

**PEMBUATAN GAME EDUKASI MENGENAL LAGU TRADISIONAL  
BERBASIS FLASH**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Bachtiar Abimullah**

**10.11.4313**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

**PEMBUATAN GAME EDUKASI MENGENAL LAGU TRADISIONAL  
BERBASIS FLASH**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada **Program Studi Informatika**



disusun oleh

**Bachtiar Abimullah**

**10.11.4313**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

# PERSETUJUAN

## SKRIPSI

### PEMBUATAN GAME EDUKASI MENGENAL LAGU TRADISIONAL BERBASIS FLASH

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Bachtiar Abimullah**

**10.11.4313**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 25 Juli 2017

Dosen Pembimbing,



**Emha Taufiq Luthfi, S.T., M.Kom**  
**NIK. 190302125**

**PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**PEMBUATAN GAME EDUKASI MENGENAL LAGU TRADISIONAL**  
**BERBASIS FLASH**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Bachtiar Abirnullah**

10.11.4313

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 20 Juli 2017

Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

Hartatik, ST, M.Cs  
NIK. 190302232

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

Emha Taufiq Luthfi, S.T., M.Kom  
NIK. 190302125

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 25 Juli 2017



**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

Krisnawati, S.Si, M.T.  
NIK. 190302038

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan ini dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang berkaitan dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 25 Juli 2017



Bachtiar Abimullah  
10.11.4313

## MOTTO

“Jangan Menyalahkan Keadaan, Karena Keadaan Tidak Pernah Salah. Yang Salah Hanya Kita Sebagai Manusia Yang Kurang Sigap Dalam Menghadapi Berbagai Keadaan.”

“Jangan Mengharapkan Kebahagiaan Dari Orang Lain, Karena Kebahagiaanmu Tergantung Pada Dirimu Sendiri.”

“Sejatinya Kamu Tidak Perlu Menyesal Saat Mengambil Keputusan, Karena Tidak Ada Keputusan Yang Benar-Benar Buruk. Dan Dalam Setiap Keputusan Mungkin Ada Keputusan Yang Tidak Kamu Duga Sebelumnya.”



## PERSEMBAHAN

Segala puja dan puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan keamanan, keselamatan, kelancaran, kemanfaatan dan kebarokahan. Dalam kesempatan ini, penulis juga tak lupa mengucapkan syukur dan terimakasih kepada:

1. Keluargaku yang telah memberikan doa, dukungan dan kasih sayang sepanjang masa kepada saya, sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan.

Alhamdulillah Jaza Kumullohu Khoiro atas segala nasehat dan didikannya yang membuat hati ini selalu nyaman melangkah dalam perjalanan menjadi orang sukses. Insya Allah Amin.

2. Untuk Aulia Agustiningsih, terima kasih. Alhamdulillah Jaza Kumullohu Khoiro yang telah memberikan doa, dukungan, serta mengisi hari-hari skripsi saya menjadi lebih bermakna, semangat dan indah.
3. Teman-temanku, Andhika Dwi Arif Rahmanto, Zainal Muttaqin, Galih Pratama Sadewo, Ardi Fadli Adi, Muhammad Nur Septio, Victor Wahyu Hariyono, Anitya Wahyu Hapsari dan Triwidiya Oktaviani Putri. Alhamdulillah Jaza Kumullohu Khoiro atas segala dukungan dan bantuannya selama ini.
4. Anak-anak komunitas yang telah banyak memberikan pelajaran hidup dan inspirasi kepada saya, Alhamdulillah Jaza Killahu Khoiro atas segala doa dan dukungannya, mudah-mudahan Allah selalu memberi kebahagiaan dan semoga kelak bila sudah berkeluarga menjadi keluarga yang sakinah mawadah warohmah.

## KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis telah diberikan kemudahan dan kekuatan dalam menyelesaikan skripsi yang berjudul **“PEMBUATAN GAME EDUKASI MENGENAL LAGU TRADISIONAL BERBASIS FLASH”** sesuai dengan apa yang diharapkan, penulis dalam menyelesaikan skripsi yang merupakan meta kuliad dan wajib ditempuh sebagai salah satu syarat utama untuk menyelesaikan program sarjana pada Universitas Amikom Yogyakarta. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku ketua Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Emha Taufiq Luthfi, S.T., M.Kom. yang telah membimbing penulis selama menjalani mata kuliah skripsi.
3. Para staf pengajar Jurusan Teknik Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Kedua Orang Tua, Bapak dan Ibu yang senantiasa mendoakan, memberikan semangat dan kasih sayangnya untuk mendukung tekad seorang anak yang berhasrat untuk menjadi orang sukses dunia dan akhirat.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini jauh dari kesempurnaan, maka saran dan kritik yang bersifat membangun sangatlah penulis harapkan demi memperbaiki semua kekurangan yang ada dalam skripsi ini. Dan akhirnya penulis berharap semoga karya ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua. Amin.

