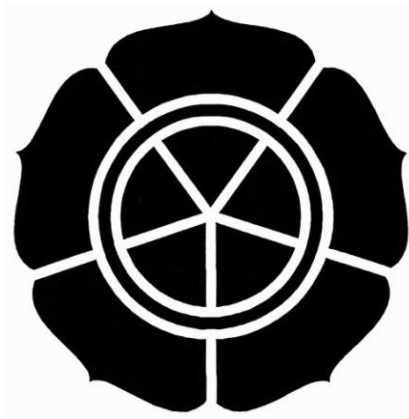


**PEMBUATAN GAME PHANTHOM PYRAMID DENGAN  
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS 3**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Muhammad Eduwar Arief**

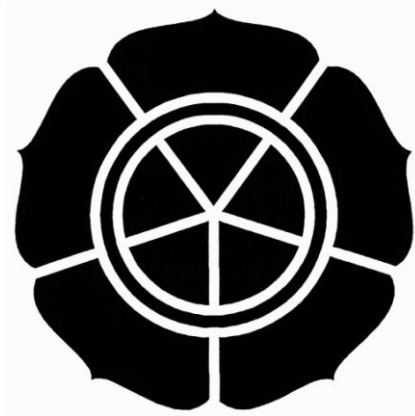
**10.11.4389**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

**PEMBUATAN GAME PHANTHOM PYRAMID DENGAN  
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS 3**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Teknik  
Program Studi Teknik Informatika



disusun oleh

**Muhammad Eduwar Arief**

**10.11.4389**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN GAME PHANTHOM PYRAMID DENGAN  
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS 3**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muhammad Eduwar Arief**

**10.11.4389**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 9 juni 2014

**Dosen Pembimbing,**

  
**Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom**  
**NIK. 190302125**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PEMBUATAN GAME PHANTHOM PYRAMID DENGAN MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS 3

yang disusun oleh

**Muhammad Eduwar Arief**

**10.11.4389**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 12 Agustus 2015

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom.**  
NIK. 190302125

**Dony Ariyus, M.Kom.**  
NIK. 190302128

**M. Rudyanto Arief, MT.**  
NIK. 190302098



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 9 september 2015

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



**Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.**  
NIK. 190302001

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan ini dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/ atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 17 agustus 2015



