

SKRIPSI

RANCANG BANGUN GAME EDUKASI PETUALANGAN MENGENAL KEBUDAYAAN INDONESIA DI PULAU JAWA

Oleh :

Muhammad Septa Indra Lesmana

2010-51-213

**SKRIPSI DIAJUKAN SEBAGAI SALAH SATU SYARAT UNTUK
MEMPEROLEH GELAR SARJANA KOMPUTER**



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2015**

SKRIPSI

RANCANG BANGUN GAME EDUKASI PETUALANGAN MENGENAL KEBUDAYAAN INDONESIA DI PULAU JAWA

Oleh :

Muhammad Septa Indra Lesmana

2010-51-213

**SKRIPSI DIAJUKAN SEBAGAI SALAH SATU SYARAT UNTUK
MEMPEROLEH GELAR SARJANA KOMPUTER**



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

2015



UNIVERSITAS MURIA KUDUS

PENGESAHAN STATUS SKRIPSI

JUDUL : RANCANG BANGUN *GAME* EDUKASI PETUALANGAN MENGENAL KEBUDAYAAN INDONESIA DI PULAU JAWA
NAMA : MUHAMMAD SEPTA INDRA LESMANA

Mengijinkan Skripsi Teknik Informatika ini disimpan di Perpustakaan Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus dengan syarat-syarat kegunaan sebagai berikut:

1. Skripsi adalah hal milik Program Studi Teknik Informatika UMK Kudus
2. Perpustakaan Teknik Informatika UMK dibenarkan membuat salinan untuk tujuan referensi saja
3. Perpustakaan juga dibenarkan membuat salinan Skripsi ini sebagai bahan pertukaran antar institusi pendidikan tinggi
4. Berikan tanda ✓ sesuai dengan kategori Skripsi

- Sangat Rahasia (Mengandung isi tentang keselamatan/kepentingan Negara Republik Indonesia)
- Rahasia (Mengandung isi tentang kerahasiaan dari suatu organisasi/badan tempat penelitian Skripsi ini dikerjakan)
- Biasa

Disahkan Oleh:

Penulis

Pembimbing Utama

Muhammad Septa Indra Lesmana
NIM. 201051213

Rizkysari Meimaharani, M.Kom
NIDN.0620058501

Alamat : Desa Jetak kembang Rt 01/ Rw 04
Kec.Kota, Kab.Kudus
Kudus, 31 Januari 2015

Kudus, 31 Januari 2015



UNIVERSITAS MURIA KUDUS

PERNYATAAN PENULIS

JUDUL : RANCANG BANGUN GAME EDUKASI PETUALANGAN MENGENAL KEBUDAYAAN INDONESIA DI PULAU JAWA
NAMA : MUHAMMAD SEPTA INDRA LESMANA
NIM : 2010-51-213

“Saya menyatakan dan bertanggung jawab dengan sebenarnya bahwa Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya. Jika pada waktu selanjutnya ada pihak lain yang mengklain bahwa Skripsi ini sebagai karyanya, yang disertai bukti-bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar Sarjana Komputer saya beserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut”.

Kudus, 31 Januari 2015

MUHAMMAD SEPTA INDRA LESMANA
Penulis



UNIVERSITAS MURIA KUDUS

PERSETUJUAN SKRIPSI

JUDUL : RANCANG BANGUN GAME EDUKASI PETUALANGAN MENGENAL KEBUDAYAAN INDONESIA DI PULAU JAWA
NAMA : MUHAMMAD SEPTA INDRA LESMANA
NIM : 2010-51-213

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui,

Kudus, 31 Januari 2015

Pembimbing Utama

Pembimbing Pembantu

Rizkysari Meimaharani, M.Kom
NIDN.0620058501

Anastasya Latubessy, S.Kom, M.Cs
NIDN.0604048702

Mengetahui

Ka. Progdi Teknik Informatika

Ahmad Jazuli, M.Kom
NIDN. 0406107004



UNIVERSITAS MURIA KUDUS

PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : RANCANG BANGUN GAME EDUKASI PETUALANGAN
MENGENAL KEBUDAYAAN INDONESIA DI PULAU JAWA

NAMA : MUHAMMAD SEPTA INDRA LESMANA

NIM : 2010-51-213

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di hadapan Dewan Penguji pada Sidang Skripsi tanggal 13 Januari 2015. Menurut pandangan kami, Skripsi ini memadai dari segi kualitas untuk tujuan penganugrahan gelar Sarjana Komputer (S.Kom)

Kudus, 31 Januari 2015

Ketua Penguji

Anggota Penguji 1

Rina Fati, ST., M.Cs
NIDN. 0604047401
Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik

Ahmad Jazuli, M.Kom
NIDN. 0406107004

Ka. Progdi Teknik Informatika

Rochmad Winarso, ST., M.T
NIS. 0610701000001138

Ahmad Jazuli, M.Kom
NIDN. 0406107004

ABSTRACT

Culture is a way of life that developed and shared by a group of people and passed down from generation to generation . Culture is made up of many complex elements , including religious and political system of customs , languages , tools , clothing seniBahasa buildings and works as well as culture , an integral part of human beings so many people tend to think of genetically inherited . When someone is trying to communicate with people of different cultures and adjust differences , proving that culture is a lifestyle dipelajari.Budaya menyeluruh.budaya is complex , abstract , and spacious . Many aspects of culture komunikatif.Unsur also determine the behavior of the socio- cultural elements are scattered and includes many human social activities .

