

**PEMBUATAN GAME DESKTOP MISSY ALIVE DENGAN FITUR
RANDOM POIN MENGGUNAKAN ACTIONSCRIPT 2.0**

SKRIPSI



disusun oleh

Eva Musdaliva

09.11.2873

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**PEMBUATAN GAME DESKTOP MISSY ALIVE DENGAN FITUR
RANDOM POIN MENGGUNAKAN ACTIONSRIPT 2.0**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Eva Musdaliva

09.11.2873

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN GAME DESKTOP MISSY ALIVE DENGAN FITUR
RANDOM POIN MENGGUNAKAN ACTION SCRIPT 2.0**

yang disusun oleh

Eva Musdaliva

09.11.2873

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 12 Februari 2015

Dosen Pembimbing,



Sudarmawan, MT

NIK. 190302035

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN GAME DESKTOP MISSY ALIVE DENGAN FITUR
RANDOM POIN MENGGUNAKAN ACTION SCRIPT 2.0**

yang disusun oleh

Eva Musdaliva

09.11.2873

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 November 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Sudarmawan, MT
NIK. 190302035

Anggit Dwi Hartanto, M.Kom
NIK. 190302163

Barka Satya, M.Kom
NIK. 190302126

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 09 Maret 2016



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Penulis yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya penulis 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 penulis 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 tanggung jawab penulis pribadi.

Yogyakarta, Maret 2016



Eva Musdaliva

NIM. 09.11.2873

MOTTO

Belajarlah mengalah sampai tak seorang pun yang bisa mengalahkanmu,
Belajarlah merendah sampai tak seorang pun yang bisa merendahkanmu.
-Gobind Vashdev.

Train your mind to see the good in every situation.

*Beautiful things don't ask for attention, jadikan dirimu berharga
tanpa meminta.*

You can't allow the ones you love to determine how you love.
-BeforeWeGo.

Live in the moment because every second you spend angry or upset is a
second happiness you can never get back. -AntologiRasa.

Life is not as tough as we often thought, it just won't offer
pleasure everytime we want it.

PERSEMBAHAN

Puji Syukur kehadiran Allah SWT telah memberikanku kekuatan, kesabaran dan ketabahan hingga terselesaikannya skripsi ini. Thanks for giving me the chance to get a great experience , help me and trust me to through it... Nothing is impossible for Allah.

Ucapan terima kasih juga disertakan untuk orang- orang terkasih yang turut memberikan dukungan yang bersedia berpartisipasi dalam drama skripsi penuh air mata ini serta orang – orang yang banyak memberikan pelajaran dalam perjalanan hidup ini :

- ❁ Bapak Sudarmawan, MT selaku ketua jurusan dan pembimbing, yang turut memberikan saran dan motivasi hingga terselesaikannya skripsi ini.
- ❁ Terima kasih buat keluarga, terutama keluarga kecilku ayah, ibu dan kakakku yang telah memberikan dukungan dan doa yang tulus. Terima kasih untuk mama yang dengan kesabarannya menunggu anaknya insyaf sampai dikeluarkannya ultimatum deportasi jika tidak segera menyelesaikannya(^;). Terima kasih untuk selalu percaya dan tidak terlalu menekan karena mengerti anaknya begitu rapuh. Terima kasih untuk selalu menemani dalam proses ini bersama-sama.. Love you as always.
- ❁ Buat Fitriyati yang selalu menemani bolak balik kampus menemani bimbingan, menemani masuk di kelas yang sama ketika harus menambah sks, mendengarkan curhatan – curhatan dramaku. Thanks for always be there when I really need you.♥♥♥
- ❁ Thx for my ‘partner in crime’ kaka Puspita Silviana yang selalu mengajakku bersenang – senang when I feel I’m going mad of this sh.. I mean.. stuff... (^;). Terima kasih untuk kegilaan – kegilaan yang telah kita lalui bersama. We’ve been friends for so long, I can’t remember which one is the bad influence!! LOL.
- ❁ Buat Nadya Anoraga my ‘unbiological sister’ yang tergabung dalam B Blood Fams juga angkatan lama kos – kosan. Terima kasih tidak

membiarkanku jadi orang tua sendirian walaupun tetap aku yang paling tua (T_T). Terima kasih untuk selalu mendukungku disetiap situasi. I have no idea when we could be so close but I kept thinking about NYX. So thanks for nyx. Remember one quote. *“If you’re sad add more lipstick and ATTACK!!” –Coco Chanel*

