

**ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME 2D PERJUANGAN KUCING
BERGENRE *ADVENTURE STRATEGY* BERPLATFORM PC**

SKRIPSI



disusun oleh

Yudhit Putra Pratama

11.11.5228

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

**ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME 2D PERJUANGAN KUCING
BERGENRE *ADVENTURE STRATEGY* BERPLATFORM PC**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Yudhit Putra Pratama

11.11.5228

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

***ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME 2D PERJUANGAN KUCING
BERGENRE ADVENTURE STRATEGY BERPLATFORM PC***

yang disusun oleh

Yudhit Putra Pratama

11.11.5228

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 2 November 2014

Dosen Pembimbing,



Dhani Ariatmanto M.Kom

NIK. 190302197

PENGESAHAN

SKRIPSI

ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME 2D PERJUANGAN KUCING BERGENRE ADVENTURE STRATEG BERPLATFORM PC

yang disusun oleh
Yudhit Putra Pratama
11.11.5228

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 November 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Dhani Ariatmanto, M.Kom

NIK. 190302197

Mei P.Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

Tonny Hidayat, M.Kom

NIK. 190302182



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 30 November 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.

NIK. 190302001



PERYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI) dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain kecuali 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, 30 November 2015

Meterai

Rp. 6.000

Yudhit Putra Pratama

11.11.5228

Motto

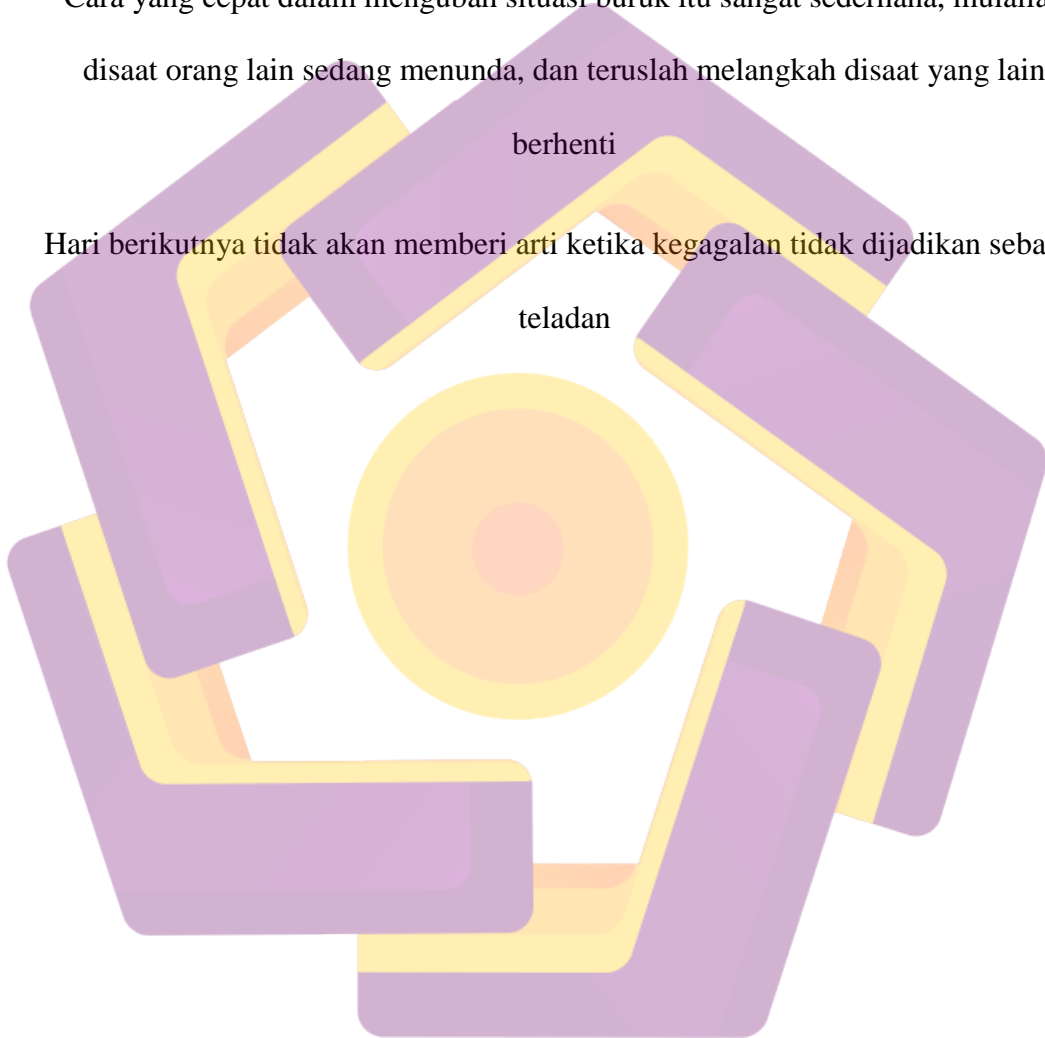
Lebih baik merasakan sulitnya pendidikan sekarang dari pada pahitnya kebodohan
kelak

