

**PERANCANGAN GAME “SIAPA TAHU” UNTUK ANAK-ANAK SEBAGAI  
PENAMBAH KETERTARIKAN TERHADAP ILMU PENGETAHUAN**

**SKRIPSI**



disusun oleh:

**Ega Yuniar Sani**

**07.12.2657**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN GAME “SIAPA TAHU” UNTUK ANAK-ANAK  
SEBAGAI PENAMBAH KETERTARIKAN TERHADAP ILMU  
PENGETAHUAN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh


**Ega Yuniar Sani**

**07.12.2657**

**telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi**

**Pada tanggal 10 Mei 2015**

**Dosen Pembimbing**



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

**NIK. 190302063**

**PENGESAHAN  
SKRIPSI  
PERANCANGAN GAME “SIAPA TAHU” UNTUK ANAK-ANAK  
SEBAGAI PENAMBAH KETERTARIKAN TERHADAP ILMU  
PENGETAHUAN**

disusun oleh

**Ega Yuniar Sani**

**07.12.2657**

Yang dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 12 Juni 2015

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Tonny Hidayat, M.Kom**

**190302182**

**Bayu Setiaji, M.kom**

**190302216**

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

**NIK. 190302063**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu  
persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana komputer

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



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

**NIK. 190302001**



## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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 institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 12 Juni 2015



Yuniar Sani

NIM 07.12.2657

## HALAMAN MOTO

Tuhan tidak mengharuskan kita berhasil, Dia hanya meminta kita untuk berusaha dan berdoa semaksimal mungkin.

