



**GAME SIMULASI ANJUNGAN TAMAN MINI INDONESIA
INDAH**

DINAR FIRDAUS

41511110080

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2013



GAME SIMULASI ANJUNGAN TAMAN MINI INDONESIA INDAH

Laporan Tugas Akhir

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Komputer

Oleh:

DINAR FIRDAUS

41511110080

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2013

LEMBAR PERSETUJUAN

Berikut identitas diri penulis sebagai pembuat proposal tugas akhir :

NIM : 41511110080

Nama : Dinar Firdaus

Fakultas : Ilmu Komputer

Program Studi : Teknik Informatika

Judul : Game Simulasi Anjungan Taman Mini Indonesia Indah

Menyatakan bahwa skripsi ini telah diperiksa dan disetujui.

Jakarta, 16 November 2013



Desi Ramayanti, S.Kom., M.T.

UNIVERSITAS
Pembimbing

MERCU BUANA

Sabar Rudiarto, S.Kom., M.Kom.

Koord. Tugas Akhir Teknik Informatika

Tri Daryanto, S.Kom., M.T.

Kaprodi Teknik Informatika

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 41511110080

Nama : Dinar Firdaus

Fakultas : Ilmu Komputer

Program Studi : Teknik Informatika

Judul : Game Simulasi Anjungan Taman Mini Indonesia Indah

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.

Jakarta, November 2013

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

METERAI
TEMPEL
A0E0BACD45178355
6000
Dinar Firdaus

KATA PENGANTAR

Laporan Tugas Akhir ini berisi Tugas Akhir mengenai Game Simulasi Anjungan Taman Mini. Aplikasi ini dibuat dengan tujuan sebagai media promosi sekaligus menjadi media informasi tentang budaya Indonesia yang dibungkus dengan game dengan alur cerita rakyat.

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., M.T selaku dosen pembimbing yang tidak henti-hentinya memberikan pelajaran dan bersedia meluangkan banyak waktunya untuk membimbing penulis hingga selesainya Tugas Akhir ini.
2. Bapak Tri Daryanto S.Kom., M.T selaku KaProdi Teknik Informatika
3. Bapak Sabar Rudianto, S.Kom. selaku Koordinator TA.
4. Bapak Joko Adianto, M.Inf.Sys., Ibu Ida Nurhaida, S.T., M.T., dan Bapak Harwikarya, Dr., M.T. selaku dosen Penguji.
5. Keluarga Besar kami terutama Umi yang selalu memberikan semangat dan motivasi yang tiada henti-hentinya dan selalu ada saat kami membutuhkan dukungan moril maupun materil.

6. Serta teman-teman atas bantuan kalian di saat penulis memerlukan bantuannya dan 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, November 2013

Penulis



DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
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	2
1.5 METODE PENELITIAN.....	3
1.6 SISTEMATIKA PENULISAN LAPORAN.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 TAMAN MINI INDONESIA INDAH	6
2.2 CERITA RAKYAT.....	7
2.3 MULTIMEDIA.....	8
2.4 SISTEM MULTIMEDIA.....	8
2.5 METODOLOGI PENGEMBANGAN MULTIMEDIA.....	10
2.6 ADOBE PHOTOSHOP	12
2.7 DIRECT CUT.....	12
2.8 CONVERTER LITE.....	13
2.9 CONSTRUCT 2	13
2.10 GAME	14
2.10.1 PENGERTIAN GAME.....	14
2.10.2 SEJARAH DAN PERKEMBANGAN GAME	15
2.10.3 JENIS-JENIS GAME	20

2.10.4	ELEMEN-ELEMEN GAME	23
2.11	PETA NAVIGASI.....	24
2.11.1	JENIS PETA NAVIGASI.....	24
BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	26
3.1	ANALISIS	26
3.1.1	ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM.....	26
3.1.2	ANALISIS PENGGUNA	28
3.1.3	PETA NAVIGASI.....	28
3.2	PERANCANGAN	29
3.2.1	GAMBARAN UMUM GAME SIMULASI TAMAN MINI	29
3.2.2	STORY BOARD GAME SIMULASI TAMAN MINI	29
3.2.3	DESKRIPSI KARAKTER.....	41
3.2.4	PERANCANGAN KARAKTER.....	42
3.2.5	PERANCANGAN SUARA.....	46
3.2.6	PENGUMPULAN MATERIAL	48
3.2.7	FLOW DIAGRAM.....	56
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	65
4.1	LANGKAH-LANGKAH PEMBUATAN GAME	65
4.2	LINGKUNGAN IMPLEMENTASI.....	69
4.2.1	LINGKUNGAN PERANGKAT KERAS.....	69
4.2.2	LINGKUNGAN PERANGKAT LUNAK.....	70
4.3	TAMPILAN ANTAR MUKA	70
4.3.1	TAMPILAN UTAMA.....	70
4.3.2	SCREEN CERITA KLENTING KUNING	71
4.3.3	PETA BANGUNAN YANG TERDAPAT DI DALAM ANJUNGAN.	76
4.3.4	GAME BANGAU	77
4.3.5	GAME KLENTING MERAH	78
4.3.6	GAME YUYU KANGKANG	79
4.3.7	BERTEMU DENGAN ANDE-ANDE LUMUT.....	80
4.3.8	GAME OVER	80