**Muhammad Eduwar Arief**  
10.11.4389

## MOTTO

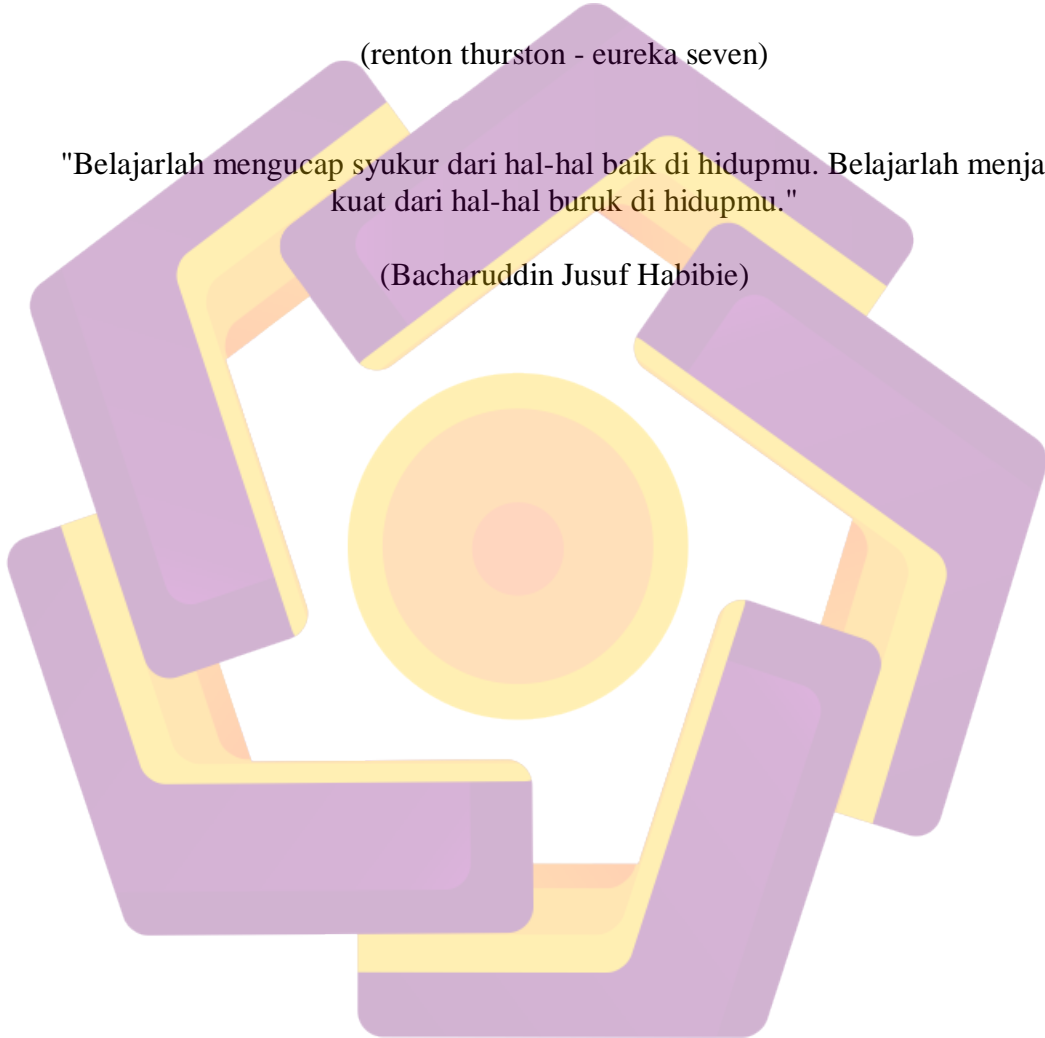
"People who never make mistakes are those who never try new things . "  
(Albert Einstein)

"Jangan mengemis untuk suatu hal, dapatkan mereka sendiri atau jika tidak Anda tidak akan mendapatkan apa-apa."

(renton thurston - eureka seven)

"Belajarlh mengucap syukur dari hal-hal baik di hidupmu. Belajarlh menjadi kuat dari hal-hal buruk di hidupmu."

