

**PERANCANGAN GAME INTERAKTIF NOT AFRAID**

**MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS5**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Dian Fitrianto**

**11.11.4813**

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

**PERANCANGAN GAME INTERAKTIF NOT AFRAID**

**MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS5**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Dian Fitrianto**

**11.11.4813**

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

**2015**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN GAME INTERAKTIF NOT AFRAID  
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS5**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Dian Fitrianto**

**11.11.4813**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 10 November 2014

**Dosen Pembimbing,**



**Tonny Hidayat, M.Kom**

**NIK. 190302182**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN GAME INTERAKTIF NOT AFRAID  
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS5**

yang disusun oleh

**Dian Fitrianto**

**11.11.4813**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 22 Juni 2015

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Drs. Bambang Sudarvanto, M.M.**  
NIK. 190302029

**Akhmad Dahlan, M.Kom**  
NIK. 190302174

**Tonny Hidayat, M.Kom**  
NIK. 190302182

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 14 Juli 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, 22 Juni 2015

Dian Fitrianto  
11.11.4813

## MOTTO

Keberhasilan berawal dari sebuah keharmonisan.

If you do not believe you can do it then you have no chance at all.

(Arsene Wenger)

Fear and panic are two separate emotions. Fear is healthy, panic is deadly.

(Chasing Mavericks)





## PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'alamin, segala puji hanya milik Allah SWT, Yang Maha Mengetahui apa yang ada di langit dan di bumi. Kata yang pertama yang terucap sebagai rasa syukur kepada Allah SWT, atas segala rahmat & karunia-Nya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan maksimal.

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

*Allah SWT pemilik alam semesta yang memberikan segala rahmat, nikmat dan karunia-Nya sehingga skripsi ini terselesaikan dengan lancar.*

*Kedua orang tua tercinta, terimakasih atas segala do'a yang tidak pernah berhenti terucap, terimakasih untuk kerja keras & kasih sayang tulusnya, yang selalu memberikan dukungan kepada saya semenjak memulai pendidikan dari sekolah dasar sampai sekarang ini.*

*Semoga dengan kelulusan ini saya bisa sedikit membuat mereka tersenyum, walaupun itu semua tidak cukup untuk membalas semua yang telah mereka berikan kepada saya.*

*Tanpa kalian saya tidak akan sampai pada titik ini.*

*Kepada adik saya, semoga bisa menjadi panutan yang lebih baik lagi nantinya.*

*Kepada semua saudara, teman dan sahabat yang sudah memberi dukungan kepada saya.*

*Teman-teman 11-SITI-03, yang selama beberapa tahun ini selalu bersama dan telah memberi rasa kekeluargaan, semoga semua yang telah kita bina selama ini dapat tetap terjalin selama-lamanya.*

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr.Wb*

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan petunjuk, bimbingan, dan hidayahnya, serta kelancaran sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dan penyusunan tugas akhir skripsi dengan judul **“PERANCANGAN GAME INTERAKTIF NOT AFRAID MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS5”**.

Adapun laporan skripsi ini bertujuan sebagai persyaratan yang harus dipenuhi untuk mencapai derajat Strata-1 pada Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta. Dalam penyusunan skripsi ini tidak sedikit kesulitan dan hambatan yang penulis alami. Namun dengan adanya bimbingan, dorongan, dan bantuan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung, penulis pun mampu menyelesaikannya. Dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar – besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku Ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, M.T, selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
3. Bapak Tonny Hidayat M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan selama proses penyusunan laporan skripsi ini hingga selesai.



4. Tim Penguji, segenap Dosen dan Karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan dan dukungan moralnya.
5. Ibu, Bapak, Adik, dan keluarga besar penulis yang selalu memberikan kasih sayang, motivasi, dan do'a yang tak pernah henti.
6. Seluruh pihak yang telah membantu untuk kelancaran penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat kekurangan karena keterbatasan penulis. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk kesempurnaan tulisan ini. Semoga Allah S.W.T senantiasa melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya kepada kita semua, Amin.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 22 Juni 2015