- ❁ Buat Besties aku.. Lili Febriyanti, Maria Meliana, Nurul Anisia. Nama kalian selalu ada dihatiku. Terima kasih sudah menemaniku dari smp. Tidak memojokkanku dan membuatku down karena skripsi ini, seperti yang orang – orang di luar sana lakukan. Untuk doa – doa yang selalu kalian kirimkan untukku. Untuk perhatian – perhatian yang kalian selalu sempatkan untukku. Untuk ucapan happy birthday yang selalu kalian ingat setiap tahun. *If you ask me how long I’ll be your friend? My answer will be I don’t know, ‘cause I really don’t know which one is longer, forever or always? –Shruti*
- ❁ Buat Ias. Ndukku yang paling manis. Terima kasih sudah menemaniku di malam pendadaran. Menemani begadang dan deg - degan. Mendoakan untuk kelancaran sidangku. Thanks for giving me hope when my life is so low and giving me place when I have nowhere to go.. :’)
- ❁ Thanks for Publisher Online Game Indonesia yang telah menyediakan game – game menarik yg menghiasi perjalanan hidupku. Terima kasih sudah menyajikan game mmo dimana aku bisa bertemu dengan banyak orang yang baik. ☺ especially ‘age of wushu’ ♥ *walaupun skripsi ku sempet macet disini (-_-;)
- ❁ MysticHaze thx for being part in my journey. Thx for always standing by my side and supporting me when I can’t trust anyone else. Thx for being my alarm clock and accompany me through my tough year. Thank you for teaching me what it means to be who I am and hold my head up high. *“How can we be so different and feel so much alike?” –AntologiRasa*
- ❁ Untuk teman - teman game terutama kodok dan suk” legendaris. Terima kasih buat kodok karena sudah lahir di tahun yang sama denganku dan masih menempuh kuliah sepertiku.. I’m not alone! Yay. Buat suk”

legendaris terima kasih untuk selalu mendengarkan curhat – curhat anakmu tentang kehidupan. Menjadi ember air mata drama yang entah udah berapa episode. Terima kasih untuk nasehat – nasehat berharga yang selalu diberikan. Untuk selalu meyakinkan bahwa aku bisa melalui semuanya dengan baik. ☺

- ✿ Buat anak – anak kosan serta adik – adik ku yang imut. Gince, Sari, Selly, Devi, Dini, Yati, Chacha, Fida, Linda terima kasih telah mengembalikan senyumku dengan kehangatan kalian.
- ✿ Buat teman – teman yang berkontribusi besar disaat skripsiku stuck Simbah, Abid, Buyunk, Dedi terima kasih sudah memberikan dukungan dan doa. Best wishes to you...
- ✿ And last but not least. Terima kasih untuk semua orang yang sudah mewarnai perjalanan hidupku selama kuliah. Telah mendewasakan aku, membentukku menjadi karakter yang lebih baik, memaksaku keluar dari zona nyaman terkadang.. Tidak akan ada aku yang sekarang tanpa kalian yang dulu. ☺

Many things happened for nearly 7 years... How long it takes!! (Q_Q). I always hope I can finish it someday. And finally I made it!! So, what now? This closes an important chapter in my life, a very good one I have to say. Maybe it's more than a chapter, maybe I'll start a new book. I'll start a new life.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi Berjudul “Pembuatan *Game Desktop Missy Alive* dengan Fitur *Random Poin* menggunakan *Actionscript 2*”

Skripsi ini merupakan salah satu bentuk persyaratan kelulusan jenjang Program Sarjana Strata Satu (S1) jurusan Teknik Informatika pada STMIK AMIKOM Yogyakarta. Untuk itu penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada :

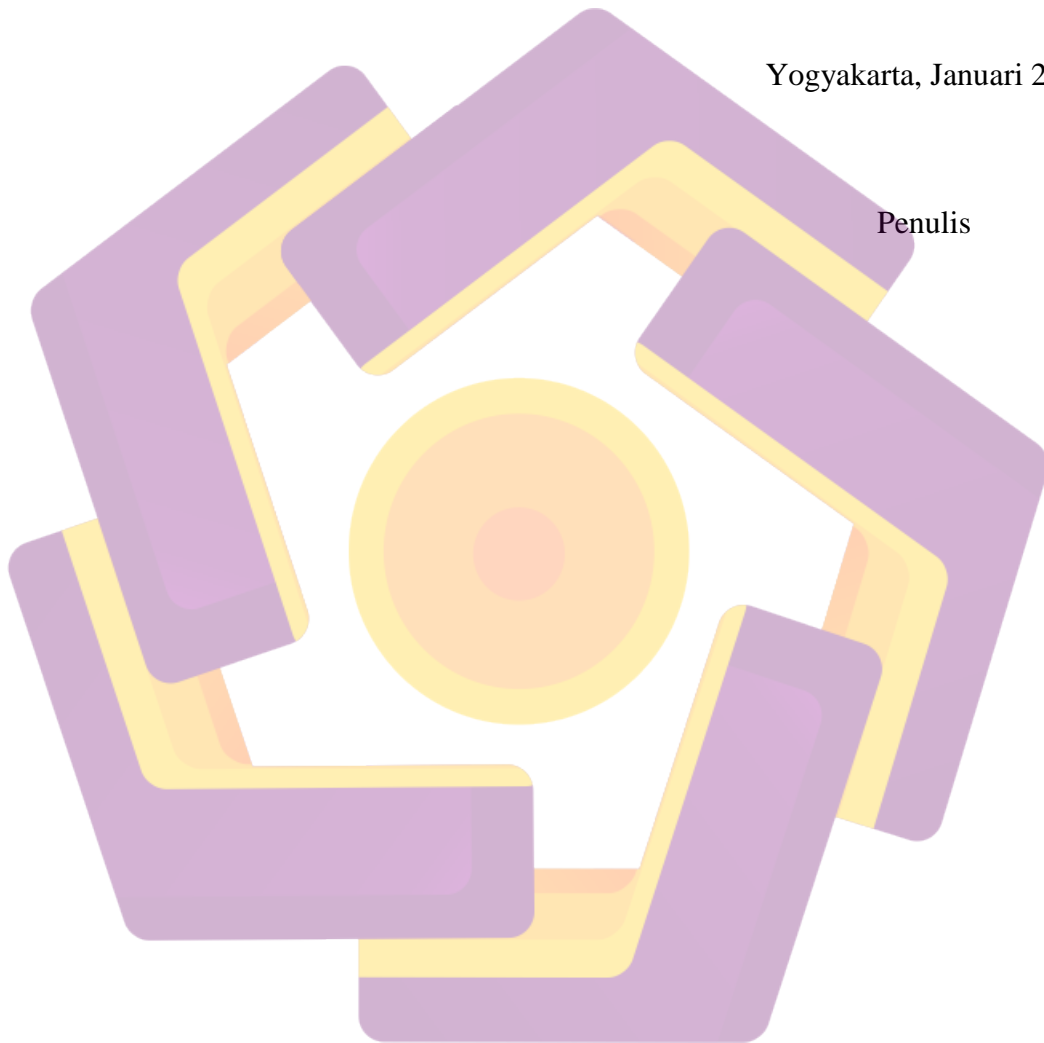
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK Amikom Yogyakarta sekaligus dosen pembimbing yang telah memberikan masukan, arahan, motivasi kepada penulis.
3. Keluarga dan teman-teman yang telah mendukung hingga terselesaikannya skripsi ini.

Namun dengan segala kerendahan hati, penulis menyadari sepenuhnya bahwa laporan skripsi ini masih sangat jauh dari sebuah kesempurnaan, itu semua tidak lepas karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan dari penulis sendiri. Maka dari itu penulis mohon kesediannya untuk memberikan kritik dan saran yang membangun. penulis juga memohon maaf kepada semua pihak jika dalam penelitian dan penulisan laporan skripsi ini terdapat kesalahan atau hal yang kurang berkenan.

Akhirnya, penulis berharap semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi semuanya. Amin.

