

GAME FASHION TRADITIONAL INDONESIA

SKRIPSI



disusun oleh

Titi Rahmani

09.11.3388

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

GAME FASHION TRADITIONAL INDONESIA

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Titi Rahmani

09.11.3388

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

GAME TRADITIONAL FASHION OF INDONESIA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Titi Rahmani

09.11.3388

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 25 Juni 2013

Dosen Pembimbing,



Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom

NIK. 190902125

PENGESAHAN

SKRIPSI

GAME TRADITIONAL FASHION OF INDONESIA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Titi Rahmani

09.11.3388

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 20 Juli 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Hanif Alfatta, M.Kom

NIK. 190302096

Barka Satya, S.Kom

NIK. 190302126

Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom

NIK. 190902125

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

Tanggal 20 Juli 2013

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA


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

NIK. 190302001

PERNYATAAN KEASLIAN

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 sebelumnya 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 secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 30 Agustus 2013


TitiRahmani
NIM. 09.11.3388

MOTTO

Each person is unique and irreplaceable, everyone's got his own features and skill. In everyone chest beats a different heart.

We are all alike but still deeply different, if you think it over, it's anything but unfair. It's the reason for which it's worth.

To exist and be friends because of this, everyone of us has something special.

- Bell Dandy - Aats Megami - Sama -



PERSEMBAHAN

Saya persembahkan Skripsi ini Untuk :

1. Allah Swt yang selalu melimpahkan Rahman dan Rohim Nya.
2. Ibu saya Ngadinem, atas doa dan dukungannya.
3. Alm. Ayah saya Harjo Wiryono, yang selalu mengajarkan saya tentang makna setiap fase dalam kehidupan.
4. Kakak - kakak saya, yang selalu menganggap saya anak kecil dengan berbagai kelemahannya, menjadi bahan bakar untuk mewujudkan cita – cita saya.
5. Bapak Emha Taufiq Luthfi, terima kasih atas semua masukan dan bimbingannya
6. Dan semua yang secara langsung maupun tidak langsung terlibat dalam pembuatan skripsi ini seperti mereka yang ada dibawah ini :
 1. Siroe terima kasih atas waktunya antar jemput selama bimbingan.
 2. Muzaki Ahmad terima kasih atas bantuan dalam coding programnya.
 3. Tiyox terima kasih atas pinjaman laptopnya.
 4. Mas Dian, Inggit dan Ary, terimakasih selalu memberikan motifasi dan doanya.
 5. Surya, Eko, Reza A, Reza R, Ardi, Riyan, Raras, Adhi dan zaki terima kasih atas kebersamaan dan membuat masa kuliah di STMIK Amikom menjadi indah dan menyenangkan.
 6. Semua teman - teman S1-TI-12 terima kasih atas doanya.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang diinginkan penulis. Tidak lupa sholawat sertasalam penulis haturkan pada junjungan umat Nabi Muhammad SAW,

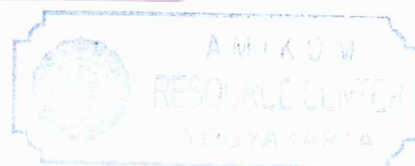
Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program strata 1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

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 Sudarmawan, MT selaku ketua jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis mengikuti perkuliahan.

5. Semua keluarga Besar dari penulis terutama kedua orangtua saya.
6. Dan semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan, yang telah membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini.

Atas segala bantuan yang telah diberikan semoga Allah SWT berkenan memberikan balasan yang setimpal. Didasari bahwa laporan ini tidak luput dari kesalahan dan jauh dari kesempurnaan baik dalam segi penyajian maupun dalam segi ilmiahnya. Walaupun demikian semoga hasil-hasil yang dituangkan dalam skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

