

**PERANCANGAN APLIKASI GAME “KORUPTOR DEFENCE”
BERBASIS FLASH**

Skripsi

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat sarjana S1 pada jurusan
Sistem Informasi



disusun oleh

Bebet Yuli Kiswanto

11.12.6164

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN APLIKASI GAME “KORUPTOR DEFENCE”
BERBASIS FLASH**

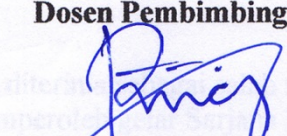
yang dipersiapkan dan yang disusun oleh

Bebet Yuli Kiswanto

11.12.6164

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 18 Februari 2015

Dosen Pembimbing,


M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098

PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN APLIKASI GAME “KORUPTOR DEFENCE”
BERBASIS FLASH

yang disusun oleh

Bebet Yuli Kiswanto
11.12.6164

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 November 2015

Susunan Dewan Penguji

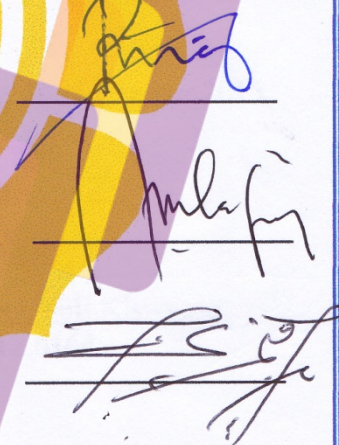
Nama Penguji

M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098

Nila Feby Puspitasari, S.Kom, M.Cs
NIK. 190302161

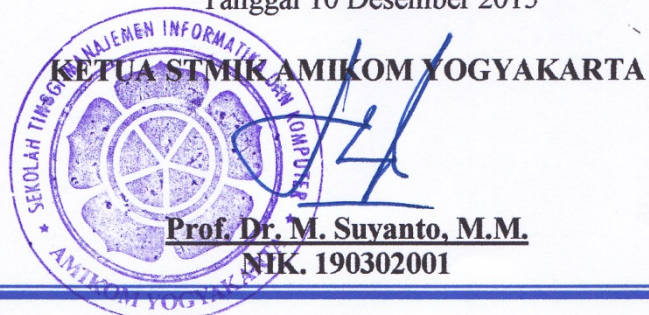
Ferry Wahyu Wibowo, S.Si., M.Cs
NIK. 190302235

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 Desember 2015

KEPALA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya tulisan sendiri (ASLI) dan tidak ada unsur pengambilan materi dari karya yang pernah orang lain ajukan guna memperoleh gelar akademis di Instansi dipendidikan manapun. Skripsi ini ditulis berdasarkan pada judul yang saya ajukan serta tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis manapun diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain, kecuali tertulis di acu dalam naskah ini disebutkan dalam daftar pustaka.

