

GAME LEGENDA RORO JONGGRANG

TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat

Untuk Memperoleh Gelar Sarjana

Jurusan Teknik Informatika



Oleh :

Nama : Suryanta

No. Mahasiswa : 05 523 289

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA**

2012

**LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING
GAME LEGENDA RORO JONGGRANG**

TUGAS AKHIR



Yogyakarta, 28 Mei 2012

Pembimbing Tugas Akhir

Affan Mahtarami, S.Kom., M.T.

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN HASIL TUGAS AKHIR

Saya yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Suryanta
NIM : 05 523 289

Menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi dalam Laporan Tugas Akhir ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa ada beberapa bagian dari karya ini adalah bukan hasil karya saya sendiri, maka saya akan siap menanggung resiko dan konsekuensi apapun.

Demikian pernyataan ini saya buat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 28 Mei 2012

Suryanta

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI
GAME LEGENDA RORO JONGGRANG

TUGAS AKHIR

Oleh :
Nama : **Suryanta**
No.Mahasiswa : **05 523 289**

Telah Dipertahankan Di Depan Sidang Penguji Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Teknik Informatika
Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia

Yogyakarta, 13 Juni 2012

Tim Penguji

Tanda Tangan

Affan Mahtarami, S.Kom., M.T.

Ketua

Yudi Prayudi, S.Si., M.Kom.

Anggota I

Ami Fauzijah, ST., M.T.

Anggota II

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Informatika

Universitas Islam Indonesia

(Yudi Prayudi, S.Si, M.Kom)

HALAMAN PERSEMBAHAN

*Dengan penuh rasa syukur kehadiran Allah SWT,
Segenap hati dan seluruh jiwa ragaku,
Tulus kupersembahkan Tugas Akhirku ini untuk:*

*Ibuku, Bapakku dan kakak-kakakku,
serta seluruh makhluk yang ada di muka bumi ini.*

HALAMAN MOTTO

*“...tansah sabar lan narimo,
ing sawijining dina kabeh iku mau bakal tekan titi wancine...”*

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Warrahmatullahi Wabarokatuh.

Dengan segala hormat, kami panjatkan puji syukur kepada Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga kami diberi kesempatan untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini sebagaimana mestinya.

Penulis menghaturkan ucapan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya atas bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak yang ikut membantu demi kelancaran pelaksanaan Tugas Akhir ini kepada :

1. Allah SWT. Atas segala Rahmat, Taufik serta Hidayah-Nya
2. Bapak Gumbolo Hadi Susanto, Ir., M.Sc. selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia.
3. Bapak Yudi Prayudi, S.Si., M.Kom. selaku Ketua Jurusan Informatika Universitas Islam Indonesia.
4. Bpk Affan Mahtarami, S.Kom, M.T. selaku dosen pembimbing. Terimakasih atas segala bantuan, dukungan, motivasi, kesabaran dan pengetahuannya, serta kemudahan yang telah diberikan.
5. Dosen pengajar di Teknik Informatika UII yang memberikan banyak ilmu. Semoga menjadi ilmu yang bermanfaat.
6. Keluargaku tercinta, Ibu dan bapakku, kedua orang kakakku serta keponakanku yang baru saja lahir.
7. Teman-teman ALIEN, Mahasiswa Teknik Informatika angkatan 2005
8. Keluarga besar SHK Janti, Kawan- kawanku, serta seluruh pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu sejak pengumpulan data dan penyusunan Tugas Akhir ini selesai. Terimakasih banyak.

Semoga amal ibadah dan kebaikan yang telah diberikan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Amin.

Penulis menyadari dengan sepenuhnya bahwa Tugas Akhir ini jauh dari sempurna, maka dari itu saran serta kritik yang bersifat membangun penulis harapkan demi perbaikan di masa mendatang.

Semoga Tugas Akhir ini bermanfaat untuk kita semua. Amin.

Wassalamu'alaikum Warrahmatullahi Wabarokatuh.

Yogyakarta, 28 Mei 2012

Penyusun

SARI

Cerita sejarah erat kaitannya dengan benda-benda peninggalan masa lalu, namun seiring berjalannya waktu cerita-cerita tersebut mulai dilupakan dan tergerus perkembangan jaman. Banyak benda peninggalan masa lalu yang keberadaanya mulai hilang serta kondosinya yang cukup memprihatinkan. Menurunnya minat akan sejarah dapat berpengaruh terhadap kelestarian cerita dan benda-benda peninggalan sejarah.

