

**PENGEMBANGAN GAME EDUKASI PETUALANGAN
MENGUNAKAN *CONSTRUCT 2***



**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2021**

**PENGEMBANGAN GAME EDUKASI PETUALANGAN
MENGUNAKAN *CONSTRUCT 2***

TUGAS AKHIR

**Diajukan kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam menyelesaikan Program Diploma Tiga
Jurusan Manajemen Informatika**



**Oleh
Ni Luh Yosa Olivia
NIM 1705021004**

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**

SINGARAJA

2021

TUGAS AKHIR

DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS-TUGAS DAN MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK MENCAPAI GELAR AHLI MADYA

Menyetujui,

Pembimbing I,



Ketut Purnamawan, S.Kom. M.Kom.
NIP. 197905112006041004

Pembimbing II,



A.A. Gede Yudhi Paramartha, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198806222015041003

Tugas Akhir oleh Ni Luh Yosa Olivia ini
Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 22 Oktober 2021

Dewan Penguji,



I Ketut Purnamawan, S.Kom., M.Kom.
NIP. 197905112006041004

(Ketua)



A.A Gede Yudhi Paramartha, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198806222015041003

(Anggota)



Ni Wayan Marti, S.Kom., M.Kom.
NIP. 197711282001122001

(Anggota)



Ni Ketut Kertiasih, S.Si., M.Pd.
NIP. 197011181997032001

(Anggota)

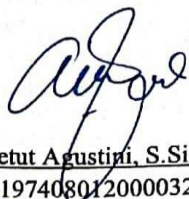
Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Teknik dan Kejuruan Universitas Pendidikan
Ganesha guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar Ahli Madya

Pada :

Hari : .. Selasa ..
Tanggal : .. 22 Oktober 2021 ..

Mengetahui :

Ketua Ujian,



Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si.
NIP. 197408012000032001

Sekretaris Ujian,



Ni Wayan Marti, S.Kom., M.Kom
NIP. 197711282001122001

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan,



Dr. I Gede Sudirtha, S.Pd., M.Pd
NIP. 1971006161996021001

v

PRAKATA

Puji syukur saya panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa/Ida Sang Hyang Widhi Wasa yang telah memberikan rahmatnya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul “Pengembangan *Game* Edukasi Petualangan Menggunakan *Construct 2*” tepat pada waktunya. Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis baik dalam proses pengerjaan program maupun dalam pembuatan laporan ini.

Melalui kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd. selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha.
2. Bapak Dr. I Gede Sudirtha, M.Pd. selaku Dekan, Fakultas Teknik dan Kejuruan.
3. Ibu Dr. Luh Joni Erawati Dewi, ST. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika.
4. I Ketut Purnamawan, S.Kom, M.Kom. selaku Pembimbing I yang telah membimbing dan memberikan saran dalam menyelesaikan Tugas Akhir.
5. Ibu Ni Wayan Marti, S.Kom, M.Kom. selaku Koordinator Program Studi Manajemen Informatika dan Pembimbing II yang telah membimbing dan memberikan saran dalam menyelesaikan Tugas Akhir.
6. Kedua orang tua dan seluruh anggota keluarga atas segala doa dan semangat kepada penulis sehingga pembuatan Tugas Akhir ini dapat berjalan lancar.
7. Terima kasih juga untuk pacar saya Astu Eka dan sahabat-sahabat saya Firda, Cindy, Rara dan Intan yang selalu menjadi pendengar, penyemangat dan selalu setia menemani dari dulu hingga kini.
8. Serta semua pihak yang telah memberikan bantuan terkait laporan ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa penyusunan laporan Tugas Akhir ini masih banyak terdapat kekurangan mengingat keterbatasan pengetahuan yang dimiliki penulis. Maka dari itu penulis mohon kritik dan saran dari berbagai pihak demi kesempurnaan laporan Tugas Akhir ini.

