

**PEMBUATAN GAME PETUALANGAN ARJUNA MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH CS3**

SKRIPSI



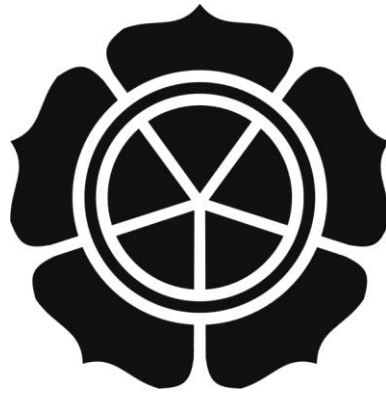
oleh
Yopi Arrasyid Mu'iz
13.22.1519

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

**PEMBUATAN GAME PETUALANGAN ARJUNA MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH CS3**

SKRIPSI

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



oleh

Yopi Arrasyid Mu'iz

13.22.1519

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN GAME PETUALANGAN ARJUNA
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yopi Arrasyid Mu'iz

13.22.1519

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 4 November 2014

Dosen Pembimbing


Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN GAME PETUALANGAN ARJUNA
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**YOPI ARRASYID MU'IZ
13.22.1519**

Telah Dipertahankan di Dewan Penguji
pada tanggal 23 Juni 2015
Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

**Hanif Al Fatta, M.Kom.
NIK.190302096**

**Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng.
NIK.190302187**

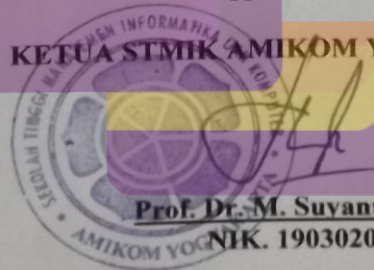
**Ali Mustopa, M.Kom.
NIK.190302192**

Tanda Tangan



Skripsi ini telah di tanda tangani sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 Juli 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOKAYAKARTA



**Prof. Dr. M. Suyanto, 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, 4 Juli 2015

Meterai
Rp. 6.000

Yopi Arrasyid Mu'iz
NIM. 13.22.1519

MOTTO

✚ **HARGAI PROSES UNTUK MENUJU SUKSES.
JAGALAH YANG KITA PUNYA JANGAN SAMPAI
MENYESAL DI KEMUDIAN HARI.**

✚ Wujudkan semua mimpi dan lakukanlah semua oleh hati dari hati, untuk kita semua.

✚ Orang terkuat bukan mereka yang selalu menang , melainkan mereka yang tetap tegar ketika mereka jatuh .

✚ Tetaplah kebawah untuk emosimu , tetaplah ke atas untuk semangatmu,

✚ Teman Sejati ialah teman yang selalu ada menyentuh tangan anda serta hati anda.

PERSEMBAHAN

Puji syukur kami panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan hidayahnya sehingga kami dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Tugas Akhir ini kami persembahkan untuk :

- ✚ Bapak dan Ibu Tercinta ,yang telah mendukung serta memotivasi kami baik secara moral ataupun materi,trimakasih bapak dan ibu.
- ✚ Kampus STMIK AMIKOM seluruh dosen dan karyawan yang telah membimbing dan memberikan arahan kepada kami untuk terselesaikannya tugas kami, terimakasih.
- ✚ Bapak Hanif Al Fatta selaku dosen pembimbing kami dalam pengerjaan tugas akhir ini.
- ✚ Kepada semua pihak yang terkait dalam proses penyusunan tugas akhir yang tidak dapat disebutkan satu persatu,TERIMA KASIH.

KATA PENGANTAR

Assalamu'aliakuamWr.Wb.

Puji dan syukur senantiasa penyusun panjatkan kepada Allah SWT. Yang telah memberikan begitu banyak rahmat, karunia, petunjuk, sehingga penyusunan dapat menyelesaikan laporan skripsi ini dengan baik walaupun disadari masih banyak sekalikekurangan yang tidak lepas karena keterbatasan penyusunan.

