

**PEMBUATAN GAME ENGLISH ADVENTURE FOR KIDS BERBASIS  
FLASH SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ALTERNATIF YANG  
MENARIK**

**TUGAS AKHIR**



disusun oleh

**Nur Alibi**

**13.01.3196**

**PROGRAM DIPLOMA  
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2016**

**PEMBUATAN GAME ENGLISH ADVENTURE FOR KIDS BERBASIS  
FLASH SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ALTERNATIF YANG  
MENARIK**

**TUGAS AKHIR**

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya  
pada jenjang Program Diploma – Program Studi Teknik Informatika



disusun oleh

**Nur Alibi**

**13.01.3196**

**PROGRAM DIPLOMA  
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2016**

## PERSETUJUAN

## TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN GAME ENGLISH ADVENTURE FOR KIDS BERBASIS  
FLASH SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ALTERNATIF YANG  
MENARIK**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Nur Alibi**

**13.01.3196**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir  
pada tanggal 13 Juni 2016

**Dosen Pembimbing**



**Bayu Setiaji, M.Kom**

**NIK. 190302216**

## PENGESAHAN

## TUGAS AKHIR

### PEMBUATAN GAME ENGLISH ADVENTURE FOR KIDS BERBASIS FLASH SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ALTERNATIF YANG MENARIK

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Nur Alibi**

**13.01.3196**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 16 November 2016


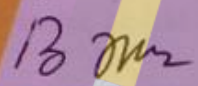
#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

Joko Dwi Santoso, M.Kom  
NIK. 190302181

Barka Satya, M.Kom  
NIK. 190302126

**Tanda Tangan**

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 16 November 2016

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.  
NIK. 190302001

## PERNYATAAN

Kami yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya kami (ASLI), dan isi dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan kami 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 kami pribadi.

Yogyakarta, 26 Oktober 2016



Nur Alibi

NIM. 13.01.3196

## MOTTO

*Proses pendewasaan diri terkadang menyakitkan, tetapi dengan proses inilah kita akan menjadi orang yang lebih matang dan lebih baik dari sebelumnya*

*Impossible Is Nothing, selama kita mau berusaha, tidak ada hal yang tidak mungkin, dengan ikhtial, dan sedikit keberuntungan kita akan mampu merubah ketidakmungkinan menjadi peluang*

*The main thing is to be yourself and not allow people to disturb you to be different, because they want you to be different. You gotta be yourself. Many times you throw a mistake due to your own personality or your own character or from interference that you get along the way... then you learn, and the main thing is to learn from your mistakes and get better.*

*(Ayrton Senna da Silva)*

*Nur Alibi*

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah hamba mengucapkan syukur kepada-Mu Ya Allah yang telah memberikan jalan serta ridho sampai terselesaikannya Tugas Akhir ini. Sholawat serta salam selalu kucurahkan kepada nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari jalan kegelapan menuju jalan yang terang.

Tugas Akhir ini saya persembahkan kepada orang-orang yang saya sayangi:

- Spesial buat orang tua dan keluargaku, terima kasih atas nasehat, petunjuk dan do'a restunya. Karya kecil ini saya persembahkan terwujud balas baktiku dan kebanggaanku kepada beliau akan perjuangan siang dan malam berpeluh keringat agar anak beliau ini menjadi anak yang mandiri serta berguna untuk keluarga dan bangsa. Berapa besar kasih sayang beliau dan hanya sekecil karya ini yang bisa aku membalas walaupun tak sebanding.
- Yang saya sayangi Sri Widiyati, S.E, yang senantiasa memberi dukungan dari awal hingga akhir.
- Teman-teman 13-D3TI-01, aku pasti merindukan kalian semua. Kalian adalah teman yang tidak akan pernah terlupakan.

Nur Alibi

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Pembuatan Game English Adventure for Kids Berbasis Flash Sebagai Media Pembelajaran Alternatif yang Menarik”.

Penulisan Tugas Akhir ini bertujuan untuk memenuhi persyaratan kelulusan program Diploma III jurusan Teknik Informatika di STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.