Singaraja, 05 Agustus 2021

Yang Membuat Pernyataan,

Ni Luh Yosa Olivia

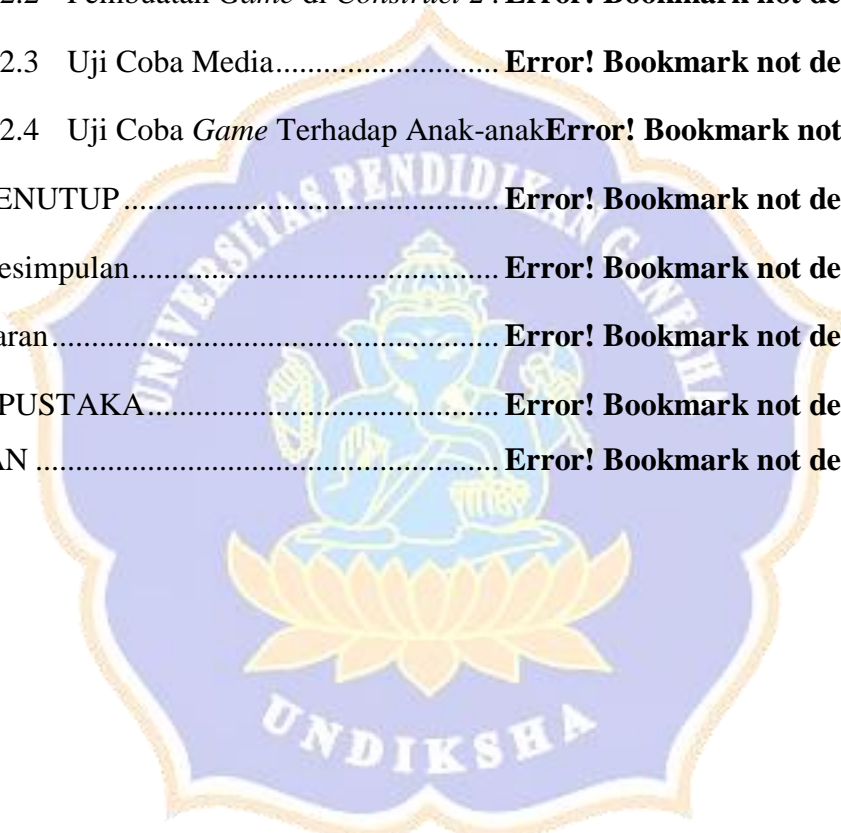
NIM. 1705021004



DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	Error! Bookmark not defined.
1.1 Latar Belakang	Error! Bookmark not defined.
1.2 Rumusan Masalah	Error! Bookmark not defined.
1.3 Batasan Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
1.4 Tujuan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1.5 Manfaat Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
BAB II LANDASAN TEORI.....	Error! Bookmark not defined.
2.1 Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.2 <i>Game</i>	Error! Bookmark not defined.
2.3 <i>Game</i> Edukasi.....	Error! Bookmark not defined.
2.4 <i>Construct 2</i>	Error! Bookmark not defined.
2.5 <i>Corel Draw X7</i>	Error! Bookmark not defined.
2.6 <i>Nw.js</i>	Error! Bookmark not defined.
2.7 Hardware Pendukung	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
3.1 Metode Pengembangan <i>Game</i>	Error! Bookmark not defined.
3.2 Tahap Pengembangan <i>Game</i>	Error! Bookmark not defined.
3.3 Tahap Desain.....	Error! Bookmark not defined.
3.4 Tahap Pembuatan <i>Asset Game</i>	Error! Bookmark not defined.
3.5 Tahap Pengembangan Sistem Level <i>Game</i>	Error! Bookmark not defined.
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	Error! Bookmark not defined.

4.1	Hasil Pengembangan	Error! Bookmark not defined.
4.1.1	Tahap Desain Produk.....	Error! Bookmark not defined.
4.1.2	Implementasi.....	Error! Bookmark not defined.
4.1.3	<i>Flowchart</i>	Error! Bookmark not defined.
4.2	Hasil Pengujian Produk	Error! Bookmark not defined.
4.2.1	Import <i>Asset</i> di <i>Construct 2</i>	Error! Bookmark not defined.
4.2.2	Pembuatan <i>Game</i> di <i>Construct 2</i> .	Error! Bookmark not defined.
4.2.3	Uji Coba Media.....	Error! Bookmark not defined.
4.2.4	Uji Coba <i>Game</i> Terhadap Anak-anak	Error! Bookmark not defined.
BAB V	PENUTUP.....	Error! Bookmark not defined.
5.1	Kesimpulan.....	Error! Bookmark not defined.
5.2	Saran.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR	PUSTAKA.....	Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tabel Uji Coba **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 2 Tabel Kuisisioner **Error! Bookmark not defined.**



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Metode <i>RAD</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.1 Rancangan Desain <i>Menu</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.2 Rancangan Desain <i>Menu</i> Petunjuk	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.3 Rancangan Desain <i>Menu</i> Pembuat	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.4 Rancangan <i>Menu</i> Pilih Semester	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.5 Rancangan Desain <i>Level</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.6 Rancangan Desain <i>Menu Game Over</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.7 Rancangan Desain <i>Menu</i> Hasil Akhir	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.8 Implementasi Tampilan <i>Menu</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.9 Implementasi Tampilan <i>Menu</i> Mulai.	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.10 Implementasi Tampilan <i>Menu</i> Petunjuk	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.11 Implementasi Tampilan <i>Menu</i> Pembuat	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.12 Implementasi Tampilan <i>Menu</i> Pilih <i>Level</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.13 Implementasi Tampilan <i>Menu</i> Hasil Akhir ...	Error! Bookmark not defined.
defined.	
Gambar 4.14 Implementasi Tampilan <i>Menu Game Over</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.15 Flowchart Alur <i>Game</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.16 Tampilan <i>New Empty Project</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.17 Tampilan <i>Asset – asset</i> yang sudah di <i>import</i> .	Error! Bookmark not defined.
defined.	
Gambar 4.18. <i>Menu Properties</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.19 Tampilan <i>Event Sheet</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.20 Tampilan <i>Sub - Event</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.21 Tampilan <i>Global Variable</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.22 <i>Preview Game</i>	Error! Bookmark not defined.