Dengan memanfaatkan teknologi multimedia saat ini maka cerita-cerita tersebut dapat tetap dikenang serta benda-benda peninggalan masa lalu yang akan tetap dilestarikan apabila dikemas dalam bentuk permainan. Game ini dibangun untuk memberikan alternatif media bercerita (*story telling*) pembelajaran yang menggunakan teknologi visualisasi. Langkah- langkah yang perlu dilakukan dalam pembuatan game ini adalah melakukan analisis kebutuhan, perancangan menggunakan *Storyboard*, implementasi sistem dan melakukan pengujian sistem. Dalam proses pembuatannya, aplikasi ini dibangun menggunakan Adobe Flash CS5, Corel Draw X4, dan Xilisoft OGG to MP3 Converter.

Hasil akhir yang diperoleh dari aplikasi ini adalah “Game Legenda Roro Jonggrang” yang dapat digunakan sebagai media penyampaian cerita tentang legenda Roro Jonggrang yang disajikan dalam bentuk permainan interaktif. Game ini memiliki tampilan-tampilan yang menarik yang mendukung penyampaian cerita tersebut.

Kata kunci : *Game, Story Telling*

TAKARIR

<i>Hypertext</i>	: Teks yang memiliki kemampuan untuk link, jadi dari satu dokumen ke dokumen lain
Multimedia	: Kombinasi dari setidaknya dua media <i>Input</i> atau <i>output</i> , suara, musik, animasi, video, teks, dan grafik
<i>Text editor</i>	: Perangkat lunak untuk mengolah teks
<i>Web-based training</i>	: Pembelajaran menggunakan media internet
<i>Story Telling</i>	: Menceritakan atau memaparkan cerita
<i>Actionscript</i>	: Bahasa pemrograman pada Flash

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN HASIL TUGAS AKHIR	iii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
SARI	ix
TAKARIR	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xvii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metodologi Penelitian	3
1.6.1 Pengumpulan Data	3
1.6.2 Perancangan Sistem	4
1.6.3 Implementasi	4
1.6.4 Pengujian dan Evaluasi.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	4

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Legenda Roro Jonggrang.....	6
2.1.1 Mitos yang Berkembang.....	6

2.2	Candi	8
2.2.1	Pengertian Candi	8
2.2.2	Fungsi Candi	8
2.2.3	Sejarah Candi	9
2.3	Game Komputer.....	9
2.3.1	Pengertian Game Komputer.....	9
2.3.2	Sejarah Game Komputer.....	9
2.3.3	Genre Game Komputer	10
2.4	Multimedia.....	12
2.4.1	Objek-objek Multimedia.....	12
2.5	Konsep Dasar Animasi.....	16
2.6	Flash	18
2.6.1	Tentang Flash	18
2.6.2	<i>Actionscript</i>	19
2.6.3	Alur Kerja Flash	19
2.6.4	Flash CS 5	20

BAB III MEDOTOLOGI

3.1	Metode Analisis	22
3.1.1	Kebutuhan Pembuatan Program	22
3.2	Hasil Analisis	23
3.2.1	Perancangan HIPO	23
	1. Visual Table of Content (VTOC).....	24
	2. Overview Diagram (OD).....	24
	3. Detail Diagram (DD).....	24
3.2.1.1	Hirarki Proses Aplikasi.....	24
3.2.1.2	Hirarki Proses Menu	26
3.2.1.3	Hirarki Proses Cara Main.....	27
3.2.1.4	Hirarki Proses Main.....	28
3.2.2	Perancangan Antar Muka.....	29
3.2.2.1	Antar Muka Halaman Intro	29

3.2.2.2 Antar Muka Halaman Menu	31
3.2.2.3 Antar Muka Halaman Aturan Main	34
3.2.2.4 Antar Muka Halaman Main.....	35
3.2.2.5 Antar Muka Halaman Main Level 1	39
3.2.2.6 Antar Muka Halaman Main Level 2.....	41
3.2.2.7 Antar Muka Halaman Main Level 3	45
3.2.2.8 Antar Muka Halaman Berhasil.....	47
3.2.2.9 Antar Muka Halaman Gagal	48