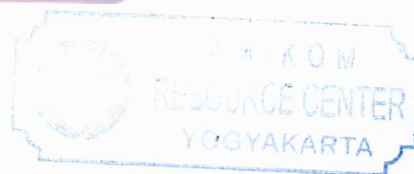
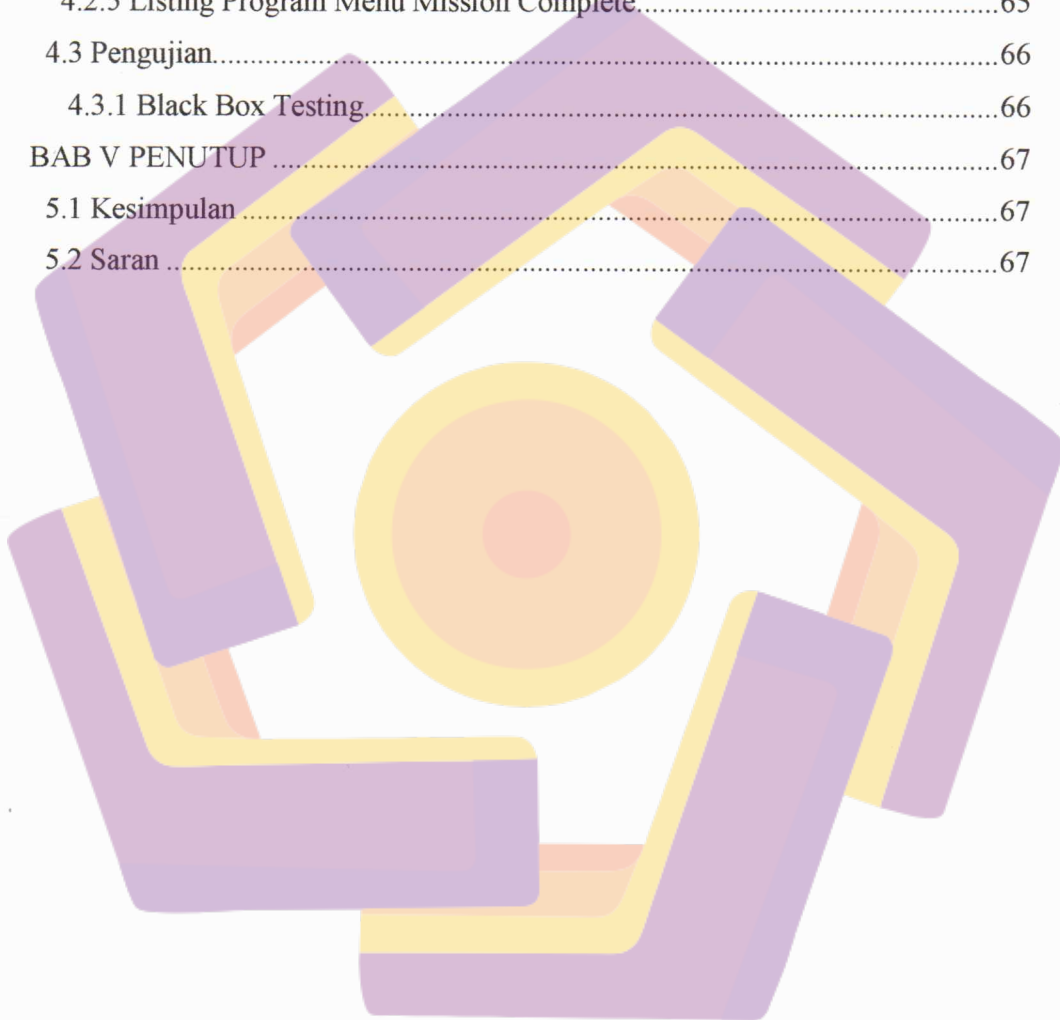