Yogyakarta, Januari 2016

Penulis

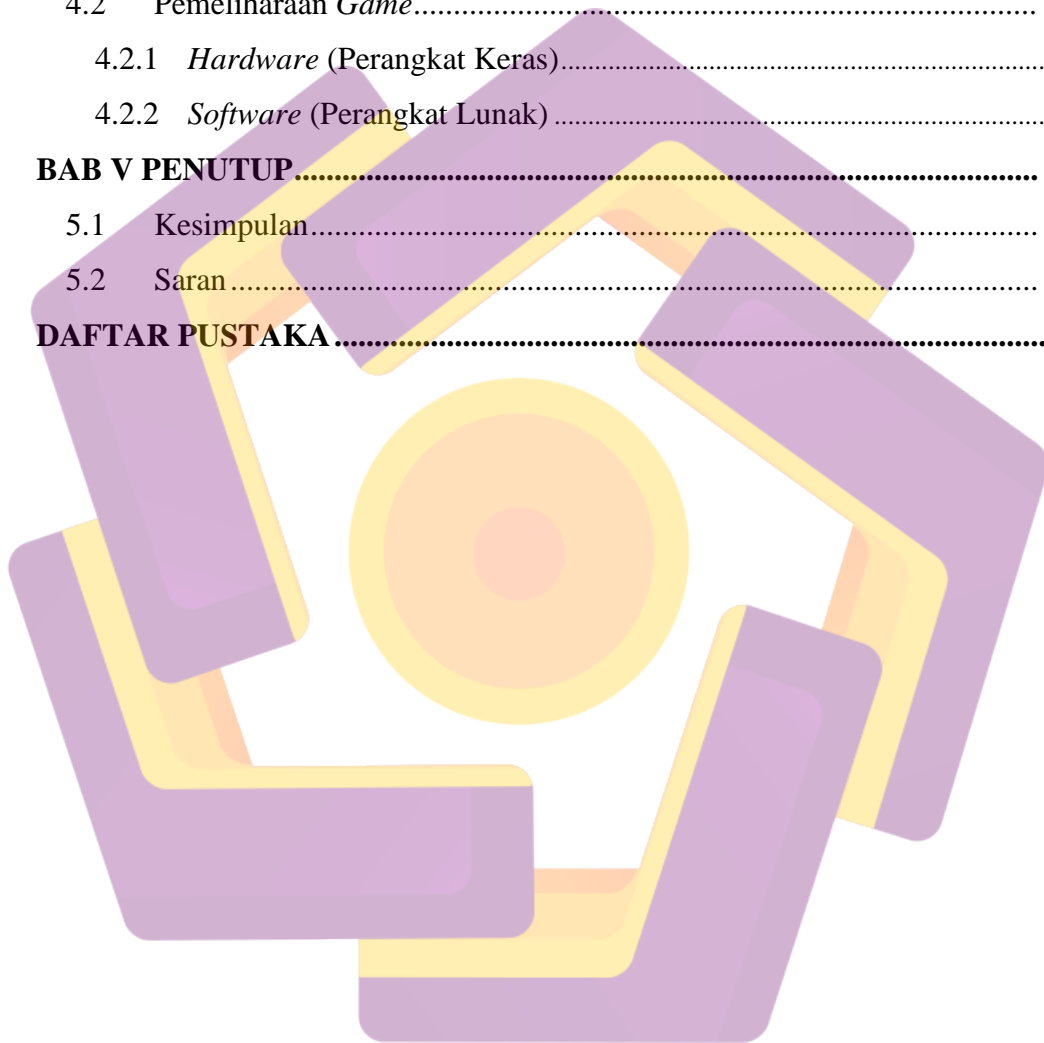


DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 <i>Game</i>	8
2.2.1 Pengertian <i>Game</i>	8
2.2.2 Perkembangan <i>Game</i> Komputer.....	8
2.2.3 <i>Genre Game</i>	12
2.3 Elemen – Elemen <i>Game</i>	18
2.3.1 <i>Formal Elements</i>	18
2.3.2 <i>Dramatic Elements</i>	20

