

PEMBUATAN GAME “MEGA SLUG” MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada jenjang Diploma III jurusan Teknik Informatika



disusun oleh:

Novendra Surya Kurniadi

12.01.3147

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

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN GAME “MEGA SLUG” MENGGUNAKAN

CONSTRUCT 2

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Novendra Surya Kurniadi

12.01.3147

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 28 September 2015

Dosen Pembimbing,



Bayu Setiaji, M.Kom

NIK. 190302216

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN GAME “MEGA SLUG” MENGGUNAKAN
CONSTRUCT 2**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Novendra Surya Kurniadi **12.01.3147**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 November 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Dhani Ariatmanto, M.Kom.
NIK. 190302197

Tonny Hidayat, M.Kom.
NIK. 190302182

Tanda Tangan

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 23 November 2015

KETUA STM IK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam Tugas Akhir 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 24 Agustus 2015

Novendra Surya Kurniadi

NIM. 12.01.31247

MOTTO

1. Jadilah orang yang berguna bagi orang lain.
2. Tinggalkan gengsimu dan buat hidupmu lebih berarti.
3. Semua yang ada di dunia ini tak ada yang abadi, jadi manfaatkan kesempatan yang ada sebelum kamu menyesalinya.
4. Tuhan tidak memberikan cobaan melebihi kemampuan umatnya.
5. Perjalanan panjang dimulai dari saat ini, sikap dan relasi menjadi yang utama.
6. Hidup ini hanya sebentar, jangan gunakan hanya untuk memikirkan duniawi dan melakukan hal yang tak berguna.
7. Jangan lihat masa lampau dengan penyesalan, jangan pula lihat masa depan dengan ketakutan; tapi lihatlah sekitar anda dengan penuh kesadaran.

PERSEMBAHAN

Sebagai ucapan syukur dan terimakasih atas selesainya Tugas akhir ini saya persembahkan kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya serta memberikan kemudahan kepada saya dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Bapak dan Ibu, yang telah memberikan kasih sayang serta doa dan mengajarkan arti kehidupan yang sebenarnya.
3. Saudara-saudara dan keluarga besar yang telah memberikan dukungan dan doa sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan sesuai dengan keinginan.
4. Terimakasih yang tak terhingga seluruh dosen AMIKOM, terutama dosen pembimbing saya Bapak Bayu Setiaji, M.Kom yang tak pernah lelah dan sabar memberikan ilmu dan bimbingannya.
5. Terimakasih kepada teman-teman yang telah datang dan memberikan semangat saat Ujian Pendadaran.
6. Teman-teman 12 D3 TI-03 yang telah memberi semangat, kenangan indah, canda tawa, suka duka saat masih di bangku kuliah dan saya mendapatkan banyak sahabat.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Kuasa atas segala limpahan rahmat, inayah, taufik dan hinayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir tentang Pembuatan *Game Platformer Adventure “Mega Slug”* ini dengan baik meskipun banyak kekurangan di dalamnya.

Kami sangat berharap makalah ini dapat berguna dalam rangka menambah wawasan serta pengetahuan kita mengenai *game Platformer Adventure*. Kami juga menyadari sepenuhnya bahwa di dalam makalah ini terdapat kekurangan dan jauh dari kata sempurna . Oleh sebab itu, kami berharap adanya kritik, saran dan usulan demi perbaikan makalah yang telah kami buat di masa yang akan datang, mengingat tidak ada sesuatu yang sempurna tanpa saran yang membangun.

Semoga tugas akhir sini dapat dipahami bagi siapapun yang membacanya. Sekiranya laporan yang telah disusun ini dapat berguna bagi kami sendiri maupun orang yang membacanya. Sebelumnya kami mohon maaf apabila terdapat kesalahan kata-kata yang kurang berkenan dan kami memohon kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa depan.