Penulis menyadari dalam pembuatan tugas akhir ini tidak lepas dari pihak-pihak yang telah membantu. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

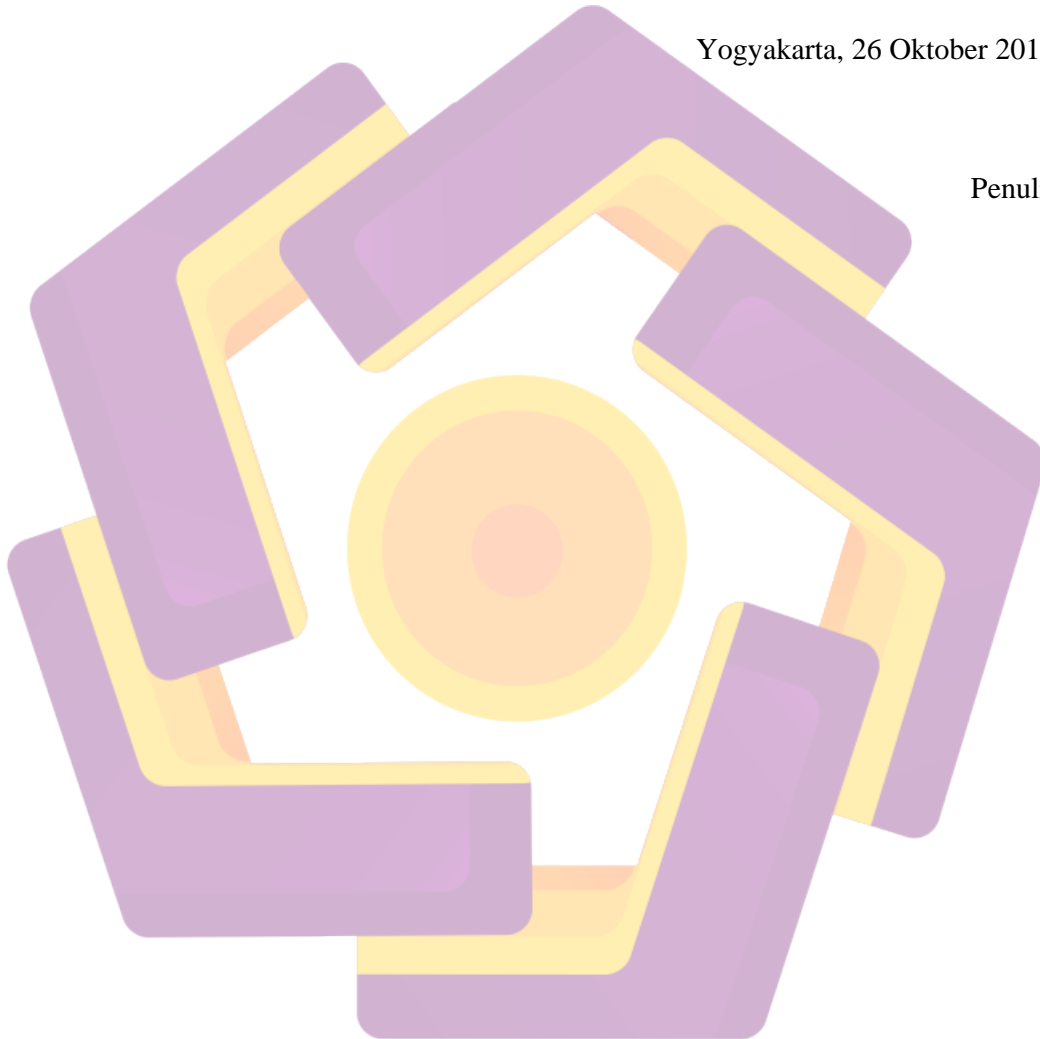
1. Bapak Prof. Dr. Muhammad Suyanto, MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Bayu Setiaji, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah membimbing, memberikan motivasi dan masukan pada penulis dalam penyusunan tugas akhir..
3. Para dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu kepada penulis.
4. Orang tua kami yang senantiasa memberikan dukungan, memenuhi kebutuhan dan mendorong agar kami cepat lulus.
5. Seluruh pihak yang telah membantu, yang tidak bisa kami sebutkan satu per satu.