4.3.9	HOW TO PLAY	81
4.4	PENGUJIAN.....	82
4.4.1	SKENARIO PENGUJIAN	82
4.4.2	HASIL PENGUJIAN.....	93
4.4.3	DISTRIBUSI GAME	103
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN.....	104
5.1	KESIMPULAN.....	104
5.2	SARAN	104
DAFTAR PUSTAKA.....		xii



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1-1 Detail Karakter Klenting Kuning	42
Tabel 3.1-2 Detail Karakter Ande-Ande Lumut	43
Tabel 3.1-3 Detail Karakter Bangau	44
Tabel 3.1-4 Detail Karakter Klenting Merah	44
Tabel 3.1-5 Detail Karakter Ibu Klenting	45
Tabel 3.1-6 Detail Karakter Yuyu Kangkang	45
Tabel 3.1-7 List Suara dan Musik Game.....	46
Tabel 3.1-8 Keterangan Gambar Gapura Majapahit	48
Tabel 3.1-9 Keterangan Gambar Candi Penataran	49
Tabel 3.1-10 Keterangan Gambar Rumah Adat Bangkalan	50
Tabel 3.1-11 Keterangan Gambar Rumah Adat Sumenep	51
Tabel 3.1-12 Keterangan Gambar Clurit Jawa Timur.....	52
Tabel 3.1-13 Keterangan Gambar Keris Bali.....	52
Tabel 3.1-14 Keterangan Gambar Kujang Jawa Barat	53
Tabel 3.1-15 Keterangan Gambar Trisula Sulawesi Selatan.....	53
Tabel 3.1-16 Source Gambar Pakaian Adat Jawa Timur	54
Tabel 3.1-17 Source Gambar Pakaian Adat DKI Jakarta.....	54
Tabel 3.1-18 Source Gambar Pakaian Adat Maluku	55
Tabel 3.1-19 Source Gambar Pakaian Adat Sulawesi Tenggara	55
Tabel 3.1-20 Poin Pada Game Bangau	59
Tabel 3.1-21 Kesempatan Pada Game Bangau	60
Tabel 3.1-22 Tabel Poin Pada Game Mendandani Klenting Merah	61
Tabel 3.1-23 Poin Game Yuyu Kangkang.....	63
Tabel 3.1-24 Kesempatan Game Yuyu Kangkang.....	63
Tabel 4.1-1 List Karakter	66
Tabel 4.1-2 List Pakaian Adat	67
Tabel 4.1-3 List Senjata Tradisional	68
Tabel 4.4-1 Skenario Pengujian Tampilan Utama	82
Tabel 4.4-2 Skenario Pengujian Screen Cerita Klenting Kuning	83
Tabel 4.4-3 Skenario Pengujian Peta Klenting Kuning	83
Tabel 4.4-4 Skenario Pengujian Game Bangau.....	85
Tabel 4.4-5 Skenario Pengujian Game Klenting Merah	86
Tabel 4.4-6 Skenario Pengujian Game Yuyu Kangkang.....	89
Tabel 4.4-7 Skenario Pengujian Screen Final Game	90
Tabel 4.4-8 Skenario Pengujian Screen How To Play	91
Tabel 4.4-9 Skenario Pengujian Screen Option.....	91

Tabel 4.4-10 Skenario Pengujian Menu Exit	92
Tabel 4.4-11 Skenario Pengujian Tampilan Utama	93
Tabel 4.4-12 Skenario Pengujian Screen Cerita Klenting Kuning	94
Tabel 4.4-13 Skenario Pengujian Peta Klenting Kuning	94
Tabel 4.4-14 Skenario Pengujian Game Bangau.....	96
Tabel 4.4-15 Skenario Pengujian Game Klenting Merah	97
Tabel 4.4-16 Skenario Pengujian Game Yuyu Kangkang.....	100
Tabel 4.4-17 Skenario Pengujian Screen Final Game	101
Tabel 4.4-18 Skenario Pengujian Screen How To Play	102
Tabel 4.4-19 Skenario Pengujian Screen Option.....	102
Tabel 4.4-20 Skenario Pengujian Menu Exit	103



