

**PERANCANGAN GAME PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA  
UNTUK SMA NEGERI JUMAPOLO MENGGUNAKAN  
ADOBE FLASH**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Muhammad Sidiq**

**12.12.7092**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2016**

**PERANCANGAN GAME PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA  
UNTUK SMA NEGERI JUMAPOLO MENGGUNAKAN  
ADOBE FLASH**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

**Muhammad Sidiq**

**12.12.7092**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2016**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN GAME PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA  
UNTUK SMA NEGERI JUMAPOLO MENGGUNAKAN  
ADOBE FLASH**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muhammad Sidiq**

**12.12.7092**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 27 Juli 2016

**Dosen Pembimbing,**



**Sudarmawan M.T**  
**NIK. 190302035**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN GAME PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA  
UNTUK SMA NEGERI JUMAPOLO MENGGUNAKAN  
ADOBE FLASH**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muhammad Sidiq**

**12.12.7092**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 15 Agustus 2016

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

Sudarmawan M.T  
NIK. 190302035



Joko Dwi Santoso, M.Kom  
NIK. 190302181



Ferry Wahyu Wibowo, S.Si, M.Cs  
NIK. 190302235



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 10 September 2016

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.  
NIK. 190302001

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan 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 di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

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

Yogyakarta, 02 September 2016



Muhammad Sidiq

NIM. 12.12.7092

## MOTTO

*“Jadikanlah sabar dan sholat sebagai penolongmu , dan sesungguhnya yang demikian itu sungguh berat, kecuali orang-orang khusyu”*

*(QS. Al-Baqarah: 45)*

*“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain dan hanya kepada Tuhan-Mulah hendaknya kamu berharap”*

*(QS. Al-Insyirah: 6-8)*

*“Tidak ada rahasia untuk sukses. Ini adalah hasil sebuah persiapan kerja keras, dan belajar dari kesalahan.”*

*(colin powel)*

*“80% kesuksesan yang berkah berasal dari doa dan keridoanIlahi  
Sisanya adalah kerjakeras dan kerjacerdas.”*

*(PENULIS)*

## PERSEMBAHAN

*kripsi ini saya persembahkan :*

- 1. Tuhanku Allah Subhanahu wata'ala yang selalu mengrahkanku, menguatkanku, memberiku ketenangan lahir dan batin. Hanya kepada-Mu aku bersyukur dan memohon pertolongan karena Engkau adalah sebaik-baik pelindung dan penolong. Nabi Muhammad Sallallahu alayhiwasallam beserta pada sahabat, dan semua Nabi dan Rasul. Engkau adalah sabaik-baik tauladan bagi umat.*
- 2. Orang tuaku, Ayah dan Ibu tercinta yang selalu mendukung, mendoakan dan selalu memberikan yang terbaik untuk anaknya. Mereka adalah pemberian terbaik dari Allah SWT.*
- 3. Dosen pembimbing, Sudarmawan, M.T terimakasih atas bimbingannya dalam pengerjaan skripsi dari awal pengerjaan sampai skripsi selesai.*
- 4. Teman-teman M2 Production (Irwan, Indra, Perdana, Arif, Wahid, Agung) yang telah ikut membantu melancarkan skripsi ini.*
- 5. Teman-teman kelas 12-SISI-11*
- 6. Serta seluruh pihak yang telah membantu kelancaran skripsi ini terima kasih banyak*



## KATA PENGANTAR

*Puji syukur penyusun panjatkan kehadiran Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan karuniaNya kepada setiap hamba-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul “ Analisis dan Penerapan Blueprint Untuk Desain Level Menggunakan Unreal Engine 4 Pada Video Animasi Flythrough Menggunakan Asset Autodesk Maya “*

*Adapun tujuan skripsi ini disusun adalah sebagai salah satu syarat kelulusan Program Strata I Jurusan Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.*

