

APLIKASI GAME WAYANG

TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Jurusan Teknik Informatika



DISUSUN OLEH:

IBNU SAHID ISVIAN NOVIANTO

07 523 120

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

2012

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

APLIKASI GAME WAYANG

TUGAS AKHIR

ISLAM

Oleh :

Nama : **IBNU SAHID ISVIAN NOVIANTO**

NIM : **07 523 120**

Yogyakarta,

Pembimbing

Yudi Prayudi S.Si, M.Kom

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN HASIL TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Ibnu Sahid Isvian Novianto

NIM : 07 523 120

Tugas Akhir dengan Judul : Aplikasi Game Wayang Berbasis Multimedia

APLIKASI GAME WAYANG

Dengan ini saya menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat keseluruhan tulisan atau karya yang saya ambil dengan menyalin, meniru dalam bentuk rangkaian kalimat atau simbol atau algoritma atau program yang menunjukkan gagasan atau pendapat atau pemikiran orang lain, yang saya akui seolah-olah sebagai tulisan atau karya saya sendiri.

Apabila saya melakukan hal tersebut di atas, baik sengaja atau tidak, dengan ini saya menyatakan menarik Tugas Akhir yang saya ajukan sebagai karya saya sendiri ini. Bila di kemudian hari terbukti bahwa saya melakukan tindakan di atas, gelar dan ijazah yang telah diberikan oleh Universitas Islam Indonesia batal saya terima.

Yogyakarta,

Yang Membuat Pernyataan

Ibnu Sahid Isvian Novianto

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

APLIKASI GAME WAYANG

TUGAS AKHIR

Oleh :

Nama : Ibnu Sahid Isvian Novianto

NIM : 07 523 120

Telah Dipertahankan di Depan Sidang Penguji Sebagai Salah Satu Syarat

Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Jurusan Teknik Informatika

Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia

Yogyakarta, 6 Juni 2012

Tim Penguji :

Yudi Prayudi, S.Si., M.Kom

Ketua

Affan Mahtarami, S.Kom., MT

Anggota I

Zainudin Zukhri, S.T., M.I.T

Anggota II

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Informatika

Universitas Islam Indonesia

Yudi Prayudi, S.Si., M.Kom

PERSEMBAHAN

Rasa puji syukur yang sebesar-besarnya saya panjatkan kepada Allah SWT atas karunia dan rahmat-Nya saya bisa menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik dan semoga akan dapat bermanfaat dikemudian hari

Untuk kedua orang tua dan adik-adik tersayang, yang telah memberikan segenap doa dan dukungan di setiap perjalanan saya. Saya tidak bisa membalas apa-apa selain doa.

Dosen-dosen Teknik Informatika FTI UII, terima kasih banyak untuk semua ilmu dan kesabarannya selama mengajar dan membimbing saya..

Teman-teman include 2007 yang saya banggakan terima kasih telah mendukung dan berjuang dalam satu angkatan yang istimewa ini.

Untuk Erita dan Mbak dewi yang tak henti-hentinya memberikan semangatnya dalam mensupport dan sebagai motivator agar saya teteap berjuang demi meraih cita-cita.

Untuk Sistha, Dian, Disty, yunita terima kasih sudah mau sering diculik selama proses pembuatan skripsi ini..

Untuk Mbak Lina dan Mas Anggit, terima kasih banyak atas bantuan dan support yang tiada henti-hentinya dalam proses pembuatan skripsi ini.

Untuk teman nongkrong saya Sety, Nesia, Anto, Evan, Febri, Faizal, Rully, Linda, Didit dan yang lain yang ga bisa saya sebutkan satu persatu.

Untuk teman teman Snappy ada Hanun, Desy, Dyen, Obby, Destu, dan Bekty terimakasih atas semua tawa, duka, sedih, suka, dan untuk dukungannya sahabat yang tak ada matinya .

Sekali lagi terimakasih untuk semuanya

MOTTO

“ Jadikanlah sabar dan sholat sebagai penolongmu, sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar“.
(Q.S. Al Baqarah ayat 153)

Ini adalah sebuah kebenaran bahwa Anda bisa sukses luar biasa dengan cepat bila Anda membantu orang lain untuk juga merasakan sukses.
(Napoleon Hills)

Man jaddah wajadah, selama kita bersungguh-sungguh, maka kita akan memetik buah yang manis. Segala keputusan hanya ditangan kita sendiri, kita mampu untuk itu
(B. J. Habibie)

Anda tidak harus kaya untuk mencapai potensi Anda
(Barrack Obama)

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan segala hormat, saya panjatkan puji syukur kepada Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga saya diberi kesempatan untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini, yang diajukan sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar sarjana dari Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.