Hanya karena sesuatu tidak berjalan sesuai rencana bukan berarti anda gagal

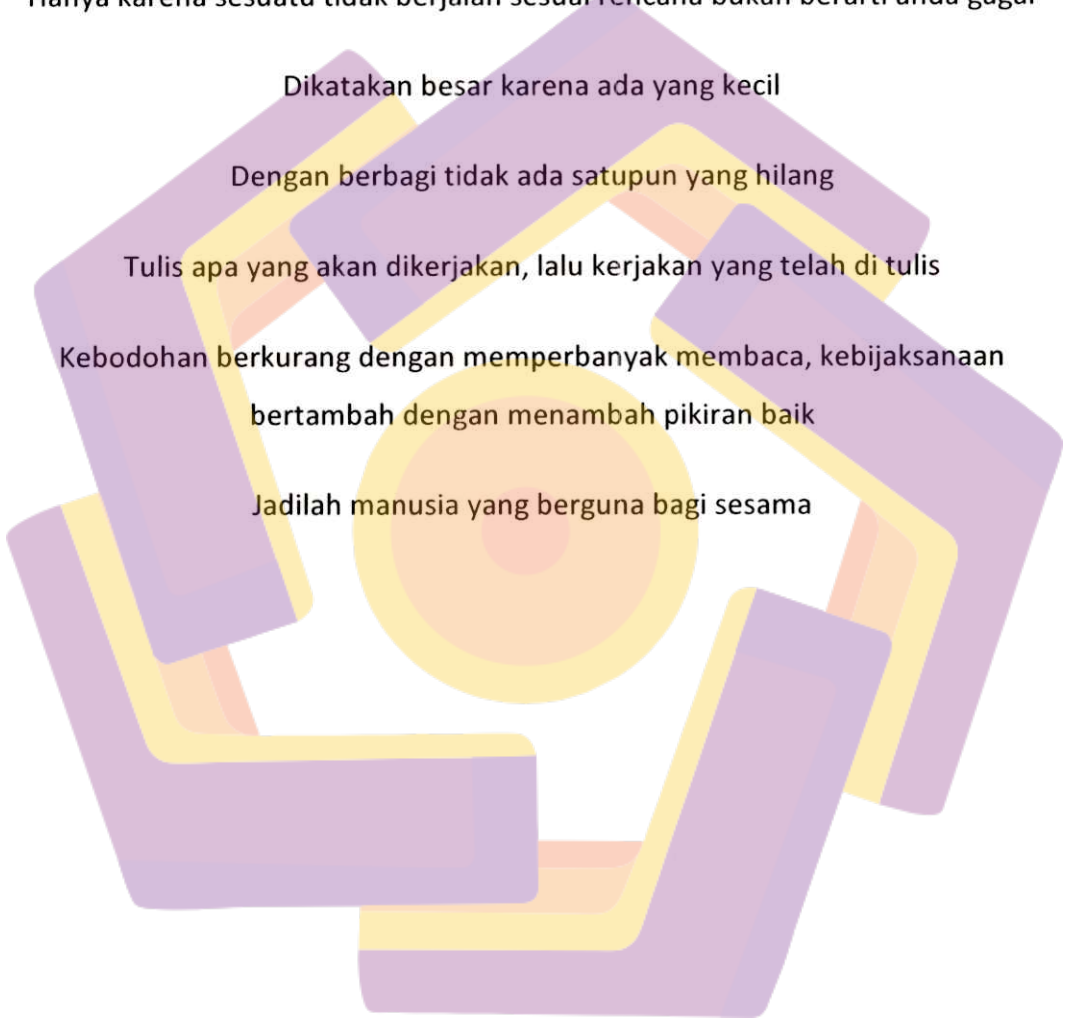
Dikatakan besar karena ada yang kecil

Dengan berbagi tidak ada satupun yang hilang

Tulis apa yang akan dikerjakan, lalu kerjakan yang telah di tulis

Kebodohan berkurang dengan memperbanyak membaca, kebijaksanaan bertambah dengan menambah pikiran baik

Jadilah manusia yang berguna bagi sesama



## PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada **Allah subhanahu wata'ala**, atas segala nikmat hidup dan kesempatan menimba ilmu, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Dalam penyusunan skripsi ini penulis banyak dibantu, dibimbing, dan didukung oleh berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis sangat ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Seluruh anggota keluarga, **Bapak, Ibu**, kakak serta adik yang selalu mendukung saya dalam penyusunan skripsi ini.
2. Kepada Bapak **Ehma Taufiq Luthfi, ST, M.Kom** yang telah membimbing dari awal hingga selesainya skripsi ini.
3. **Seluruh** teman kuliah yang menjadi rekan dan memberikan bantuan selama penyusunan skripsi ini.
4. Semua pihak yang mendukung saya, baik langsung maupun tidak langsung.

## KATA PENGANTAR

Segala daya dan kekuatan hanya milik Allah SWT, atas berkat rahmatnya skripsi yang berjudul “Perancangan Game “Siapa Tahu” Untuk Anak-Anak Sebagai Penambah Ketertarikan Terhadap Ilmu Pengetahuan”. Skripsi ini merupakan karya ilmiah yang disusun oleh penulis sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang pendidikan Strata1 (S1) di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

