

**ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME ADVENTURE YESI DAN
MOMON MENGGUNAKAN ADOBE FLASH**

SKRIPSI



disusun oleh

Rachmat Kurniawan

10.11.4052

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

**ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME ADVENTURE YESI DAN
MOMON MENGGUNAKAN ADOBE FLASH**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informasi



disusun oleh

Rachmat Kurniawan

10.11.4052

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME ADVENTURE YESI DAN
MOMON MENGGUNAKAN ADOBE FLASH**

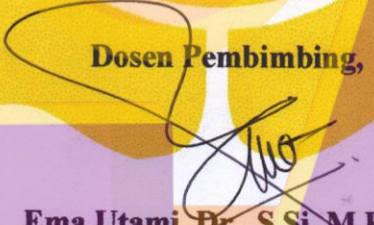
yang disusun oleh

Rachmat Kurniawan

10.11.4052

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 11 Juni 2015

Dosen Pembimbing,


Ema Utami, Dr., S.Si, M.Kom
NIK. 190302037

PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME ADVENTURE YESI DAN
MOMON MENGGUNAKAN ADOBE FLASH**

yang disusun oleh

Rachmat Kurniawan

10.11.4052

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 05 Juni 2015

Susunan Dewan Penguji

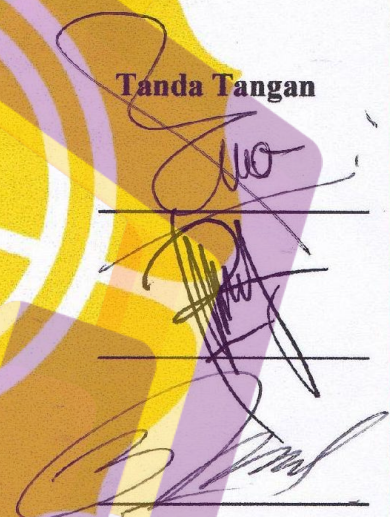
Nama Penguji

Ema Utami, Dr., S.Si, M.Kom
NIK. 190302037

Robert Marco, MT
NIK. 190302228

Ali Mustopa M.Kom
NIK. 190302192

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 11 Juni 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, 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.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 11 Juni 2015



Rachmat Kurniawan

10.11.4052

MOTTO

Aku tahu bahwa ada banyak alasan bagiku untuk bergerak menuju sukses karena ada orang – orang yang akan sangat berbahagia melihatku berhasil.

Hidup adalah sebuah perjuangan yang harus dimenangkan, rintangan yang harus dihadapi, anugerah yang harus disyukuri, selama ada harapan, sukses akan semakin mendekat.

Segalanya menjadi mudah ketika kita masih punya harapan.

Semua kegagalan adalah awal dimana kita bisa berubah untuk menjadi lebih baik, kegagalan akan indah pada waktunya.

I'LL FIGHT TILL THE END AND NEVER GIVE UP

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan berkat dan kelancaran kepada saya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi ini dipersembahkan untuk :

1. Allah SWT yang telah memberikan kesehatan dan perlindunganNYA sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Keluarga saya tercinta, ibu dan ayah, nenek tercinta, adik – adikku tercinta, serta keluarga besar yang sudah mendukung dan berdoa untuk saya.
3. Ma Girl Uswatun yang selalu berada disamping saya, selalu mendukung dan berdoa untuk saya karena aura positifnya sangat berpengaruh terhadap saya.
4. Sahabat saya, Ahmad Hasan, Ando, Fahri, Zakki, Abner, Ferdi, Setya, Aditya, Sigit, dan teman-teman kost. Terima kasih buat waktu, kebersamaan dan dukungan dari teman-teman semua.
5. Ibu Ema Utami, Dr., S.Si, M.Kom selaku dosen pembimbing, saya mengucapkan terima kasih banyak atas bimbingan dan bantuan ibu selama ini.
6. Semua teman-teman kelas 10-S1TI-06 tanpa terkecuali, terima kasih atas waktu dan kebersamaannya selama ini.

Melalui halaman persembahan ini, semoga rasa terima kasih saya tersampaikan kepada semuanya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi dengan judul Analisis dan Perancangan Game Adventure Yesi dan Momon Menggunakan Adobe Flash dapat terselesaikan dengan lancar. Skripsi ini berisi tentang media hiburan berupa *game* yang mana berguna untuk menghibur sekaligus bermanfaat untuk perkembangan otak anak.

Penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Penulis ingin mengucapkan terimakasih secara khusus kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M Suyanto, M.M. selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Ema Utami, Dr., S.Si, M.Kom selaku dosen pembimbing.
3. Bapak Robert Marco, MT dan Bapak Ali Mustopa M.Kom selaku dosen penguji dalam sidang pendadaran.

Penulis memohon maaf apabila di dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat kesalahan. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih belum sempurna sehingga penulis sangat mengharapkan saran dan masukan yang dapat membangun sehingga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya dan pada pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 11 Juni 2015

Rachmat Kurniawan
10.11.4052

DAFTAR ISI

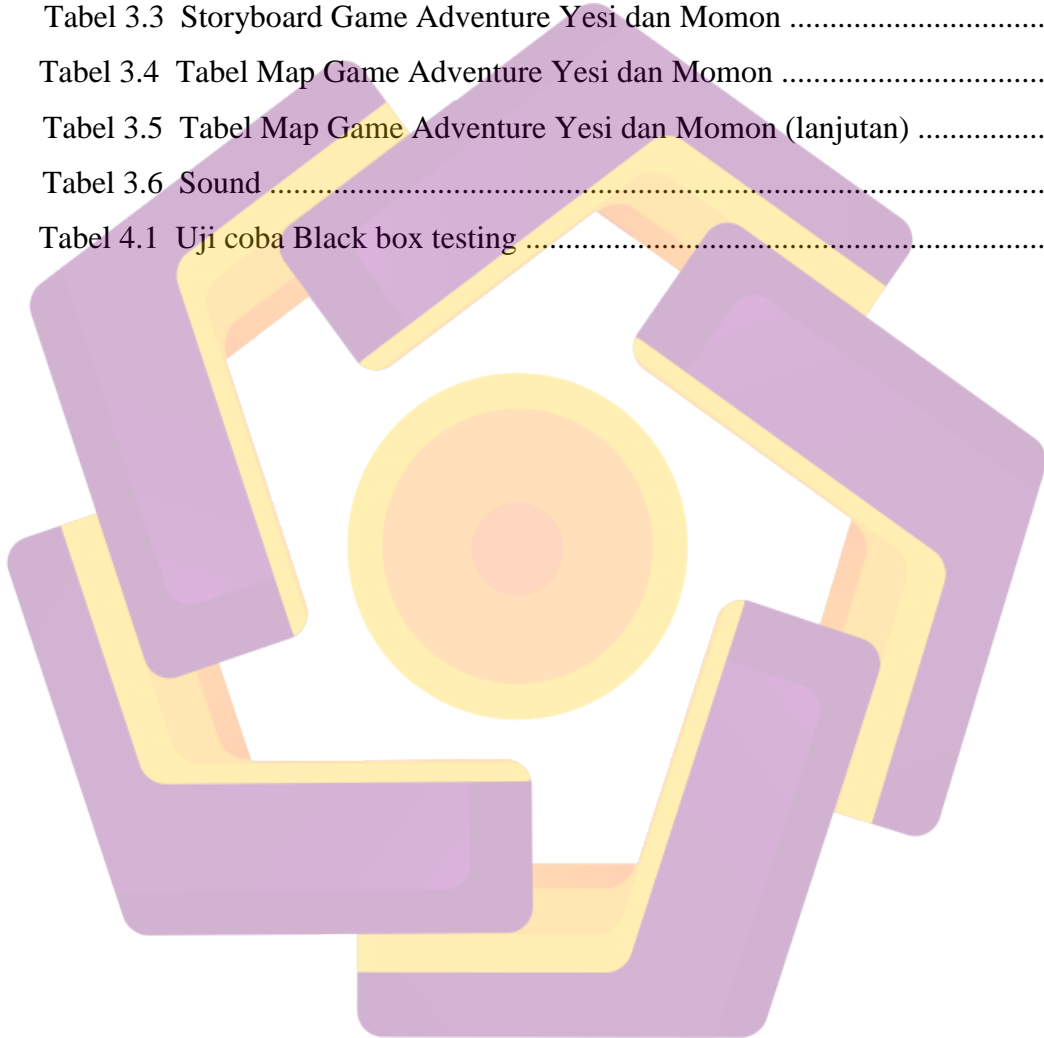
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN UMUM	7
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.1.1 Pembuatan Game Pembelajaran Tahfidzul Quran Untuk Murid SD Islam Al Azhar 16 Cilacap Menggunakan Adobe Flash.....	7
2.1.2 Pembuatan Game “Poong Rabbit” Menggunakan Adobe Flash.....	7
2.1.3 Analisis dan Perancangan Game Railway Dengan Menggunakan Adobe Flash.....	8
2.2 Pengertian Game	9