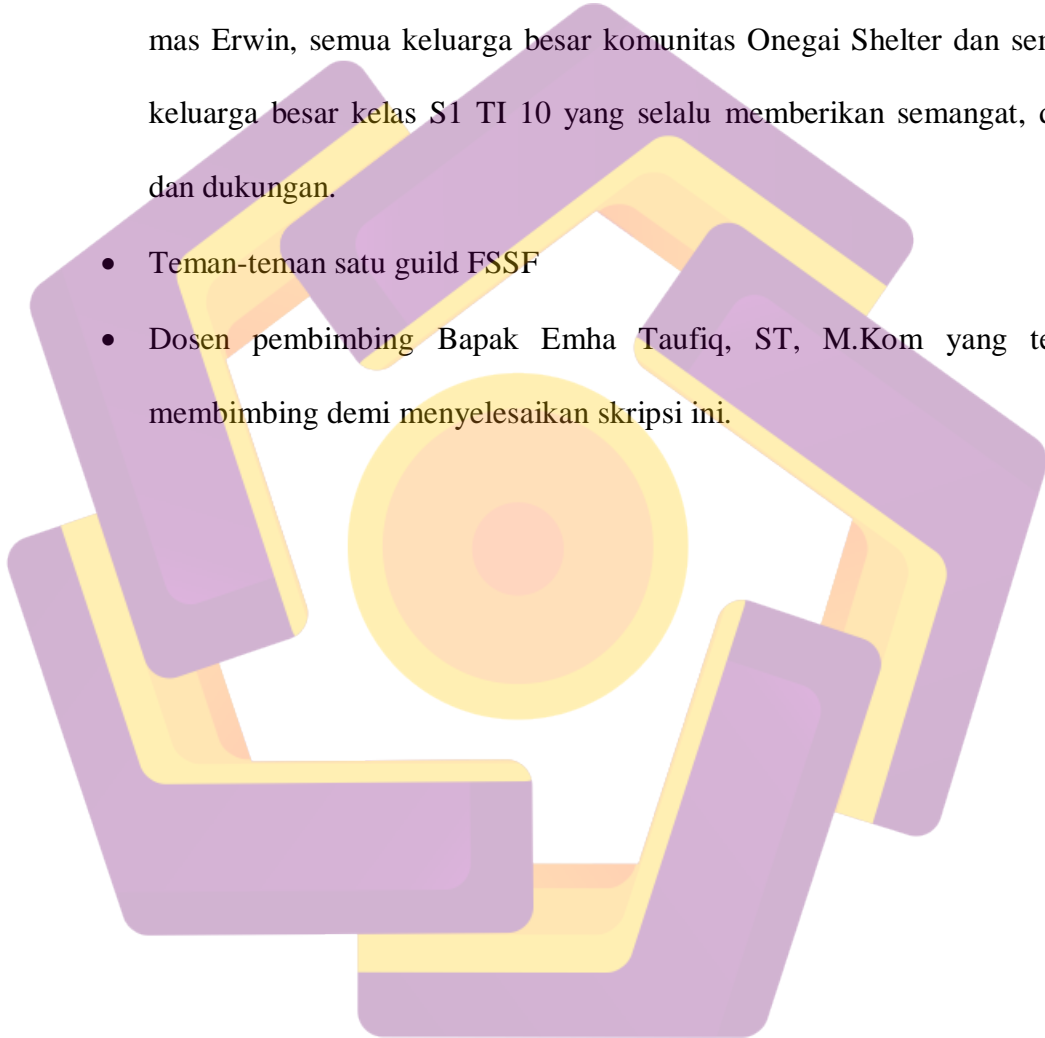
(Bacharuddin Jusuf Habibie)



## PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan kepada:

- Kedua Orang Tua ku yang tercinta.
- Teman-teman ku: Florent, Cerry, Viant, Surya, Jalu, Bimo, Nia, Intan, mas Erwin, semua keluarga besar komunitas Onegai Shelter dan semua keluarga besar kelas S1 TI 10 yang selalu memberikan semangat, doa, dan dukungan.
- Teman-teman satu guild FSSF
- Dosen pembimbing Bapak Emha Taufiq, ST, M.Kom yang telah membimbing demi menyelesaikan skripsi ini.



## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, atas segala rahmat dan ridhonya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **Pembuatan Game PHANTHOM PYRAMID Menggunakan Adobe Flash CS3**. Laporan ini merupakan salah satu syarat kelulusan pada Program Strata I Reguler pada Jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

Penyusunan Skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Emha Taufiq, ST, M.Kom selaku dosen pembimbing.
3. Keluarga yang telah memberikan semangat dan dukungan.
4. Dan kepada semua pihak yang telah membantu hingga terselesaikannya Skripsi ini.