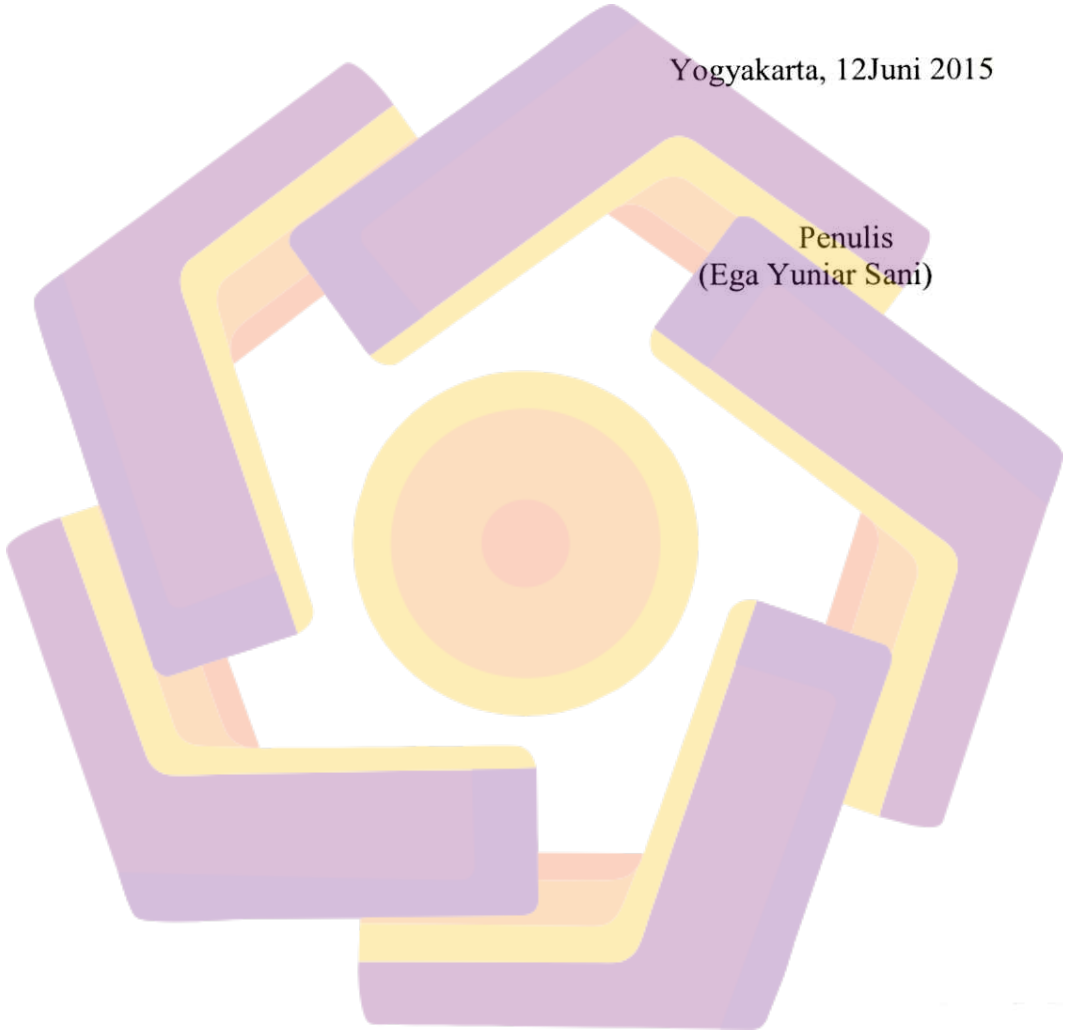
Penulisan Skripsi ini dapat dilaksanakan dengan lancar atas bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Dengan Rendah hati, penulis mohon maaf dan sangat mengharapkan adanya saran dan kritik yang membangun dari pembaca serta pihak yang terkait dalam usaha penyempurnaan Skripsi ini. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah Azza Wajalla dengan sifat Rōhman Rōhimnyalah saya bisa menyelesaikan skripsi ini.
2. Nabi Muammad SAW, sang pembimbing segala umat.
3. Bapak serta Ibu yang telah memberikan segala jerih payahnya.
4. Bapak Prof. Dr H. M. Suyanto, M.M. sebagai Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
5. Bapak Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing penulis dalam mengerjakan Skripsi ini.
6. Ketua Jurusan SI Bapak Bambang Sudaryatno Drs, MM yang telah memberikan masukan dan support sehingga saya bisa menyelesaikan.
7. Segenap Staff Pengajar Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
8. Semua Teman Teman, khususnya yang telah membantu baik dukungan moral, pikiran dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Untuk semua teman teman seperjuangan dalam mengerjakan Program sama sama, semangat untuk ngerjain Programnya.

Skripsi ini bukanlah sebuah hasil akhir dari sebuah penelitian namun begitu kami berharap bisa menjadi sumbangsih kepada siapa saja baik untuk kepentingan akademis maupun praksis. Penulis sangat mengharapkan kritik serta saran yang komunikatif dari semua pihak untuk menyempurnakan Skripsi ini.

Yogyakarta, 12 Juni 2015

Penulis  
(Ega Yuniar Sani)





## DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN .....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
INTISARI .....	ix
ABSTRACT.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL.....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitia .....	2
1.5 Manfaat Penelitian .....	2
1.6 Metode Penelitian .....	3
1.7 Sistematika Penulisan .....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>6</b>
2.1 Game.....	6
2.1.1 Pengertian Game.....	6
2.1.2 Sejarah Perkembangan Game .....	6
2.1.3 Tipe-Tipe Game .....	12
2.1.4 Elemen Game.....	24