2.3	Sejarah Perkembangan Game	10
2.4	Karakteristik dan Jenis Game	12
2.4.1	Game berdasarkan Alur Cerita	12
2.4.2	Pembagian Jenis Game Berdasarkan Alat dan Platform...15	
2.5	Elemen – elemen yang Terdapat Pada Game	17
2.5.1	Judul (Title)	18
2.5.2	Title Screen	18
2.5.3	Story Line	18
2.5.4	Intro	19
2.5.5	Sound	19
2.5.6	Level	19
2.5.7	Credit	20
2.5.8	Documentation	20
2.5.9	Copyright	20
2.5.10	Setup Program	20
2.6	Software yang Digunakan	21
2.6.1	Seputar Flash	21
2.6.2	Adobe Flash CS3	21
2.7	Kriteria Game yang Baik	29
2.7.1	Game Untuk Edukasi	30
2.8	Teori Perancangan Game	31
2.9	Penerapan Teori Analisis Game	42
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		44
3.1	Analisis Sistem	44
3.1.1	Analisis Kebutuhan Sistem	44
3.1.2	Analisis Kelayakan Sistem	49
3.2	Perancangan (<i>design</i>)	50
3.2.1	Konsep (<i>concept</i>)	50
3.2.2	Perancangan (<i>design</i>)	51
3.2.3	Struktur Navigasi	51
3.2.4	Flowchart	53

3.2.5	Storyboard	54
3.2.6	Material Collecting	57
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	59
4.1	Pembuatan Game (Assembly)	59
4.1.1	Import Image	60
4.1.2	Import Suara	61
4.1.3	Membuat Tombol	61
4.2	Membuat File Executable (Member file *.exe)	62
4.2.1	Membuat File AutoRun	63
4.3	Pembahasan	64
4.3.1	Tampilan Intro	64
4.3.2	Tampilan Menu Utama	65
4.3.3	Tampilan Menu Pengaturan	67
4.3.4	Tampilan Menu Petunjuk	68
4.3.5	Tampilan Menu Tentang	69
4.3.6	Tampilan Menu Keluar	69
4.3.7	Tampilan Permainan	71
4.4	Uji Coba Sistem	72
4.4.1	Black Box Testing	73
4.5	Menggunakan Sistem	75
4.6	Manual Program	75
4.7	Memelihara Sistem	79
BAB V	PENUTUP	80
5.1	Kesimpulan	80
5.2	Saran	81
	DAFTAR PUSTAKA	82
	LAMPIRAN	83