Yogyakarta, 25 Juli 2017



Bachtiar Abimullah

10.11.4313



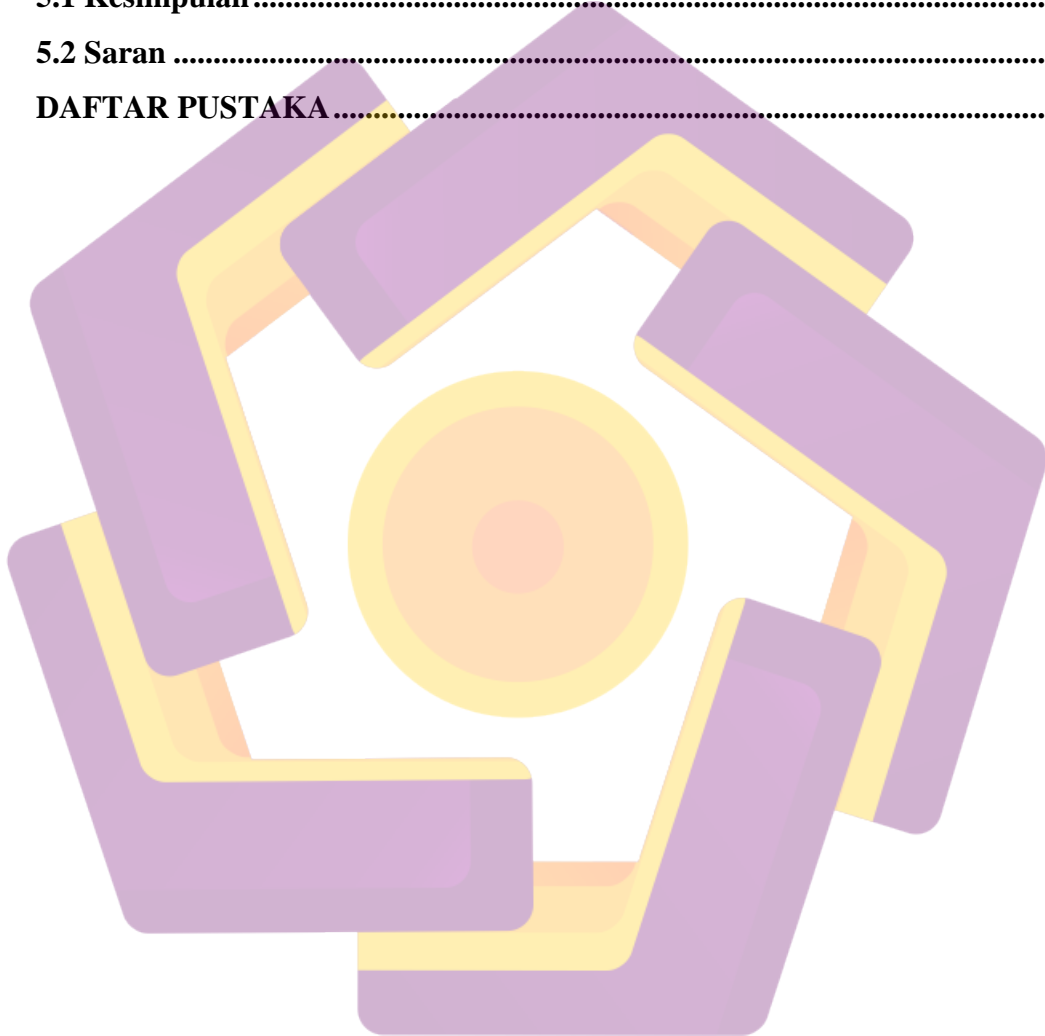
## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>INTISARI</b> .....	<b>xv</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xvi</b>
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang</b> .....	<b>1</b>
<b>1.2 Rumusan Masalah</b> .....	<b>2</b>
<b>1.3 Batasan Masalah</b> .....	<b>2</b>
<b>1.4 Tujuan Penelitian</b> .....	<b>3</b>
<b>1.5 Manfaat Penelitian</b> .....	<b>3</b>
<b>1.6 Metodologi Penelitian</b> .....	<b>3</b>
<b>1.7 Sistematika Penulisan</b> .....	<b>4</b>
<b>BAB II. LANDASAN TEORI</b> .....	<b>6</b>
<b>2.1 Tinjauan Pustaka</b> .....	<b>6</b>
<b>2.2 Pengertian Game</b> .....	<b>7</b>
<b>2.3 Sejarah Perkembangan Game</b> .....	<b>8</b>
<b>2.4 Tipe-Tipe Game</b> .....	<b>10</b>
<b>2.4.1 Arcade /Slide Scrolling</b> .....	<b>10</b>
<b>2.4.2 Racing</b> .....	<b>10</b>
<b>2.4.3 Fighting</b> .....	<b>11</b>
<b>2.4.4 Shooting</b> .....	<b>11</b>
<b>2.4.5 RTS (Real Time Strategy)</b> .....	<b>13</b>

