

**PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL “GOBAK SODOR”
DALAM BENTUK GAME 2D BERBASIS DESKTOP**

SKRIPSI



disusun oleh

Vairera Sukmawanti

10.11.4295

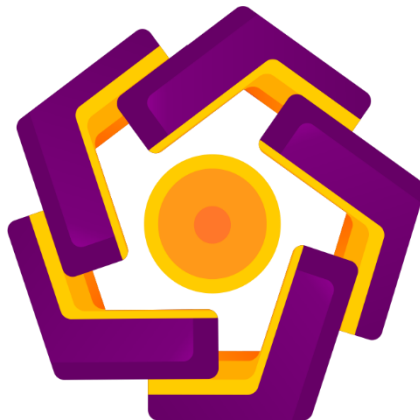
**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL “GOBAK SODOR”

DALAM BENTUK GAME 2D BERBASIS DESKTOP

SKRIPSI

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



disusun oleh

Vairera Sukmawanti

10.11.4295

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL “GOBAK SODOR”
DALAM BENTUK GAME 2D BERBASIS DESKTOP**

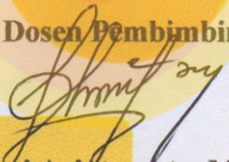
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Vairera Sukmawanti

10.11.4295

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 19 Maret 2016

Dosen Pembimbing,



Dhani Ariatmanto, M.Kom.

NIK. 190302197

PENGESAHAN

SKRIPSI

PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL “GOBAK SODOR” DALAM BENTUK GAME 2D BERBASIS DESKTOP

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Vairera Sukmawanti

10.11.4295

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Januari 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Agus Purwanto, M.Kom.
NIK. 190302229

Dhani Ariatmanto, M.Kom.
NIK. 190302197

Tonny Hidayat, M.Kom.
NIK. 190302182



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 Maret 2017



DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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

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, 12 Maret 2017



Vairera Sukmawanti

NIM. 10.11.4295

MOTTO

Use your life to serve the world, that it also serve you – Oprah Winfrey

*Kalau hidup sekedar hidup, Babi di hutan juga hidup. Kalau kerja sekedar bekerja,
Kerbau di sawah pun juga bekerja.*

*Sabar itu bertahan. Bertahan untuk tidak menceritakan kesusahan kita pada siapapun
kecuali Allah*



PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah rabil ‘alamin, segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

- ❖ Kedua orang tua saya yang *tercinta*. Terimakasih atas *doa* dan *Support* yang diberikan. Dan juga *my lilbro* Mahindra yang selama ini telah menjadi penyemangat saya.
- ❖ Bapak dan Ibu dosen yang senantiasa membimbing dengan penuh kesabaran dan keiklasan, sehingga dapat memberikan ilmu yang menjadi bekal saya menempuh kehidupan setelah lulus S1.
- ❖ Buat saudara-saudara Jogja yang tidak pernah bosan memberikan motivasi Mas Ari, Mas Deris, Mas Ojan, Mbak Iis, Mbak Kinan, Mimi, Chery, Resti, Risty, dll. Tanpa kalian saya yakin tidak akan menjadi seperti ini.
- ❖ Juga buat Bima dan Mudarto yang selalu memberi bantuan, dukungan dan semangat sejak awal. *Thank you guys, you are the best.*
- ❖ Dan juga buat Mr.X disana yang sangat berperan penting dalam hidup saya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT karena atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana komputer strata satu di Universitas Amikom Yogyakarta. Penulis menyadari skripsi ini tidak akan selesai tanpa adanya peran dari pihak lain. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M, Selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta sekaligus dosen yang telah menginspirasi penulis.
2. Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom selaku dosen pembimbing. Terimakasih atas segala arahan, bimbingan, saran dan kritiknya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ayah dan ibu yang selalu mendoakan serta memberikan motivasi penulis.
4. Semua saudara dan teman-teman yang telah membantu dan memberi dukungannya dalam pembuatan skripsi ini.