DAFTAR TABEL

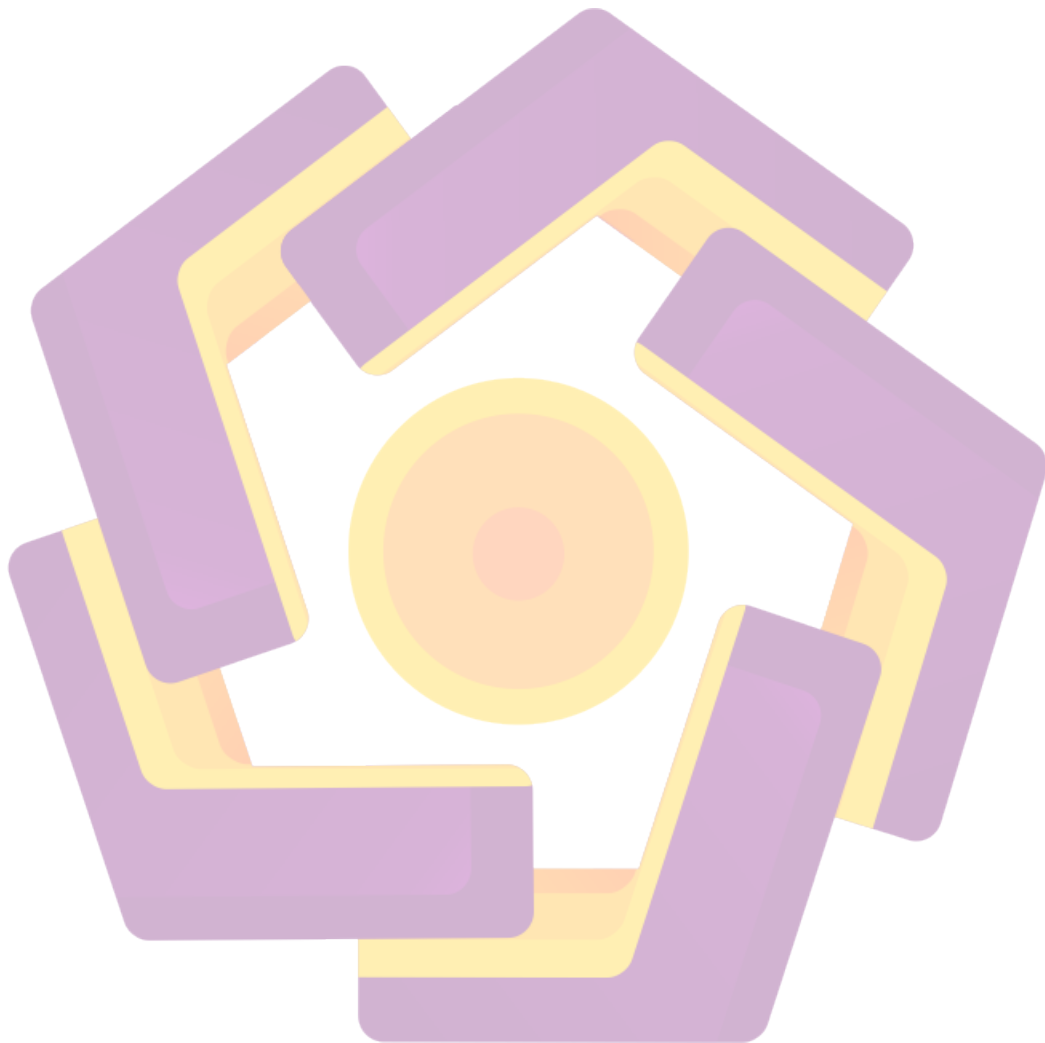
Tabel 1.1 Rencana kegiatan penyusunan skripsi	6
Tabel 2.1 Simbol program flowchart	35
Tabel 3.1 Storyboard Game Adventure Yesi dan Momon	54
Tabel 3.2 Storyboard Game Adventure Yesi dan Momon	55
Tabel 3.3 Storyboard Game Adventure Yesi dan Momon	56
Tabel 3.4 Tabel Map Game Adventure Yesi dan Momon	57
Tabel 3.5 Tabel Map Game Adventure Yesi dan Momon (lanjutan)	58
Tabel 3.6 Sound	58
Tabel 4.1 Uji coba Black box testing	73



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Halaman Awal Adobe Flash CS3	22
Gambar 2.2	Jendela Utama Adobe Flash	23
Gambar 2.3	Panel ActionScript Adobe Flash	29
Gambar 2.4	Metodologi Pengembangan Game	32
Gambar 2.5	Contoh Flowchart View	36
Gambar 2.6	Struktur Linear Navigation Model	37
Gambar 2.7	Struktur Navigasi Hierarchical Model	38
Gambar 2.8	Struktur Navigasi Spoke and Hub Model	39
Gambar 2.9	Struktur Navigasi Full Web Model	40
Gambar 3.1	Struktur Navigasi Game Adventure Yesi dan Momon	52
Gambar 3.2	Flowchart Game Adventure Yesi dan Momon	53
Gambar 4.1	Bagan Memproduksi Game Adventure Yesi dan Momon	59
Gambar 4.2	Tampilan Lembar Kerja Baru Adobe Flash CS3	60
Gambar 4.3	Import image to library (Gambar Kucing)	60
Gambar 4.4	Import suara to library	61
Gambar 4.5	Membuat Tombol	62
Gambar 4.6	Membuat File Executable	63
Gambar 4.7	Tampilan Intro Game Yesi dan Momon	64
Gambar 4.8	Tampilan Menu Utama	65
Gambar 4.9	Tampilan Menu Pengaturan	67
Gambar 4.10	Tampilan Menu Petunjuk	69
Gambar 4.11	Tampilan Menu Tentang	69
Gambar 4.12	Tampilan Menu Keluar	70
Gambar 4.13	Tampilan Permainan	71
Gambar 4.14	Tampilan Halaman Intro	76
Gambar 4.15	Tampilan Menu Utama	76
Gambar 4.16	Tampilan Permainan	77
Gambar 4.17	Tampilan Highscore	77
Gambar 4.18	Tampilan Menu Petunjuk	78