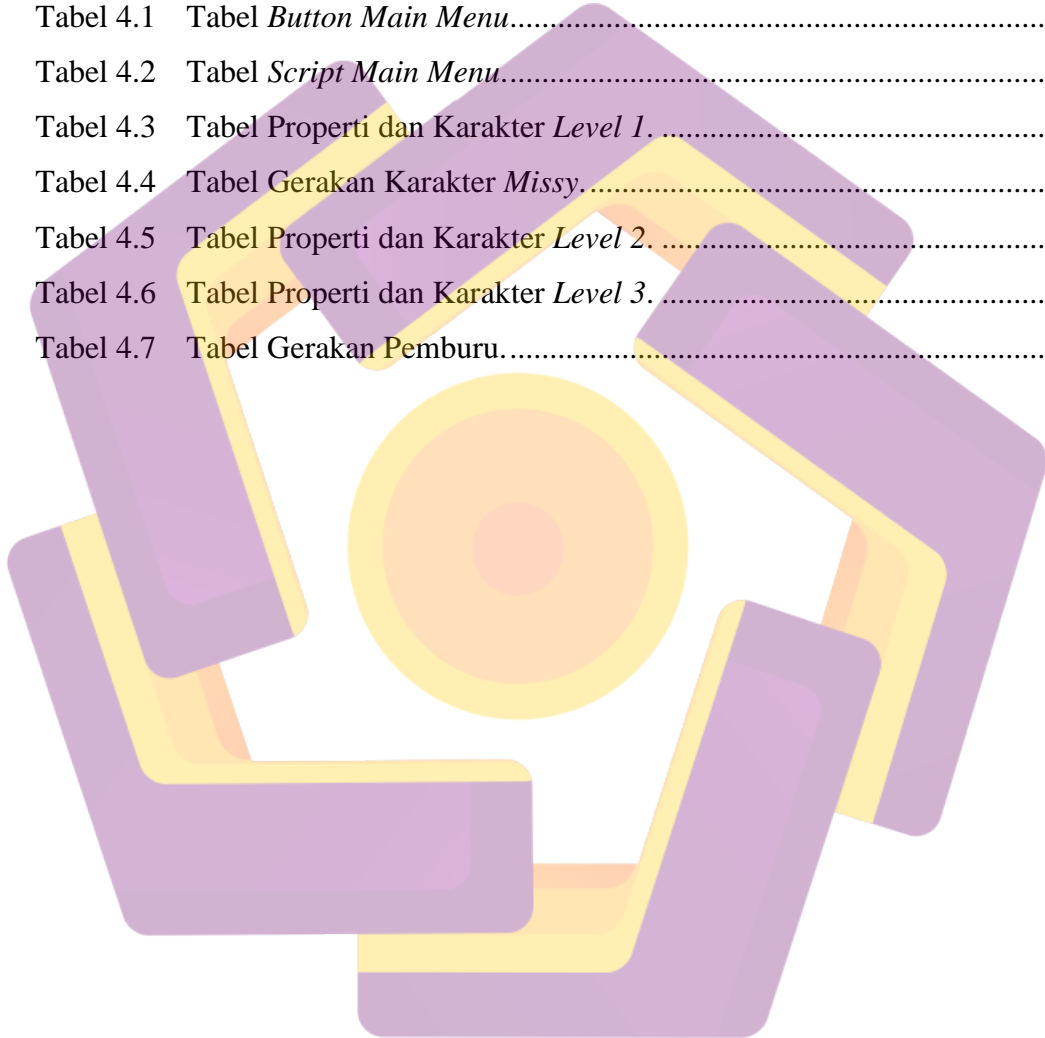
2.3.3	<i>Dynamic Elements</i>	22
2.4	Tahap - Tahap Pembuatan <i>Game</i>	24
2.4.1	Proses <i>Pre – Production</i>	24
2.4.2	Proses <i>Production / Pembuatan Game</i>	26
2.4.3	Proses <i>Post Production</i>	27
2.5	Manfaat Bermain <i>Game</i>	27
2.6	<i>Software yang Digunakan</i>	28
2.6.1	Sekilas Tentang <i>Flash</i>	28
2.6.2	<i>Adobe Flash CS6</i>	29
BAB III	PERANCANGAN	36
3.1	Perancangan <i>Game</i>	36
3.1.1	Proses <i>Pre Production</i>	36
3.1.1.1	Konsep Cerita	36
3.1.1.2	Menentukan <i>Genre Game</i>	36
3.1.1.3	Menentukan <i>Level</i>	36
3.1.1.4	Menentukan <i>Gameplay</i>	40
3.1.1.5	<i>Flowchart</i> Sistem Permainan	42
3.1.1.6	Menentukan <i>Tool</i> yang Akan Digunakan.....	44
3.1.1.7	Grafis	44
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	52
4.1	Implementasi dan Pembahasan	52
4.1.1	Membuka Lembar Kerja <i>Adobe Flash</i>	52
4.1.2	Pembuatan Halaman <i>Loading</i>	53
4.1.3	Pembuatan <i>Opening Story</i>	56
4.1.4	Pembuatan <i>Main Menu</i>	59
4.1.5	Pembuatan <i>Level 1</i>	63
4.1.6	Pembuatan <i>Game Clear</i>	83
4.1.7	Pembuatan <i>Level 2</i>	85
4.1.8	Pembuatan <i>Level 3</i>	88
4.1.9	Pembuatan <i>Map Complete</i>	94
4.1.10	Pembuatan <i>Ending Story</i>	96