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

Yogyakarta, 16 November 2015



Bebet Yuli Kiswanto

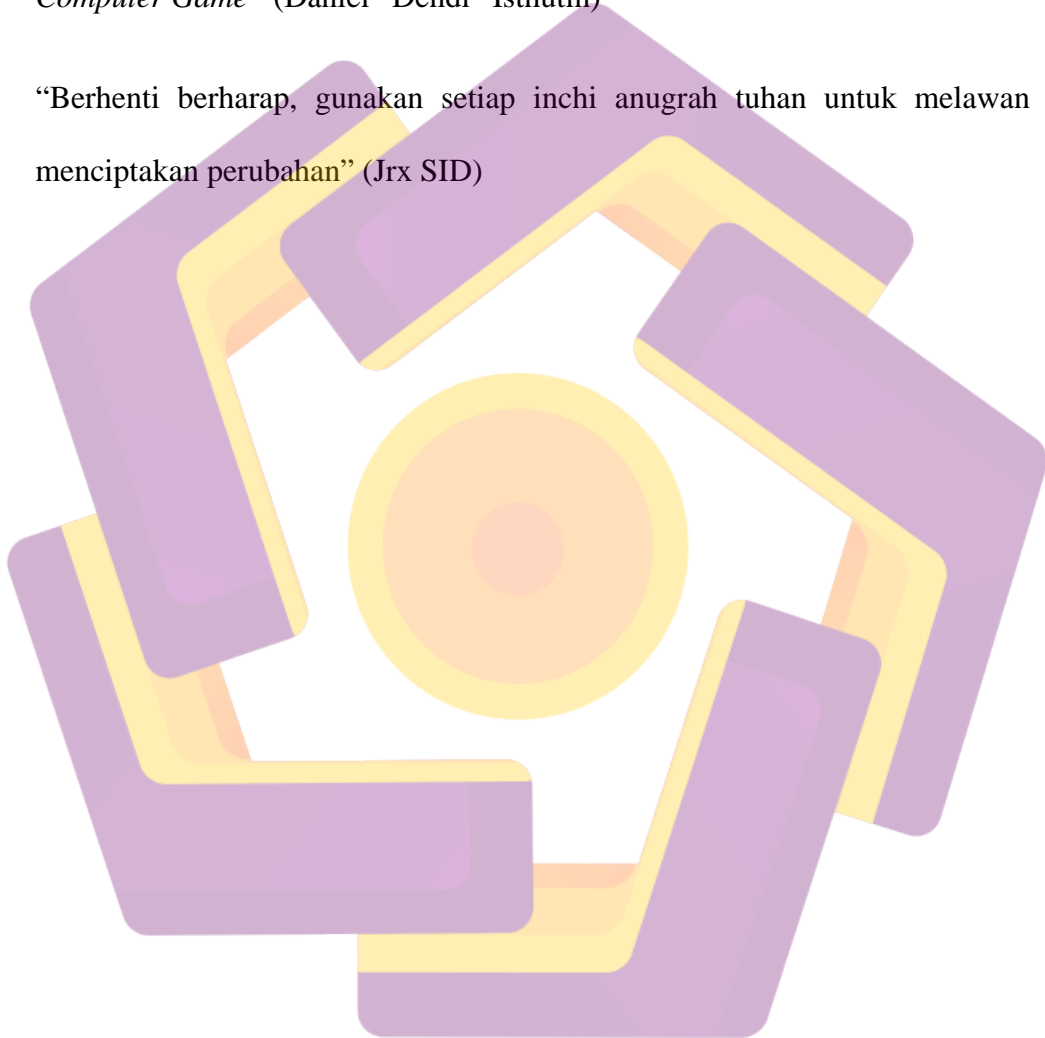
11.12.6164

MOTTO

“Selalu Andalkan Tuhan Di Setiap Aktivitas” (Georgia Geyco)

“One way to forget about pain is to do something you will be in , completely. So Computer Game” (Daniel “Dendi” Isthutin)

“Berhenti berharap, gunakan setiap inchi anugrah tuhan untuk melawan dan menciptakan perubahan” (Jrx SID)



PERSEMBAHAN

Hasil karya ini dipersembahkan untuk:

1. Kedua orang tua atas segala doa, dukungan, dan semangat yang terus diberikan.
2. Bapak Bapak M. Rudyanto Arief, MT selaku dosen pembimbing yang telah membimbing penulis dalam penyusunan skripsi.
3. Teman-teman di studio foto 'Gudang Photo Studio' yang sudah memberikan semangat, saran serta dukungan.
4. Teman-teman kelas 11-SISI-11 teman seperjuangan menyelesaikan skripsi yang saling mendukung dan menyemangati.
5. Teman-teman DOTA Team TG (Teletubies Gaming) dan teman-teman Futsal OSD FC yang selalu menghadirkan tawa disaat penat terasa.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan Hidayah-Nya, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul PERANCANGAN APLIKASI GAME “KORUPTOR DEFENCE” BERBASIS FLASH. Laporan ini disusun guna menyelesaikan program studi Strata 1 pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.

Karya ini tidak akan terwujud tanpa adanya bimbingan, bantuan, sarana, dan motivasi dari beberapa pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini perkenankanlah menyampaikan penghargaan dan mengucapkan terimakasih kepada:

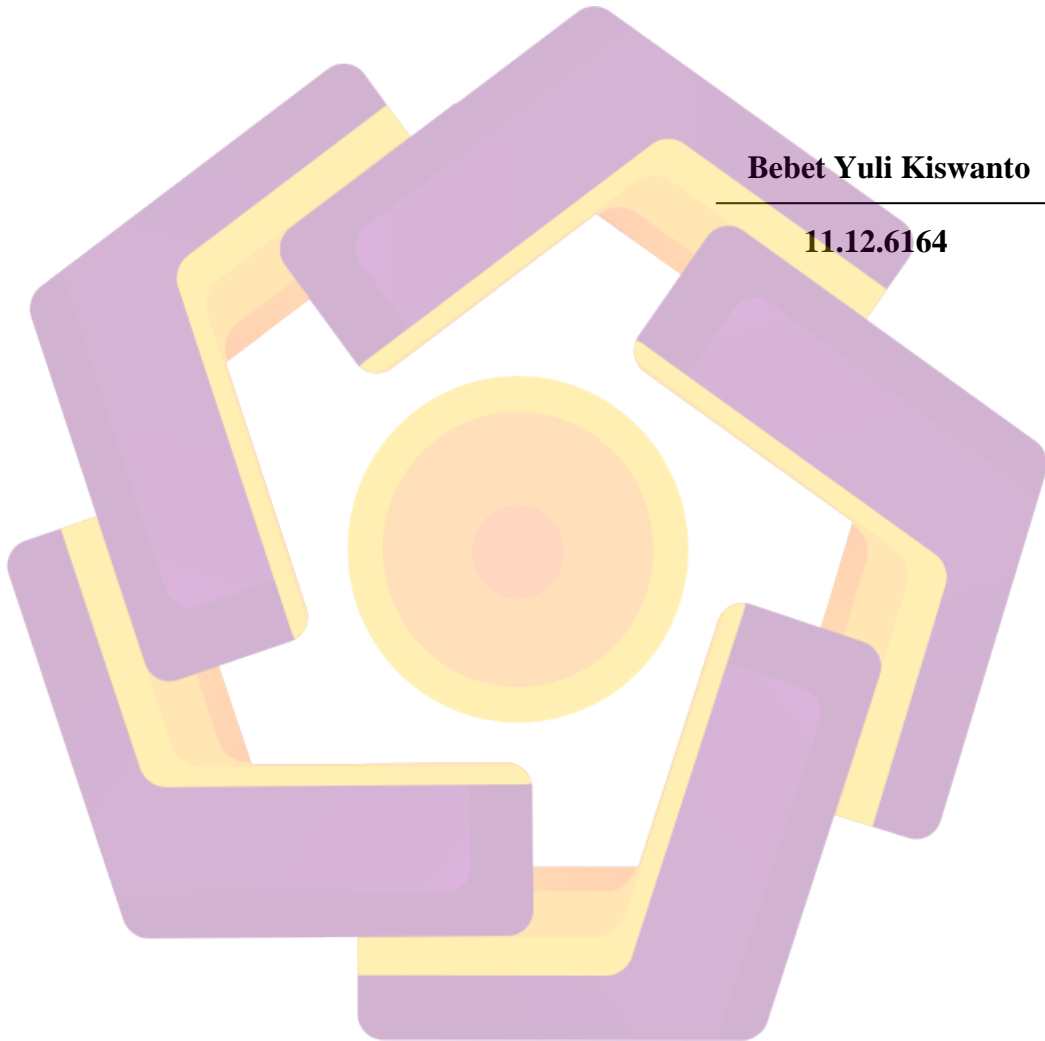
1. Bapak Prof. Dr. Muhammad Suyanto, MM. selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan untuk menimba ilmu di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak M. Rudyanto Arief, MT selaku dosen pembimbing yang berkenan membantu pengarahan, bimbingan dan memberikan solusi yang tepat disetiap permasalahan dalam penyusunan skripsi hingga akhir.
3. Kepada bapak dan ibu dosen jurusan yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang sangat berharga selama proses belajar berlangsung.
4. Orang tua dan seluruh keluarga atas segala doa, dukungan, perhatian dan kasih sayang.

5. Akhirnya penulis berharap semoga keikhlasannya dan amal ibadahnya diberikan imbalan dari Allah SWT, serta skripsi dapat bermanfaat bagi orang lain yang peduli dengan pendidikan, Amin.

Yogyakarta, 16 November 2015

Bebet Yuli Kiswanto

11.12.6164



DAFTAR ISI

SKRIPSI.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Maksud Penelitian.....	4
1.5 Tujuan Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II DASAR TEORI.....	8

