



**GAME LUTUNG KASARUNG
UNTUK MEMPERKENALKAN KEBUDAYAAN
PADA ANJUNGAN TMII PROVINSI JAWA BARAT**

**UNIVERSITAS
DESYANY PRAMITASARI
41510120020
MERCU BUANA**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA**

2014



**GAME LUTUNG KASARUNG
UNTUK MEMPERKENALKAN KEBUDAYAAN
PADA ANJUNGAN TMII PROVINSI JAWA BARAT**

Laporan Tugas Akhir

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Komputer

Oleh:

DESYANY PRAMITASARI

41510120020

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2014

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 41510120020

Nama : Desyany Pramitasari

Fakultas : Ilmu Komputer

Program Studi : Teknik Informatika

Judul : Game Lutung Kasarung untuk Memperkenalkan Kebudayaan Pada Anjungan
TMII Provinsi Jawa Barat

menyatakan bahwa skripsi tersebut di atas adalah hasil karya saya sendiri dan bukan plagiat. Kecuali kutipan-kutipan dan teori-teori serta referensi yang bersumber dari buku maupun dari sumber lainnya yang saya cantumkan di dalam daftar pustaka. Apabila ternyata ditemukan dalam laporan skripsi saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 8 Februari 2014



Desyany Pramitasari

LEMBAR PERSETUJUAN

Berikut identitas diri penulis sebagai pembuat proposal tugas akhir :

NIM : 41510120020

Nama : Desyany Pramitasari

Fakultas : Ilmu Komputer

Program Studi : Teknik Informatika

Judul : Game Lutung Kasarung untuk Memperkenalkan Kebudayaan Pada Anjungan
TMII Provinsi Jawa Barat

Menyatakan bahwa skripsi ini telah diperiksa dan disetujui .

Jakarta, 8 Februari 2014


UNIVERSITAS
MERCU BUANA
Desi Ramavanti, S.Kom., MT

Pembimbing



Sabar Rudiarto, S.Kom., M.Kom

Koord. Tugas Akhir Teknik Informatika



Tri Daryanto, S.Kom., MT

Kaprodi Teknik Informatika

KATA PENGANTAR

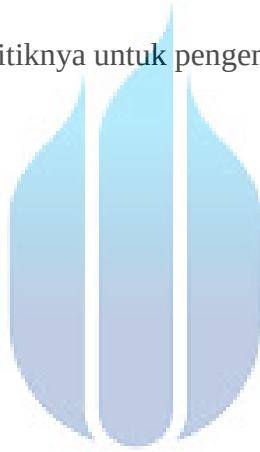
Laporan Tugas Akhir ini berisi Tugas Akhir mengenai Game Lutung Kasarung untuk Memperkenalkan Kebudayaan Pada Anjungan TMII Provinsi Jawa Barat. Aplikasi ini dibuat dengan tujuan sebagai media promosi sekaligus menjadi media pembelajaran tentang budaya Indonesia yang dituang ke dalam bentuk game.

Penyelesaian laporan ini kiranya tidak akan terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak yang selama ini telah memberikan perhatiannya kepada penulis, dan untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga bisa menyelesaikan Tugas Akhir ini. Selain itu, penulis sampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Desi Ramayanti, S.Kom., MT selaku dosen pembimbing yang tidak henti-hentinya memberikan banyak pelajaran, bimbingan dan bersedia meluangkan banyak waktunya untuk membimbing penulis hingga selesainya Tugas Akhir ini.
2. Bapak Tri Daryanto S.Kom., MT selaku KaProdi Teknik Informatika
3. Bapak Sabar Rudiarto, S.Kom, M. Kom selaku Koordinator TA.
4. Keluarga kecil, yaitu suami saya tercinta, Adhitya Yudha Permana dan calon anak kami yang selalu memberikan semangat, motivasi, dan dukungan baik moril maupun materil.

5. Keluarga besar, yaitu kedua orang tua dan kakak-kakak yang selalu memberikan, dukungan, semangat dan bantuan baik moril maupun materil.
6. Serta Dinar, Angistira, Jimmi, Maga, rekan di Universitas Mercu Buana, rekan PT. Darma Henwa, atas bantuan kalian disaat penulis memerlukan bantuannya dan tentunya teman-teman yang tidak dapat disebutkan namanya satu per satu namun kalian selalu ada di hati penulis.

Semoga laporan ini menjadi sesuatu yang bermanfaat bagi kita semua. Penulis mengharapkan saran dan kritiknya untuk pengembangan aplikasi ini selanjutnya.