Penulis juga menyadari bahwa dalam pembuatan tugas akhir ini masih banyak kekurangan. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca guna menyempurnakan Tugas Akhir ini.

Yogyakarta, 26 Oktober 2016

Penulis



## DAFTAR ISI

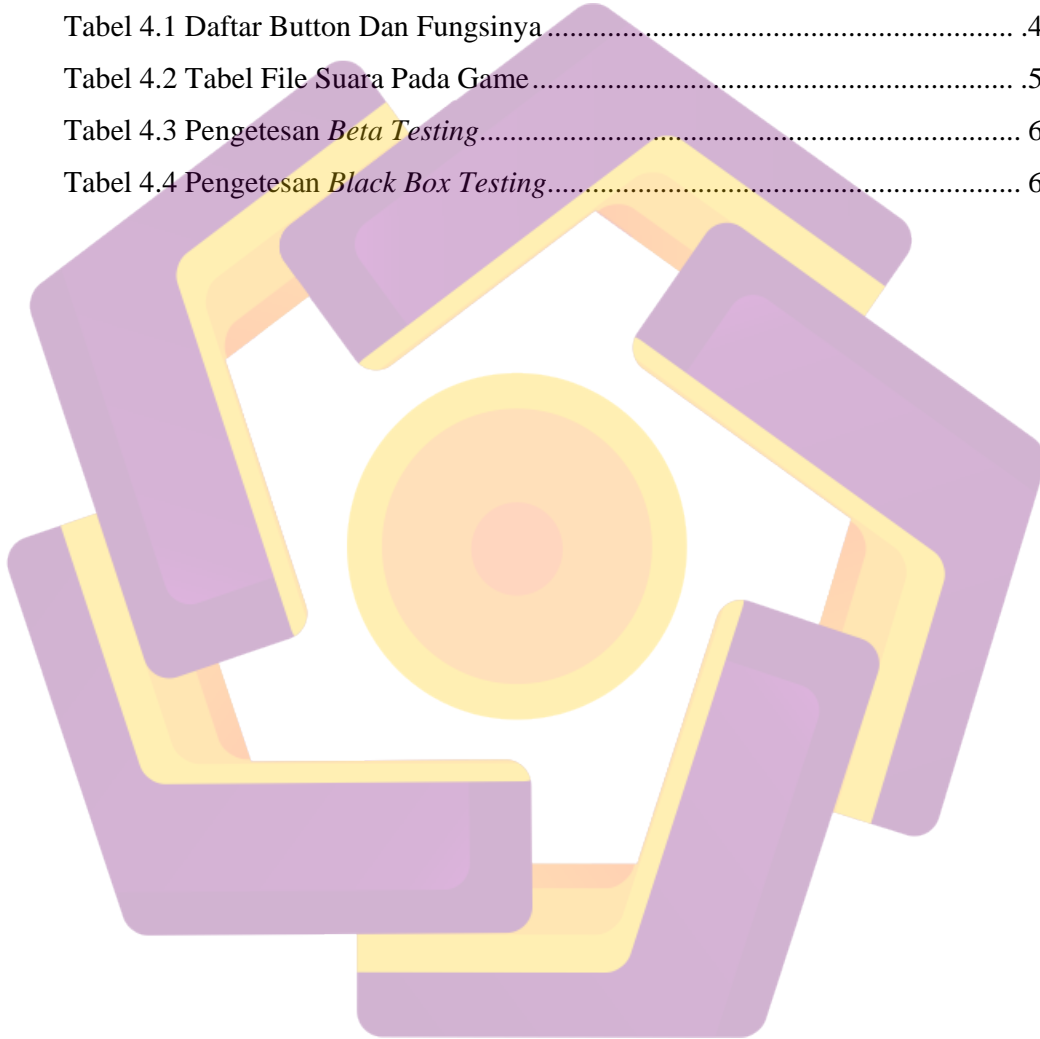
JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i> .....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI .....	6
2.1 Tinjauan Pustaka .....	6
2.2 Pengertian Game .....	7
2.3 Konsep Dasar Game .....	8
2.4 Computer Desktop Game .....	8