Adapun laporan skripsi ini dibuat memenuhi syarat guna memperoleh gelar kesarjanaan Strata satu (S1) Jurusan Sistem Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta. Dalam penulisan skripsi ini tidak lepas dari hambatan dan kesulitan, namun berkat bimbingan, bantuan, nasehat, dan saran serta kerjasama yang akhirnya dapat diatasi dengan baik. Penulisan menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan sehingga penulis membutuhkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk kemajuan pendidikan di masa yang akan datang. Dalam penyusunan laporan skripsi ini penyusun menyampaikan rasa hormat dan trima kasih kepada:

1. Bapak Hanif Al Fatta, M.kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan, motivasi selama proses penyusunan laporan skripsi ini hingga selesai.
2. Bapak Prof.Dr.M Suyanto.MM.Ph.D selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.

3. Bapak Bambang Sudaryatno, Drs, MM Selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Tim penguji, Segenap dosen dan karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan dan dukungan moral.
5. Serta semua pihak yang telah membentuk dalam penyelesaian penyusunan laporan skripsi ini. Penulis berharap semoga segala bantuan yang telah diberikan ,sebagaiamal ibadah diridhoi Allah SWT. Penyusun menyadari sepenuhnya bahwa laporan skripsi ini masih sangat jauh dari kesempurnaan yang tidak lepas dari keterbatasan pengetahuan penyusun. Dalam hal ini, penyusun juga memohon maaf kepada semua pihak jika dalam penyusunan laporan skripsi ini terdapat kesalahan atau hal-hal yang kurang berkenan. Akhirnya hanya dengan do'a dan memohon ridho Allah SWT penulis berharap laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amin

Wassalamu'allaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 22 Mei 2015

Penulis

DAFTAR ISI

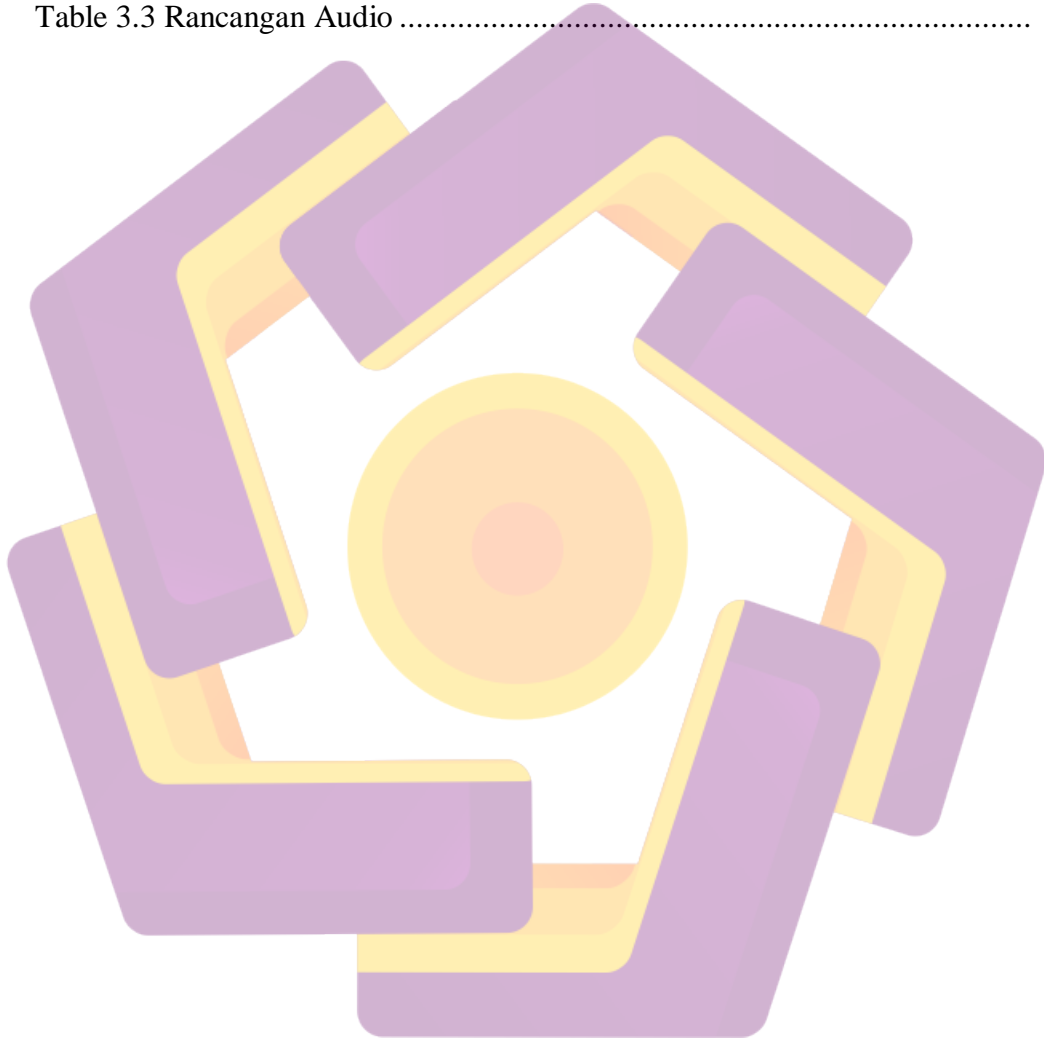
JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian	5
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 TinjauanPustaka	8
2.1.1 Pengertian Game	9
2.1.2 Sejarah Perkembangan Game	10
2.1.3 Jenis-jenis (Genre) <i>game</i>	13
2.1.4 Game Berdasarkan Jenis Platfrom	15
2.2 Elemen Game	15
2.2.1 Pengertian Multimedia	16
2.2.2 Komponen Multimedia	16