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Implementasi Perangkat Lunak	49
4.2 Batasan Implementasi	49
4.2.1 Implementasi Prosedural	50
4.3 Tahap Proses Pembuatan	50
4.4 Hasil	51
4.5 Implementasi Antarmuka	51
a. Halaman Intro	51
b. Halaman Menu	52
c. Halaman Cara Bermain	53
d. Halaman Main	54
e. Halaman Main Level 1	57
f. Halaman Berhasil Level 1	58
g. Halaman Main Level 2	59
h. Halaman Berhasil Berhasil Level 2	61
i. Halaman Gagal Level 2	62
i. Halaman Main Level 3	63
k. Halaman Berhasil	65
l. Halaman Gagal	66
4.5 Pengujian dan Analisis	67
4.6 Analisis Kelebihan dan Kekurangan Sistem	70
a. Kelebihan.....	70

b. Kekurangan.....	70
--------------------	----

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan.....	71
---------------------	----

5.2 Saran.....	71
----------------	----

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bangunan Utama Candi Sewu	7
Gambar 2.2 <i>New Document Option</i> pada Flash.....	18
Gambar 2.3 Jendela Kerja Flash CS 5.....	20
Gambar 3.1 VTOC Proses Aplikasi	24
Gambar 3.2 VTOC Proses Menu	26
Gambar 3.3 VTOC Proses Cara Main	27
Gambar 3.4 VTOC Proses Aturan Main	28
Gambar 3.5 Rancangan Halaman Intro	30
Gambar 3.6 Pembuatan Halaman Intro	30
Gambar 3.7 Pengecekan Halaman Intro	31
Gambar 3.8 Rancangan Halaman Menu	32
Gambar 3.9 Perancangan Halaman Menu	32
Gambar 3.10 Rancangan Halaman Tombol Menu	33
Gambar 3.11 Rancangan Halaman Cara Main	34
Gambar 3.12 Proses Perancangan Halaman Cara Main	34
Gambar 3.13 Rancangan Halaman scenario cerita 1	35
Gambar 3.14 Rancangan Halaman scenario cerita 2	36
Gambar 3.15 Rancangan Halaman scenario cerita 3	36
Gambar 3.16 Rancangan Halaman scenario cerita 4	37
Gambar 3.17 Rancangan Halaman Cerita	39
Gambar 3.18 Rancangan Halaman Main Level 1	39
Gambar 3.19 Tahap perancangan Halaman Main Level 1	40
Gambar 3.20 Pembuatan Halaman Main Level 1	41
Gambar 3.21 Rancangan Halaman Main Level 2	42
Gambar 3.22 Proses perancangan Halaman Main Level 2	42
Gambar 3.23 Proses Candi Target dan Pilihan Candi	43
Gambar 3.24 Rancangan Halaman Main Level 3	45
Gambar 3.25 Perancangan Halaman Main Level 3	46

Gambar 3.26 Hasil Perancangan Halaman Main Level 3	46
Gambar 3.27 Rancangan Halaman Berhasil	48
Gambar 3.28 Rancangan Halaman Gagal	48
Gambar 4.1 Tampilan Halaman Intro	51
Gambar 4.2 Tampilan Halaman Menu/Home	52
Gambar 4.3 Tampilan Halaman Cara Bermain	54
Gambar 4.4 Tampilan Halaman Skenario Cerita 1	54
Gambar 4.5 Tampilan Halaman Skenario Cerita 2	55
Gambar 4.6 Tampilan Halaman Skenario Cerita 3	55
Gambar 4.7 Tampilan Halaman Skenario Cerita 4	56
Gambar 4.8 Tampilan Halaman Main Level 1	57
Gambar 4.9 Tampilan Halaman Berhasil Level 1	59
Gambar 4.10 Tampilan Halaman Main Level 2	59
Gambar 4.11 Tampilan Halaman Berhasil Level 2	62
Gambar 4.12 Tampilan Halaman Gagal Level 2	63
Gambar 4.13 Tampilan Main Level 3	65
Gambar 4.14 Tampilan Halaman Berhasil Level 3	66
Gambar 4.15 Tampilan Halaman Gagal Level 3	66

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Overview & Detail Diagram Menu</i>	27
Tabel 3.2 <i>Overview & Detail Diagram Cara Main</i>	28
Tabel 3.3 <i>Overview & Detail Diagram Main</i>	29
Tabel 4.1 Responden	67
Tabel 4.2 Hasil Responden	69