Keywords : culture , flash games , educational



ABSTRAK

Budaya adalah suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya terbentuk dari banyak unsur yang rumit, termasuk sistem agama dan politik adat istiadat, bahasa, perkakas, pakaian bangunan dan karya seni. Bahasa sebagaimana juga budaya, merupakan bagian tak terpisahkan dari diri manusia sehingga banyak orang cenderung menganggapnya diwariskan secara genetis. Ketika seseorang berusaha berkomunikasi dengan orang-orang yang berbeda budaya dan menyesuaikan perbedaan-perbedaannya, membuktikan bahwa budaya itu dipelajari. Budaya adalah suatu pola hidup menyeluruh. Budaya bersifat kompleks, abstrak, dan luas. Banyak aspek budaya turut menentukan perilaku komunikatif. Unsur-unsur sosio-budaya ini tersebar dan meliputi banyak kegiatan sosial manusia.

Kata Kunci: budaya, game flash, edukasi

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT karena Rahmat dan Hidayah-Nya penulis mampu menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul “RANCANG BANGUN GAME EDUKASI PETUALANGAN MENGENAL KEBUDAYAAN INDONESIA DI PULAU JAWA”.

Skripsi ini disusun guna melengkapi salah satu persyaratan untuk memperoleh Gelar Kesarjanaan Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus. Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Dr. Suparnyo, S.H., M.S., selaku Rektor Universitas Muria Kudus.
2. Bapak Rochmad Winarso, ST, MT, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.
3. Bapak Ahmad Jazuli, S.Kom, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus.
4. Ibu Rizkysari Meimaharani, M.Kom, selaku pembimbing 1 Skripsi penulis.
5. Ibu Anastasya Latubessy, S.Kom, M.Cs, selaku pembimbing 2 Skripsi penulis.
6. Ibu dan Bapak serta Kakakku yang senantiasa memberikan dukungan semangat, doa yang sangat berarti.
7. Teman-teman TI Angkatan 2010 yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan saran dan motivasi.
8. Semua pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan, untuk itu penulis mengharap kritik dan saran dari berbagai pihak untuk sempurnanya sebuah karya tulis. Selain itu penulis juga berharap semoga karya tulis ini dapat memberikan manfaat bagi semua.