Yogyakarta, 23 November 2015

Penyusun

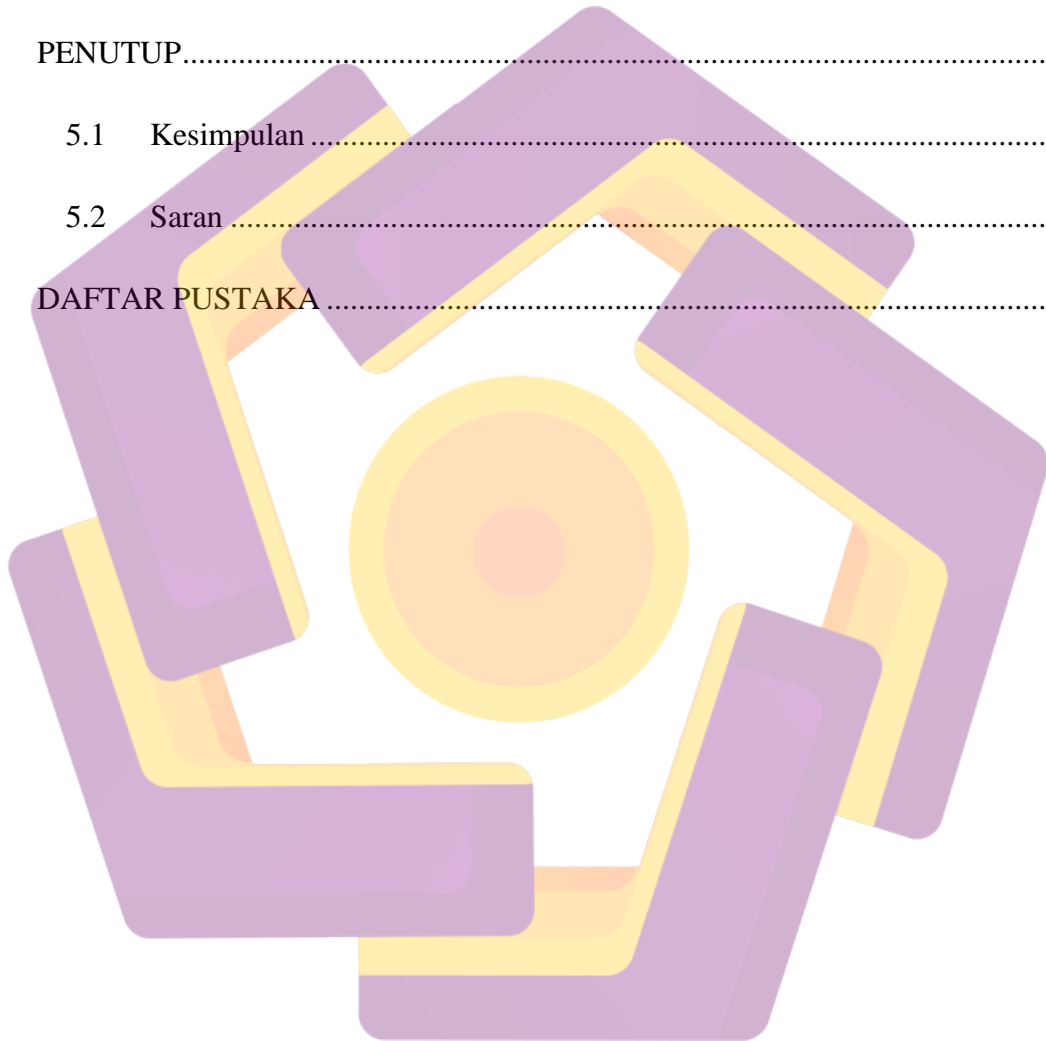
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO HIDUP	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metodologi Penelitian.....	5

1.7	Sistematika Penulisan	5
BAB II.....		7
LANDASAN TEORI.....		7
2.1	Konsep Dasar Game	7
2.1.1	Pengertian Game	7
2.1.2	Jenis Game	8
2.1.3	Sejarah Game	11
2.1.4	Komponen-komponen Game	15
2.2	Tahapan Membuat Game [5]	16
2.3	Game Rating	19
2.4	Perangkat Lunak yang Digunakan	23
2.4.1	Construct 2.....	23
2.4.2	Inkscape.....	26
BAB III		31
PERANCANGAN		31
3.1	Gambaran Umum Game	31
3.2	Kebutuhan Sistem	31
3.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware).....	31
3.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	32
3.2.3	Kebutuhan Sumber Daya Manusia (Brainware)	32
3.2.4	Perancangan Game	33

3.3	Gameplay	34
3.3.1	Spesifikasi Game.....	34
3.3.2	Alur Game	35
3.3.3	Kontrol Permainan	36
3.3.4	Grafis.....	39
3.3.5	Sound.....	40
3.4	Rancangan Game	42
3.4.1	Rancangan Interface.....	42
3.4.2	Rancangan Karakter dan Aksesoris Game	46
3.4.3	Rancangan Stage Game.....	48
3.4.4	Rancangan Musuh	49
BAB IV	50
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	50
4.1	Implementasi Game	50
4.2	Pembuatan Asset Game	50
4.3	Pembuatan Game	54
4.3.1	Memasukkan file ke dalam Construct 2.....	55
4.3.2	Memasukkan Audio	56
4.3.3	Perancangan <i>Events</i>	56
4.4	Pembuatan file (.exe)	60
4.5	Pengujian.....	62

4.5.1	Panduan Penggunaan Game Mega Slug.....	62
4.5.2	Pengujian Fungsional	63
4.6	Publish.....	67
BAB V.....		69
PENUTUP.....		69
5.1	Kesimpulan	69
5.2	Saran	70
DAFTAR PUSTAKA		71