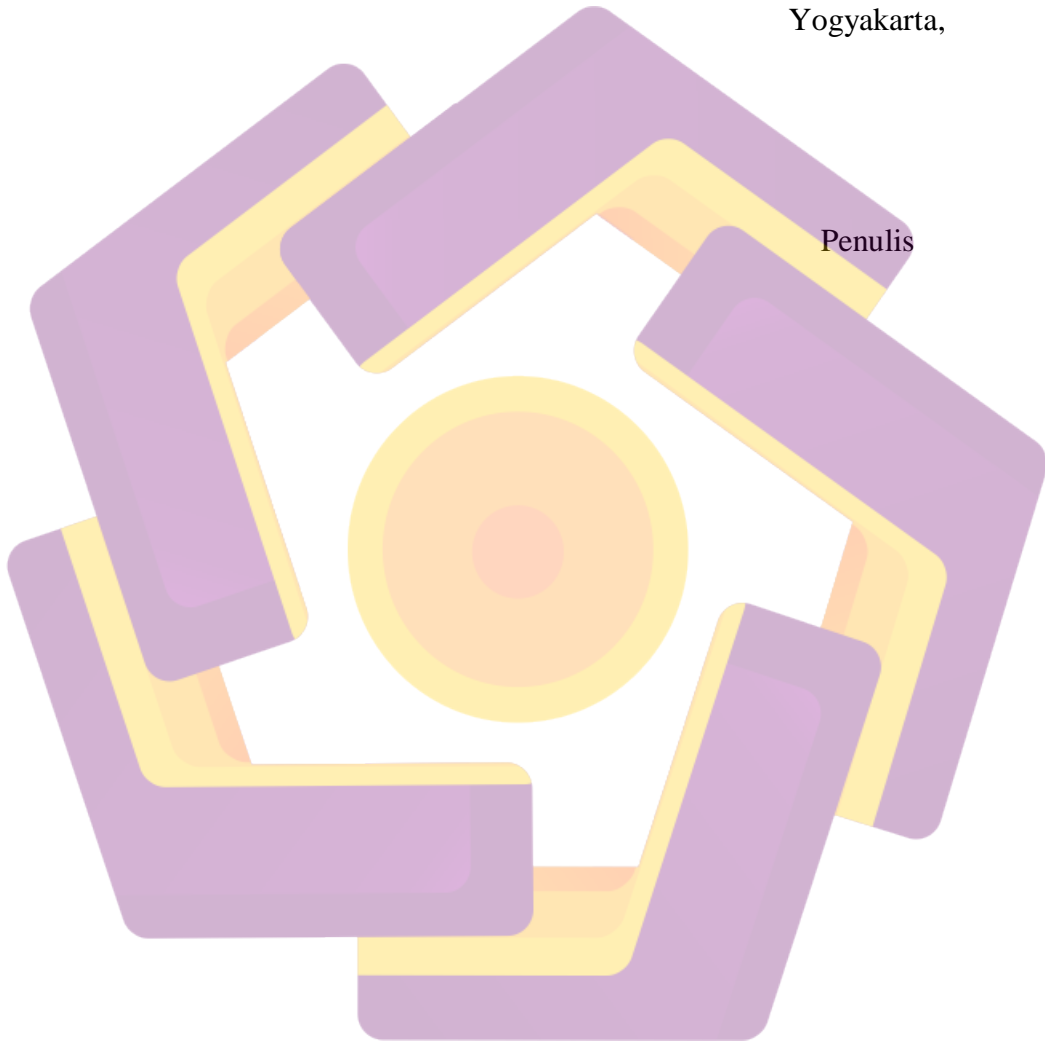
Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan Skripsi ini jauh dari kesempurnaan, untuk itu penulis mengharapkan saran maupun kritik yang bersifat membangun dari semua pihak (khususnya pembaca) guna menyempurnakan skripsi ini.



Akhir kata, penulis mengharapkan semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan dapat digunakan sebagaimana mestinya oleh para pembaca dan sebagai kajian mahasiswa dalam menyusun skripsi.