Tak lupa, dalam Tugas Akhir ini saya telah dibantu oleh berbagai pihak, baik berupa bimbingan, semangat, maupun kerjasamanya. Oleh karena itu dalam kesempatan ini izinkanlah saya menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Ir.Gumbolo Hadi Susanto, M.Sc, selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia.
2. Bapak Yudi Prayudi, S.Si, M.Kom selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Universitas Islam Indonesia dan juga selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir, atas bimbingan, dukungan dan arahan selama pelaksanaan tugas akhir.
3. Dosen-dosen Jurusan Teknik Informatika Universitas Islam Indonesia dan seluruh jajaran staf jurusan. Terimakasih atas ilmu pengetahuan, saran, motivasi serta bantuannya.
4. Kedua orang tuaku, Bapak Isnadi dan Ibu Sirep Kurniati, terima kasih atas dukungan, pengorbanan, serta doanya selama ini.

5. Orang-orang terdekatku, Erita Suryani Dewi, Sistha Widita, Faizal Wahyu, Hanun Wuryansari, Akhirulliansyah, Desy Natalianingrum, Reni Muslekha, Mokhammad Bany Widodo, Ardyen Devi, Destu Nurul Ahadi, Bekty Tri Muniarti, Dian Ayu, Herdian Rachmadi, Disty Ayuningtia, Yulinda Supriyanti yang telah menghibur, dan mengisi waktu jenuh selama pengerjaan Tugas Akhir dan laporan ini dengan keceriaan, serta selalu member dukungan, semangat dan bantuannya.
6. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu sehingga laporan tugas akhir terselasaikan.

Tak ada yang sempurna di dunia ini, oleh karena itu saya menyadari sepenuhnya bahwa masih banyak kekurangan dalam Tugas Akhir ini, sehingga segala kritik dan saran akan saya terima dengan rendah hati.

Saya sangat berharap semoga Tugas Akhir ini bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta,

Wassalamu'alaikum wr. wb

Penulis

SARI

Pertunjukan seni wayang sangat terkenal di Indonesia, khususnya di pulau Jawa. Pertunjukan seni wayang adalah pertunjukan drama tradisional yang disetiap ceritanya mempunyai falsafah. Pada pertunjukan wayang, agama dan kepercayaan sangat berhubungan erat dengan kehidupan sehari-sehari sehingga pada awal mulanya pertunjukan seni wayang ini diciptakan sebagai pertunjukan arwah nenek moyang. Namun dengan semakin berkembangnya zaman, pertunjukan ini kian kurang diminati dan hanya dijadikan sebagai pertunjukan seni yang tetap memiliki makna tertentu. Oleh karena itu, tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan tugas akhir “Aplikasi Game Wayang” ini adalah menghasilkan aplikasi game yang menghibur dengan memakai karakter yang diambil dari tokoh pewayangan sehingga bisa membangkitkan kembali kecintaan para generasi muda terhadap wayang.

Software yang digunakan untuk membangun aplikasi ini adalah Adobe Flash Profesional CS 3. Adobe Photoshop CS 4 dan Corel Draw X5 digunakan sebagai software pendukung, Perancangannya game ini menggunakan Flowchart sehingga memudahkan untuk membaca alur pada game, sedangkan referensi tokoh-tokoh pewayangannya diambil dari buku Mengenal Tokoh Pewayangan karya J Syahban Yasasusasra.

Aplikasi Game Wayang ini mudah dimainkan dan ditujukan untuk pengguna segala usia sehingga diharapkan dapat menambah wawasan para penggunanya tentang tokoh-tokoh dalam dunia pewayangan.

*keyword : game, wayang, multimedia

TAKARIR

<i>Actionscript</i>	algoritma pemrograman computer yang menggunakan konvensi struktur bahasa pemrograman, tetapi ditujukan untuk pembacaan oleh manusia daripada mesin
<i>Animasi</i>	adalah suatu gerakan objek yang diatur hingga tampak lebih hidup dan menarik
<i>Interface</i>	Antarmuka
<i>Software</i>	perangkat lunak
<i>User friendly</i>	Mudah digunakan
<i>User</i>	Pemain
<i>Gameplay</i>	Cara memainkan permainan yang unsurnya terdiri dari aturan, tingkat kesulitan dan controler
<i>Flowchart</i>	Gambar atau bagan yang memperlihatkan urutan dan hubungan antar proses beserta instruksinya.
<i>Background</i>	Latar belakang dari sebuah area
<i>Lock</i>	Mengunci
<i>Unlock</i>	Membuka kunci
<i>High score</i>	Skor tertinggi
<i>Game</i>	Permainan