Penulis menyadari karena keterbatasan pengetahuan dan juga minimnya pengalaman penulis skripsi ini masih banyak kekurangan. Untuk itu sangat diharapkan kritik dan saran dari pembaca agar dapat bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 10 Maret 2017

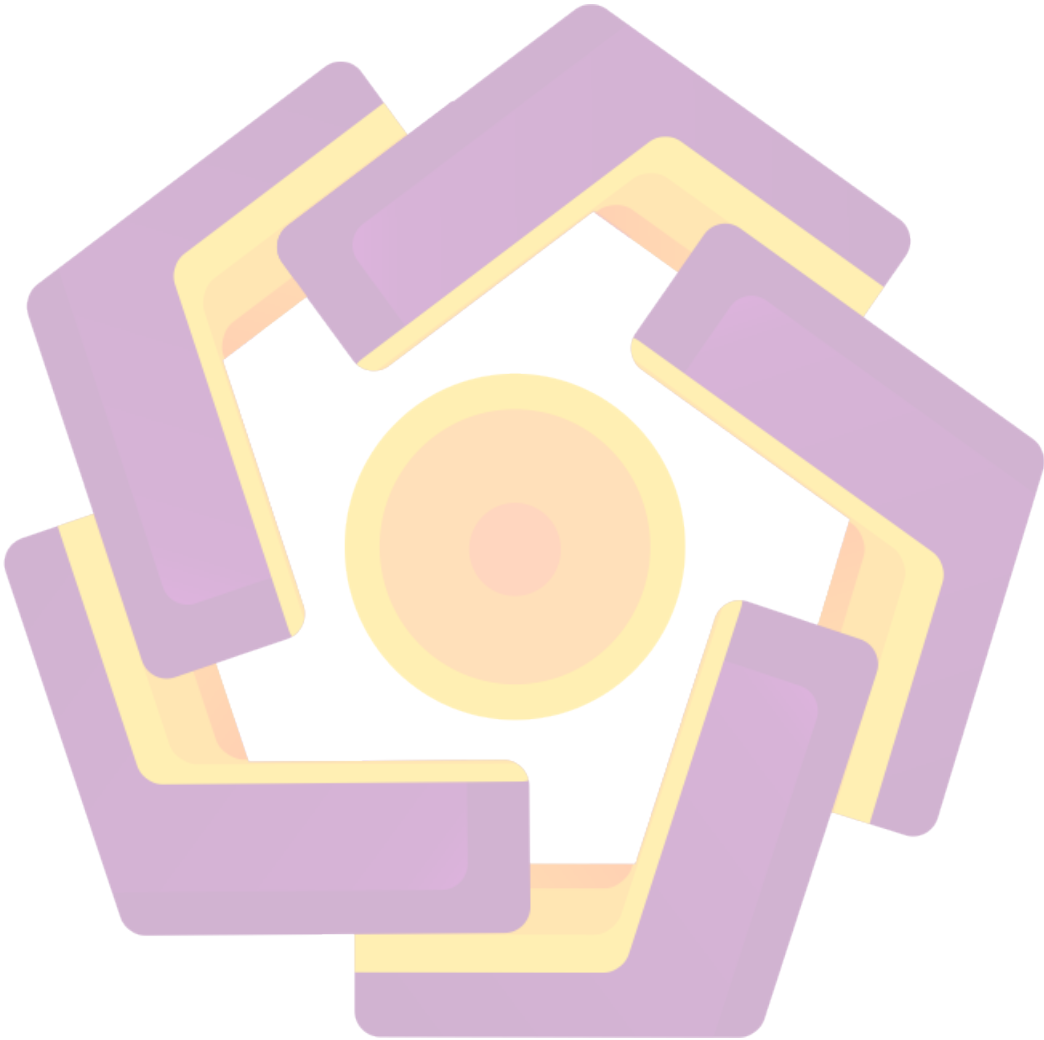
penulis

DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI.....	xiv
<i>ABSTRACT</i>	xv
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.....	2
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.5.2 Metode Analisis	3
1.5.3 Metode Perancangan	3
1.5.4 Metode Pengembangan	4
1.5.5 Metode Testing.....	4
1.5.6 Post Production	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6

2.2	Dasar Teori	7
2.2.1	Pengertian Game	7
2.2.2	Sejarah Perkembangan Game	8
2.2.3	Jenis-jenis Genre Game.....	10
2.2.4	Elemen Game	13
2.3	Konsep strategi	16
2.4	Metode Analisis Kualitatif	16
2.5	Metode Perancangan	17
2.6	Metode Pengembangan	18
2.7	Metode Testing.....	18
2.8	Post Production.....	19
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		21
3.1	Tinjauan Umum.....	21
3.2	Analisis Game	22
3.3	Pre Production	24
3.3.1	Game Concept (Konsep Game)	25
3.3.2	Game Requirements (Kebutuhan Game)	30
3.3.3	Game Plan (Perencanaan Game).....	31
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		32
4.1	Implementasi	32
4.1.1	Production	32
4.1.2	Testing.....	65
4.1.3	Post Production	72
4.2	Pembahasan	74
4.2.1	Background	74
4.2.2	Karakter.....	74
4.2.3	Sound	75
BAB V PENUTUP.....		76
5.1	Kesimpulan.....	76
5.2	Saran.....	76