DAFTAR ISI

| | |
|--|------|
| HALAMAN COVER..... | i |
| HALAMAN JUDUL..... | ii |
| HALAMAN PERSETUJUAN..... | iii |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | iv |
| HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN..... | v |
| MOTTO..... | vi |
| HALAMAN PERSEMBAHAN..... | vii |
| KATA PENGANTAR..... | viii |
| DAFTAR ISI..... | x |
| DAFTAR TABEL..... | xiii |
| DAFTAR GAMBAR..... | xiv |
| INTISARI..... | xvi |
| ABSTRACT..... | xvii |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| 1.2 Perumusan Masalah..... | 2 |
| 1.3 Batasan Masalah..... | 3 |
| 1.4 Tujuan Penelitian..... | 3 |
| 1.6 Metodologi Penelitian..... | 3 |
| 1.7 Sistematika Penulisan..... | 4 |
| BAB II DASAR TEORI..... | 6 |
| 2.1 Game..... | 6 |
| 2.1.1 Sejarah Singkat Perkembangan Game..... | 6 |
| 2.1.2 Pengertian Game..... | 6 |
| 2.1.3 Elemen - Elemen dari Game..... | 7 |
| 2.1.4 Genre Game..... | 10 |
| 2.2 Perancangan Game..... | 12 |
| 2.3 Flowchart..... | 15 |
| 2.4 Fashion Pakaian Adat Indonesia..... | 18 |

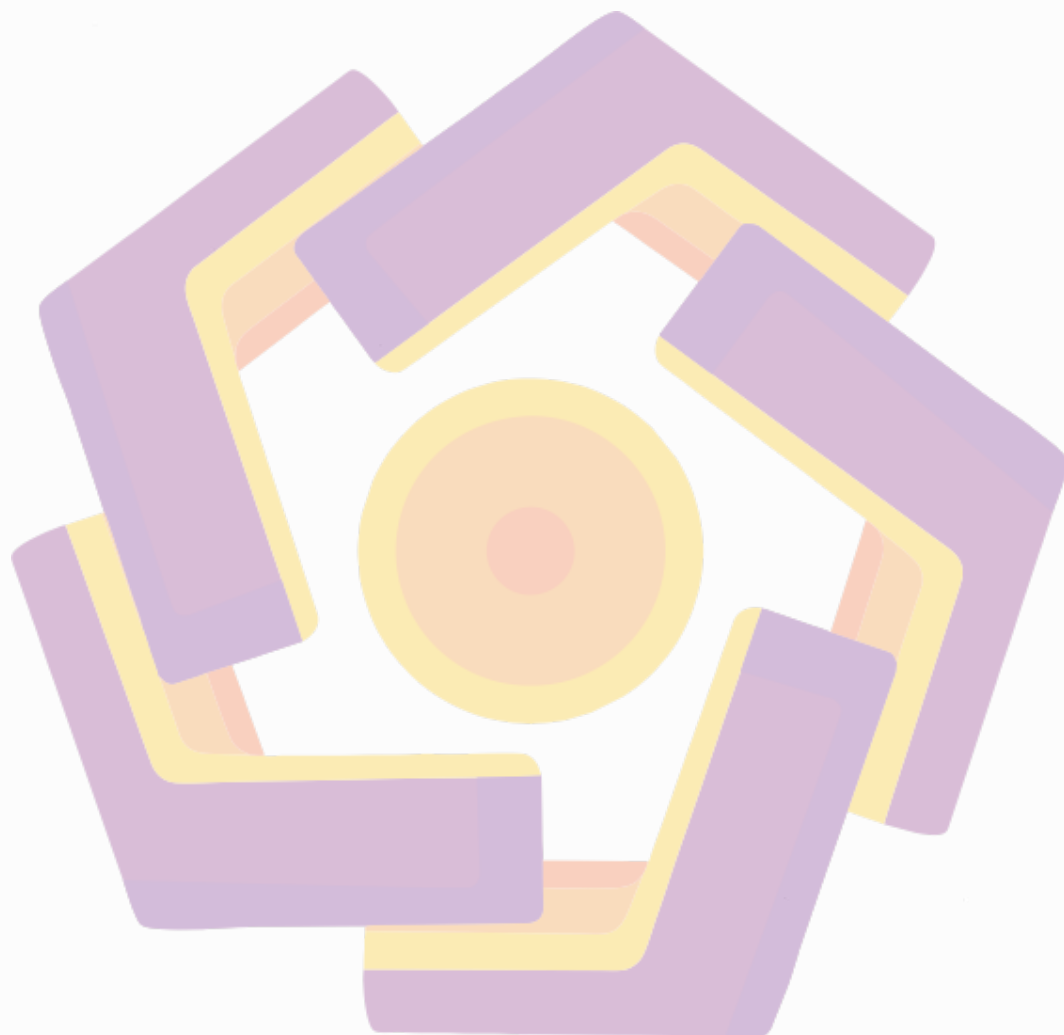
| | |
|--|-----------|
| 2.4.1 Definisi Fashion..... | 18 |
| 2.4.1 Pakaian Adat..... | 18 |
| 2.5 Software dan bahas Pemrograman yang Digunakan..... | 19 |
| 2.5.1 Adobe Flash CS3 Professional..... | 19 |
| 2.5.2 action Script 2.0..... | 21 |
| 2.5.3 Adobe Photoshop CS3..... | 24 |
| 2.5.4 Corel Draw X3..... | 24 |
| BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN..... | 25 |
| 3.1 Gambaran Umum..... | 25 |
| 3.2 Analisis Kebutuhan Sistem..... | 26 |
| 3.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional..... | 26 |
| 3.2.2 Kebutuhan Non-Fungsional..... | 27 |
| 3.3 Analisis Kelayakan Sistem..... | 28 |
| 3.3.1 Analisis Kelayakan Teknologi..... | 29 |
| 3.3.2 Analisis Kelayakan Hukum..... | 29 |
| 3.3.3 Analisis Kelayakan Operasional..... | 30 |
| 3.4 Perancangan Game..... | 30 |
| 3.4.1 Menentukan Genre Game..... | 30 |
| 3.4.2 Menentukan Tool..... | 31 |
| 3.4.3 Menentukan Game Play..... | 32 |
| 3.5 Menentukan Grafis..... | 35 |
| 3.5.1 Tampilan Utama..... | 35 |
| 3.5.2 Menu Play..... | 35 |
| 3.5.3 Menu Petunjuk..... | 37 |
| 3.5.4 Menentukan Suara..... | 38 |
| 3.6 Gambar..... | 38 |
| BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN..... | 44 |
| 4.1 Implementasi..... | 44 |
| 4.1.1 Persiapan Bahan- Bahan..... | 44 |
| 4.1.2 Mengolah Gambar..... | 45 |
| 4.1.3 Mempersiapkan Suara..... | 53 |