Cara yang cepat dalam mengubah situasi buruk itu sangat sederhana, mulailah
disaat orang lain sedang menunda, dan teruslah melangkah disaat yang lain

berhenti

Hari berikutnya tidak akan memberi arti ketika kegagalan tidak dijadikan sebagai

teladan



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puji syukur kehadirat Allah SWT yang selalu melimpahkan segala rahmat dan nikmat yang tak terhingga kepada hambanya, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Karya sederhana ini saya persembahkan untuk:

1. Orang tua tercinta, yang telah mendukung dan memberi motivasi dalam segala hal serta memberikan kasih sayang yang teramat besar yang tak mungkin bisa saya balas dengan apapun. Terima kasih. Semoga Allah senantiasa menguatkan saya untuk selalu berbakti dan membahagiakan mereka.
2. Dosen-dosen Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta, kemudian kepada Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom terima kasih untuk semua ilmu dan saran yang telah diberikan selama bimbingan.
3. Terima kasih kepada teman-teman kontrakan Gilang Dwi Saputra, Jedy Setiawan, M Thoriq Irfansyah, yang selalu memberikan support dan mengingatkan untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Terima kasih kepada teman-teman seperjuangan Dyas Candra S.H, Chrystian Yudhystira, Garna Nur, Titis Wisnu Wardhani, Susanto.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamualaikum Wr. Wb.

Alhamdulillahirabbil'alamiin, Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang diinginkan penulis. Tidak lupa sholawat serta salam penulis haturkan pada junjungan umat yaitu Nabi Muhammad SAW, yang telah menyebarkan agama Islam sehingga penulis dan seluruh umat Islam dapat merasakan indahnya Islam.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah S.W.T yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya.
2. Orang Tua tercinta yang sangat banyak memberikan bantuan moril, material, arahan dan selalu mendoakan keberhasilan dan keselamatan selama menempuh pendidikan.
3. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.

4. Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah sabar membimbing dan banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama proses perkuliahan.
6. Teman-teman penulis selama mengikuti proses perkuliahan khususnya kelas 11-S1-TI-09.
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebut satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.

Dalam pelaksanaan dan pembuatan skripsi ini saya menyadari bahwa masih banyak kekurangan-kekurangan baik yang disadari maupun yang tidak disadari, oleh karena itu saya sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun serta masukan dari para pembaca.

Semoga skripsi ini memberikan manfaat bagi pembaca maupun bagi kepastakaan ilmu baik pada Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta maupun bagi dunia ilmu pengetahuan Teknologi Informasi.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 30 November 2015

Yudhit Putra Pratama

NIM: 11.11.5228

DAFTAR ISI

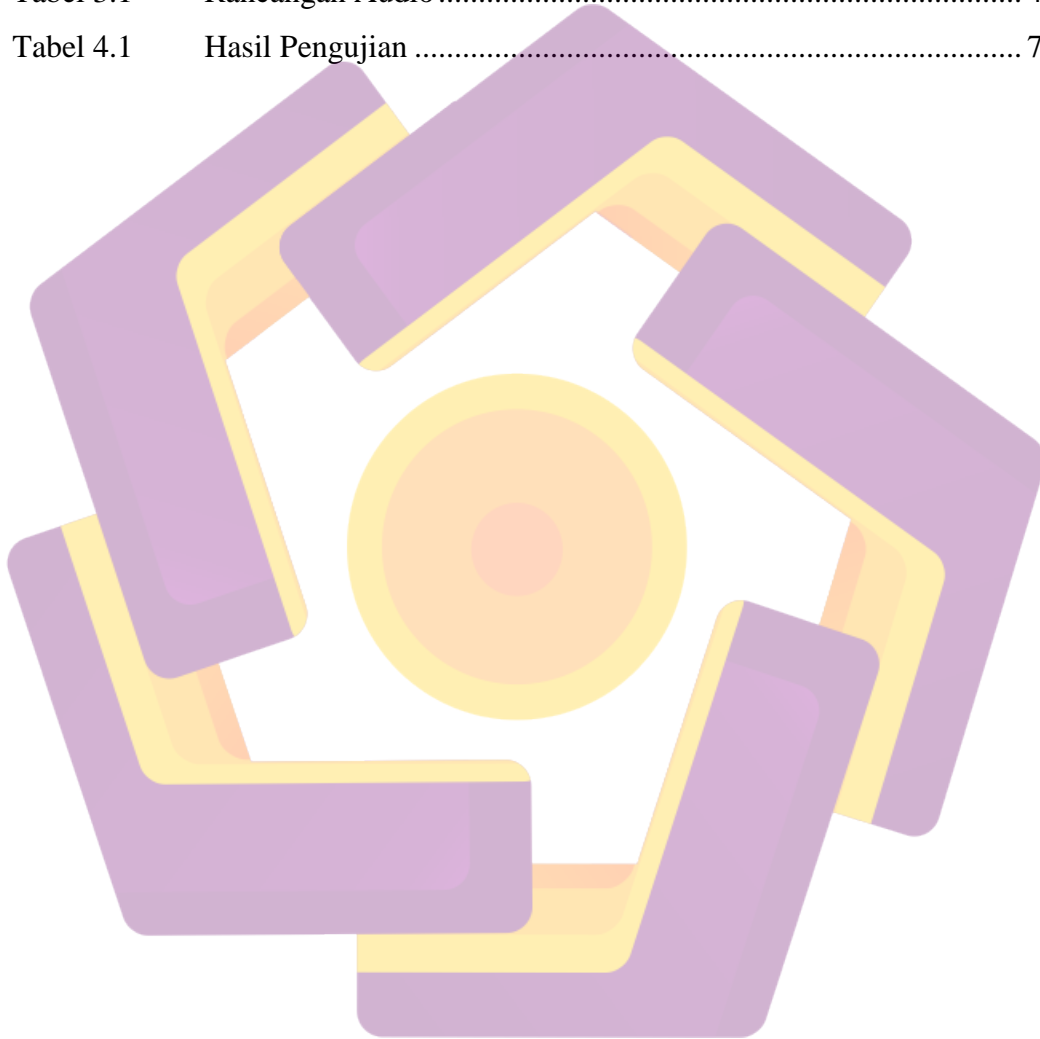
JUDUL.....	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.5.2 Metode Analisis	4