Yogyakarta,

Penulis



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN .....	v
HALAMAN MOTTO .....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vii
HALAMAN KATA PENGANTAR .....	viii
HALAMAN DAFTAR ISI .....	x
HALAMAN DAFTAR TABEL .....	xiv
HALAMAN DAFTAR MODUL .....	xv
HALAMAN DAFTAR GAMBAR .....	xvi
HALAMAN INTISARI .....	xvii
HALAMAN ABSTRACT .....	xviii
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Metode Penelitian .....	3
1.5.1 Pengumpulan data .....	3
1.5.1.1 Studi pustaka .....	3
1.5.1.2 Metode Observasi .....	4
1.5.2 Metode Analisis .....	4

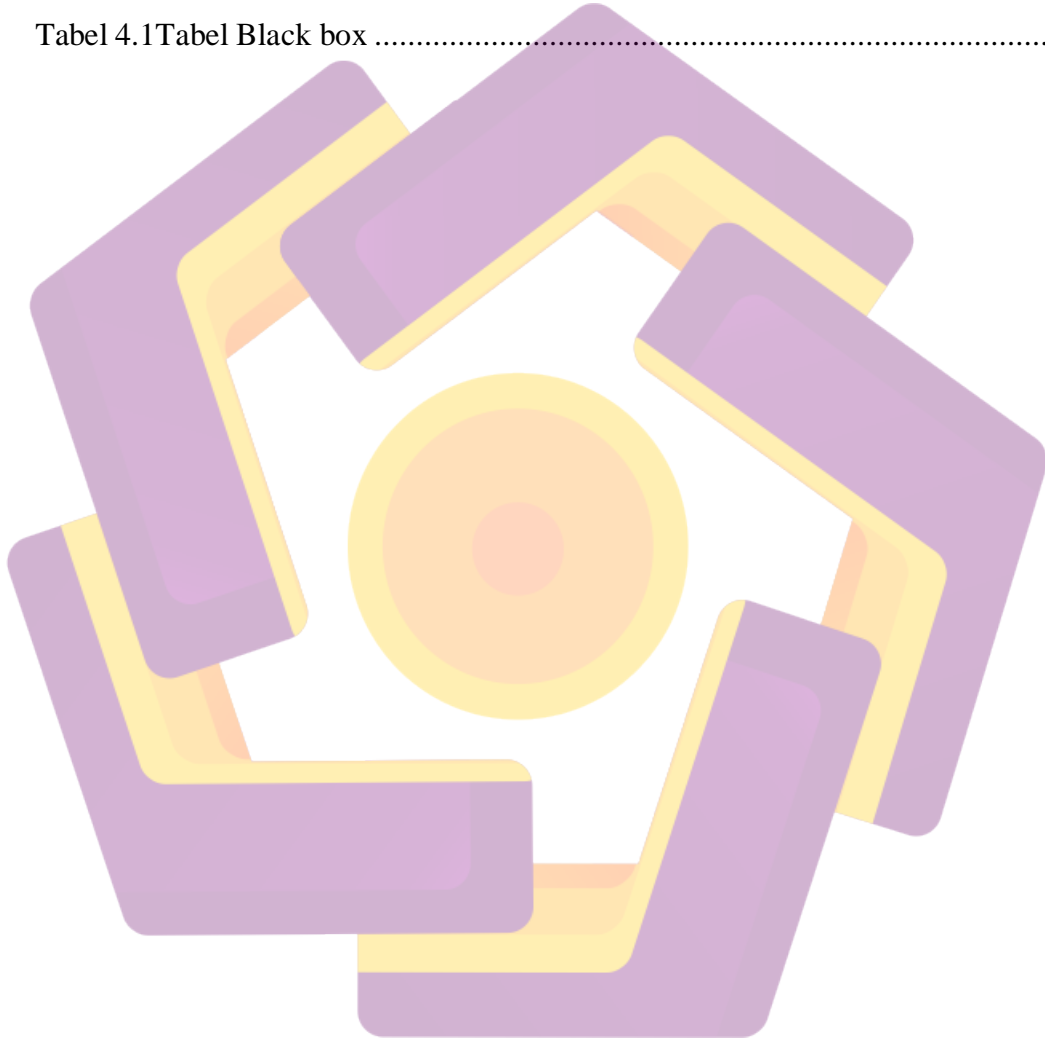
1.5.3	Metode pembuatan.....	5
1.5.4	Metode testing.....	5
1.6	Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>		<b>7</b>
2.1	Tinjauan Pustaka.....	7
2.1.1	Game .....	8
2.1.1	Sejarah Perkembangan Game .....	9
2.1.2	Genre Game .....	10
2.1.3	Game Berdasarkan jenis Platform.....	13
2.1.4	Unsur-Unsur dalam Game .....	14
2.1.5	Game Balance .....	15
2.1.6	Tahap-tahap Pembuatan Game .....	16
2.2	Pedoman Pembuatan Flowchart atau Siklus Game .....	18
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>20</b>
3.1	Tinjauan Umum.....	20
3.2	Analisis Sistem .....	20
3.3	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	22
3.4	Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	22
3.4.2	Analisis Perangkat Lunak / Software .....	23
3.4.3	Analisis Pengguna / User .....	24
3.5	Analisis Kelayakan Sistem.....	24
3.5.1	Analisis Kelayakan Teknologi .....	24
3.5.2	Analisis Kelayakan Operasional.....	25
3.6	Perancangan Sistem .....	25
3.6.1	Menentukan Genre game .....	25