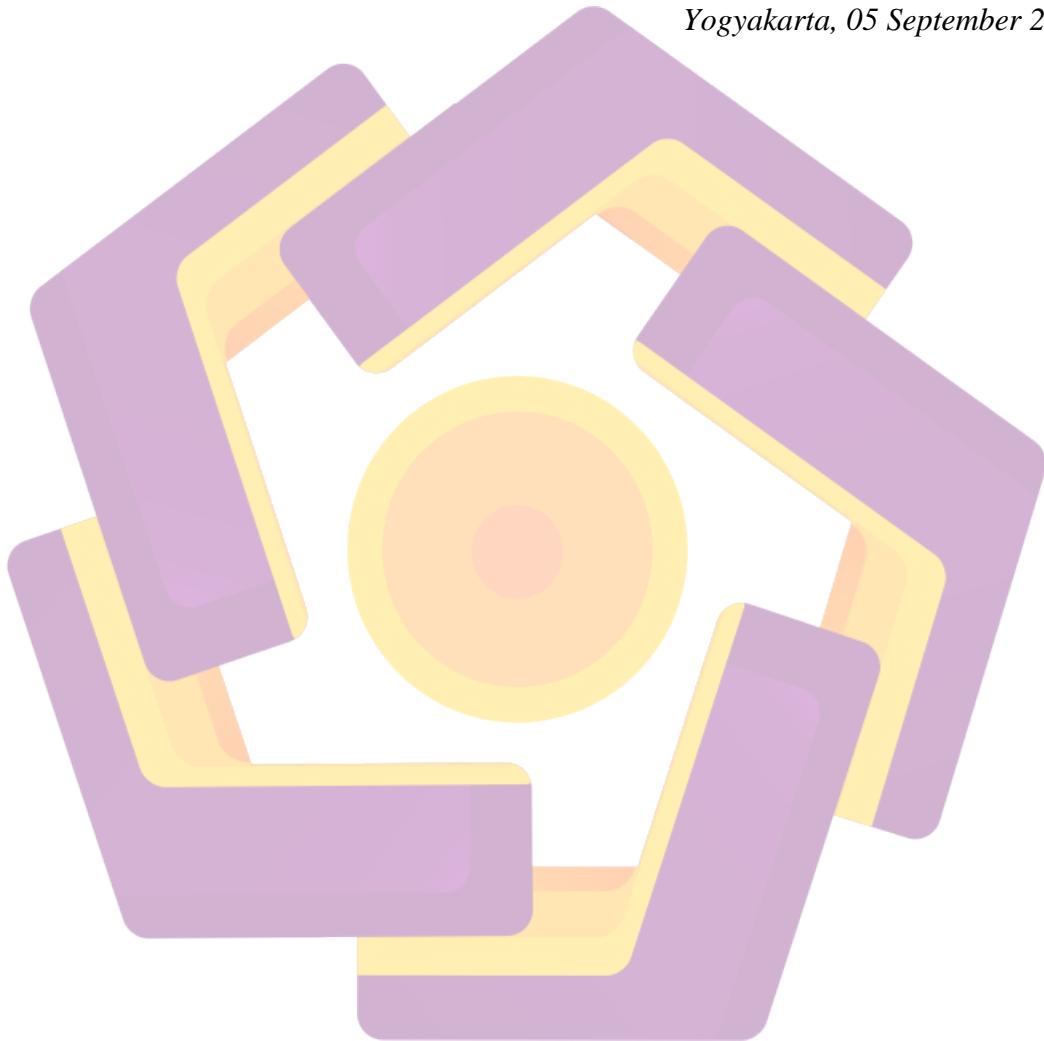
*Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini dan masih jauh dari sempurna. Dengan selesainya skripsi ini penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada :*

- 1. Bapak Prof. Dr. H. M.Suyanto,MM. selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.*
- 2. Bapak Sudarmawan, M.T selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan banyak bantuan, masukan dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.*
- 3. Krisnawati,S.SI, M.T selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.*
- 4. Keluarga dan teman-teman yang telah banyak memberikan motivasi dan dorongan kepada penulis.*



5. *Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa penyusun sebutkan satu per satu.*