2.2.3 Kelebihan Multimedia	18
2.2.4 Struktur Informasi Multimedia	19
2.2.5 Langkah Pengembangan Sistem Multimedia	21
2.3 Pedoman Pembuatan Flowchart atau Siklus <i>game</i>	23
2.4 Pengenalan Perangkat Lunak yang digunakan.....	25
2.4.1 Adobe Flash CS3	26
2.4.1.1 <i>Actionscript</i> 2.0	27
2.4.2 Adobe Soundbouth CS3	28
2.4.3 Corel Draw X6	29
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	31
3.1 Analisis Sistem	31
3.1.1 Analisis Kebutuhan Sistem.....	31
3.1.1.1 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	31
3.1.1.2 Analisis Kebutuhan Nonfungsional.....	32
3.2 Analisis <i>Game</i>	33
3.2.1 Analisis Kekuatan (Streght)	34
3.2.2 Analisis Kelemahan (Weaknes)	34
3.2.3 Analisis Peluang (Opportunity)	35
3.2.4 Analisis Ancaman (Threath)	34
3.3 Analis Kelayakan Sistem	35
3.3.1 Analisis kelayakan Teknologi	35
3.3.2 Analisis Kelayakan Oprasional	35
3.4 Perancangan Sistem	36
3.4.1 Konsep <i>Game</i>	36
3.4.2 Desain <i>Game</i>	36
3.4.3 Flowchart	37
3.4.4 Tampilan Antar Muka.....	38
3.4.5 Matrial Collecting	43
3.4.6 Rancangan Audio	44
3.4.7 Rules /Aturan dalam Permainan.....	45

BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	46
4.1	Implementasi Sistem.....	46
4.1.1	Persiapan Aset-Aset.....	47
4.1.2	Membuat Gambar	48
4.1.3	Pembuatan Animasi	49
4.1.4	Import Image	49
4.2	Pembahasan.....	51
4.2.1	Actionsript Pada Masing-masing Tombol	51
4.2.2	Actionscript Pada Permainan	52
4.3	Mengetes Sistem	54
4.3.1	Pengetesan Unit	54
4.3.2	Pengetesan Sistem	56
4.4	Manual Program	57
4.5.1	Tampilan Intro	57
4.5.2	Tampilan Menu Utama	58
4.5.3	Tampilan Loading	58
4.5.4	Tampilan Menu Option Permainan	58
4.5.5	Tampilan Skor	59
4.5.6	Tampilan Help	59
4.5.7	Tampilan Maukan Nama	60
4.5.8	Tampilan Menu Exit	61
4.5.9	Tampilan Menu about	61
4.5.10	Tampilan Menu Permainan	62
4.6	Pemeliharaan Sistem	62
BAB V	PENUTUP	64
5.1	Kesimpulan.....	64
5.2	Saran	64
DAFTAR PUSTAKA		65