| | |
|--|----|
| 4.1.4 Mempersiapkan Tombol..... | 54 |
| 4.2 Pembahasan Listing Program | 57 |
| 4.2.1 Listing Program Menu Insert Name | 58 |
| 4.2.2 Listing Program Menu Utama | 59 |
| 4.2.3 Listing Program Menu Peta | 59 |
| 4.2.4 Listing Program Puzzle..... | 60 |
| 4.2.5 Listing Program Menu Mission Complete..... | 65 |
| 4.3 Pengujian..... | 66 |
| 4.3.1 Black Box Testing..... | 66 |
| BAB V PENUTUP | 67 |
| 5.1 Kesimpulan | 67 |
| 5.2 Saran | 67 |



DAFTAR TABEL

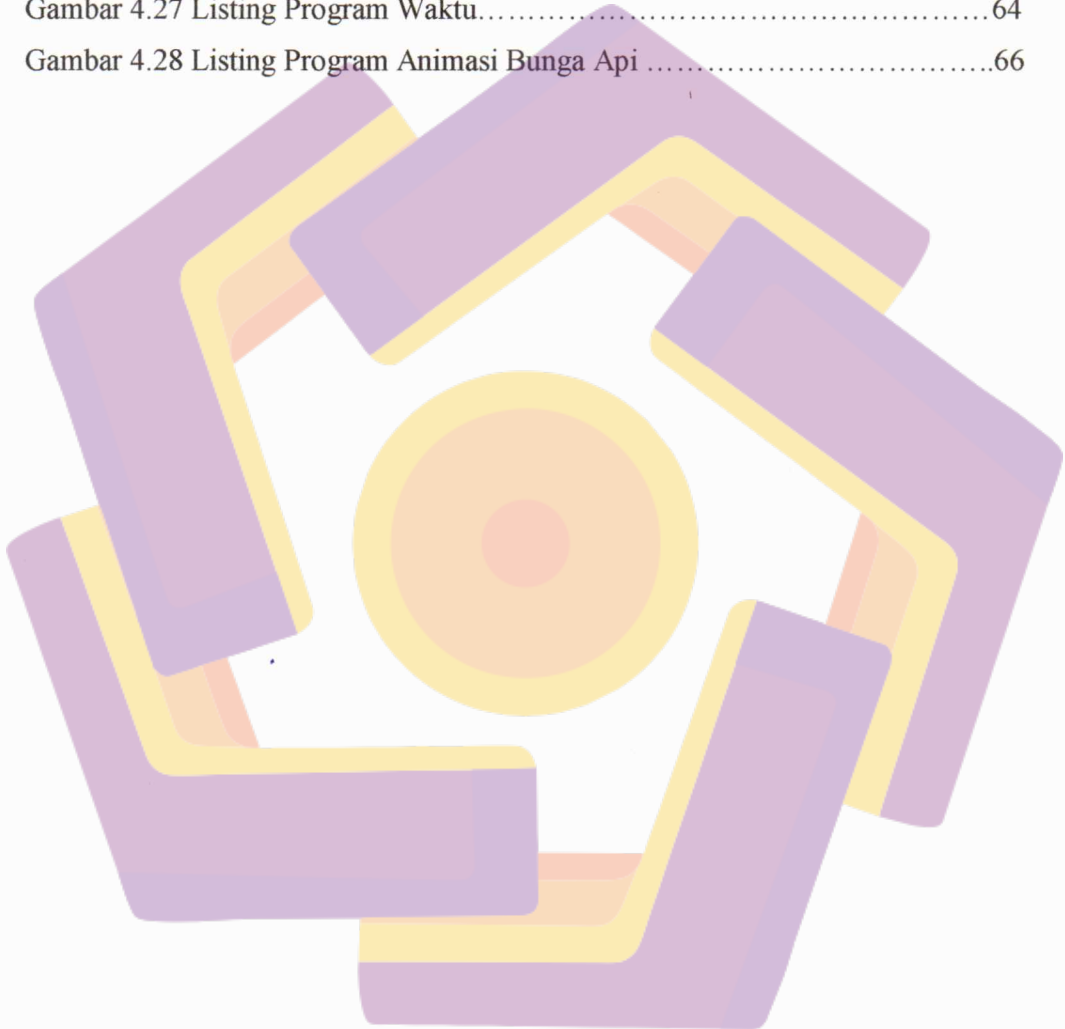
| | |
|--|----|
| Tabel 2.1 Simbol Program Flowchart | 18 |
| Tabel 3.1 Tabel gambar pakaian adat..... | 39 |
| Tabel 4.1 Penggunaan Sound Effect pada Game..... | 54 |
| Tabel 4.2 Penggunaan Pengujian Black Box Testing | 68 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2.1 4 Elemen dasar Game | 8 |
| Gambar 2.2 Langkah Pembuatan..... | 15 |
| Gambar 2.3 Adobe Flash CS3 | 21 |
| Gambar 2.4 Action Panel..... | 23 |
| Gambar 3.1 Flowchart Game Traditional fashion Indonesia..... | 35 |
| Gambar 3.2 Tampilan Sketsa Awal Aplikasi | 35 |
| Gambar 3.3 Tampilan Sketsa Menu Play Awal..... | 36 |
| Gambar 3.4 Tampilan Sketsa Menu Play propinsi..... | 37 |
| Gambar 3.5 Tampilan Sketsa Menu Game Puzzle..... | 37 |