2.1	Tinjauan Pustaka.....	8
2.1.1	Tommi Budiawan.....	8
2.1.1	Siska Pramawati.....	9
2.1.1	Susi Yulianti.....	10
2.2	Definisi Video Game.....	14
2.3	Tipe-Tipe Game.....	14
2.4	Elemen Pokok Game.....	17
2.5	Tahap-Tahap Pembuatan Game.....	22
2.5.1	Merancang Alur Dan Konsep Game.....	22
2.5.2	Merancang Isi Game.....	23
2.5.3	Merancang Desain Game.....	23
2.5.4	Merancang Naskah.....	24
2.6	Analisis Game.....	24
2.6.1	Analisis Kebutuhan.....	24
2.7	Metode Analisis.....	24
2.7.1	Metode Analisis SWOT.....	25
2.8	Desian Dan Analisi Multimedia Interaktif.....	25
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		28
3.1	Identifikasi Masalah.....	28
3.2	Identifikasi Masalah.....	28
3.3	Analisis SWOT.....	29
3.4	Solusi Yang Dapat Dipilih.....	30
3.5	Solusi Yang Dipilih.....	30
3.6	Analisis Kebutuhan.....	31
3.6.1	Analisis Fungsional.....	31
3.6.2	Anlisis Non Fungsional.....	32
3.7	Tahap Pembuatan.....	32
3.7.1	Menentukan Genre/Tipe Game.....	32
3.7.1.1	Menentukan Tool.....	33
3.7.1.2	Gameplay.....	33
3.7.1.2.1	Isi Tema.....	34

3.7.2	Perancangan Grafis	37
3.7.3	Perancangan Naskah	44
3.7.4	Timeline	46
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		47
4.1	Pembuatan Game.....	47
4.1.1	Proses Produksi Game	47
4.1.1.1	Pembuatan Karakter Game	48
4.1.1.2	Pembuatan Background Game.....	50
4.1.1.3	Pembuatan Tombol Game.....	52
4.1.1.4	Pembuatan Sound Game	54
4.1.2	Pembuatan Elemen Game	54
4.1.2.1	Pembuatan Main Menu	54
4.1.2.2	Pembuatan Cara Main.....	56
4.1.2.3	Pembuatan Pilih Tema	58
4.1.2.4	Pembuatan Tema.....	58
4.1.2.4.1	Pembuatan Jika Gagal.....	60
4.1.2.4.2	Pembuatan Jika Berhasil	61
4.1.2.5	Penambahan Sound Dan Backsound.....	62
4.1.3	Uji Coba Program dan Sistem.....	63
4.1.3.1	Uji Coba Sistem	64
4.1.3.1.1	Localization Testing.....	64
4.1.3.1.2	Play Testing.....	64
4.1.3.1.3	Education Testing	65
4.1.3.1.4	Usability Testing	65
4.1.4	Manual Program.....	68
4.1.4.1	Tampilan Main Menu.....	68
4.1.4.2	Tampilan Cara Main	70
4.1.4.3	Tampilan Pilih Tema.....	70
4.1.4.4	Tampilan Slogan Anti Korupsi	71
4.1.4.5	Tampilan Dampak Korupsi.....	73
4.1.4.6	Tampilan Cara Berantas Korupsi.....	75