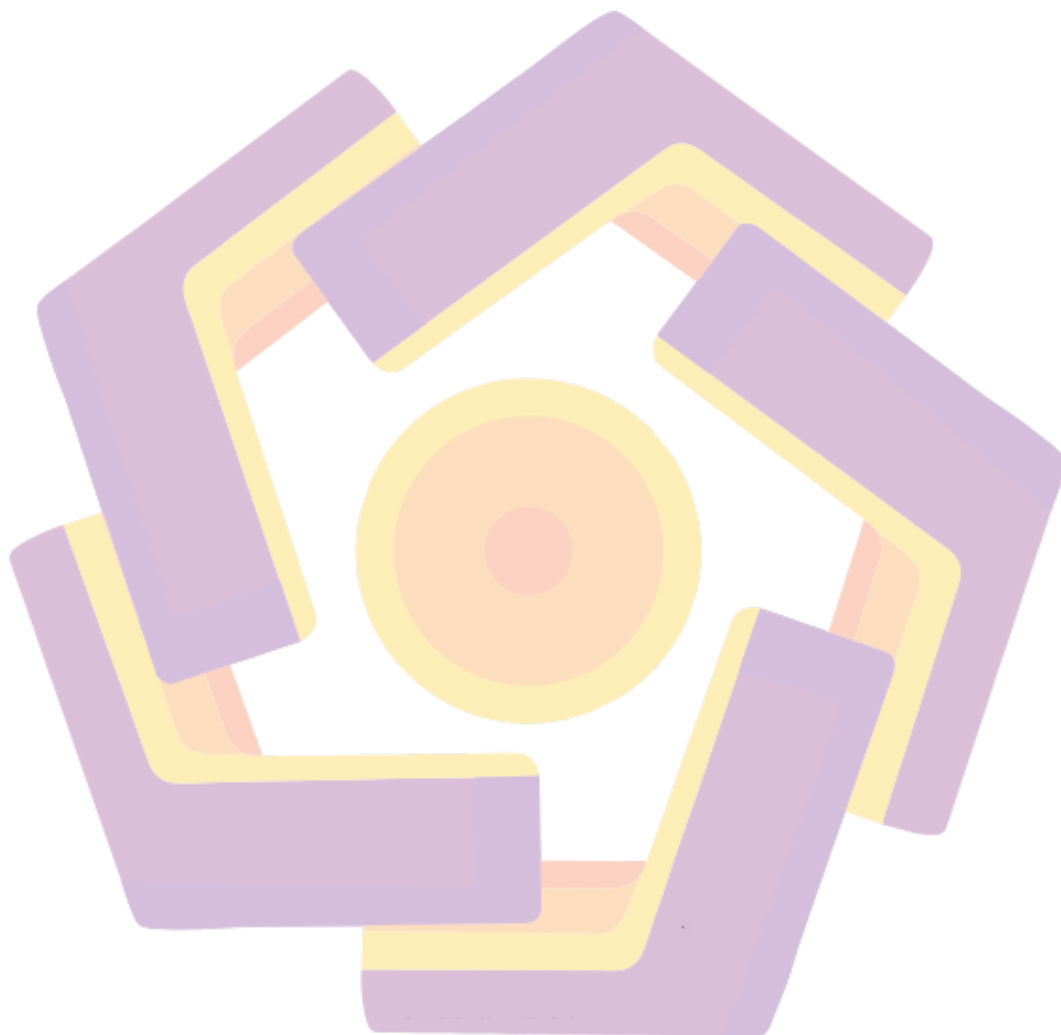
2.1.5 Tahap Pembuatan Game .....	26
2.1.6 Game Sebagai Media Pembelajaran .....	27
2.2 Perangkat yang Digunakan .....	28
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....</b>	<b>32</b>
3.1 Gambaran Umum.....	32
3.2 Analisis Sistem.....	32
3.3 Analisis SWOT .....	33
3.3.1 Analisis Kekuatan (strength).....	33
3.3.2 Analisis Kelemahan .....	34
3.3.3 Analisis Peluang (Opportunities).....	34
3.3.4 Analisis Ancaman (Thread).....	35
3.4 Kebutuhan Sistem.....	35
3.4.1 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	35
3.4.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	36
3.4.2.1 Perangkat Keras .....	36
3.4.2.2 Perangkat Lunak .....	37
3.4.2.3 Kebutuhan Pengguna (Brainware).....	37
3.5 Analisis Studi Kelayakan.....	37
3.5.1 Kelayakan Teknologi.....	38
3.5.2 Kelayakan Hukum .....	38
3.5.3 Kelayakan Oprasional.....	38