DAFTAR TABEL

Tabel 2.2 Simbol <i>Flowchart</i>	31
Tabel 3.1 Tabel Analisis Swot pada game Contra	43
Table 3.2 Rancangan Karakter	55
Table 3.3 Rancangan Audio	57



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Magnavox Odyssey100.....	13
Gambar 2.2 FAMICOM.....	14
Gambar 2.3 SONY PLASTATION	16
Gambar 2.4 Komponen Multimedia	22
Gambar 2.5 Struktur linier	23
Gambar 2.6 Struktur Hirarki	24
Gambar 2.7 Struktur Menu.....	25
Gambar 2.8 Struktur Jaringan.....	26
Gambar 2.9 Siklus pengembangan aplikasi sistem multimedia oleh Raymond Mc load.....	27
Gambar 2.10 Tampilan awal Adobe flash CS3	32
Gambar 2.11 Jendela Adobe Flash CS3.....	33
Gambar 2.12 Adobe Soundouth	35
Gambar 2.13 Corel Darw jendela utama.....	36
Gambar 3.1 Flowchart Menu Petualangan Arjuna.....	48
Gambar 3.2 Flowchart Permainan Petualangan Arjuna.....	49
Gambar 3.3 Tampilan intro	50
Gambar 3.4 Tampilan Main Menu	51
Gambar 3.5 Tampilan About.....	51
Gambar 3.6 Tampilan Help	51
Gambar 3.7 Tampilan Menu Option.....	51
Gambar 3.8 Tampilan Menang.....	52
Gambar 3.9 Tampilan Kalah	53
Gambar 3.10 Tampilan Menu Pause.....	53
Gambar 3.11 Tampilan Play Game.....	54
Gambar 3.12 Tampilan Menu score	56
Gambar 4.1 Bagan Produksi Dan Cara Membuat Game	60
Gambar 4.2 Karakter Arjuna	61
Gambar 4.3 karakter Landak	61

Gambar 4.4 Karakter ular.....	62
Gambar 4.5 Membuat Animasi kotak.....	63
Gambar 4.6 Import gambar	63
Gambar 4.7 Membuat Tombol	64
Gambar 4.8 Pada Tampilan Menu	65
Gambar 4.9 Tampilan permainan.....	67
Gambar 4.10 Tampilan Intro	70
Gambar 4.11 Tampilan Menu Utama	71
Gambar4.12 Tampilan Game PetualanganArjuna.....	71
Gambar4.13 Tampilanhalaman Intro	73
Gambar 4.14 Menu Utama	73
Gambar 4.15 Halaman loading game Petualangan Arjuna	74
Gambar 4.16 Halaman menu Petualangan Arjuna	74
Gambar 4.17 Tampilan High Score	75
Gambar 4.18 Tampilan Help	75
Gambar 4.19 Tampilan masukan nama.....	76
Gambar 4.20 Tampilan menu keluar	76
Gambar 4.21 Tampilan Menu About	77
Gambar 4.22 Petualangan Arjuna Level 1	77
Gambar 4.23 Petualangan Arjuna Level 2	78
Gambar 4.24 Petualangan Arjuna Level 3	78