| Gambar 3.6 Tampilan Sketsa Petunjuk Penggunaan Aplikasi..... | 36 |
| Gambar 4.1 Mengimport Pakaian Adat ke dalam Photoshop..... | 45 |
| Gambar 4.2 Seleksi Pakaian Adat Aceh..... | 46 |
| Gambar 4.3 Potongan Adat Perbagian..... | 47 |
| Gambar 4.4 Potongan Siap di Interaktifkan..... | 47 |
| Gambar 4.5 Import Peta dalam Skala yang Benar..... | 48 |
| Gambar 4.6 Hasil Trace pada CorelDraw dengan Pen Tool..... | 48 |
| Gambar 4.7 Potongan Gambar Pulau sesuai bagian..... | 49 |
| Gambar 4.8 Karakter pada CorelDraw..... | 50 |
| Gambar 4.9 Background Menu Insert Name..... | 50 |
| Gambar 4.10 Background Menu Utama..... | 51 |
| Gambar 4.11 Background Menu Puzzle..... | 52 |
| Gambar 4.12 Tombol yang akan digunakan..... | 53 |
| Gambar 4.13 Tombol OK pada menu Insert Teks..... | 54 |
| Gambar 4.14 Tombol Petunjuk pada menu utama..... | 55 |
| Gambar 4.15 Tombol Keluar Menu utama..... | 55 |
| Gambar 4.16 Tombol Peta pada menu peta | 56 |
| Gambar 4.17 Tombol Next pada game puzzle. | 56 |
| Gambar 4.18 Tombol Kembali pada Mission Complete | 56 |
| Gambar 4.19 Tombol Keluar pada Mission Complete | 57 |
| Gambar 4.20 Layout penempatan objek pakaian adat..... | 58 |