DAFTAR PUSTAKA 78
LAMPIRAN 1



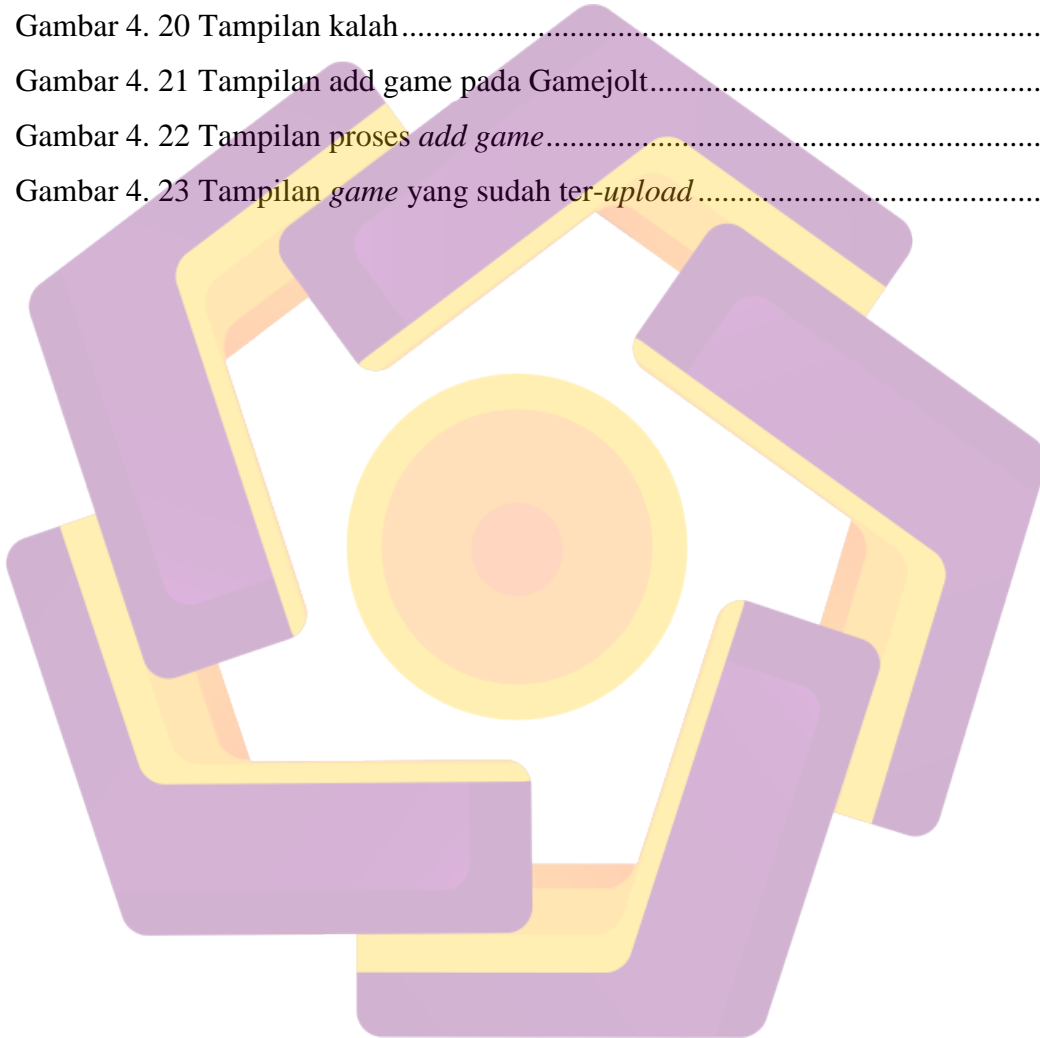
DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Analisis <i>game</i> Si Gala Galasin dan <i>game</i> Gobak Sodor	22
Tabel 3. 2 Perencanaan biaya <i>game</i>	31
Tabel 3. 3 Jadwal pembuatan <i>game</i>	31
Tabel 4. 1 Hasil Pengujian <i>game</i>	66
Tabel 4. 2 Hasil pengujian beta nomor satu	68
Tabel 4. 3 Hasil pengujian beta nomor dua.....	69
Tabel 4. 4 Hasil pengujian beta nomor tiga	69
Tabel 4. 5 Hasil pengujian beta nomor empat.....	70
Tabel 4. 6 Hasil pengujian beta nomor lima	70
Tabel 4. 7 Hasil pengujian beta nomor enam.....	71
Tabel 4. 8 Hasil pengujian beta nomor tujuh	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan <i>game</i> Si Gala Galasin.....	7
Gambar 2. 2 Tampilan Gamejolt.....	20
Gambar 3. 1 Tampilan menu utama game Gobak Sodor	23
Gambar 3. 2 Tampilan menu utama game Si Gala Galasin	23
Gambar 3. 3 Tampilan <i>play game</i> Gobak Sodor.....	24
Gambar 3. 4 Tampilan <i>play game</i> Si Gala Galasin.....	24
Gambar 3. 5 Tampilan pemain satu	26
Gambar 3. 6 Tampilan pemain dua.....	26
Gambar 3. 7 Tampilan pemain tiga.....	27
Gambar 3. 8 Tampilan pemain empat.....	27
Gambar 3. 9 Tampilan pemain lima.....	27
Gambar 3. 10 Tampilan enemy.....	28
Gambar 3. 11 Tampilan <i>flowchart</i>	29
Gambar 4. 1 Tampilan background <i>play game</i>	33
Gambar 4. 2 Tampilan karakter pemain.....	34
Gambar 4. 3 Tampilan semua karakter	34
Gambar 4. 4 Tampilan sketsa Menu	35
Gambar 4. 5 Tampilan menu-menu pada Menu Utama.....	36
Gambar 4. 6 Tampilan kotak pada menu kembali	37
Gambar 4. 7 Tampilan menu kembali.....	37
Gambar 4. 8 Tampilan emot menang.....	38
Gambar 4. 9 Tampilan emot kalah.....	38
Gambar 4. 10 Tampilan pembuatan animasi jalan dengan <i>frame by frame</i>	39
Gambar 4. 11 Tampilan membuat gerakan berjalan	40
Gambar 4. 12 Tampilan <i>Linkage Properties</i>	41
Gambar 4. 13 Tampilan halaman opening	43
Gambar 4. 14 Tampilan halaman menu utama	44