Jakarta, Februari 2014

Penulis

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK.....	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	2
1.3 BATASAN MASALAH.....	2
1.4 TUJUAN DAN MANFAAT.....	3
1.5 METODE PENELITIAN.....	4
1.6 SISTEMATIKA PENULISAN LAPORAN	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 TAMAN MINI INDONESIA INDAH	7
2.2 CERITA RAKYAT JAWA BARAT LUTUNG KASARUNG	9
2.3 STORYBOARD	13
2.4 MULTIMEDIA.....	15
2.4.1 PENGERTIAN MULTIMEDIA.....	15
2.4.2 FAKTOR YANG DIMILIKI MULTIMEDIA	16
2.4.3 OBJEK MULTIMEDIA	17

2.5	ADOBE PHOTOSHOP	22
2.6	MP3 DIRECT CUT	22
2.7	CONSTRUCT 2.....	23
2.8	SEJARAH PERKEMBANGAN GAME	23
2.9	GAME ENGINE.....	29
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		33
3.1	ANALISIS	33
3.1.1	ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM	33
3.1.2	ANALISIS PENGGUNA	35
3.2	PERANCANGAN	35
3.2.1	GAMBARAN UMUM GAME LUTUNG KASARUNG	35
3.2.2	STORYBOARD GAME LUTUNG KASARUNG	35
3.2.3	DESKRIPSI KARAKTER.....	43
3.2.4	KARAKTER DALAM GAME LUTUNG KASARUNG	45
3.2.5	PERANCANGAN SUARA	52
3.2.6	PENGUMPULAN MATERIAL.....	55
3.2.7	FLOWCHART.....	60
BAB IV IMPLEMENTASI		64
4.1	LANGKAH-LANGKAH PEMBUATAN GAME	64
4.1.1	MEMBUAT KARAKTER	64
4.1.2	MEMBUAT BACKGROUND ANJUNGAN	69
4.1.3	MEMBUAT SOUND	69
4.1.4	MEMBUAT GAME MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2.....	69
4.2	LINGKUNGAN IMPLEMENTASI.....	86
4.2.1	LINGKUNGAN PERANGKAT KERAS.....	86
4.2.2	LINGKUNGAN PERANGKAT LUNAK.....	86
4.3	TAMPILAN ANTAR MUKA	87
4.3.1	TAMPILAN MAP TMII – ANJUNGAN JAWA BARAT	87
4.3.2	TAMPILAN UTAMA	87
4.3.3	SCREEN CERITA LUTUNG KASARUNG	88

4.3.4	SCREEN GAME LEVEL 1	90
4.3.5	SCREEN GAME LEVEL 2	92
4.3.6	SCREEN FINISH GAME LEVEL 2	93
4.3.7	SCREEN HOW TO PLAY	94
4.3.8	SCREEN GAME OVER.....	94
4.4	PENGUJIAN.....	95
4.4.1	SKENARIO PENGUJIAN	95
4.4.2	HASIL PENGUJIAN	104
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		115
5.1	KESIMPULAN.....	115
5.2	SARAN.....	115
DAFTAR PUSTAKA		116



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.2-1 Karakter Lutung Kasarung	45
Tabel 3.2-2 Karakter Puteri Purbasari	46
Tabel 3.2-3 Karakter Puteri Purbararang	47
Tabel 3.2-4 Karakter Raja Prabu Tapa	48
Tabel 3.2-5 Karakter Ratu Sunan Ambu	49
Tabel 3.2-6 Karakter Lutung Prajurit Lebah	50
Tabel 3.2-7 Karakter Prajurit Siput	51
Tabel 3.2-8 Karakter Pangeran Guruminda	52
Tabel 3.2-9Tabel Perancangan Suara	53
Tabel 3.2-10Keterangan Gambar Anjungan Jawa Barat	55
Tabel 3.2-11Keterangan Gambar Baju Adat Jawa Barat	56
Tabel 3.2-12Keterangan Gambar Gendang	56
Tabel 3.2-13Keterangan Gambar Angklung	57
Tabel 3.2-14Keterangan Gambar Gambang	57
Tabel 3.2-15Keterangan Gambar Goong	58
Tabel 3.2-16Keterangan Gambar Kecapi	58
Tabel 3.2-17Keterangan Gambar Saron	59
Tabel 3.2-18Keterangan Gambar Suling	59
Tabel 3.2-19Keterangan Gambar Calung	60
Tabel 3.2-20Tabel Kondisi Game Lutung Kasarung Level 1	61
Tabel 3.2-21Tabel Kondisi Game Level 2	62
Tabel 4.1-1 List Karakter	65
Tabel 4.1-2 List Alat Musik Tradisional	67
Tabel 4.4-1 Skenario Peta TMII	95
Tabel 4.4-2 Skenario Menu Utama	95
Tabel 4.4-3 Skenario Cerita Purbasari dan Lutung Kasarung	96
Tabel 4.4-4 Skenario Instruksi Level 1	96
Tabel 4.4-5 Skenario Game Level 1	97
Tabel 4.4-6 Skenario Instruksi Game Level 2	99
Tabel 4.4-7 Skenario Game Level 2	100
Tabel 4.4-8 Skenario Finish Game Level 2	103
Tabel 4.4-9 Skenario How To Play	103
Tabel 4.4-10 Skenario Quit	104
Tabel 4.4-11 Skenario Pengujian Peta TMII	104
Tabel 4.4-12 Skenario Pengujian Menu Utama	105
Tabel 4.4-13 Skenario Pengujian Cerita Purbasari dan Lutung Kasarung	105
Tabel 4.4-14 Skenario Pengujian Instruksi Game Level 1	106