*Yogyakarta, 05 September 2016*



Daftar Isi

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>I</b>
<b>PERSETUJUAN.....</b>	<b>II</b>
<b>PENGESAHAN.....</b>	<b>III</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>IV</b>
<b>HALAMAN MOTTO .....</b>	<b>V</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>VI</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>VII</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>IX</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>XII</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>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penulisan.....	4
1.5 Manfaat Penulisan.....	4
1.6 Metodologi Penelitian .....	5
1.6.1 Pengumpulan Data .....	5
1.6.2 Perancangan .....	5
1.7 Sistematika Penulisan .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>8</b>
2.1 Game .....	8
2.1.1 Pengertian Game.....	8
2.1.2 Sejarah Perkembangan Game .....	9
2.2 Elemen - elemen Game.....	10
2.2.1 Mechanic .....	10
2.2.2 Story( cerita ).....	10

2.2.3	Aesthetic (estetika)	10
2.2.4	Technology (teknologi)	11
2.3	Jenis Game (Genre)	11
2.3.1	Arcade/ side scrolling	11
2.3.2	Recing	11
2.3.3	Fighting	12
2.3.4	Shooting	13
2.3.5	Education game	13
2.3.6	RTS(Real Time Strategi)	13
2.3.7	Simulation	13
2.4	Konsep Pembuatan Game	14
2.4.1	Konsep Dasar	14
2.4.2	Genre game	14
2.4.3	Tool	15
2.4.4	Gameplay	15
2.4.5	Grafis	15
2.4.6	Suara	15
2.4.7	Program	16
2.4.8	Testing	16
2.4.9	Publishing	16
2.5	Adobe Flash CS6	16
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN</b>		<b>18</b>
3.1	Tinjauan umum	18
3.2	Analisis kebutuhan sistem	21
3.2.1	Kebutuhan Fungsional	21
3.2.2	Kebutuhan Non-fungsional	21
3.2.3	Kebutuhan Perangkat Keras	22
3.2.4	Kebutuhan Perangkat Lunak	22
3.2.5	Aspek Sumber Daya Manusia (Brainware)	23
3.3	Analisis Kelayakan Sistem	24
3.4	Konsep Pembuatan Game	25

3.4.1	Merancang Konsep Dasar.....	25
3.4.2	Menentukan Genre Game.....	25
3.4.3	Menentukan Tool.....	26
3.4.4	Menentukan Gameplay.....	26
3.4.5	Merancang Grafis .....	29
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>33</b>
4.1	Pembuatan Sistem.....	33
4.2	Intro.....	33
4.2.1	Tampilan Intro.....	33
4.2.2	Script.....	34
4.3	Menu Utama.....	35
4.3.1	Tampilan Menu Utama.....	35
4.3.2	Script.....	35
4.4	Tentang.....	38
4.4.1	Tampilan Tentang.....	38
4.4.2	Script.....	38
4.5	Kopetensi .....	38
4.5.1	Tampilan Kopetensi.....	39
4.5.2	Script.....	39
4.6	Cari Kata .....	40
4.6.1	Tampilan Materi 1 .....	40
4.6.2	Script.....	40
4.6.3	Tampilan Petunjuk.....	41
4.6.4	Script.....	41
4.6.5	Tampilan Soal 1.....	42
4.6.6	Script.....	42
4.6.7	Tampilan Nyawa Kurang.....	46
4.6.8	Script.....	46
4.6.9	Tampilan Soal 2.....	48
4.6.10	Script.....	48

4.6.11 Tampilan Nilai .....	51
4.6.12 Script.....	51
4.7 Puzzel .....	52
4.7.1 Tampilan Materi 2 .....	52
4.7.2 Script.....	52
4.7.3 Tampilan Petunjuk.....	53
4.7.4 Script.....	53
4.7.5 Tampilan Soal 1.....	54
4.7.6 Script.....	54
4.7.7 Tampilan Soal 2.....	60
4.7.8 Script.....	60
4.7.9 Tampilan Nilai.....	65
4.7.10 Script.....	65
4.8 Testing.....	66
4.8.1 Black Box Testing .....	66
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>68</b>
5.1 Kesimpulan .....	68
5.2 Saran.....	69