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.10-1 Tic-Tac-Toe	15
Gambar 2.10-2 Electronic Shooting Game	16
Gambar 2.10-3 Pong	17
Gambar 2.10-4 Point blank	21
Gambar 2.10-5 Harvest Moon.....	21
Gambar 2.10-6 Dance Evolution	21
Gambar 2.10-7 Taken.....	22
Gambar 2.10-8 PES 2011.....	22
Gambar 2.10-9 Need For Speed	22
Gambar 2.11-1 Peta Navigasi Linear.....	24
Gambar 2.11-2 Peta Navigasi Hirarki.....	25
Gambar 2.11-3 Peta Navigasi Non Linear	25
Gambar 2.11-4 Peta Navigasi Campuran.....	25
Gambar 3.1-1 Peta Navigasi Klenting Kuning.....	28
Gambar 3.1-2 Menu Utama.....	30
Gambar 3.1-3 Cerita Awal Klenting Kuning.....	31
Gambar 3.1-4 Menu Utama – Play – Lanjut	33
Gambar 3.1-5 Tampilan Awal Game Dalam Gapura Majapahit	35
Gambar 3.1-6 Game Dalam Gapura Majapahit.....	35
Gambar 3.1-7 Awal Game dengan Ibu dan Klenting Merah.....	36
Gambar 3.1-8 Tampilan Awal Rumah Adat Bangkalan.....	37
Gambar 3.1-9 Game Rumah Adat Bangkalan Melawan Yuyu Kangkang	37
Gambar 3.1-10 Klenting Kuning Bertemu dengan Pangeran Ande-Ande Lumut	38
Gambar 3.1-11 Cara Bermain.....	39
Gambar 3.1-12 <i>Game Over</i>	40
Gambar 3.1-13 Gapura Majapahit	48
Gambar 3.1-14 Candi Penataran.....	49
Gambar 3.1-15 Rumah Adat Bangkalan	50
Gambar 3.1-16 Rumah Adat Sumenep	51
Gambar 3.1-17 Clurit Jawa Timur	52
Gambar 3.1-18 Keris Bali	52
Gambar 3.1-19 Kujang Jawa Barat.....	53
Gambar 3.1-20 Trisula Sulawesi Selatan	53
Gambar 3.1-21 Pakaian Adat Jawa Timur	54
Gambar 3.1-22 Pakaian Adat DKI Jakarta.....	54
Gambar 3.1-23 Pakaian Adat Maluku.....	55

Gambar 3.1-24 Pakaian Adat Sulawesi Tenggara	55
Gambar 3.1-25 Flow Diagram Game Simulasi Anjungan Taman Mini	56
Gambar 3.1-26 Flow Diagram Game Bangau.....	57
Gambar 3.1-27 Flow Diagram Game Klenting Merah	58
Gambar 3.1-28 Flow Chart Mendapatkan Poin Game Bangau.....	60
Gambar 3.1-29 Flow Chart Game Klenting Merah.....	62
Gambar 3.1-30 Flow Chart Game Yuyu Kangkang.....	64
Gambar 4.1-1 Implementasi Karakter di Photoshop	65
Gambar 4.3-1 Screen Menu Awal.....	70
Gambar 4.3-2 Cerita Awal Klenting 1	71
Gambar 4.3-3 Cerita Awal Klenting 2	71
Gambar 4.3-4 Cerita Awal Klenting 3	72
Gambar 4.3-5 Cerita Awal Klenting 4	72
Gambar 4.3-6 Cerita Awal Klenting 5	73
Gambar 4.3-7 Cerita Awal Klenting 6	73
Gambar 4.3-8 Cerita Awal Klenting 7	74
Gambar 4.3-9 Cerita Awal Klenting 8	74
Gambar 4.3-10 Cerita Awal Klenting 9	75
Gambar 4.3-11 Cerita Awal Klenting 10.....	75
Gambar 4.3-12 Peta Game	76
Gambar 4.3-13 Tampilan Awal Game Bangau.....	77
Gambar 4.3-14 Game Bangau	77
Gambar 4.3-15 Tampilan Awal Game Klenting Merah	78
Gambar 4.3-16 Game Klenting Merah	78
Gambar 4.3-17 Tampilan Awal Game Yuyu Kangkang.....	79
Gambar 4.3-18 Game Yuyu Kangkang	79
Gambar 4.3-19 Akhir dari game yaitu bertemu dengan Ande-Ande Lumut.....	80
Gambar 4.3-20 Game Over	80
Gambar 4.3-21 Tampilan How To Play	81