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Game Metal Slug.....	17
Gambar 2.2 Game RainBow Story Online.....	18
Gambar 2.3 Logo Childhood ESRB.....	20
Gambar 2.4 Logo Everyone ESRB.....	20
Gambar 2.5 Logo Teen ESRB.....	21
Gambar 2.6 Logo Mature ESRB.....	21
Gambar 2.7 Logo Aduldy Only ESRB.....	22
Gambar 2.8 Logo Rating Pending ESRB.....	22
Gambar 2.9 Tampilan awal Construct 2.....	23
Gambar 2.10 Tampilan Awal Inkscape.....	27
Gambar 3.1 Menu Tab Export pada Inkscape.....	39
Gambar 3.2 Gambar Konsep Title Screen.....	42
Gambar 3.3 Konsep Main Menu.....	43
Gambar 3.4 Tampilan Menu Cara Main.....	44
Gambar 3.5 Tampilan Menu Pengaturan.....	44
Gambar 3.6 Tampilan Pop Up Best Combo.....	45
Gambar 3.7 Tampilan Menu Tentang Game.....	45
Gambar 3.8 Tampilan Pop Up Keluar.....	46
Gambar 3.9 Konsep Karakter Marco.....	47
Gambar 3.10 Konsep Background Stage 1.....	48

Gambar 3.11 Konsep Background Stage 2	49
Gambar 3.12 Konsep Karakter Musuh.....	49
Gambar 4.1 Tampilan awal.....	51
Gambar 4.2 Tampilan Main Menu Utama	51
Gambar 4.3 Tampilan Pop Up Menu Cara Main	52
Gambar 4.4 Tampilan Pop Up Menu Pengaturan.....	52
Gambar 4.5 Tampilan Pop Up Menu Tentang Game	52
Gambar 4.6 Pop Up Menu Keluar.....	53
Gambar 4.7 Tamsasan awal Stage 1	53
Gambar 4.8 Tampilan awal Stage 2	53
Gambar 4.9 Tampilan awal Construct 2	54
Gambar 4.10 Mengubah ukuran layar Layout	54
Gambar 4.11 Mengatur ukuran pada Windows	55
Gambar 4.12 Memasukan File Objek	55
Gambar 4.13 Memasukkan Audio	56
Gambar 4.14 Event Sheet pada Layout IntroMainMenu	57
Gambar 4.15 Event Sheet pada Layout Main Menu	57
Gambar 4.16 Event Sheet pada Stage 1	58
Gambar 4.17 Event Sheet pada Stage Boss 1	58
Gambar 4.18 Event Sheet pada Stage 2	59
Gambar 4.19 Event Sheet pada Stage Boss 2	59

Gambar 4.20 Event Sheet untuk Scoring 60

Gambar 4.21 Proses pembuatan File .exe 61

Gambar 4.22 Tampilan Google Form 67

Gambar 4.23 Tampilan Game Scirra Arcade 68



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Sound Effect.....	41
Tabel 4.1 Pengujian Fungsional.....	63



INTISARI

Salah satu bentuk hiburan yang tidak asing lagi dan memang banyak diminati dalam kehidupan kita adalah game. *Game* merupakan aplikasi yang tidak asing lagi bagi masyarakat dari segala lapisan.

Mega Slug merupakan *game* bergenre *Platformer Adventure* di mana pemain melewati rintangan, menyelesaikan misi di setiap *stagenya* dan dengan misi utama menemukan *Maiko*. *Game* ini di rancang menggunakan software *Construct 2* karena *software* tersebut memiliki beberapa *tool* yang dikhususkan untuk merancang *game*.

Tujuan *game* ini dirancang selain sebagai sarana hiburan yaitu juga untuk melatih reflek dari serangan dan juga mengingatkan pemain agar menyelesaikan tugas dengan tuntas. Selain itu *game* ini juga untuk mengenalkan *game* bergenre *Platformer Adventure* ke Indonesia.

Kata Kunci : *Game, Mega Slug, Platformer, Adventure, Pemain, Musuh.*

ABSTRACT

One form of entertainment that is familiar and it is much in demand in our life is a game. Game is an application that is not familiar to the people of all walks of life.

Mega Slug is a game Platformer Adventure in which players shot at the enemy, complete the quest missions over all stage and with main mission finding Maiko. This game we have designed using software Construct 2 because the software has some tools are devoted to designing games.

This game is designed purpose other than as a means of entertainment is also to train the players reflexes in dodging attack by enemies and remind to player for completing task with thorough. Besides this game is also to introduce game genre Platformer Adventure to Indonesia.

Keyword: *Game, Mega Slug, Platformer, Adventure, Player, Enemy.*