2.5	Pengertian <i>Game</i> Edukasi.....	10
2.5.1	Kriteria <i>Game</i> Edukasi.....	10
2.6	Dampak <i>Game</i> Edukasi.....	12
2.6	Siklus Metodologi GDLC.....	13
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>20</b>
3.1	Gambaran Umum.....	20
3.1.1	Analisis Kebutuhan Game .....	20
3.1.1.1	Kebutuhan Fungsional.....	20
3.1.1.2	Kebutuhan Non-Fungsional .....	21
3.1.2	Analisis Kelayakan.....	23
3.1.2.1	Analisis Kelayakan Teknik.....	23
3.1.2.2	Analisis Kelayakan Hukum.....	23
3.1.2.3	Analisis Kelayakan Operasional.....	23
3.2	Konsep.....	24
3.3	Perancangan.....	24
3.3.1	Latar Belakang Cerita .....	24
3.3.2	Genre Game .....	25
3.3.3	Menentukan Tool .....	25
3.3.4	Merancang Gameplay .....	26
3.3.4.1	Alur Game .....	26
3.3.4.2	Aturan Permainan.....	27
3.3.4.3	<i>Flowchart</i> Sistem Permainan .....	28
3.3.5	Menentukan Grafis.....	29
3.3.6	Menentukan Suara/Audio .....	36
3.3.7	Menentukan Timeline .....	37

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....	39
4.1 Implementasi .....	39
4.1.1 Membuat Tampilan Utama .....	39
4.1.2 Pembuatan Button .....	43
4.1.3 Pembuatan <i>Gameplay game</i> .....	47
4.1.4 <i>Import Sound</i> .....	51
4.2 Pembahasan .....	53
4.2.1 Pembahasan Menu Utama .....	53
4.2.2 Pembahasan <i>Gameplay</i> .....	56
4.2.3 Pembahasan Halaman Pertanyaan pada <i>Game</i> .....	57
4.2.4 Pembahasan Pada Jawaban Benar .....	58
4.2.5 Pembahasan Pada Jawaban Salah .....	59
4.2.6 Pembahasan Pada <i>Help</i> .....	60
4.2.7 Pembahasan <i>Exit</i> .....	61
4.3 Pengujian .....	62
4.3.1 <i>Beta Testing</i> .....	63
4.3.2 <i>Black Box Testing</i> .....	64
4.4 Membuat File Executable .....	66
4.5 Distribusi .....	66
BAB V PENUTUP .....	68
5.1 Kesimpulan .....	68
5.2 Saran .....	69
DAFTAR PUSTAKA .....	70