Kudus, 31 Januari 2015

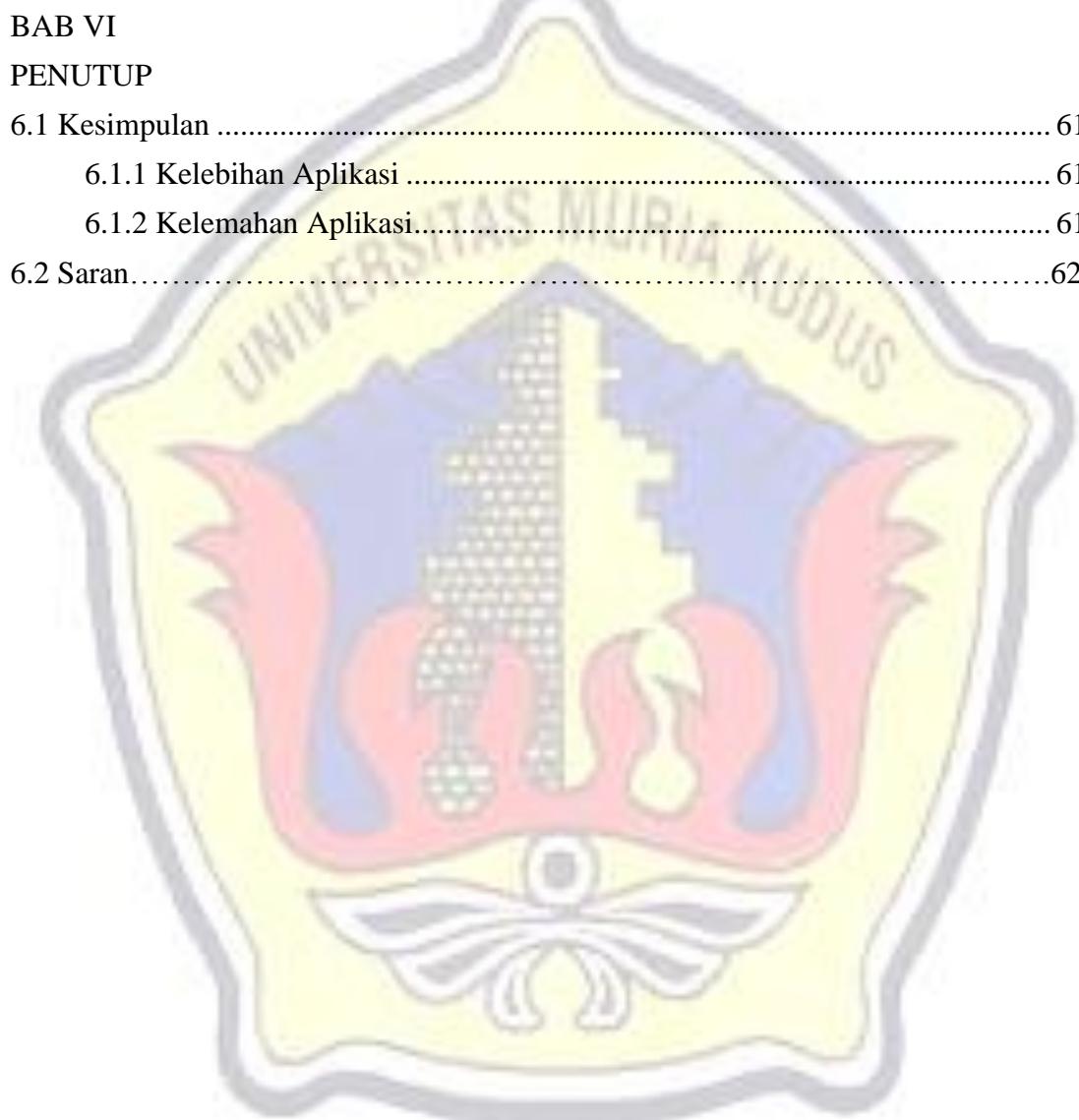
Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
PENGESAHAN STATUS SKRIPSI	iii
PERNYATAAN PENULIS	iv
PERSETUJUAN SKRIPSI	v
PENGESAHAN SKRIPSI.....	vi
ABSTRACT	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Batasan Masalah.....	2
1.3 Rumusan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.5.1 Manfaat Penelitian Secara Umum	3
1.5.2 Manfaat Penelitian Secara Khusus	3
1.5.3 Manfaat Penelitian Bagi Masyarakat.....	3
1.5.4 Manfaat Penelitian Bagi IPTEK.....	4
BAB II	
TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Penelitian Terkait	5
2.2 Landasan Teori.....	6
2.2.1 Wujud Ideal(Gagasan).....	6
2.2.2 Aktivitas(Tindakan).....	6
2.2.3 Artefak(Karya).....	7
2.3 Komponen.....	8

2.3.1 Definisi Flash.....	8
2.3.2 Komponen Komponen <i>Adobe Flash Cs6</i>	9
2.4 Bagan Alur <i>Flowchart</i>	13
2.4.1 Jenis Jenis Bagan Alur <i>Flowchart</i>	13
2.5 Story Board	16
2.5.1 Merancang Konsep	16
2.5.2 Merancang Isi	17
2.5.3 Merancang Naskah	17
BAB III	
METODE PENILITIAN	
3.1 Metode Pengumpulan Data	19
3.1.1. Sumber Data Primer	19
3.1.2. Sumber Data Sekunder	19
3.1.3 Kebutuhan Sistem.....	19
3.1.4 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak.....	20
3.1.5 Pengujian Perangkat Lunak	21
BAB IV	
ANALISI DAN PERANCANGAN	
4.1. Konsep	23
4.1.1 Konsep <i>Game</i>	23
4.1.2 Konsep Isi Permainan	23
4.1.3 Konsep Tokoh.....	23
4.1.4 Konsep Penyelesaian <i>Game</i>	24
4.1.5 Sepesifikasi Divice	24
4.2 Desain Sistem.....	25
4.2.1 Bagan Alur <i>Flowchart</i>	25
4.2.1.1 Flowchart Halaman Menu Utama.....	26
4.2.1.2 Flowchart <i>Game</i>	65
4.2.2 Story Board.....	65
4.3 Desain user Interface.....	30
BAB V	
PEMBAHASAN DAN PENELITIAN	
5.1 Pembahasan Penelitian.....	35
5.1.1 Tampilan Script <i>Game</i>	36