3.6.2	Menentukan tools .....	26
3.6.3	Menentukan Gameplay game.....	27
3.6.4	Menentukan Grafis .....	30
3.6.4.1	Rancangan intro.....	30
3.6.4.2	Rancangan menu utama .....	31
3.6.4.3	Rancangan menu bermain game.....	31
3.6.4.4	Rancangan permainan level 1 .....	32
3.6.4.5	Rancangan misi berhasil .....	33
3.6.4.6	Rancangan misi gagal .....	33
3.6.4.7	Rancangan menu bantuan .....	34
3.6.4.8	Rancangan menu keluar .....	35
3.6.4.9	Rancangan dalam permainan .....	36
3.6.5	Menentukan Suara game .....	36
3.6.6	Melakukan Perencanaan waktu .....	37
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>		<b>38</b>
4.1	Tahap Pembuatan Game .....	38
4.1.1	Pembuatan asset, tombol, karakter dan background.....	38
4.1.1.1	Import Image dan Sound.....	39
4.1.1.2	Membuat Tombol.....	40
4.1.1.3	Membuat animasi .....	40
4.2	Pembahasan.....	41
4.2.1	Halaman Intro.....	41
4.2.2	Halaman Menu Utama .....	42
4.2.3	Halaman Menu Bermain game.....	44
4.2.4	Halaman Permainan level 1 .....	46

4.2.5	Halaman Misi Berhasil .....	48
4.2.6	Halaman Misi Gagal .....	49
4.2.7	Halaman Menu Bantuan .....	50
4.2.8	Halaman Menu Keluar .....	51
4.3	Pengujian Game.....	52
4.3.1.	Black Box Testing .....	53
4.4	Penggunaan Sistem.....	56
4.5	Pemeliharaan Sistem.....	56
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP .....</b>	<b>58</b>
5.1	Kesimpulan.....	58
5.2	Saran .....	59
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>ix</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Analisi SWOT .....	21
Tabel 3.2 Tabel perangkat keras/hardware .....	23
Tabel 3.3 Rancangan object .....	36
Tabel 3.4 rancangan audio .....	37
Tabel 4.1Tabel Black box .....	53