## DAFTAR TABEL

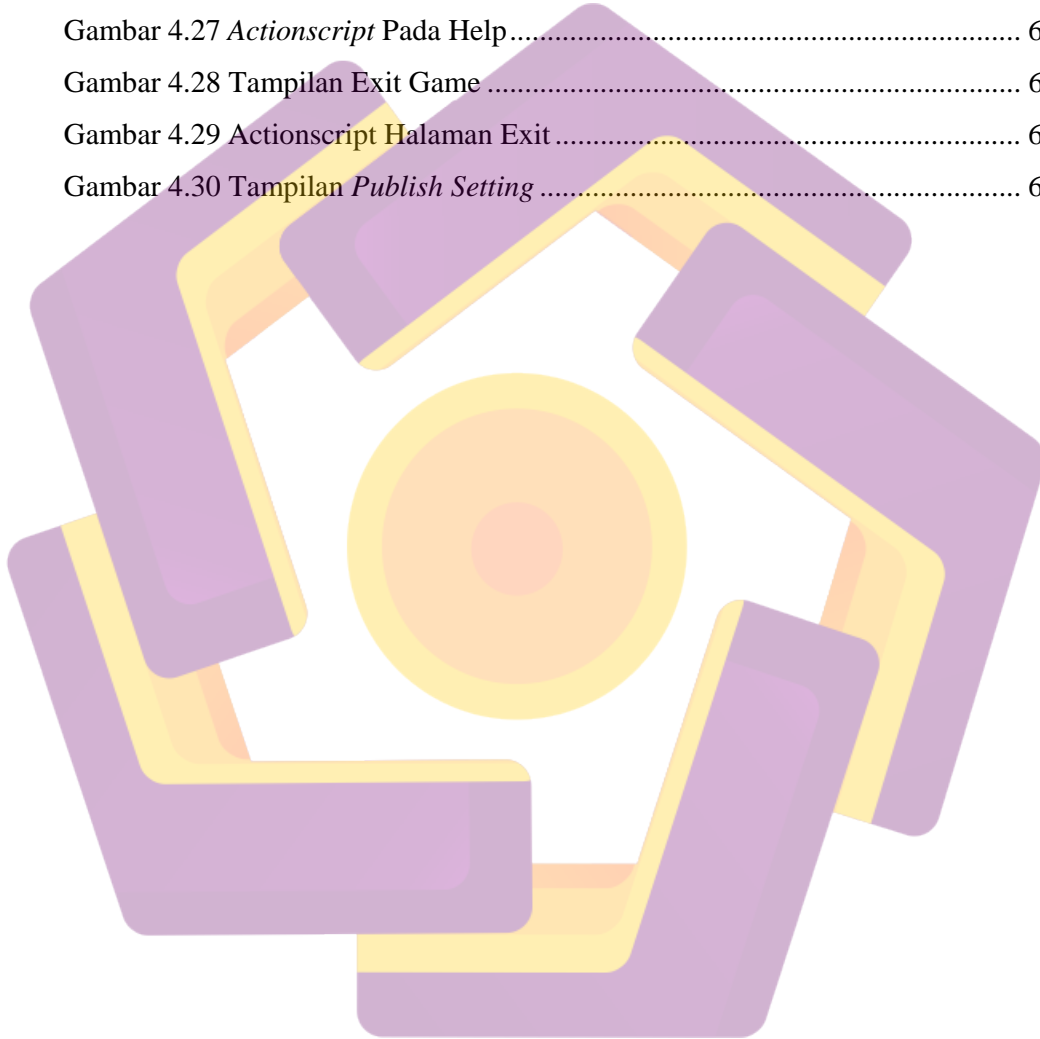
Tabel 3.1 Tabel Sketsa Karakter dan <i>Gameplay</i> .....	29
Tabel 3.2 Tabel Sound Yang Digunakan .....	36
Tabel 3.3 Tabel Timeline Game English Adventure for Kids .....	38
Tabel 4.1 Daftar Button Dan Fungsinya .....	42
Tabel 4.2 Tabel File Suara Pada Game .....	51
Tabel 4.3 Pengetesan <i>Beta Testing</i> .....	64
Tabel 4.4 Pengetesan <i>Black Box Testing</i> .....	65



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Flowchart <i>Game</i> English Adventure for Kids.....	28
Gambar 3.2 Tampilan Intro Game .....	31
Gambar 3.3 Tampilan Menu Utama.....	32
Gambar 3.4 Tampilan Menu <i>New Game</i> .....	33
Gambar 3.5 Tampilan Menu <i>Help</i> .....	35
Gambar 3.6 Tampilan Menu <i>Exit Game</i> .....	34
Gambar 3.7 Tampilan Menu Jawaban Benar .....	35
Gambar 3.8 Tampilan Jika Jawaban Salah .....	35
Gambar 4.1 Tampilan Membuka Area Kerja Pada Adobe Photoshop CS3 .....	50
Gambar 4.2 Panel Layer.....	41
Gambar 4.3 Layer Style Bevel and Emboss.....	42
Gambar 4.4 Tampilan seleksi tombol .....	44
Gambar 4.5 Tampilan <i>Convert to Symbol</i> .....	45
Gambar 4.6 Tampilan Timeline untuk Button .....	45
Gambar 4.7 Document Properties .....	47
Gambar 4.8 Import gambar <i>puzzle</i> ke stage.....	47
Gambar 4.9 Kotak dialog convert to symbol ke graphic .....	48
Gambar 4.10 Kotak dialog Properties Alpha Color Effect.....	48
Gambar 4.11 Kotak dialog properties .....	49
Gambar 4.12 Tampilan Library Sound .....	53
Gambar 4.13 Menu utama <i>game</i> English Adventure .....	54
Gambar 4.14 Script untuk Start.....	55
Gambar 4.15 Script pada tombol sound.....	55
Gambar 4.16 Script pada tombol exit .....	55
Gambar 4.17 Gameplay English Adventure for Kids .....	56
Gambar 4.18 Actionscript Untuk Acak Dadu .....	57
Gambar 4.19 Actionscript Untuk Moving Karakter .....	57
Gambar 4.20 Pertanyaan Pada Game English Adventure for Kids .....	58
Gambar 4.21 <i>Actionscript</i> Pertanyaan.....	58