Gambar 4. 15 Tampilan halaman pengaturan	47
Gambar 4. 16 Tampilan level satu	58
Gambar 4. 17 Tampilan level dua.....	59
Gambar 4. 18 Tampilan level tiga.....	59
Gambar 4. 19 Tampilan menang.....	63
Gambar 4. 20 Tampilan kalah.....	64
Gambar 4. 21 Tampilan add game pada Gamejolt.....	72
Gambar 4. 22 Tampilan proses <i>add game</i>	73
Gambar 4. 23 Tampilan <i>game</i> yang sudah ter- <i>upload</i>	73



INTISARI

Gobak Sodor merupakan salah satu permainan tradisional Indonesia yang populer. Sehingga dengan perkembangan teknologi, penulis mengembangkan permainan Gobak Sodor berbasis desktop dalam bentuk 2D. Game ini dibuat supaya bisa mengenalkan dan mengingatkan salah satu budaya Indonesia melalui sebuah permainan komputer. Sehingga semua orang bisa memainkannya.

Dalam pengembangannya, penulis menggunakan aplikasi Adobe Flash. Game ini merupakan game bergenre strategi. Game Gobak Sodor ini bisa dimainkan oleh satu atau dua pemain dengan tingkat kesulitan berbeda-beda pada setiap levelnya.

Dalam publikasinya, penulis memanfaatkan salah satu distributor game yaitu Gamejolt. Gamejolt merupakan salah satu website yang memfasilitasi pembuat game untuk mempublikasikan game yang mereka buat ke dalam media online. Sehingga pengguna bisa memainkannya secara online atau men-download game dari web tersebut secara gratis.

Kata Kunci: Gobak Sodor, Game GDLC, Actionscript 2.0, CorelDraw X4, tradisional

ABSTRACT

Gobak Sodor is one of Indonesia's traditional popular games. So with the development of technology, the authors developed a desktop-based Gobak Sodor game in 2D. This game was made in order to introduce and remind one of the Indonesian culture through a computer game. So that everyone can play it.

In its development, the author uses Adobe Flash. This game's genre is strategy. Gobak Sodor game can be played by one or two players with different levels of difficulty on each level.

In the publication, the authors utilizing one of game distributor called Gamejolt. Gamejolt is a website that facilitates the game maker to publish games that they created to the online media so that users can play online or download games from the web for free.

Keyword: *Gobak Sodor, Game GDLC, Actionscript 2.0, CorelDraw X4, tradisional*