2.4.6 RPG (Role Playing Game).....	13
2.4.7 Simulation.....	14
2.5 Pembuatan Game.....	14
2.5.1 Konsep Dasar .....	15
2.5.2 Menentukan Tools.....	15
2.5.3 Menentukan Gameplay .....	15
2.5.4 Menentukan Gambar .....	16
2.5.5 Menentukan Musik.....	16
2.5.6 Program .....	16
2.5.7 Test Game .....	16
2.5.8 Hasil Akhir .....	17
2.6 Perangkat Lunak yang Digunakan .....	17
2.6.1 Adobe Flash CS6.....	17
2.5.2 Corel Draw X5.....	19
<b>BAB III. ANALISIS PERANCANGAN .....</b>	<b>23</b>
<b>3.1 Definisi Umum.....</b>	<b>23</b>
3.1.1 Analisis SWOT.....	23
3.1.1.1 Analisis Kekuatan ( <i>Strenghts</i> ).....	24
3.1.1.2 Analisis Kelemahan ( <i>Weakness</i> ) .....	24
3.1.1.3 Analisis Kesempatan ( <i>Oportunity</i> ) .....	24
3.1.1.4 Analisis Ancaman ( <i>Threats</i> ) .....	24
3.1.2 Analisis Kebutuhan.....	25
3.1.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional .....	25
3.1.2.2 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional .....	25
3.1.3 Analisa Kelayakan .....	27
3.1.3.1 Analisis Kelayakan Teknik .....	27
3.1.3.2 Analisi Kelayakan Hukum .....	27
3.1.3.3 Analisis Kelayakan Operasional.....	28
3.1.3.4 Analisis Kelayakan Strategik .....	29
<b>3.2 Konsep.....</b>	<b>29</b>
<b>3.3 Perancangan Game .....</b>	<b>29</b>

