DAFTAR ISI

ABSTRAK i

ABSTRACT ii

KATA PENGANTAR iii

UCAPAN TERIMA KASIH iv

DAFTAR ISI vi

DAFTAR TABEL x

DAFTAR BAGAN xi

DAFTAR GAMBAR xii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Rumusan Masalah 4

1.3 Batasan Masalah 5

1.4 Tujuan 5

1.5 Manfaat Penelitian 5

1.6 Definisi Operasional 6

1.7 Sistematika Penulisan 7

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Media 9

2.1.1 Pengertian Media 9

2.1.2 Fungsi dan Manfaat Media 10

2.1.3 Jenis-jenis Media 12

2.2 Multimedia 13
2.2.1 Pengertian Multimedia 13
2.2.2 Fungsi dan Manfaat Multimedia Pembelajaran 15
2.2.3 Kriteria Media Dalam Multimedia interaktif 16
2.3 Game Edukasi 17
2.3.1 Pengertian *Game* 17
2.3.2 Pengertian Edukasi 21
2.3.3 Pengertian *Game* Edukasi 21
2.3.4 Kriteria *Game* Edukasi 22
2.4 Kosakata 23
2.5 *Adobe Flash CS6* 26
2.6 *Adobe Photoshop CS6* 32
BAB III METODE PENELITIAN
3.1 Metodologi 36
3.2 Tahapan Metode *Waterfall* 37
3.3 Teknik Pengumpulan data 40
3.3.1 Studi Pustaka 40
3.3.2 Wawancara 40
3.4 Waktu Pembuatan *Game* 40
3.5 Validasi Ahli 41
3.6 Prosedur Perancangan *game* 42
3.7.1 Tahap Persiapan 42
3.7.2 Tahap Pembuatan *game* 42

3.7.3 Tahap Pelaksanaan 43
3.7.4 Tahap Hasil Wawancara 44
3.7.5 Tahap Penulisan Laporan 44

BAB IV PEMBAHASAN

4.1 Perancangan dan Pembuatan *Game EzVoc* 45
4.1.1 Rancangan *Game* 45
4.1.2 Membuka *Adobe Flash CS6* 48
4.1.3 Tampilan awal *Adobe Flash CS6* 49
4.1.4 Tampilan *Opening* 50
4.1.5 Desain *Game* 51
4.1.6 *Import* Objek kedalam *Adobe Flash CS6* 54
4.1.7 Membuat Animasi 54
4.1.8 Membuat *Button* 56
4.2 Pembuatan Sistem *Level* 57
4.3 Membuat *Game* 60
4.3.1 *Time* 61
4.3.2 *Chance* 62
4.3.3 *Score* 64
4.3.4 *Game* 65
4.3.5 *Random Hiragana* 67
4.3.6 Mengintegrasikan *Actionscript* 67
4.4 Membuat *Save Score* 71
4.5 Membuat *Menu Option* 76

4.6 Cara Pengoprasian Game 80
4.7 Validasi Ahli 85
4.8 *Maintance* 86
BAB V KESIMPULAN
5.1 Kesimpulan 88
5.2 Saran..... 89
DAFTAR PUSTAKA..... 90
SINOPSIS
LAMPIRAN
DAFTAR RIWAYAT HIDUP