4.2	Pembahasan ...	77
Bab V	PENUTUP.....	80
5.1	Kesimpulan.....	80
5.2	Saran	80
	DAFTAR PUSTAKA.....	82



DAFTAR TABEL

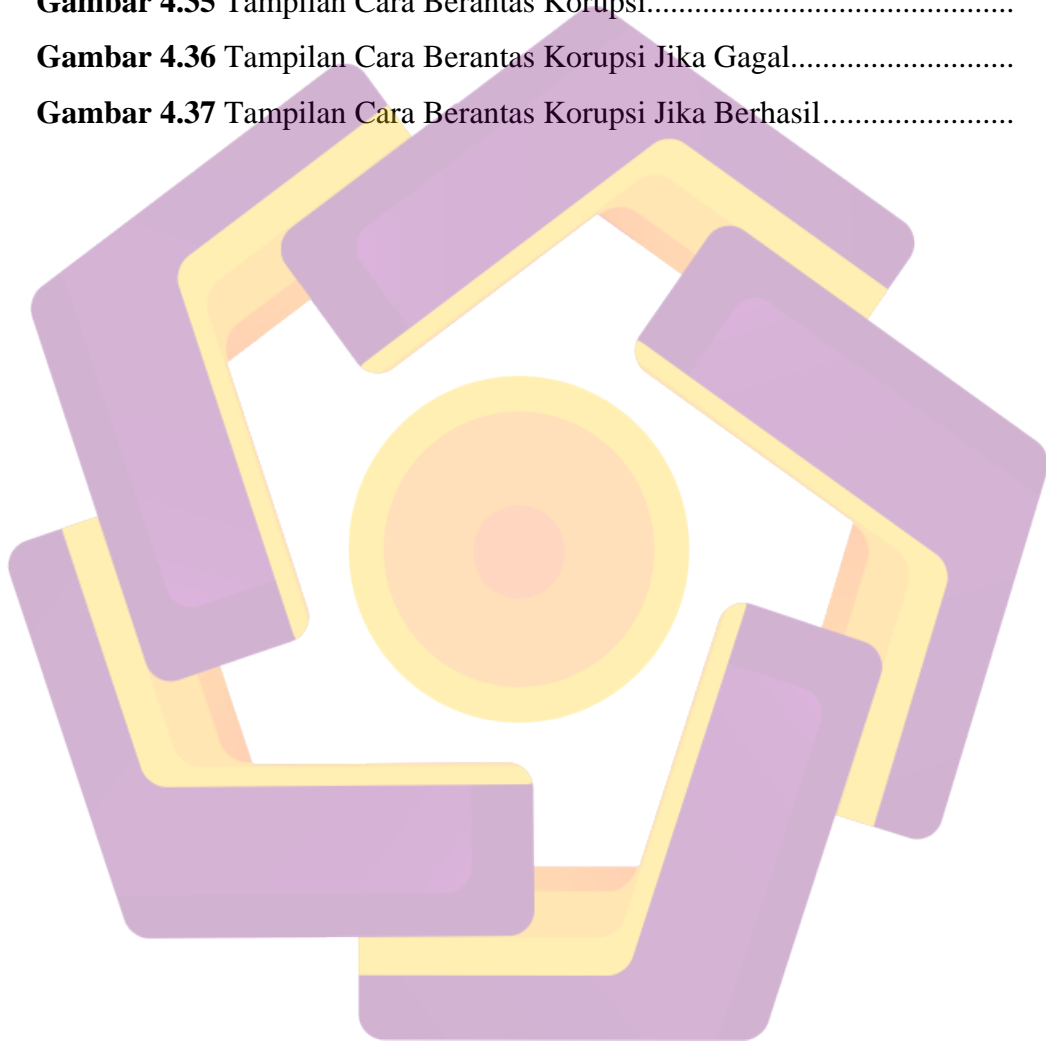
Tabel 1.1 Tabulasi Data Penanganan Korupsi (oleh KPK) Berdasarkan Jenis Perkara Tahun 2009-2015	2
Tabel 2.1 Perbandingan Pembuatan Game	12
Tabel 2.1 Perbandingan Pembuatan Game (Lanjutan)	13
Tabel 3.1 Analisis SWOT	30
Tabel 3.2 Rancangan Naskah	44
Tabel 3.3 Rancangan Naskah (Lanjutan)	45
Tabel 3.4 Timeline	46
Tabel 4.1 Usability	66
Tabel 4.1 Usability (Lanjutan)	67
Tabel 4.1 Usability (Lanjutan)	68
Tabel 4.2 Pembahasan	77
Tabel 4.2 Tabel Pembahasan (Lanjutan)	78
Tabel 4.2 Tabel Pembahasan (Lanjutan)	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Navigasi Linier	25
Gambar 2.2 Struktur Navigasi Hirarkis.....	26
Gambar 2.3 Struktur Navigasi NonLinier	26
Gambar 2.4 Struktur Navigasi Komposisi	27
Gambar 3.1 Struktur Navigasi Koruptor Defence.....	33
Gambar 3.2 Perancangan Kepala Tikus	37
Gambar 3.3 Perancangan Tikus.....	38
Gambar 3.4 Perancangan Lubang.....	38
Gambar 3.5 Perancangan Menu Utama.....	38
Gambar 3.6 Perancangan Pilih Tema	39
Gambar 3.7 Perancangan Cara Main.....	40
Gambar 3.8 Perancangan Tampilan Slogan-slogan anti Korupsi.....	40
Gambar 3.9 Perancangan Tampilan Dampak Korupsi	41
Gambar 3.10 Perancangan Tampilan Cara Berantas Korupsi	42
Gambar 3.11 Perancangan Tampilan Jika Berhasil.....	43
Gambar 3.12 Perancangan Tampilan Jika Gagal.....	44
Gambar 4.1 Alur Proses Pembuatan Game.....	48
Gambar 4.2 Karakter Tikus.....	49
Gambar 4.3 Karakter Kepala Tikus	49
Gambar 4.4 Karakter Badan Tikus	50
Gambar 4.5 Lubang.....	51
Gambar 4.6 Background Tanpa Lubang	51
Gambar 4.7 Background dengan Lubang	52