4.1.11 Pembuatan <i>Input Score</i>	98
4.1.12 Pembuatan Halaman <i>High Score</i>	101
4.1.13 Pembuatan Halaman <i>Help</i>	102
4.1.14 Pembuatan Halaman <i>Game Over</i>	103
4.1.15 Pembuatan <i>File Executable (.exe)</i>	105
4.2 Pemeliharaan <i>Game</i>	106
4.2.1 <i>Hardware</i> (Perangkat Keras).....	106
4.2.2 <i>Software</i> (Perangkat Lunak).....	106
BAB V PENUTUP	108
5.1 Kesimpulan.....	108
5.2 Saran.....	109
DAFTAR PUSTAKA	xix



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Tabel <i>Storyboard</i>	37
Tabel 3.2	Tabel Simbol.	44
Tabel 3.3	Tabel <i>Design</i> karakter dam elemen lain.....	45
Tabel 4.1	Tabel <i>Button Main Menu</i>	60
Tabel 4.2	Tabel <i>Script Main Menu</i>	61
Tabel 4.3	Tabel Properti dan Karakter <i>Level 1</i>	71
Tabel 4.4	Tabel Gerakan Karakter <i>Missy</i>	77
Tabel 4.5	Tabel Properti dan Karakter <i>Level 2</i>	86
Tabel 4.6	Tabel Properti dan Karakter <i>Level 3</i>	89
Tabel 4.7	Tabel Gerakan Pemburu.....	92



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Halaman awal <i>Adobe Flash CS 6</i>	29
Gambar 2.2	<i>User Interface Adobe Flash CS 6</i>	30
Gambar 2.3	Tampilan Tabulasi Dokumen <i>Adobe Flash CS 6</i>	30
Gambar 2.4	Tampilan <i>Menu Bar Adobe Flash CS 6</i>	30
Gambar 2.5	Tampilan <i>Workspace Adobe Flash CS 6</i>	31
Gambar 2.6	Tampilan <i>Stage Adobe Flash CS 6</i>	31
Gambar 2.7	Tampilan <i>Timeline Adobe Flash CS 6</i>	31
Gambar 2.8	Tampilan <i>Panel Properties Adobe Flash CS 6</i>	32
Gambar 2.9	Tampilan <i>Panel Library Adobe Flash CS 6</i>	33
Gambar 2.10	Tampilan <i>Panel Tools Adobe Flash CS 6</i>	33
Gambar 2.11	Tampilan <i>ActionScript Adobe Flash CS 6</i>	34
Gambar 3.1	Rancangan <i>Flowchart Game Missy Alive</i>	43
Gambar 3.2	Rancangan Halaman <i>Prolog</i>	47
Gambar 3.3	Rancangan Halaman <i>Menu Game</i>	48
Gambar 3.4	Rancangan Halaman <i>How to Play</i>	48
Gambar 3.5	Rancangan Halaman <i>Game Clear</i>	49
Gambar 3.6	Rancangan Halaman <i>Game Over</i>	49
Gambar 3.7	Rancangan Halaman <i>Level Complete</i>	50
Gambar 3.8	Rancangan Halaman <i>Highscore</i>	50
Gambar 4.1	<i>Edit Properties Adobe Flash CS 6</i>	53
Gambar 4.2	<i>Layer Timeline</i>	53
Gambar 4.3	<i>Bar Loading</i>	54
Gambar 4.4	Animasi <i>Loading</i>	55
Gambar 4.5	Halaman <i>Loading</i>	56
Gambar 4.6	<i>Movie Clip Prolog</i>	57
Gambar 4.7	<i>Click Anywhere to Skip</i>	58
Gambar 4.8	Halaman <i>Opening</i>	59
Gambar 4.9	<i>Button Play</i>	60
Gambar 4.10	<i>Main Menu</i>	63

