" ( Michael Jackson )

## HALAMAN PERSEMBAHAN

1. Terima kasih kepada Tuhan Yesus atas segala limpahan anugerah-Nya di dunia ini.
2. Terima kasih kepada orang tua yang telah memberi dukungan material maupun spiritual, serta kasih sayangnya sehingga saya bisa menyelesaikan Tugas Akhir ini
3. Terima kasih kepada seluruh dosen-dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah menuangkan semua ilmunya kepada saya meskipun tidak semuanya dapat saya serap
4. Buat adik ku, rajin-rajinlah belajar agar bisa menjadi orang yang berguna bagi orang lain khususnya keluarga, masyarakat, nusa dan bangsa, serta agama.
5. Terima kasih juga buat calon istriku yang telah memberi spirit selama ini.
6. Terima kasih buat teman-teman kelompok ARAY Production, Yuda, Rindang dan Asis atas semua kerja samanya, bantuannya, dan segala sesuatu yang telah menghasilkan game edukasi sebagai Tugas Akhir ini
7. Terima kasih juga untuk semua teman teman di kelas MI6B yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu atas semua bantuannya.

## HALAMAN PERSEMBAHAN

1. Terima kasih kepada Allah SWT atas segala limpahan anugerah-Nya di dunia ini.
2. Nabi Muhammad SAW atas semua suri tauladan yang baik.
3. Terima kasih kepada orang tua di Temanggung yang telah memberi dukungan material maupun spiritual, serta kasih sayangnya sehingga saya bisa menyelesaikan Tugas Akhir ini.
4. Terima kasih kepada seluruh dosen-dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah menuangkan semua ilmunya kepada saya meskipun tidak semuanya dapat saya serap.
5. Buat adik ku, rajin-rajinlah belajar agar bisa menjadi orang yang berguna bagi orang lain khususnya keluarga, masyarakat, nusa dan bangsa, serta agama.
6. Terima kasih juga buat Ema dan Rizka yang telah memberi spirit selama ini.
7. Terima kasih buat teman-teman kelompok ARAY Production, Wawan, Rindang dan Asis atas semua kerja samanya, bantuannya, dan segala sesuatu yang telah menghasilkan game edukasi sebagai Tugas Akhir ini.
8. Terima kasih buat teman-teman IPS 2 SMA N 1 Temanggung 2005 atas motivasinya baik secara langsung atau tidak langsung.
9. Terima kasih juga untuk semua teman-teman di kelas MI6B yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu atas semua bantuannya.



## HALAMAN PERSEMBAHAN

1. Terima kasih kepada Allah SWT atas segala limpahan anugerah-Nya di dunia ini.
2. Nabi Muhammad SAW atas semua suri tauladan yang baik.
3. Terima kasih kepada seluruh dosen-dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah menuangkan semua ilmunya kepada saya meskipun tidak semuanya dapat saya serap.
4. Terima kasih kepada orang tua ku yang telah memberi dukungan material maupun spiritual, serta kasih sayangnya sehingga saya bisa menyelesaikan Tugas Akhir ini.
5. Buat adik ku, rajin-rajinlah belajar agar bisa menjadi orang yang berguna bagi orang lain khususnya keluarga, masyarakat, nusa dan bangsa, serta agama.
6. Terima kasih buat Anak dan Istriku atas Suportnya.
7. Terima kasih buat teman-teman kelompok ARAY Production, Om Wawan, Om Yudha dan Om Asis atas semua kerja samanya, bantuannya, dan segala sesuatu yang telah menghasilkan game edukasi sebagai Tugas Akhir ini.
8. Terima kasih juga untuk semua teman-teman di kelas MI6B yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu atas semua bantuannya.