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Silabus Pembelajaran .....	20
Tabel 4.1	Black Box Testing.....	66



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Rancanganalur Game.....	27
Gambar 3.2	Alur Game Cari Kata.....	28
Gambar 3.3	Alur Game Puzzel.....	28
Gambar 3.4	Tampilan Intro.....	59
Gambar 3.5	Tampilan Menu Utama.....	30
Gambar 3.6	Tampilan Petunjuk.....	30
Gambar 3.7	Tampilan Game Cari Kata.....	31
Gambar 3.8	Tampilan Kopetensi dan Tentang.....	31
Gambar 3.9	Tampilan Game Puzzel.....	32
Gambar 4.1	Tampilan Intro.....	33
Gambar 4.2	Menu Utama.....	35
Gambar 4.3	Tentang.....	38
Gambar 4.4	Menu Kopetensi.....	39
Gambar 4.5	Materi 1.....	40
Gambar 4.6	Petunjuk.....	41
Gambar 4.7	Soal 1.....	42
Gambar 4.8	Nyawa Kurang.....	46
Gambar 4.9	Soal 2.....	48
Gambar 4.10	Nilai.....	51
Gambar 4.11	Materi 2.....	52
Gambar 4.12	Petunjuk.....	53
Gambar 4.13	Soal 1.....	54
Gambar 4.14	Soal 2.....	60
Gambar 4.15	Nilai.....	65



## INTISARI

Perkembangan game terbukti mampu memberikan terobosan positif dan inovatif dalam banyak bidang. Pendidikan merupakan salah satu bidang yang telah memanfaatkan dan mengaplikasikan teknologi tersebut. Salah satu yang didapat dalam perkembangan tersebut adalah kemudahan belajar yang praktis, nyaman dan lebih mudah diingat. Untuk mengatasi hal tersebut diperlukan suatu media pembelajaran berbasis multimedia yang terkomputerisasi. Salah satu media pembelajaran tersebut adalah game edukasi.

Game edukasi adalah sebuah permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran dan dalam permainan tersebut mengandung unsur mendidik atau nilai-nilai pendidikan, penulis bertujuan untuk membuat game edukasi yang implementasinya untuk siswa dalam belajar, dimana terdapat materi dalam permainan yang dapat membentuk karakter siswa dan mengasah pikiran mengenai materi dalam permainan. sehingga dengan perasaan senang diharapkan siswa lebih mudah memahami materi pelajaran yang disajikan.

Game adalah bentuk dari multimedia interaktif yang pada perkembangannya saat ini digunakan sebagai sarana hiburan sekaligus media untuk belajar. Salah satunya adalah game edukatif "BAHASA" ini, games yang berisi materi bahasa Indonesia untuk SMA kelas X. Game ini dibuat menggunakan Adobe Flash CS6. Sasaran dari program aplikasi ini adalah siswa SMA kelas X. Game ini diharapkan mampu menerapkan sistem bermain sambil belajar yang sangat efektif untuk proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** Edukasi Game Bahasa, Adobe Flash.

## ABSTRACT

*The development of the game proved able to provide a positive and innovative breakthroughs in many fields. Education is one area that has been utilizing and applying these technologies. One obtained in this development is the ease of learning practical, convenient and easier to remember. To overcome this we need a media-based learning multimedia computerized. One of the learning media is educational game.*

*Educational game is a game that is used in the learning process and in the game contains elements of educational or educational values, the author aims to create educational games that implementation for students in learning, where there is material within the game that can shape students' character and sharpen your mind about material in the game. so with a sense of excitement expected of students more easily understand the subject matter presented.*

*Game is a form of interactive multimedia at its development is currently used as a means of entertainment media at the same time to learn. One is the educational game "LANGUAGE" is, games that contain Indonesian material to high school sophomores. This game is created using Adobe Flash CS6. The objective of this application is the tenth grade high school students. The game is expected to be able to apply the system to play while learning very effective for the learning process.*

**Keyword:** *Educational Game Languages, Adobe Flash.*