1.5.3	Metode Perancangan	4
1.5.4	Metode Pengembangan	5
1.5.5	Metode Testing.....	5
1.6	Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI		8
2.1	TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.2	Konsep Dasar Game.....	9
2.2.1	Pengertian Game	9
2.2.2	Sejarah Game	10
2.2.3	Elemen Dasar Game.....	11
2.2.4	Jenis-jenis Game	12
2.2.5	Elemen-elemen dalam game	16
2.2.6	Metode Analisis Yang Digunakan	17
2.2.7	Tahap-tahap Perancangan Game.....	18
2.2.8	Tahap-tahap Pengembangan Game.....	22
2.2.9	Tahap Testing.....	29
2.3	Bahasa Pemrograman	30
2.3.1	Action Script	30
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		32
3.1	Alat Gambaran Umum Game.....	32
3.2	Pre-production	32
3.2.1	Tinjauan Umum	32

3.2.2	Perancangan Game.....	36
3.2.3	Rancangan Antar Muka.....	39
3.2.4	Gameplay	43
3.2.5	Sound	45
3.2.6	Struktur Navigasi	46
3.2.7	Flowchart	47
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		54
4.1	Production	54
4.1.1	Implementasi Pembahasan <i>Interface</i>	54
4.1.2	Implementasi Pembahasan Gameplay Permainan	64
4.1.3	Pengujian.....	72
4.2	Milestone	75
4.2.1	Menggunakan Sistem.....	75
4.2.2	Uji Coba Device.....	75
4.3	Post-production	79
4.3.1	Proses upload ke 4shared	79
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		83
5.1	KESIMPULAN	83
5.2	Saran.....	84

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Simbol Flowchart Program	21
Tabel 3.1	Rancangan Audio	46
Tabel 4.1	Hasil Pengujian	74



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	elemen-elemen game.....	11
Gambar 2.2	Tera Online.....	13
Gambar 2.3	Diner Dash	13
Gambar 2.4	Need For Speed.....	14
Gambar 2.5	Naruto.....	14
Gambar 2.6	Rayman Legend	15
Gambar 2.7	Time Crisis.....	15
Gambar 2.8	Jeu Kakuro	16
Gambar 2.9	Abduction World.....	16
Gambar 2.10	Lembar Kerja <i>ActionScript</i>	31
Gambar 3.1	Karakter Utama	37
Gambar 3.2	Karakter kedua	38
Gambar 3.3	Karakter Musuh 1.....	38
Gambar 3.4	Karakter Musuh 2.....	39
Gambar 3.5	Karakter Musuh 3.....	39
Gambar 3.6	Tampilan Menu	40
Gambar 3.7	Tampilan Pemilihan Game.....	40
Gambar 3.8	Tampilan Help.....	41
Gambar 3.9	Tampilan Menang	41
Gambar 3.10	Tampilan <i>Game Over</i>	41
Gambar 3.11	Tampilan <i>Play Game</i>	42
Gambar 3.12	Tampilan Coin.....	42
Gambar 3.13	Tampilan Nyawa	43
Gambar 3.14	Tampilan Box.....	43
Gambar 3.15	Menu Navigasi Permainan	47
Gambar 3.16	Flowchart Game Single Player level 1	48
Gambar 3.17	Flowchart Game Single Player level 2.....	49