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah bagi Allah SWT yang senantiasa melimpahkan hidayah dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulisan tugas akhir ini dapat terselesaikan atas bantuan dari berbagai pihak, maka dalam kesempatan ini penulis mengucapkan rasa terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah mengizinkan penulisan tugas akhir ini.
2. Bapak Melwin Safrizal Daulay, S.Kom, M.Eng selaku pembimbing yang telah memberikan pengarahan, bimbingan, dan bantuan sehingga penyusunan tugas akhir ini dapat diselesaikan.
3. Dewan penguji yang telah memberikan masukan buat game edukasi ini sehingga akan lebih baik.
4. Teman-teman Manajemen Informatika khususnya anak MI-5B yang telah memberikan motivasi dan dukungannya selama pembuatan tugas akhir ini. Semoga Allah SWT senantiasa memperkuat silaturahmi kita.
5. Teman-teman kos yang memberikan masukan dalam pembuatan game edukasi ini.
6. Bapak Ibu dan keluarga besar di Temanggung, Klaten, dan Yogyakarta.

Terima kasih atas doanya.

Semoga Allah SWT memberikan imbalan dan pahala terhadap semua kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti.

Akhirnya penulis mengharapkan semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat dan menambah pengetahuan dan dapat dipakai sebagai bahan referensi yang dapat memberikan wawasan luas dalam bidang pendidikan Bahasa Inggris dan bagi pembaca pada umumnya.

Penulis menyadari bahwa penulisan tugas akhir ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan  
amien

Yogyakarta, 8 Agustus 2009

## DAFTAR ISI

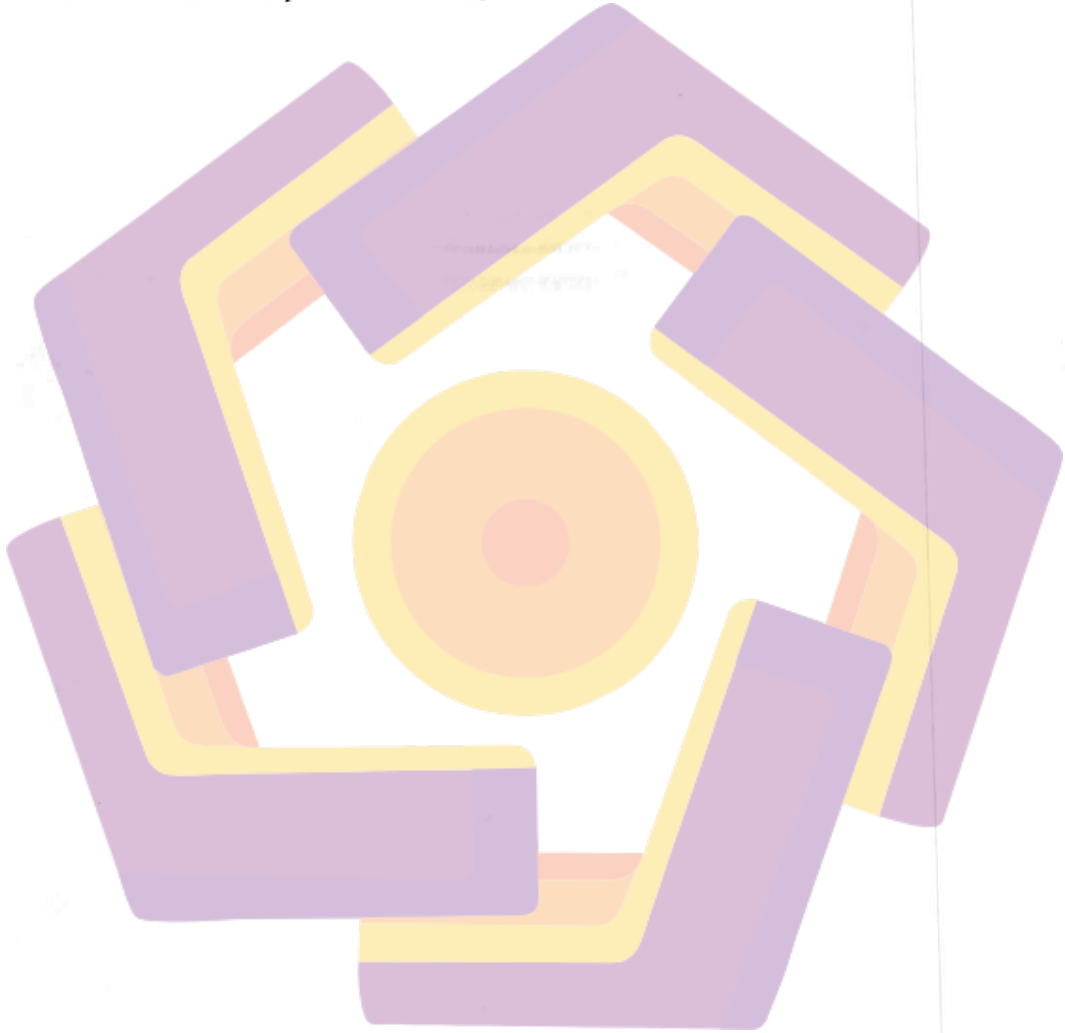
Halaman Judul .....	i
Halaman Persetujuan .....	ii
Halaman Pengesahan .....	iii
Halaman Motto .....	vi
Halaman Persembahan .....	vii
Kata Pengantar .....	x
Daftar Isi .....	xii
Daftar Tabel .....	xv
Daftar Gambar .....	xvi
<b>BAB 1. PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	1
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	2
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Metode Pengumpulan Data .....	3
1.7 Sistematika Penulisan .....	3
1.8 Jadwal Kegiatan .....	5
<b>BAB 2. LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Game .....	6
2.1.1 Sejarah Game .....	6