| | |
|---|----|
| Gambar 4.21 Listing Program pada Menu Insert..... | 58 |
| Gambar 4.22 Listing Program setelah Memasukan nama | 59 |
| Gambar 4.23 Listing Program tombol play | 59 |
| Gambar 4.24 Listing Program Tombol Keluar | 59 |
| Gambar 4.25 Listing Program tombol peta yang belum aktif..... | 60 |
| Gambar 4.26 Listing Program tombol peta aktif..... | 60 |
| Gambar 4.27 Listing Program Waktu..... | 64 |
| Gambar 4.28 Listing Program Animasi Bunga Api | 66 |



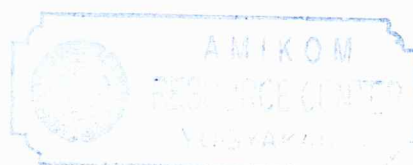
INTISARI

Perkembangan teknologi berbasis multimedia semakin berkembang hal ini membawa dampak positif maupun negatif. Ada pun dampak negatif yang muncul, beberapa diantaranya berdampak pada budaya (multicultural). Budaya yang merupakan identitas suatu bangsa tidak boleh hilang dan harus dipertahankan. Salah satunya dengan media permainan atau game.

Atas dasar tersebut maka dalam skripsi ini akan dikembangkan sebuah pc game berbasis flash yang bertemakan *Game Fashion Tradisional of Indonesia* dimana game tersebut bertujuan untuk memperkenalkan pakaian adat bangsa indonesia kepada anak-anak, yang dikemas dalam bentuk permainan yang menarik dan inovatif. Diharapkan game yang akan dibuat ini dapat membantu pemerintah dalam melestarikan budaya bangsa indonesia.

Game ini berfungsi sebagai sarana pengenalan budaya terhadap generasi indonesia yang disajikan dengan metode yang menyenangkan.

Kata kunci : Game Fashion Tradisional, Pakaian Adat, Nama Propinsi



ABSTRACT

Development of multimedia-based technology is growing these positive and negative impacts. There is also the negative impacts that appears, some of which have an impact on culture (multicultural). Culture that identity of a nation is lost and can not be maintained. One of them with games or gaming media.

On the basis of this paper will then be developed in a pc-based games themed flash game Fashion game Traditional of Indonesia which aims to introduce the Indonesian nation traditional clothing to children, which is packaged in the form of attractive and innovative games. Expected to be made this game can help the government in preserving Indonesian national culture.

This game serves as a means of introduction to the culture of Indonesia gensi presented with a fun method.

Keywords: *Game Fashion Traditional, Traditional Clothing, Name Provinc*