Gambar 4.8 Tombol Persegi.....	53
Gambar 4.9 Tombol Lingkaran.....	53
Gambar 4.10 Pembuatan Sound.....	54
Gambar 4.11 Convert to Symbol.....	55
Gambar 4.12 Memberikan Suara Pada Tombol.....	55
Gambar 4.13 Membuat tampilan Menu Utama.....	56
Gambar 4.14 Tampilan ActionScript 3.0 pada Menu Utama.....	56
Gambar 4.15 Pembuatan Cara Main Pada Adobe Flash Professional CS6...	57
Gambar 4.16 Pembuatan Background Cara Main Pada Adobe Photoshop CS5.....	58
Gambar 4.17 Pembuatan Pilih Tema Pada adobe Flash Professional Cs6.....	58
Gambar 4.18 Pembuatan Tema Pada Adobe Flash Professional Cs6	59
Gambar 4.19 Tampilan Tema yang sudah dimasukkan elemen-elemen.....	60
Gambar 4.20 Tampilan ActionScript 3.0 pada Tema	61
Gambar 4.21 Tampilan Jika Gagal	61
Gambar 4.22 Tampilan Jika Berhasil	61
Gambar 4.23 Tampilan Penambahan Backsound.....	63
Gambar 4.24 Tampilan Fungsi Stop Sound.....	63
Gambar 4.25 Tampilan Penambahan Sound Pada Button.....	63
Gambar 4.26 Tampilan <i>main menu</i>	69
Gambar 4.27 Tampilan <i>Cara Main</i>	70
Gambar 4.28 Tampilan Pilih Tema	71
Gambar 4.29 Tampilan Tampilan Slogan Anti Korupsi.....	72

Gambar 4.30 Tampilan Tampilan Slogan Anti Korupsi Jika Gagal.....	72
Gambar 4.31 Tampilan Tampilan Slogan Anti Korupsi Jika Berhasil.....	73
Gambar 4.32 Tampilan Dampak Korupsi.....	74
Gambar 4.33 Tampilan Dampak Korupsi Jika Gagal.....	74
Gambar 4.34 Tampilan Dampak Korupsi Jika Berhasil.....	75
Gambar 4.35 Tampilan Cara Berantas Korupsi.....	76
Gambar 4.36 Tampilan Cara Berantas Korupsi Jika Gagal.....	76
Gambar 4.37 Tampilan Cara Berantas Korupsi Jika Berhasil.....	77



INTISARI

Perangkat ponsel pintar atau smartphone saat ini telah menjadi gaya hidup masyarakat Indonesia. Smartphone adalah ponsel canggih yang memiliki berbagai fungsi dan kemudahan dalam mengakses internet dan memudahkan pencarian informasi didalamnya. Hampir segala aspek masyarakat mempunyai smartphone dan mampu dengan baik mengoperasikannya. Pemanfaatan smartphone yang tidak semestinya, akan menjadikan kecanggihannya sia-sia. Masyarakat dapat dengan banyak menyerapa informasi dari smartphone sehingga akan lebih terbuka untuk proses pembelajaran dan pengayaan.

Game adalah fitur di dalam smartphone yang sangat digemari oleh kebanyakan masyarakat. Akan tetapi, banyak game yang ada pada saat ini tidak mendukung untuk proses pembelajaran bagi penggunanya. Game Edukasi “Koruptor Defence” merupakan salah satu game yang mendukung proses pendidikan tentang anti korupsi. Dalam game ini pengguna diajak untuk memukul karakter yang ada dan akan ada kata-kata tentang anti korupsi yang akan keluar dan dapat dijadikan sebagai pengetahuan dan pendidikan tentang anti korupsi kepada masyarakat/pengguna. Game ini adalah game berbasis flash dengan bahasa pemrograman actionscript 3.0 sehingga dapat dijalankan di smartphone.

Kata kunci : Smartphone, Game Edukasi, Anti Korupsi,

ABSTRACT

Smart phone or smartphone devices has now become a way of life in Indonesia. Smartphones are advanced mobile phones that have a variety of functions and ease of accessing the internet and facilitate the search for information therein. Almost all aspects of society have a smartphone and is able to properly mengoperasikannya. Pemanfaatan undue smartphone, will make its sophistication in vain. Communities can with many menyerapa information from smartphones that would be more open to learning and enrichment.

Game is in the smartphone features a very favored by most people. However, many games that exist today are not conducive to the learning process for users. Game Education "Corruptor Defence" is one of the games that support the process of anti-corruption education. In this game users are invited to hit the existing character and will no words about the anti-corruption that will come out and can be used as knowledge and education about anti-corruption to the public / users. This game is a flash based game with ActionScript 3.0 programming language that can run on smartphones.

Keywords: *Smartphone, Game Education, Anti-Corruption*