5.1.2 Tampilan <i>Game</i>	40
5.2 Implementasi	45
5.3 Validasi Ahli	45
5.4 Uji Kelayakan.....	46
5.5 Format Questioner.....	46
5.5.1 Hasil Questioner	46
5.5.2 Kesimpulan Dan Hasil Questioner	59
BAB VI	
PENUTUP	
6.1 Kesimpulan	61
6.1.1 Kelebihan Aplikasi	61
6.1.2 Kelemahan Aplikasi.....	61
6.2 Saran.....	62



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Simbol <i>Programt Flow Chart</i>	14
Tabel 2.2 Simbol <i>System Flow Chart</i>	15
Tabel 4.1 Storyboard <i>Game Edukasi Kebudayaan</i>	28
Tabel 5.1 Questioner <i>Game</i> Pertama.....	46
Tabel 5.2 Questioner <i>Game</i> Ke Dua	47
Tabel 5.3 Questioner <i>Game</i> Ke Tiga.....	47
Tabel 5.4 Questioner <i>Game</i> Ke Empat.....	48
Tabel 5.5 Questioner <i>Game</i> Ke Lima.....	48
Tabel 5.6 Questioner <i>Game</i> Ke Enam.....	49
Tabel 5.7 Questioner <i>Game</i> Ke Tujuh	49
Tabel 5.8 Questioner <i>Game</i> Ke Delapan.....	50
Tabel 5.9 Questioner <i>Game</i> Ke Sembilan.....	50
Tabel 5.10 Questioner <i>Game</i> Ke Sepuluh.....	51
Tabel 5.11 Penilaian Questioner <i>Game</i>	51
Tabel 5.12 Questioner <i>Budaya</i> Pertama.....	53
Tabel 5.13 Questioner <i>Budaya</i> Ke Dua.....	53
Tabel 5.14 Questioner <i>Budaya</i> Ke Tiga.....	54
Tabel 5.15 Questioner <i>Budaya</i> Ke Empat.....	54
Tabel 5.16 Questioner <i>Budaya</i> Ke Lima.....	55
Tabel 5.17 Questioner <i>Budaya</i> Ke Enam.....	55
Tabel 5.18 Questioner <i>Budaya</i> Ke Tujuh.....	56
Tabel 5.19 Questioner <i>Budaya</i> Ke Delapan.....	56
Tabel 5.20 Questioner <i>Budaya</i> Ke Sepmbilan.....	57
Tabel 5.21 Questioner <i>Budaya</i> Ke Sepuluh.....	57
Tabel 5.22 Penilaian Questioner <i>Budaya</i>	58

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Tampilan Program <i>Adobe Flash Cs6</i>	8
Gambar 2.2 Tampilan <i>Tolbox</i>	9
Gambar 2.3 Tampilan <i>Timeline</i>	12
Gambar 2.4 Alur Kerangka Pikir	18
Gambar 4.1 <i>Flowchart</i> Halaman Menu Utama.....	26
Gambar 4.2 <i>Flowchart Game</i>	27
Gambar 4.3 Halaman Pembuka.....	30
Gambar 4.4 Halaman Menu Utama	31
Gambar 4.5 Halaman Menu Permainan	32
Gambar 4.6 Halaman Menu Pembelajaran	32
Gambar 4.7 Halaman Menu Waktu Tercepat	33
Gambar 4.8 Hasil Akhir Permainan.....	33
Gambar 4.9 Halaman <i>Game</i>	34
Gambar 5.1 Tampilan <i>Loading</i>	35
Gambar 5.2 Tampilan Menu Utama.....	36
Gambar 5.3 Tampilan Menu Permainan	36
Gambar 5.4 Tampilan Menu Pembelajaran	37
Gambar 5.5 Tampilan <i>Script Tokoh</i>	38
Gambar 5.6 Tampilan <i>Script Musuh</i>	38
Gambar 5.7 Tampilan <i>Script Pertanyaan</i>	39
Gambar 5.8 Tampilan <i>Script Nyawa</i>	39
Gambar 5.9 Tampilan <i>Script Point Game</i>	40
Gambar 5.10 Tampilan <i>Script Waktu</i>	40
Gambar 5.11 Tampilan Permainan Banten	41
Gambar 5.12 Tampilan Permainan DKI Jakarta	42
Gambar 5.13 Tampilan Permainan Jawa Barat.....	42
Gambar 5.14 Tampilan Permainan Jawa Tengah	43
Gambar 5.15 Tampilan Permainan DIY	43
Gambar 5.16 Tampilan Permainan Jawa Timur.....	44

Gambar 5.17 Tampilan Menu Waktu Tercepat.....	44
Gambar 5.18 Tampilan Halaman Hasil Akhir Permainan	51
Gambar 5.19 Tampilan Halaman Hasil Pemahaman <i>Game</i>	51
Gambar 5.20 Tampilan Halaman Hasil Pemahaman Budaya	52



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Format Questioner

Lampiran 2 Hasil Questioner

Lampiran 3 Lembar Bimbingan

Lampiran 4 Lembar Revisi



