

**MEMBANGUN GAME “ MAIN KATA “
DENGAN MACROMEDIA FLASH**

Makalah

Program Studi Teknik Informatika
Fakultas Komunikasi dan Informatika



Diajukan Oleh :

Agus Sri Waluyo

Husni Thamrin, S.T., M.T., Ph.D

Yusuf Sulistyono, M.Eng

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

Oktober, 2012

HALAMAN PENGESAHAN

Publikasi ilmiah dengan judul :

**MEMBANGUN GAME “ MAIN KATA “
DENGAN MACROMEDIA FLASH**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Agus Sri Waluyo

NIM : L200080125

telah disetujui pada

Hari : *Sabtu*.....

Tanggal *3*... *November* 2012

Susunan Dewan Penguji

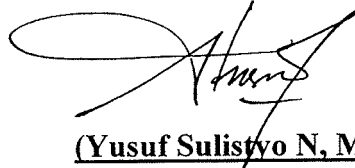
Pembimbing I



(Husni Thamrin, S.T., M.T., Ph.D)

NIK: 706

Pembimbing II



(Yusuf Sulistyono, M.Eng)

NIK: 100.1197-...

Publikasi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar sarjana

Tanggal *3-11-2012*.....

Ketua Program Studi
Teknik Informatika



(Dr. Heru Supriyono, S.T, M.Sc.)

NIK : 970

MEMBANGUN GAME “ MAIN KATA “ DENGAN MACROMEDIA FLASH

Agus Sri Waluyo

Teknik Informatika, Fakultas Komunikasi dan Informatika
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Email : *kiplie.boy@gmail.com*

Abstract

Recently, people do not aware how to use Bahasa Indonesia well. In order to avoid the lack of speaking and mis spelling, it is better if children were educated Bahasa Indonesia properly and interactive. Interactive game is one of many alternative ways to teach children to use of Bahasa Indonesia, They can play while learning the materials. This game is adopted from Tv show called “Main Kata”. It is more focused on animations to make the game more attractive. They are five sessions in this game, namely multiple choice, stacking words, finding words, crossword puzzle and essays. The game is developed using macromedia flash 8 supported by Jet Audio 7.1 as sound manager. The result shows that the game is successful in helping children to learn Bahasa Indonesia. It is proven by the questionnaire that showed 83% children state an agreement to this interactive game.

Keywords : *Indonesian language, educational, interactive games, animations.*

Abstraksi

Dewasa ini, orang tidak mengerti cara menggunakan Bahasa Indonesia yang baik. Untuk menghindari kesalahan pengucapan dan ejaan, alangkah baiknya jika anak-anak diajarkan Bahasa Indonesia yang tepat dan interaktif. Game interaktif adalah satu dari banyak alternatif cara untuk mengajarkan anak-anak bahasa Indonesia, mereka bisa bermain sambil belajar materi. Game ini di ambil dari acara televisi bernama “Main Kata”. Game ini lebih difokuskan dalam animasi-animasi agar lebih menarik. Terdapat lima sesi dalam game ini yaitu pilih kata, susun kata, mencari kata, teka-teki silang dan isian kata. Game ini dibuat menggunakan *macromedia flash 8* dan dibantu oleh *Jet Audio 7.1* sebagai pengolah suara. Hasil akhir dari game ini telah sangat berhasil membantu anak-anak untuk belajar Bahasa Indonesia. Hal ini dibuktikan oleh hasil kuisioner dengan ditunjukkan 83% anak mengatakan setuju untuk game interaktif ini.

Kata Kunci : bahasa Indonesia, mendidik, game interaktif, animasi.

PENDAHULUAN

Dewasa ini penggunaan bahasa Indonesia sudah tidak karuan. Penggunaan bahasa nasional ini semakin maju semakin memprihatinkan. Dalam kehidupan sehari-hari sering dijumpai anak-anak yang lebih mengenal bahasa keren yang sering disebut bahasa *gaul* dari pada bahasa Indonesia yang merupakan bahasa negaranya sendiri. Mereka lebih menyukai menggunakan bahasa *gaul* dari pada bahasa Indonesia. Maka untuk menanggulangi permasalahan tersebut perlu adanya suatu metode baru yaitu mengajarkan pada anak-anak sejak usia dini supaya akan terbiasa diwaktu ke waktu.