## DAFTAR MODUL

Modul program 4.1 Action Script frame intro .....	42
Modul program 4.2 Action Script tombol bermain .....	43
Modul program 4.3 Action Script tombol bantuan.....	43
Modul program 4.4 Action Script tombol keluar .....	44
Modul program 4.5 Action Script frame menu bermain.....	45
Modul program 4.6 Action Script tombol kembali .....	45
Modul program 4.7 Action Script frame level 1 .....	47
Modul program 4.8 Action Script waktu habis .....	47
Modul program 4.9 Action Script waktu bisa berkurang.....	47
Modul program 4.10 Action Script player terhadap musuh.....	48
Modul program 4.11 Action Script tombol main lagi .....	49
Modul program 4.12 Action Script tombol kembali.....	49
Modul program 4.13 Action Script tombol ya .....	50
Modul program 4.14 Action Script tombol tidak .....	50
Modul program 4.15 Action Script tombol tutorial.....	51
Modul program 4.16 Action Script tombol story .....	51
Modul program 4.17 Action Script tombol ya .....	52
Modul program 4.18 Action Script tombol tidak .....	52

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Flowchart Menu Utama Game Phanthom Pyramid.....	28
Gambar 3.2 Flowchart Permainan tiap Level Game Phanthom Pyramid .....	29
Gambar 3.3 Intro Game .....	30
Gambar 3.4 Rancangan Menu Utama .....	31
Gambar 3.5 Rancangan Menu Bermain Game.....	32
Gambar 3.6 Rancangan Menu Level 1 .....	32
Gambar 3.7 Rancangan Menu Misi Berhasil .....	33
Gambar 3.8 Rancangan Misi Gagal.....	34
Gambar 3.9 Rancangan Menu Bantuan .....	35
Gambar 3.10 Rancangan Menu Keluar.....	35
Gambar 4.1 Tampilan Lembar Kerja Adobe Photoshop CS 3 .....	38
Gambar 4.2 Tampilan Lembar Kerja Adobe Illustrator.....	39
Gambar 4.3 Tampilan Lembar Kerja Adobe flash CS 3.....	39
Gambar 4.4 Tampilan Membuat tombol.....	40
Gambar 4.5 Tampilan Membuat Animasi.....	41
Gambar 4.6 Tampilan intro Game .....	42
Gambar 4.7 Tampilan Menu Utama .....	43
Gambar 4.8 Tampilan Menu Bermain .....	44
Gambar 4.9 Tampilan Menu Level 1 .....	46
Gambar 4.10 Tampilan Misi Berhasil.....	48
Gambar 4.11 Tampilan Misi Gagal .....	49
Gambar 4.12 Tampilan Menu Bantuan.....	51
Gambar 4.13 Tampilan Menu Keluar .....	52



## INTISARI

Belakangan ini dunia game berkembang dengan sangat pesat. Game dengan genre dan alur cerita yang sangat menarik bermunculan seperti jamur yang tumbuh musim penghujan. Dan dari game ini lah sebagai salah satu media entertainment yang sangat berguna di era teknologi saat ini. Game dengan genre action saat ini banyak digemari oleh para pemain game karena alur cerita dan alur permainan yang bervariasi dan menantang.

Dari pengalaman di atas maka game “phantom Pyramid” ini dibuat dengan menggunakan software adobe flash CS 3. Game ini ber genre action, dengan tujuan menelusuri harta karun disebuah pyramid kuno untuk mendapatkan sebuah harta yang sudah terkubur puluhan tahun di pyramid tersebut. Dalam pembuatan game ini diharapkan dapat menghibur para penikmat game petualangan sekaligus belajar tentang pyramid yang ada di mesir.

**Keywords :** flash, action, game, harta karun



## ABSTRACT

*Lately gaming world growing very rapidly. Games by genre and the storyline is very interesting springing up like mushrooms growing rainy season. And this game was as one of the entertainment media that is very useful in today's technology era. Action game genre currently favored by gamers because of the storyline and plot of the game is varied and challenging.*

*From the above, the game experience "phantom Pyramid" is made with adobe flash software menggunakan CS 3. Action game genre is air, with the aim of tracing ancient treasure disembuh pyramid to get a treasure that has been buried for decades in the pyramid. In the making of this game is expected to entertain the audience at the same time learn about the adventure games that exist in the Egyptian pyramids.*

**Keywords:** flash, action, games, treasure.