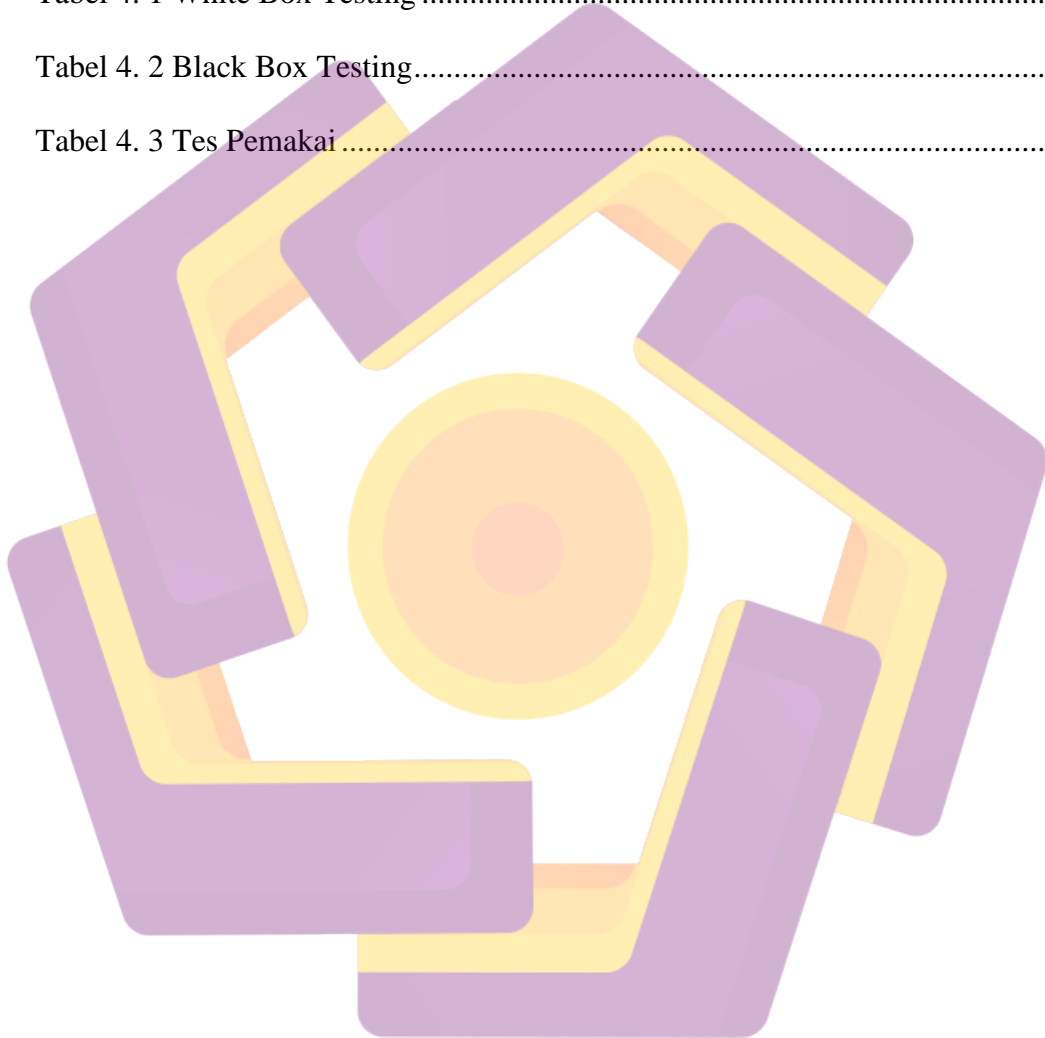
3.2.1 Flowchart Game.....	30
3.2.2 Storyboard.....	31
3.2.3 Struktur Navigasi.....	33
3.2.4 Perancangan Grafis .....	34
3.2.4.1 Perancangan Grafis Menu Utama.....	34
3.2.4.2 Perancangan Grafis Pilihan Permainan .....	35
3.2.4.3 Perancangan Grafis Pilihan Stage Permainan.....	36
3.2.4.4 Perancangan Grafis Stage Permainan .....	38
3.2.4.5 Perancangan Grafis Pengaturan .....	40
3.3 Material Collecting .....	43
<b>BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>44</b>
<b>4.1 Implementasi .....</b>	<b>44</b>
4.1.1 Persiapan Aset-aset.....	44
4.1.2 Pembuatan Grafik .....	45
4.1.3 Import Suara.....	50
<b>4.2 Pembahasan.....</b>	<b>51</b>
4.2.1 Pembahasan Menu Utama .....	52
4.2.2 Pembahasan Pilih Permainan.....	53
4.2.3 Pembahasan Tampilan Intruksi Cara Bermain.....	55
4.2.4 Pembahasan Tampilan Stage Permainan .....	57
4.2.4.1 Pembahasan Stage Permainan Mencocokkan Judul Lagu.....	57
4.2.4.2 Pembahasan Stage Permainan Tebak Judul Lagu .....	59
4.2.5 Pembahasan Pegaturan.....	60
4.2.6 Pembahasan Permainan Mencocokkan Judul Lagu .....	61
4.2.7 Pembahasan Permainan Tebak Judul Lagu.....	66
4.2.8 Pembahasan Game Over .....	68
4.2.8.1 Pembahasan Game Over di Permainan Mencocokkan Judul Lagu .....	68
4.2.8.2 Pembahasan Game Over di Permainan Tebak Judul Lagu .....	69
<b>4.3 Membuat file Executable (.exe) .....</b>	<b>71</b>
<b>4.4 Pengujian .....</b>	<b>72</b>
4.4.1 White Box Testing.....	73

4.4.2 Black Box Testing .....	74
4.4.3 Melakukan Tes Pemakai .....	76
4.5 Pemeliharaan Sistem.....	77
4.6 Distribusi.....	78
<b>BAB V. PENUTUP.....</b>	<b>79</b>
5.1 Kesimpulan .....	79
5.2 Saran .....	80
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>81</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Storyboard Permainan Mencocokkan lagu .....	31
Tabel 3. 2 Tabel Sound .....	43
Tabel 4. 1 White Box Testing .....	73
Tabel 4. 2 Black Box Testing.....	74
Tabel 4. 3 Tes Pemakai .....	76