Gambar 4.19 Tampilan Menu Pengaturan78



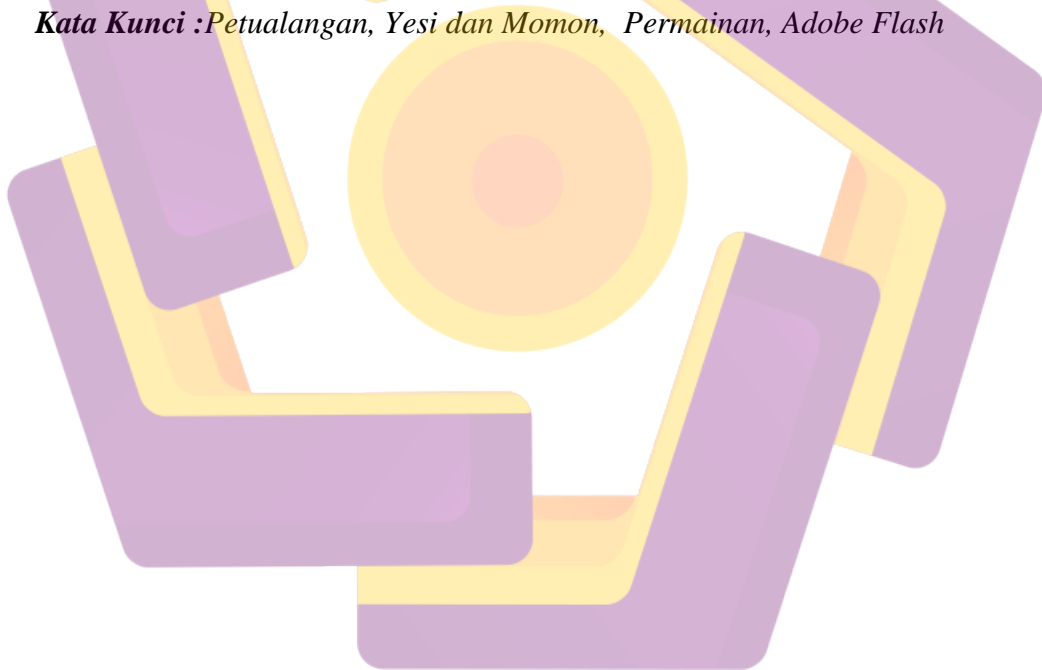
INTISARI

Mungkin kita sudah tidak asing lagi dengan istilah game, dari semua kalangan anak kecil sampai orang dewasa mengenal istilah ini. Saat ini sudah banyak bermacam – macam game yang sudah beredar. Game sendiri berasal dari kata bahasa inggris yang memiliki arti dasar permainan. Permainan dalam hal ini merujuk pada pengertian “ kelincihan intelektual “.

Game bertujuan untuk menghibur, yang banyak disukai oleh anak – anak hingga orang dewasa. Game sebenarnya penting untuk perkembangan otak, untuk meningkatkan konsentrasi dan melatih untuk memecahkan masalah dengan tepat dan cepat karena dalam game terdapat berbagai konflik atau masalah yang menuntut kita untuk menyelesaikannya dengan cepat dan tepat.

Game Adventure Yesi dan Momon merupakan salah satu game yang berjenis adventure (petualangan). Pemain diminta untuk mengendalikan Yesi dari halangan jalan yang cukup sulit untuk bertemu dengan Momon. Masing–masing level dibatasi dengan rintangan yang sangat sulit. Jika Yesi tidak bisa melewati rintangan tersebut maka Yesi akan mengulangi permainan namun tidak dari awal.

Kata Kunci :Petualangan, Yesi dan Momon, Permainan, Adobe Flash



ABSTRACT

Maybe we are not familiar with the term game, from all walks of small children to adults familiar with the term. We have had many a variety of games that have been circulating. Game itself derived from the English word which has the basic meaning game. The game in this case refers to the notion of intellectual agility.

Game aims to entertain, which is much liked by children and adults. Game is actually essential for brain development, to improve concentration and training to solve problems accurately and quickly because in the game there are various conflicts or problem that require us to solve it quickly and accurately.

Game Adventure Yesi and Momon is one game that type adventure (adventure). Players are required to control Yesi of obstruction road is quite difficult to meet with Momon. Each level is limited to a very difficult hurdle. If Yesi could not get past that hurdle then Yesi will repeat the game but not from the start.

Keywords : *Adventure, Yesi and Momon, Game, Adobe Flash*