Gambar 3.18	Flowchart Game Single Player level 3.....	50
Gambar 3.19	Flowchart Game Multi Player level 1	51
Gambar 3.20	Flowchart Game Multi Player level 2	52
Gambar 3.21	Flowchart Game Multi Player level 3	53
Gambar 4.1	Tampilan Interface Menu Utama	54
Gambar 4.2	Tampilan Interface Pilihan Jumlah Player	55
Gambar 4.3	Tampilan Interface Pilihan Level.....	56
Gambar 4.4	Interface Help.....	58
Gambar 4.5	Tampilan Interface Permainan	59
Gambar 4.6	Tampilan Interface Menang	60
Gambar 4.7	Tampilan Interface Menang Game.....	61
Gambar 4.8	Tampilan Game Pause.....	62
Gambar 4.9	Tampilan Game Over.....	63
Gambar 4.10	Tampilan Gerakan Dalam Game Perjuangan Kucing.....	64
Gambar 4.11	Tampilan Musuh	66
Gambar 4.12	Tampilan Ledakan.....	68
Gambar 4.13	Tampilan HP pada permainan.....	70
Gambar 4.14	Uji coba pada laptop DELL (Menu Utama).....	76
Gambar 4.15	Uji coba pada laptop DELL (Play)	76
Gambar 4.16	Uji coba pada laptop DELL (Game Over)	77
Gambar 4.17	Uji coba pada laptop DELL(Menu Karakter)	77
Gambar 4.18	Uji coba pada laptop DELL (Bantuan)	78
Gambar 4.19	Uji coba pada laptop DELL (Level).....	78
Gambar 4.20	Tampilan upload game	79
Gambar 4.21	Tampilan pemilihan game yang akan di upload	80
Gambar 4.22	Tampilan upload game berlangsung	80
Gambar 4.23	Tampilan upload game berhasil	81
Gambar 4.24	Tampilan link game.....	81
Gambar 4.25	Tampilan user dapat mendownload game.....	82

INTISARI

Perkembangan industri tidak lepas kaitannya dengan informatika, berbagai macam industri memanfaatkan informatika sebagai salah satu penunjang perusahaan. Game merupakan salah satu industri besar di dunia saat ini, sudah banyak sekali jenis game mulai dari single player hingga multi multi player. Tidak hanya itu game sekarang bukan lagi berada pada pada sebuah console (PS) tetapi pada sebuah computer dan telfon genggam.

Teknologi game terus berkembang dengan tampilan grafis yang semakin bagus, dalam game tampilan 3 dimensi mendominasi game-game didunia, tetapi game 2 dimensi juga memiliki penggemar sendiri. Game adventure salah satu genre yang diminati dengan petualangan dimulai awal hingga akhir dengan banyak rintangan yang menghadang membuat game semakin menarik. Pada penelitian ini dibuat game bergenre adventure strategy, tokoh dalam game ini seekor kucing. Metode pengembangan game yang digunakan yaitu *Pre-production, Production, Milestone, Post-production*. *Software* yang digunakan yaitu *Game Maker Studio*.

Pada permainan ini terbagi menjadi *single player* dan *multy player* dengan masing-masing memiliki 3 *level* permainan, dan kucing harus melewati berbagai rintangan pada setiap levelnya untuk menyelesaikan misi menyelamatkan sang putri dan melanjutkan ke level selanjutnya. Dan diakhir misi pada setiap levelnya akan muncul sebuah score dan bintang.

Kata Kunci : *Game,Adventure, Game Maker Studio, single player*

ABSTRACT

Industrial development can not be separated to do with informatics, various industries utilizing informatics as one of the supporting companies. Game is one of the major industries in the world today, has many types of games ranging from single player to multi multi player. Not only that game now no longer be on a console (PS) but on a computer and mobile phones.

Gaming technology continues to evolve with a graphical display, the better, in game 3-dimensional view dominate games in the world, but the 2-dimensional games also have their own fans. One of the adventure game genre that resonate with the adventure begins start to finish with many obstacles that block makes the game more interesting. In this study made strategy adventure game genre, a character in the game is a cat. Game development method used is Pre-production, Production, Milestone, Post-production. Software used is Game Maker Studio.

On this game is divided into single player and multy player with each having 3 levels of the game, and the cat had to pass through various obstacles on each level to complete the mission to rescue the princess and proceed to the next level. And at the end of the mission at each level will appear a score and a star.

Keywords: Games, Adventure, Game Maker Studio, single player