Gambar 4.11	<i>Background Level 1</i>	64
Gambar 4.12	<i>Mapzoom</i>	67
Gambar 4.13	Gerakan Semut.....	68
Gambar 4.14	Rintangan.....	69
Gambar 4.15	<i>Properties Text Box</i>	72
Gambar 4.16	Animasi <i>Bar Darah</i>	73
Gambar 4.17	Pause.....	77
Gambar 4.18	Animasi <i>Missy Berjalan</i>	79
Gambar 4.19	Animasi <i>Missy Melompat</i>	79
Gambar 4.20	Animasi <i>Missy Menyerang</i>	80
Gambar 4.21	Animasi <i>Missy Terkena Serangan</i>	80
Gambar 4.22	<i>Level 1</i>	83
Gambar 4.23	<i>Next Level</i>	84
Gambar 4.24	<i>Background Level 2</i>	85
Gambar 4.25	<i>Level 2</i>	88
Gambar 4.26	<i>Background Level 3</i>	89
Gambar 4.27	Animasi Pemburu.....	91
Gambar 4.28	Animasi Pemburu Mati.....	92
Gambar 4.29	<i>Level 3</i>	94
Gambar 4.30	Animasi <i>Map Complete</i>	95
Gambar 4.31	<i>Map Complete</i>	96
Gambar 4.32	<i>Ending Story</i>	97
Gambar 4.33	Tampilan <i>Ending Story</i>	98
Gambar 4.34	Tampilan <i>Properties Input Text Box Nama</i>	99
Gambar 4.35	Tampilan <i>Properties Input Text Box Score</i>	99
Gambar 4.36	Tampilan <i>Input Score</i>	100
Gambar 4.37	Tampilan <i>High Score</i>	102
Gambar 4.38	Tampilan Halaman <i>Help</i>	103
Gambar 4.39	Tampilan <i>Game Over</i>	104
Gambar 4.40	<i>Publish Setting</i>	105

INTISARI

Perkembangan dunia teknologi saat ini sangatlah pesat. Seiring pesatnya perkembangan dunia teknologi tersebut banyak orang di bidang IT yang bersaing untuk menciptakan teknologi baru. Salah satunya membuat aplikasi yang banyak diminati orang yaitu *game*. Banyaknya *game* moderen yang bermunculan saat ini telah menggeser *game* konvensional yang dimainkan dengan mesin *video arcade*.

Di Indonesia sendiri, perkembangan teknologi *game* semakin berkembang dan meningkat. Sehingga penulis memiliki keinginan untuk membuat *game* sendiri. Terciptalah sebuah ide untuk membuat aplikasi *game* 2D *Missy Alive*. Dalam pembuatan *game* *Missy Alive* ini penulis menggunakan software seperti *Adobe Flash CS 3*, *Adobe Photoshop CS 3*, *Corel Draw X4*, dan *Adobe Audition*. Penulis juga memanfaatkan *actionscript* untuk mengatur objek – objek dalam *game* 2D ini agar terlihat menarik untuk dimainkan.

Pembuatan *game* ini dapat dijadikan sebagai media hiburan untuk mengisi waktu luang bagi sebagian orang yang sedang suntuk. Selain hiburan *game* ini juga bisa dijadikan media untuk melatih ketangkasan dan kecakapan, seperti menghindari musuh atau menyelesaikan masalah di dalamnya. *Game* ini dilengkapi dengan tampilan yang unik, *map* yang beragam, aneka warna yang cerah, *game play* yang tidak sulit sehingga bisa dimainkan siapa saja.

Kata Kunci : *Game, Missy Alive, Adobe Flash, ActionScript*

ABSTRACT

The development of technology nowadays is very rapid. With the rapid development of these technologies many people in the IT speciality are competing to create new technologies. An example is create an interesting application specifically game. Many modern games that popping up at this time has replace the conventional games that are played with a video arcade machines.

In Indonesia, the development of games are growing up. So the author has a desire to creates her own game. She found an idea to create 2D game application “Missy Alive”. In development process of “Missy Alive” author using software such Adobe Flash CS 3, Adobe Photoshop CS 3, Corel Draw X4, dan Adobe Audition. The author also utilizes actionscript to arranging objects in this 2D game so the game’s interface looks interesting to play.

This game can be used as an entertainment media to spend spare time for some people who are bored. Besides entertainment and can be used to train ability and agility, such as avoiding enemies or solve problems in it. This game comes with an unique appearance, various map, colorfull, simple gameplay, so everyone can play it easily.

Keyword : *Game, Missy Alive, Adobe Flash, ActionScript*