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN HASIL TUGAS AKHIR	iii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
SARI	ix
TAKARIR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Review Penelitian Sejenis	2
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Tujuan Penelitian	4
1.6 Manfaat Penelitian	4
1.7 Metodologi Penelitian	4
1.8 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Definisi Game	7
2.2 Sejarah Perkembangan Game	7
2.3 Sejarah Game Flash	8
2.4 Tipe-Tipe Game	9
2.5 Tahapan Membuat Game	10
2.6 Definisi Wayang	11

2.7 Sejarah Wayang	12
2.8 Jenis Wayang	12
2.9 Cerita Mahabharata	18
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	24
3.1 Analisi Kebutuhan Sistem	24
3.1.1 Hasil Analisis	24
3.2 Perancangan Sistem	25
3.2.1 Metode Perancangan	25
3.2.2 Hasil Perancangan	26
BAB IV IMPLEMENTASI & HASIL PENGUJIAN SISTEM	40
4.1 Implementasi Sistem	40
4.1.1 Implementasi Pembuatan Sistem	40
4.1.2 Batasan Implementasi Sistem	41
4.2 Hasil Implementasi Sistem	41
4.2.1 Implementasi Proses Pembuatan	41
4.2.2 Implementasi Antarmuka	45
4.3 Hasil Pengujian.....	53
4.4 Hasil Perbandingan Game Sejenis	54
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN	57
5.1 Kesimpulan	57
5.2 Saran	57
DAFTAR PUSTAKA	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Game Wayang Online	2
Gambar 1.2	Game Ramayana	3
Gambar 2.1	Wayang gedhog	13
Gambar 2.2	Wayang Golek	13
Gambar 2.3	Wayang Klitihik.....	14
Gambar 2.4	Wayang Beber.....	14
Gambar 2.5	Wayang Wong.....	15
Gambar 2.6	Wayang Suluh.....	16
Gambar 2.7	Wayang Krucil.....	16
Gambar 2.8	Wayang Menak.....	17
Gambar 2.9	Wayang Kulit	17
Gambar 2.10	Yudhistira.....	18
Gambar 2.11	Bima	19
Gambar 2.12	Arjuna.....	19
Gambar 2.13	Nakula dan Sadewa	20
Gambar 2.14	Duryodhana.....	21
Gambar 2.15	Karna	21
Gambar 3.1	Karakter Arjuna.....	27
Gambar 3.2	Karakter Bima	27
Gambar 3.3	Karakter Yudistira	28
Gambar 3.4	Karakter Nakula dan Sadewa	28
Gambar 3.5	Background Level 1.....	29
Gambar 3.6	Background Level 2.....	29
Gambar 3.7	Background Level 3.....	30
Gambar 3.8	Flowchart Aplikasi Game Wayang	31
Gambar 3.9	Flowchart Permainan.....	32
Gambar 3.10	Bagan Perancangan Game.....	33
Gambar 3.11	Rancangan Tampilan Menu Utama.....	34
Gambar 3.12	Rancangan Halaman Input Nama	35

Gambar 3.13 Rancangan Menu Pemilihan Karakter.....	35
Gambar 3.14 Rancangan Halaman Profil	36
Gambar 3.15 Rancangan Halaman Petunjuk	36
Gambar 3.16 Rancangan Halaman Pengaturan	37
Gambar 3.17 Perancangan Arena Game	37
Gambar 3.18 Rancangan Halaman Highscore.....	38
Gambar 4.1 Memasukkan Gambar ke librari	42
Gambar 4.2 Memasukkan Suara ke librari.....	42
Gambar 4.3 Membuat Tombol	43
Gambar 4.4 Membuat Animasi	44
Gambar 4.5 Menu Utama	46
Gambar 4.6 Input Nama.....	46
Gambar 4.7 Menu Pilih Karakter	47
Gambar 4.8 Halaman Profil.....	49
Gambar 4.9 Halaman Petunjuk.....	49
Gambar 4.10 Halaman Pengaturan	50
Gambar 4.11 Halaman Arena Game.....	51
Gambar 4.12 Halaman Highscore	53

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Perancangan Tabel Pengujian	38
Tabel 3.2 Perancangan Tabel Perbandingan Game	39
Tabel 4.1 Tabel Pengujian.....	53
Tabel 4.4 Tabel Perbandingan Game Sejenis.....	54