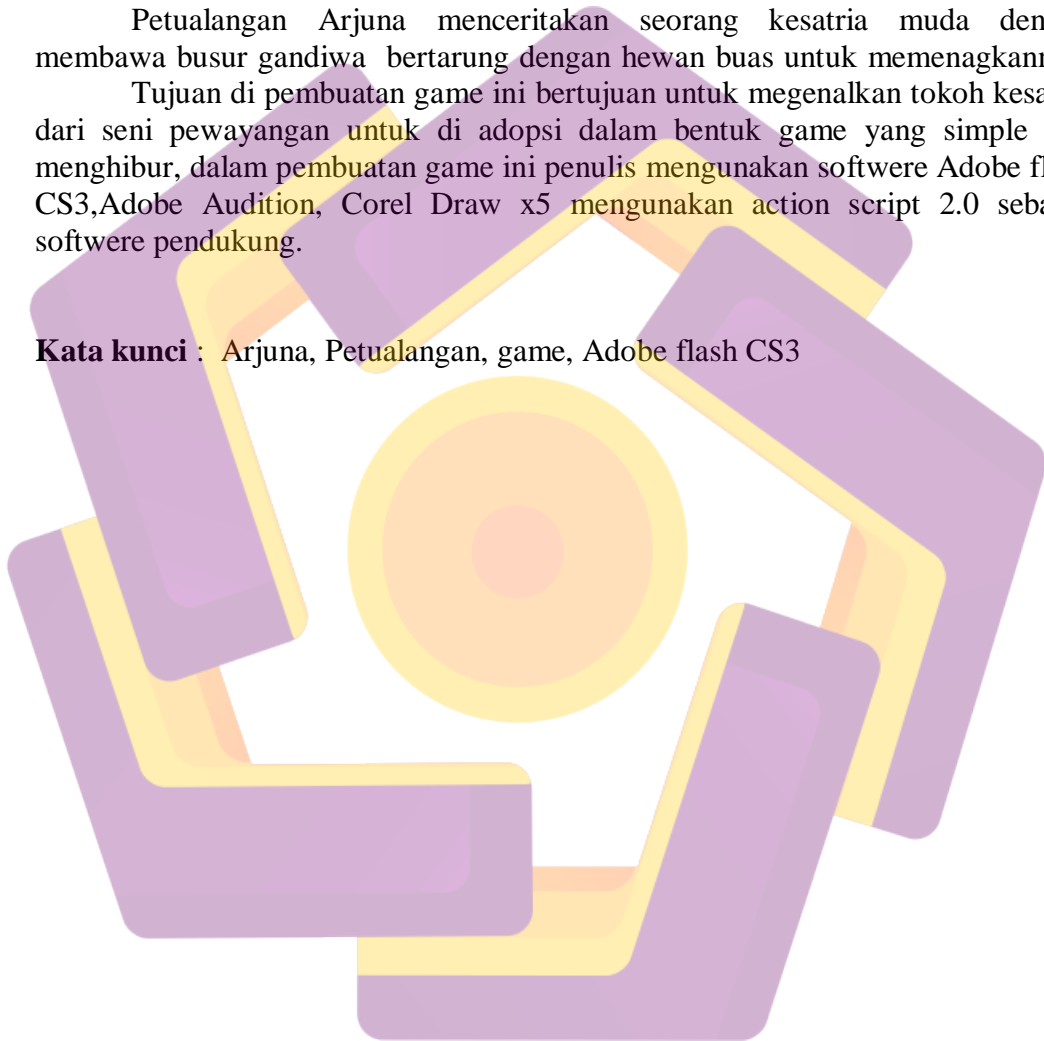
INTISARI

Latar belakang pembuatan game Petualangan Arjuna, ini kami buat sebagai salah satu media alternative mengisi waktu luang pada saat menggunakan komputer. Dengan tujuan menghibur diri khususnya anak- anak hingga orang dewasa yang suka akan game berbasis flash dengan karakter yang tidak asing di dunia seni pewayangan indonesia.

Petualangan Arjuna menceritakan seorang kesatria muda dengan membawa busur gandiwa bertarung dengan hewan buas untuk memenagkannya.

Tujuan di pembuatan game ini bertujuan untuk megenalkan tokoh kesatria dari seni pewayangan untuk di adopsi dalam bentuk game yang simple dan menghibur, dalam pembuatan game ini penulis menggunakan softwre Adobe flash CS3,Adobe Audition, Corel Draw x5 menggunakan action script 2.0 sebagai softwre pendukung.

Kata kunci : Arjuna, Petualangan, game, Adobe flash CS3



ABSTRACT

Background Arjuna adventure game development, we have made as one of the alternative media to fill spare time when using a computer. With the aim to entertain themselves, especially children and adults who would like a flash-based game with a character who is no stranger in the world of Indonesian puppet.

Petualangan Arjuna telling a young knight with a bow gandiwa fight with wild animals to winer.

The purpose in making this game aims to introduce the heroes of the puppet art for adoption in the form of a simple and entertaining game, in the making of this game softwere author uses Adobe Flash CS3, Adobe Audition, Corel Draw X5 using action script 2.0 as supporting softwere.

Keyword : Arjuna, Arcade, game, Adobe flash CS3