Tabel 4.4-15 Skenario Pengujian Game Level 1	107
Tabel 4.4-16 Skenario Pengujian Instruksi Game Level 2	109
Tabel 4.4-17 Skenario Pengujian Game Level 2	110
Tabel 4.4-18 Skenario Pengujian Finish Game Level 2	113
Tabel 4.4-19 Skenario Pengujian How To Play	113
Tabel 4.4-20 Skenario Pengujian Quit.....	114



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.5-1 Metode Penelitian	4
Gambar 2.8-1 Magnavox Odyssey 200	25
Gambar 2.8-2 <i>Style Game Pong</i>	25
Gambar 2.8-3 Konsol Generasi Kedua	25
Gambar 2.8-4 Konsol FAMICOM dan SEGA	26
Gambar 2.8-5 Nintendo	27
Gambar 2.8-6 Sony Playstation	28
Gambar 2.8-7 Xbox	29
Gambar 3.2-1 Storyboard Peta TMII	36
Gambar 3.2-2 Storyboard Menu Utama	36
Gambar 3.2-3 Storyboard Cerita Singkat Purbasari dan Lutung Kasarung	37
Gambar 3.2-4 Storyboard Instruksi Game Level 1	38
Gambar 3.2-5 Storyboard Game level 1	38
Gambar 3.2-6 Storyboard Instruksi Game Level 2	39
Gambar 3.2-7 Storyboard Game Level 2	40
Gambar 3.2-8 Storyboard Finish Level 2	41
Gambar 3.2-9 Storyboard Game Over	42
Gambar 3.2-10 Storyboard How To Play	43
Gambar 3.2-11 Anjungan Jawa Barat	55
Gambar 3.2-12 Baju Adat Jawa Barat	56
Gambar 3.2-13 Gendang	56
Gambar 3.2-14 Angklung	57
Gambar 3.2-15 Gambang	57
Gambar 3.2-16 Goong	58
Gambar 3.2-17 Kecapi	58
Gambar 3.2-18 Saron	59
Gambar 3.2-19 Suling	59
Gambar 3.2-20 Calung	60
Gambar 3.2-21 Flow Chart Game Level 1	61
Gambar 3.2-22 Flow Chart Game Level 2	63
Gambar 4.1-1 Implementasi Karakter di Photoshop	64
Gambar 4.1-2 Membuat Project Baru	70
Gambar 4.1-3 Membuat Project Baru	70
Gambar 4.1-4 Project Baru	71
Gambar 4.1-5 Insert Background (i)	71
Gambar 4.1-6 Insert Background (ii)	72
Gambar 4.1-7 Insert Background (iii)	72

Gambar 4.1-8 Insert Background (iv).....	73
Gambar 4.1-9 Insert Background (v).....	73
Gambar 4.1-10 Add Event.....	74
Gambar 4.1-11 Import Music	74
Gambar 4.1-12 Import Music (i).....	75
Gambar 4.1-13 Import Music (ii)	75
Gambar 4.1-14 Insert Object Audio	76
Gambar 4.1-15 Add Event On Start Layout (i)	76
Gambar 4.1-16 Add Event On Start Layout (ii)	77
Gambar 4.1-17 Add Action	77
Gambar 4.1-18 Add Action on Audio (i).....	78
Gambar 4.1-19 Add Action on Audio (iii)	78
Gambar 4.1-20 Set Audio	79
Gambar 4.1-21 Run Layout (i)	79
Gambar 4.1-22 Run Layout (ii)	80
Gambar 4.1-23 Add Button (i).....	80
Gambar 4.1-24 Add Button (ii).....	81
Gambar 4.1-25 Add Layout	81
Gambar 4.1-26 Add Event Sheet	82
Gambar 4.1-27 Add Background	82
Gambar 4.1-28 Add Event Button	83
Gambar 4.1-29 Add Event Button On Clicked.....	83
Gambar 4.1-30 Add Action on Button (i).....	84
Gambar 4.1-31 Add Action on Button (ii).....	84
Gambar 4.1-32 Go To Layout.....	85
Gambar 4.1-33 Run Layout	85
Gambar 4.3-1 Screen Peta TMI	87
Gambar 4.3-2 Screen Menu Awal	87
Gambar 4.3-3Screen Cerita Awal Lutung Kasarung 1	88
Gambar 4.3-4Screen Cerita Awal Lutung Kasarung 2	88
Gambar 4.3-5Screen Cerita Awal Lutung Kasarung 3	89
Gambar 4.3-6Screen Cerita Awal Lutung Kasarung 4	89
Gambar 4.3-7Screen Cerita Awal Lutung Kasarung 5	90
Gambar 4.3-8Screen Instruksi Level 1	90
Gambar 4.3-9Screen Game Level 1	91
Gambar 4.3-10Screen Game Finish Level 1	91
Gambar 4.3-11Screen Game Level 1.....	92
Gambar 4.3-12Screen Game Level 2.....	92
Gambar 4.3-13Screen Finish Level 2	93
Gambar 4.3-14Screen Finish Game.....	93
Gambar 4.3-15Screen How to play.....	94
Gambar 4.3-16Screen Game Over	94