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Ruang Kerja Adobe Flash CS6 .....	18
Gambar 3. 1 Flowchart Permainan.....	30
Gambar 3. 2 Struktur Navigasi .....	33
Gambar 3. 3 Tampilan Menu Utama.....	34
Gambar 3. 4 Tampilan Menu Pilih Permainan.....	35
Gambar 3. 5 Tampilan Pilihan Stage Mencocokkan Judul Lagu.....	36
Gambar 3. 6 Tampilan Pilihan Stage Tebak Judul Lagu .....	37
Gambar 3. 7 Tampilan Stage Permainan Mencocokkan Judul Lagu.....	39
Gambar 3. 8 Tampilan Stage Permainan Tebak Judul Lagu.....	40
Gambar 3. 9 Tampilan Pengaturan Suara .....	41
Gambar 3. 10 Tampilan Instruksi Permainan Mencocokkan Judul Lagu.....	42
Gambar 3. 11 Tampilan Instruksi Permainan Tebak Judul Lagu.....	43
Gambar 4. 1 Tampilan Ruang Kerja Background.....	45
Gambar 4. 2 Export ke png .....	46
Gambar 4. 3 Tampilan Background .....	46
Gambar 4. 4 Tampilan Ruang Kerja Tombol.....	47
Gambar 4. 5 Convert Button .....	48
Gambar 4. 6 Tombol Mulai.....	48
Gambar 4. 7 Tombol Keluar .....	48
Gambar 4. 8 Tombol Mencocokkan Judul Lagu.....	48
Gambar 4. 9 Tombol Tebak Judul Lagu .....	48

Gambar 4. 10 Tombol Pengaturan .....	48
Gambar 4. 11 Tombol Icon Kembali .....	49
Gambar 4. 12 Tombol Mainkan .....	49
Gambar 4. 13 Tombol Stage .....	49
Gambar 4. 14 Tombol Kembali .....	49
Gambar 4. 15 Tombol Ulangi .....	49
Gambar 4. 16 Tombol Selanjutnya .....	49
Gambar 4. 17 Tombol Selesai .....	50
Gambar 4. 18 Tampilan Sound Properties .....	51
Gambar 4. 19 Tampilan Menu Utama.....	52
Gambar 4. 20 Tampilan Pilih Permainan.....	53
Gambar 4. 21 Tampilan Instruksi Cara Bermain Mencocokkan Judul Lagu.....	55
Gambar 4. 22 Tampilan Instruksi Cara Bermain Tebak Judul Lagu .....	56
Gambar 4. 23 Tampilan Stage Permainan Mencocokkan Judul Lagu .....	57
Gambar 4. 24 Tampilan Stage Permainan Tebak Judul Lagu.....	59
Gambar 4. 25 Tampilan Pengaturan Suara .....	60
Gambar 4. 26 Tampilan Permainan Mencocokkan Judul Lagu.....	61
Gambar 4. 27 Tampilan Permainan Tebak Judul Lagu.....	66
Gambar 4. 28 Tampilan Game Over Mencocokkan Judul Lagu .....	68
Gambar 4. 29 Tampilan Game Over Jika Benar .....	69
Gambar 4. 30 Tampilan Game Over Jika Kalah .....	70
Gambar 4. 31 Tampilan Publish Setting .....	72

## INTISARI

Perkembangan musik tradisional Indonesia menurun saat ini, sangat berbeda pada saat sebelum banyak masuknya musik-musik asing di Indonesia. Hal ini dikarenakan banyaknya permainan dan penampilan musik modern yang lebih spektakuler pada suara, lagu, dan nada yang berbeda dari musik tradisional.

Sebagai bagian dari kebudayaan, musik tradisional lahir dan berkembang di suatu daerah tertentu dan diwariskan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Musik tradisional ini menggunakan bahasa, gaya dan tradisi khas daerah setempat.

Oleh karena itu, setiap ciri dan kebudayaan masyarakat pasti sudah melekat erat didalamnya. Musik tradisional merupakan salah satu bentuk gambaran kebudayaan suatu daerah, selain tarian, pakaian dan adat kebiasaan lainnya. Melalui musik tradisional kita dapat mengenali daerah asal musik itu dan ciri budaya masyarakatnya.

**Kata kunci :** Budaya Tradisional, Musik Tradisional, Game Edukasi



## ABSTRACT

*The development of traditional Indonesian music is declining today, very different at the time before the entry of many foreign music in Indonesia. This is because the number of modern music appearances are more spectacular on the sound, songs, and different tones of traditional music.*

*As part of the culture, traditional music is born and developed in a certain area and passed down from generation to generation from generation to generation. This traditional music uses the language, style and traditions typical of the local area.*

*Therefore, every trait and culture of society must have been firmly embedded in it. Traditional music is one form of culture of a region, in addition to dance, clothing and other custom habits. Through traditional music we can recognize the origin of the music and the cultural traits of its people.*

**Keywords:** *Traditional Culture, Traditional Music, Educational Game*