3.6 Perancangan Game.....	38
3.6.1 Game Play.....	39
3.6.2 Aturan Game.....	39
3.6.3 Tools .....	39
3.6.4 Karakter Game.....	40
3.7 Flowchart .....	40
3.8 Storyboard.....	42
3.8.1 Halaman Main Menu .....	42
3.8.2 Perancangan Halaman Soal Kuis.....	43
3.8.3 Perancangan Halaman Nilai.....	43
3.8.4 Perancangan Exit .....	44
3.8.5 Perancangan About.....	45
3.8.6 Perancangan Cara Main.....	45
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>48</b>
4.1 Implementasi Sistem.....	48
4.1.1 Pengintegrasian Elemen Pada Adobe Flash CS3.....	49
4.2 Pembahasan Elemen-Elemen Dalam Game.....	50
4.2.1 Pembuatan Halaman .....	50
4.2.1.1 Halaman Home.....	51
4.2.1.2 Halaman Pertanyaan.....	51
4.2.1.3 Halaman Nilai.....	55

4.2.1.4 Halaman Konfirmasi Keluar .....	56
4.2.1.5 Halaman Tentang .....	58
4.2.2 Import Suara.....	59
4.2.3 Pembuatan File .Exe .....	59
4.3 Testing.....	59
4.3.1 Testing Internal .....	59
4.3.2 Testing External .....	60
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>61</b>
5.1 Kesimpulan .....	61
5.2 Saran .....	61
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>62</b>

**DAFTAR TABEL**

Gambar 3.1 Analisis SWOT ..... 37



**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1 Tampilan awal Adobe Flash CS3 .....	29
Gambar 2.2 Tampilan jendela utama Adobe Flash CS3.....	29
Gambar 2.3 Tampilan Layar Utama Adobe Photoshop CS3.....	29
Gambar 2.4 Tampilan awal Adobe Soundbooth CS3.....	31
Gambar 3.1 Flowchart Game Siapa Tahu.....	43
Gambar 3.2 Halaman Main menu.....	44
Gambar 3.3 halaman soal kuis.....	45
Gambar 3.4 halaman perancangan media nilai.....	45
Gambar 3.5 halaman perancangan keluar.....	46
Gambar 3.6 halaman tentang biodata penulis.....	47
Gambar 3.7 halaman ketentuan bermain .....	47
Gambar 4.1 aset yang digunakan.....	48
Gambar 4.2 halaman awal Adobe Flash CS3 .....	49
Gambar 4.3 import file pada Adobe Flash.....	50
Gambar 4.4 Halaman home .....	51
Gambar 4.5 actionscript tombol kuis.....	51
Gambar 4.6 Tombol tentang.....	52
Gambar 4.7 Tombol bantuan .....	52
Gambar 4.8 Tombol keluar.....	53

Gambar 4.9 Halaman kuis .....	54
Gambar 4.10 actionscript pada jawaban yang salah.....	54
Gambar 4.11 Actionscript jika benar.....	55
Gambar 4.12 halaman nilai.....	55
Gambar 4.13 Properties teks nilai.....	56
Gambar 4.14 Halaman konfirmasi keluar.....	56
Gambar 4.15 : Actionscript tombol YA Gambar.....	57
Gambar 4.16 Actionscript TIDAK.....	57
Gambar 4.17 Halaman tentang .....	58
Gambar 4.18 Actionscript untuk kembali ke home.....	58
Gambar 4.19 Proses export.....	59

## INTISARI

Game adalah salah satu dampak dari kemajuan teknologi dan multimedia. Game itu sendiri memiliki banyak manfaat seperti hiburan serta pendidikan. Dalam pendidikan game biasanya digunakan untuk melatih pola pikir dan menambah minat pada anak.

Disamping ada dampak positif tersebut, game juga memiliki dampak negatif seperti kecanduan dan lebih senang menghabiskan waktu untuk bermain game daripada untuk bersosialisasi.

Namun disisi positifnya game dapat lebih menarik minat pada anak dengan menyatukan elemen yang ada dalam game seperti warna, Bentuk, Suara dan pola - pola yang ada sehingga dapat meningkatkan daya tangkap memori lebih baik pada otak sehingga lebih mudah diterima

**Kata Kunci : Teknologi, Game, Memory**





## ABSTRACT

Game is one of the effects of technological progress and multimedia. Game itself has many benefits such as entertainment and education. In educational games are usually used to train the mindset and increase interest in children.

Besides some positive impacts, the game also has a negative impact such as addiction and more than happy to spend time playing games than to socialize.

But the positive side of the game can be more interest in children by bringing together existing elements in the game such as colors, Shapes, Sound and patterns - patterns that exist that can improve memory better grasp of the brain that is more easily accepted.

**Keyword : Technology, Game, Memory**