Gambar 4.22 Tampilan Pesan Jawaban Benar .....	59
Gambar 4.23 <i>Actionscript</i> Jawaban Benar .....	59
Gambar 4.24 Tampilan Pesan Jawaban Salah.....	60
Gambar 4.25 <i>Actionscript</i> Jawaban Salah.....	61
Gambar 4.26 Tampilan Halaman Help .....	61
Gambar 4.27 <i>Actionscript</i> Pada Help.....	62
Gambar 4.28 Tampilan Exit Game .....	62
Gambar 4.29 <i>Actionscript</i> Halaman Exit .....	63
Gambar 4.30 Tampilan <i>Publish Setting</i> .....	66



## INTISARI

Bahasa Inggris merupakan bahasa Internasional yang di masa sekarang ini sangat sering digunakan. Jadi mau tidak mau belajar bahasa inggris merupakan salah satu hal penting yang harus diambil. Anak – anak sebagai generasi penerus bangsa harus memiliki pengetahuan bagus tentang bahasa inggris. Metode pembelajaran yang konvensional diwaktu tertentu sering membuat anak-anak menjadi jenuh. Sehingga diperlukan suatu metode pembelajaran alternatif yang menyenangkan dan menarik.

*Game* edukasi merupakan sarana yang tepat untuk meningkatkan kemauan anak untuk belajar. Dengan tampilan dan karakter yang menarik mendorong anak untuk mencoba dan terlibat langsung dalam permainan yang merangsang daya ingat tentang kosa kata baru dalam bahasa inggris. *Game* edukasi yang berbasis petualangan merupakan sarana yang bagus untuk belajar. Karena belajar tidak harus duduk dan membaca buku, tentu dengan metode belajar sambil bermain anak-anak akan lebih mudah untuk menyerap pelajaran.

Aplikasi ini dibangun dengan harapan dapat membantu belajar anak anak melalui metode yang menyenangkan bagi anak-anak. Diharapkan anak-anak akan lebih mudah dalam memahami dan menikmati proses belajar anak-anak. Dengan kata lain '*Game* Petualangan Bahasa Inggris untuk Anak dengan Berbasis Flash' menjadi sebuah media belajar yang asyik, efektif dan menyenangkan

**Kata Kunci** : *game flash*, bahasa Inggris, edukasi.



## ABSTRACT

*English is the international language that very often to use in the world right now. So, We must take a time to learn English. Childrens is the future generation, so childrens must have a good knowledge ababout english. The conventional methode sometimes makes children feel bored. So, We need the new alternative learn method to use with funny and interesting concept.*

*Educational game is a mood booster to improve children English learn motivation. With views and interesting characters this game expected can invite children to try and enjoy the game also stimulate memory to collect new English vocabulary. Adventure-based education game is a great choice for learning. Because learning not only have to sit and read a book but also with the learning and playing method, children will be easier to understand the lessons.*

*We build this application, hopefully can helping children to studying with fun and pleasure. Because, besides they try to study, they will also feel like playing a fun game, so they will be easier to understand and enjoy their learning process. In other words, 'The English Adventure Game with flash' can be a great, effective, and fun learning media.*

**Keyword:** flash game, english, education