2.1.2	Jenie-jenis game .....	7
2.1.3	Game Edukasi .....	10
2.1.4	Teori Langkah Pembuatan Game .....	11
2.2	Konsep Multimedia .....	11
2.2.1	Sejarah Multimedia .....	11
2.2.2	Definisi Multimedia .....	12
2.2.3	Pentingnya Multimedia .....	13
2.2.4	Objek Multimedia .....	13
2.3	Perangkat Lunak yang Digunakan .....	17
2.3.1	Adobe Photoshop CS 2 .....	17
2.3.2	Macromedia Flash Profesional 8 .....	17
<b>BAB 3. ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME</b>		
3.1	Analisis .....	19
3.1.1	Aturan Permainan Game Edukasi .....	19
3.1.2	Cara Bermain Dalam Game .....	19
3.2	Analisis Matrik SWOT .....	20
3.3	Kebutuhan Sistem .....	21
3.4	Perancangan Game .....	22
3.5	Diagram Flow yang Diusulkan .....	28
<b>BAB 4. PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI</b>		
4.1	Merumuskan Masalah .....	31
4.2	Merancang Konsep .....	31
4.3	Merancang Isi .....	32

4.4 Merancang Naskah .....	33
4.5 Merancang Grafis .....	35
4.6 Memproduksi Sistem .....	46
4.6.1 Membuat Background dengan Adobe Photoshop...	47
4.6.2 Pembuatan Game Menggunakan Macromedia Flash 8 Profesional .....	49
4.7 Mengetes Sistem .....	71
4.8 Memelihara Sistem .....	73
<b>BAB 5. PENUTUP</b>	
5.1 Kesimpulan .....	74
5.2 Saran .....	74
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan .....	5
Tabel 3.1 Tabel Keterangan Simbol Flowchart .....	30
Tabel 4.1 Tabel Responden Terhadap Game .....	72