Mengajarkan hal yang baru bagi anak memang tidak mudah, perlu ada suatu pendekatan dari apa yang mereka senangi dan mereka kerjakan setiap hari pada usia tersebut yaitu bermain. Bermain merupakan suatu hal disukai anak, mereka akan memainkan sesuatu yang mereka anggap menarik. Oleh sebab itu untuk mengajarkan tentang bahasa Indonesia perlu di konsep ke suatu

hal yang menarik bagi anak. Konsep itu adalah dengan *game* interaktif. *Game* interaktif akan lebih diminati anak karena mereka masih bisa bermain selain itu mereka juga bisa sambil belajar. *Game* itu sendiri merupakan salah satu produk *komputerisasi* yang bertujuan utama untuk media hiburan yang berbasiskan teknologi informasi. *Game* juga dapat digunakan sebagai alternative untuk mengenalkan sesuatu yang baru serta mudah untuk mengingatnya karena penyajiannya yang dibuat semenarik mungkin serta mudah untuk dipahami. Oleh sebab itu alangkah baiknya untuk mengenalkan tentang bahasa ini dikonsepskan menjadi sebuah *game*. Dengan game ini diharapkan mampu membuat anak akan lebih tertarik untuk lebih mengenal tentang bahasa Indonesia. Sehingga lambat laun mereka akan membudidayakan bahasa nasional ini dan lama kelamaan bahasa *gaul* akan ditinggalkan.

Hanafi (2011) menyatakan, dengan metode pengenalan yang

dikonsep dalam bentuk *game* berbasis multimedia interaktif mampu membantu anak-anak untuk mengenalkan dasar dari bahasa Inggris. Ternyata sistem ini efektif dan lebih diminati anak-anak dari pada pembelajaran secara manual.

METODE PENELITIAN

Game yang dirancang ini merupakan sebuah game hiburan yang memiliki nilai positif diantaranya dapat melatih daya ingat, serta menambah pengetahuan khususnya dalam bidang bahasa Indonesia. Dengan penyampaian yang mudah dimengerti serta animasi yang lucu diharapkan mampu menarik pemakai untuk memainkan game ini. Sistem ini menggunakan beberapa efek-efek pada *flash* dan dibuat semenarik mungkin. Dengan ikut dimasukkannya suara-suara lucu dimaksudkan agar pemakai tidak mudah bosan dan menarik pemakai untuk menggunakan sistem ini dilain waktu.

1. Perancangan Arsitektur Modul

Perancangan arsitektur ini digunakan untuk membuat langkah-langkah program dari

awal sampai program ini selesai di jalankan.

2. Perancangan Interface

Perancangan interface dilakukan untuk membuat model tampilan game. Pada hal ini berisi tentang tombol-tombol yang ada pada game serta tampilan program mentah yang akan ditampilkan.

3. Pengkodean

Tahap selanjutnya dari perancangan sistem adalah tahap *pengkodean*. Tahap *pengkodean* merupakan tahap pengkodean dari desain kedalam suatu bahasa pemrograman. Dalam sistem ini desain yang telah di buat dikodekan dengan menggunakan Macromedia Flash. Ada beberapa pengkodean yang diletakkan pada frame ataupun pada objek, kode-kode tersebut yang menjalankan objek agar sesuai dengan yang diharapkan.

4. Pengujian Sistem

Disini pengujian sistem dilakukan untuk mengetahui kesalahan sistem atau kemungkinan adanya *bugs*. Pengujian sistem itu sendiri dibagi menjadi dua yaitu dari

pihak penulis atau pembuat sistem dan pengujian kepada anak-anak umur 11-13 tahun.