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 tampilan game loading 1 .....	22
Gambar 3.2 Tampilan Game Loading 2 .....	22
Gambar 3.3 Tampilan Game Loading 3 .....	23
Gambar 3.5 Tampilan Game START .....	23
Gambar 3.6 Tampilan Menu Utama .....	23
Gambar 3.7 Tampilan Pilihan Game .....	24
Gambar 3.8 Tampilan Game OPTION .....	24
Gambar 3.9 Tampilan Pilihan Level .....	24
Gambar 3.10 Tampilan Game CREDIT .....	24
Gambar 3.11 Tampilan Nama-nama Programmer .....	25
Gambar 3.12 Tampilan Biodata Programmer .....	25
Gambar 3.13 Tampilan Ucapan Terima Kasih .....	25
Gambar 3.14 Tampilan Petunjuk Permainan .....	25
Gambar 3.15 Tampilan Game GO .....	26
Gambar 3.16 Tampilan Game Tebak Gambar .....	26
Gambar 3.17 Tampilan Game Tebak Kata .....	26
Gambar 3.18 Tampilan Level Komplet .....	26
Gambar 3.19 Tampilan GAME OVER .....	27
Gambar 3.20 Gambar Diagram Flow .....	28
Gambar 4.1 Gambar Diagram Hierarkis .....	33
Gambar 4.2 Rancangan dan Tampilan loading pertama .....	35



Gambar 4.3 Rancangan dan Tampilan loading kedua .....	35
Gambar 4.4 Rancangan dan Tampilan loading ketiga .....	36
Gambar 4.5 Rancangan dan Tampilan Edukasi Game with Flash .....	36
Gambar 4.6 Rancangan dan Tampilan Start .....	37
Gambar 4.7 Rancangan dan Tampilan Main Menu .....	37
Gambar 4.8 Rancangan dan Tampilan Option .....	38
Gambar 4.9 Rancangan dan Tampilan Credit .....	38
Gambar 4.10 Rancangan dan Tampilan Nama Programmer .....	39
Gambar 4.11 Rancangan dan Tampilan Biodata Programmer 1 .....	39
Gambar 4.12 Rancangan dan Tampilan Biodata Programmer 2 .....	40
Gambar 4.13 Rancangan dan Tampilan Biodata Programmer 3 .....	40
Gambar 4.14 Rancangan dan Tampilan Biodata Programmer 4 .....	40
Gambar 4.15 Rancangan dan Tampilan Ucapan Terima Kasih .....	41
Gambar 4.16 Rancangan dan Tampilan Pilihan Game .....	41
Gambar 4.17 Rancangan dan Tampilan Pilihan Level .....	42
Gambar 4.18 Rancangan dan Tampilan Petunjuk Permainan Level Easy. ....	42
Gambar 4.19 Rancangan dan Tampilan Permainan Dimulai .....	43
Gambar 4.20 Rancangan dan Tampilan Permainan Tebak Gambar .....	43
Gambar 4.21 Rancangan dan Tampilan Permainan Berakhir (GameOver) .....	44
Gambar 4.22 Rancangan dan Tampilan Apabila Score mencapai 2500 ...	44
Gambar 4.23 Rancangan dan Tampilan Petunjuk Permainan Tebak Kata ..	45
Gambar 4.24 Rancangan dan Tampilan Permainan Tebak Kata pada Level Easy Medium maupun Hard. ....	45

Gambar 4.25 Area kerja Adobe photoshop .....	46
Gambar 4.26 Gambar Option Membuat Ukuran Gambar .....	46
Gambar 4.27 Gambar layer yang Berwarna Hitam .....	47
Gambar 4.28 Gambar Logo Flash yang Diimport ke Layer .....	47
Gambar 4.29 Gambar Layer yang Telah Diberi Text ARAY .....	48
Gambar 4.30 Gambar Area Kerja Macromedia Flash .....	48
Gambar 4.31 Gambar Menu untuk Membuat Sebuah Movie Clip .....	50
Gambar 4.32 Gambar Layer Baru yang Diberi Nama Background .....	50
Gambar 4.33 Gambar Time Line Yang Telah Diberi Keyframe .....	50
Gambar 4.34 Gambar User Mencoba Game .....	72