HASIL DAN PEMBAHASAN

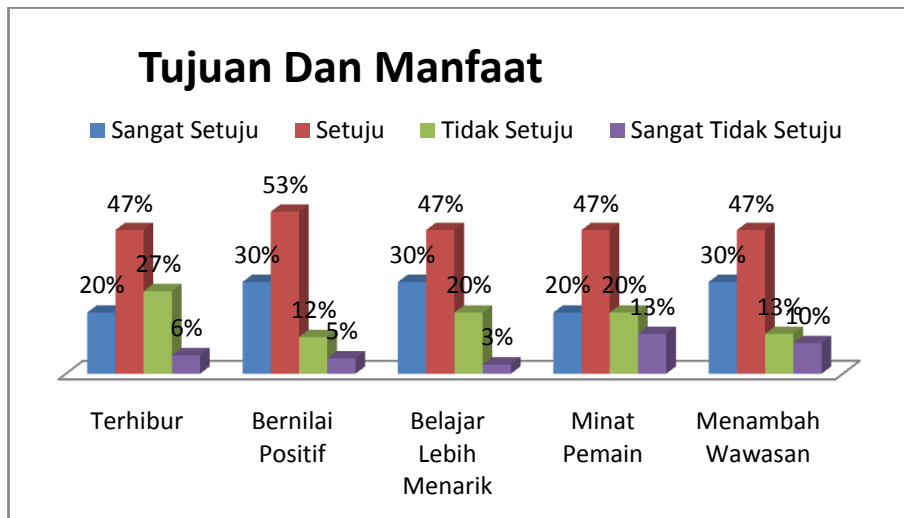
Pada pembuatan sistem ini yang didasari dari tujuan dan manfaat yang diharapkan mampu memenuhi sesuai apa yang telah diutarakan pada bab sebelumnya, sehingga pembuatannya di bagi atas beberapa bagian. Mulai dari analisis data dan kebutuhan, perancangan sistem, pengujian sistem hingga sampai dengan sistem ini diimplementasikan.

Hasil pengujian internal yang dilakukan dengan menguji fungsi tombol dan menu-menu sarta tampilan maupun suara lebih jelasnya bisa dilihat pada table 1.

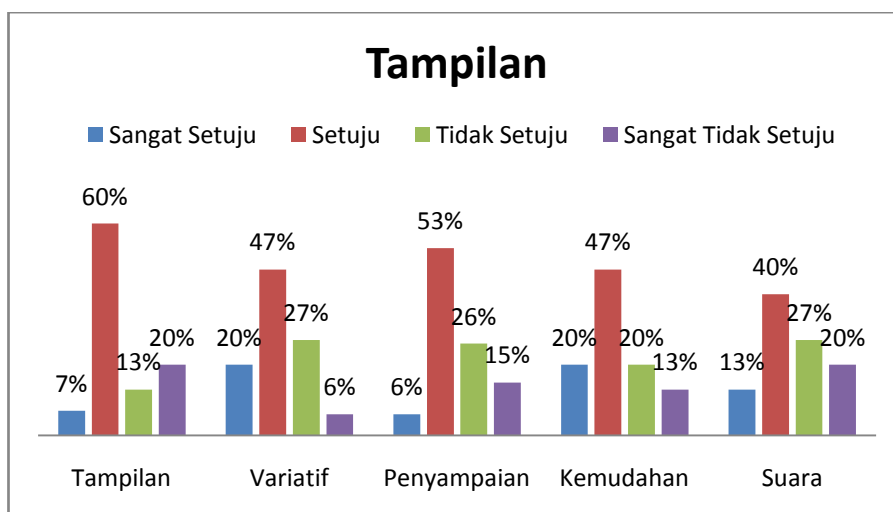
Tabel 1 Hasil pengujian internal sistem

No.	Fungsi	Status
1	File indeks	Baik
2	File menu	Baik
3	File game	Baik
4	Fungsi tombol	Baik
5	Gambar-gambar	Baik
6	Animasi-animasi	Baik
7	Suara	Baik
8	Keseluruhan	Baik

Pengujian eksternal ini di lakukan untuk mengambil sebuah keputusan tingkat minat pemakai serta sudah tercapai belum tujuan utama dan fungsi dari perancangan sistem yang di buat. Pengujian eksternal dilakukan dengan menyebarkan kuisisioner kepada pamakai untuk menilai tentang sistem ini. Dengan total 15 koresponden dari berbagai latar belakang umur yang berbeda-beda dari usia 11 tahun sampai dengan 13 tahun dan dengan latar pendidikan yang berbeda-beda didapatkan hasil seperti yang digambarkan pada gambar 1 dan gambar 2 sebagai berikut:



Gambar 1 Grafik Hasil Kuisisioner Tujuan dan Manfaat



Gambar 2 Grafik Hasil Kuisisioner Tampilan

Berdasarkan gambar 1 dan gambar 2 terlihat hasil kuisisioner dapat disimpulkan bahwa 67% anak mengatakan terhibur dengan setelah memainkan game ini karena *game* ini menantang. Anak-anak mengatakan *game* ini bernilai positif karena menambah pengalaman mereka,

terbukti 83% anak mengatakan setuju. 77% anak mengatakan *game* ini menambah warna belajar lebih menarik, dengan alasan karena saat bermain bisa sambil belajar. Anak-anak berminat terhadap *game ini* karena mereka bersedia memainkannya di lain waktu,

terbukti 67% anak mengatakan setuju. *Game* ini menambah wawasan anak-anak, mereka mengatakan pengetahuannya bertambah setelah bermain *game* ini, Terbukti 77% anak mengatakan setuju. Tampilan *game* ini menarik, terbukti 67% anak mengatakan setuju dikarenakan banyak animasi-animasinya. 67% anak mengatakan *game* ini variatif karena *game* ini menyajikan model-model permainan yang berbeda-beda. Penyampaian *game* ini jelas, 59% anak-anak mengatakan setuju. *Game* ini mudah dimainkan, 67% anak mengatakan setuju dikarenakan sudah ada petunjuk penggunaan yang lumayan jelas dan mudah dipahami. Suara *game* ini jelas, dari 53% anak mengatakan setuju dan 47% anak mengatakan tidak setuju.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan bukti hasil kuisisioner sistem ini telah sesuai dengan tujuan dan manfaatnya. Hasil kesimpulannya sebagai berikut:

1. Sistem ini bernilai positif dengan fakta pada hasil questioner

menunjukkan *game* ini sudah sesuai, fakta 83% anak mengatakan setuju.

2. *Game* ini telah disenangi oleh pemakai, terbukti dari hasil questioner 67% anak mengatakan setuju untuk mencoba kembali *game* ini dilain waktu.
3. *Game* ini sudah mampu menghibur pemakai, dengan bukti 67% anak mengatakan setuju bahwa *game* ini menghibur.

Saran

Penulis menyadari bahwa perancangan ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis memberikan saran untuk pengembangan sistem agar lebih baik

1. Tambahkan efek animasi agar lebih diminati.
2. Sistem ini hanya bisa untuk satu pemain, maka untuk perancangan selanjutnya agar sistem bisa dimainkan lebih dari satu pemain.
3. Tambahkan lebih banyak session dan tingkat level kesulitannya

lagi agar tidak mudah membosankan.

4. Tambahkan lebih banyak materi agar sistem selanjutnya lebih bervariasi

DAFTAR PUSTAKA

Hanafi, Ali Solikin, S.Si., MT., Utsman M. Mahda my. 2011. “ *Aplikasi Education Game Berbasis Flash Untuk Pembelajaran Inggris Bagi Anak-anak*”. Tugas Akhir. Politeknik Telkom Bandung.

<http://www.globaltv.co.id/program/detail/703/main-kata>, di akses pada tanggal 22 Oktober 2012 pada jam 03.08 WIB.

Munandar, M. Yulian. 2008. “ *Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Membaca AL-Qur'an Berbasis Multimedia Menggunakan Macromedia Flash 8 Dan XML File*”. Tugas Akhir. Universitas Diponegoro Semarang.

Noviyanto, Fiftin, S.T. 2008. “ *Membangun Sistem Pembelajaran Pengenalan Bentuk Untuk Anak Berbasis Multimedia Dan Game Interaktif*”. Jurnal Informatika Vol : 2, No.1. Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta.

Setyaningsih, Reti Yuliana. Arif Basofi, S.Kom., Kholid Fathoni, S.Kom., 2010. “ *Game Matematika Untuk Pembelajaran Murid SD*”. Tugas Akhir. Politeknik Elektronika Negeri Surabaya.

Tim Abdi Guru. 2008. “ *Seribu Pena Bahasa Indonesia*”. Erlangga. Jakarta.

Tim Guru. 2010. “ *Panduan SPMB IPC*”. Pustaka Setia. Bandung.

BIODATA PENULIS

Nama : Agus Sri Waluyo

NIM : L200 080 125

Tempat, tanggal lahir : Sragen,5 Agustus 1990

Jenis kelamin : Laki-laki

Agama : Islam

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Surakarta

Alamat : Jl. A. Yani Tromol Pos I Pabelan, Kartasura

Alamat Rumah : Ds.Karangmalang Rt: 8, Rw: 4, Karang Malang,
Kec.Masaran Kab. Sragen

No.Hp : 085799000409

Alamat e-mail : kiplie.boy@gmail.com