Penulis

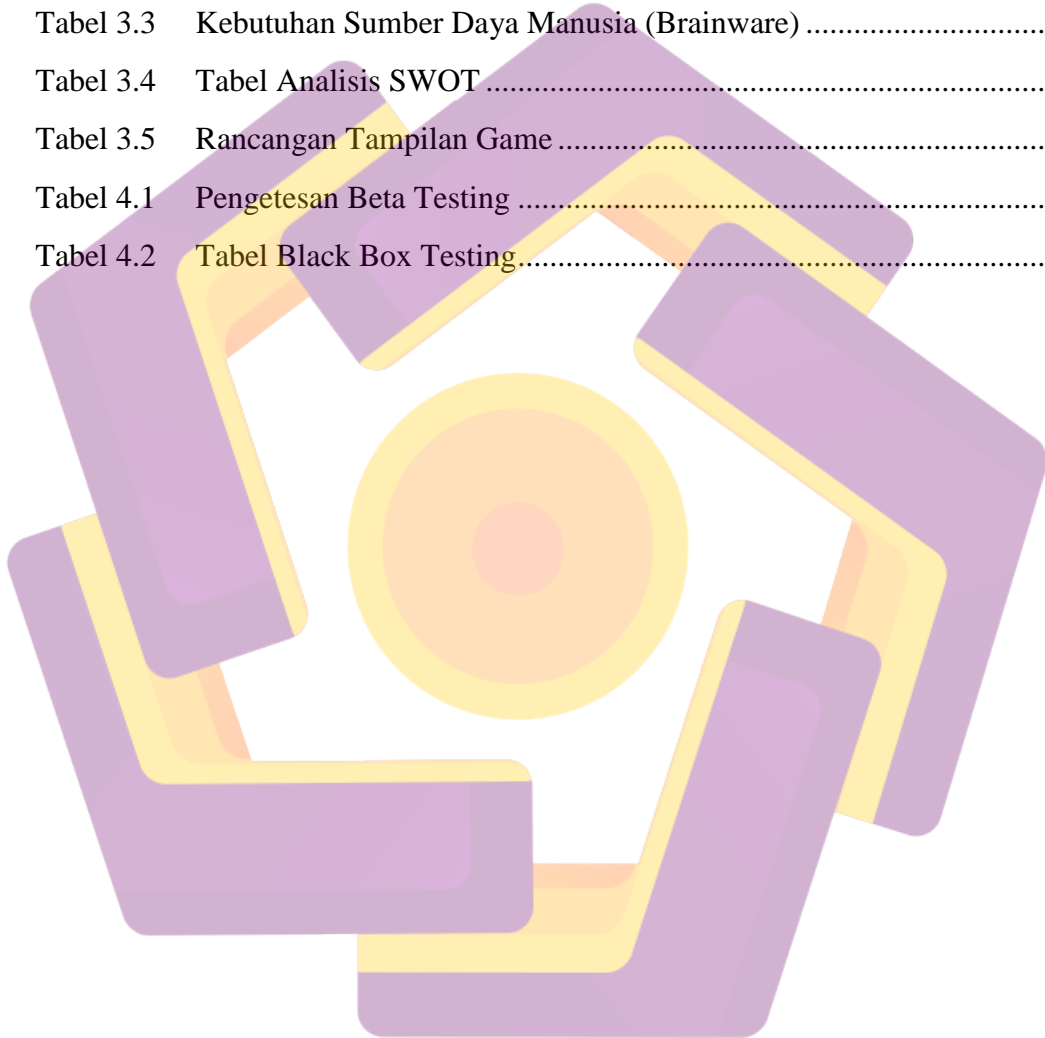
## DAFTAR ISI

JUDUL .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN .....	v
MOTTO .....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	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    TINJAUAN UMUM.....	8
2.1.1    Definisi Game.....	9
2.1.2    Sejarah Perkembangan Game.....	10
2.1.3    Jenis Atau Genre Game.....	11
2.1.4    Elemen-Elemen Game.....	14
2.2    TEORI PERANCANGAN GAME.....	17
2.3    UNIT TESTING.....	19
2.4    TEORI ANALISIS GAME.....	20
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	24

3.1	ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM .....	24
3.2	ANALISIS SWOT .....	29
3.3	ANALISIS KELAYAKAN .....	32
3.4	PERANCANGAN GAME.....	34
3.4.1	Latar Belakang Game .....	34
3.4.2	Menentukan Tema dan Genre Game .....	34
3.4.3	Menentukan Software dan Bahasa Pemrograman .....	35
3.4.4	Menentukan Skenario dan Gameplay.....	36
3.4.5	Flowchart Game .....	38
3.4.6	Merancang Grafik.....	43
<b>BAB IV</b>	<b>IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>45</b>
4.1	IMPLEMENTASI GAME .....	45
4.1.1	Persiapan Komponen .....	45
4.1.2	Membuat Gambar Karakter.....	46
4.1.3	Pembuatan Background Game .....	48
4.1.4	Memasukkan Gambar Dan Suara.....	50
4.1.5	Membuat Tombol .....	52
4.1.6	Pembuatan Animasi .....	53
4.2	PEMBAHASAN .....	54
4.2.1	Tampilan Intro .....	54
4.2.2	Tampilan Menu Utama .....	55
4.2.3	Tampilan Level.....	57
4.2.4	Tampilan Menang.....	58
4.2.5	Tampilan Kalah .....	59
4.2.6	Tampilan Info .....	61
4.3	TAHAP PENGUJIAN GAME.....	61
4.3.1	Beta Testing .....	62
4.3.2	Black Box Testing .....	64
4.4	MEMBUAT FILE EXECUTABLE (.EXE) .....	67
4.5	PENGGUNAAN SISTEM.....	68
4.6	PEMELIHARAAN SISTEM .....	69
4.6.1	Hardware (Perangkat Keras) .....	69
4.6.2	Software (Perangkat Lunak).....	70
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP.....</b>	<b>71</b>
5.1	KESIMPULAN .....	71
5.2	SARAN .....	72
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>xvii</b>	

## DAFTAR TABEL

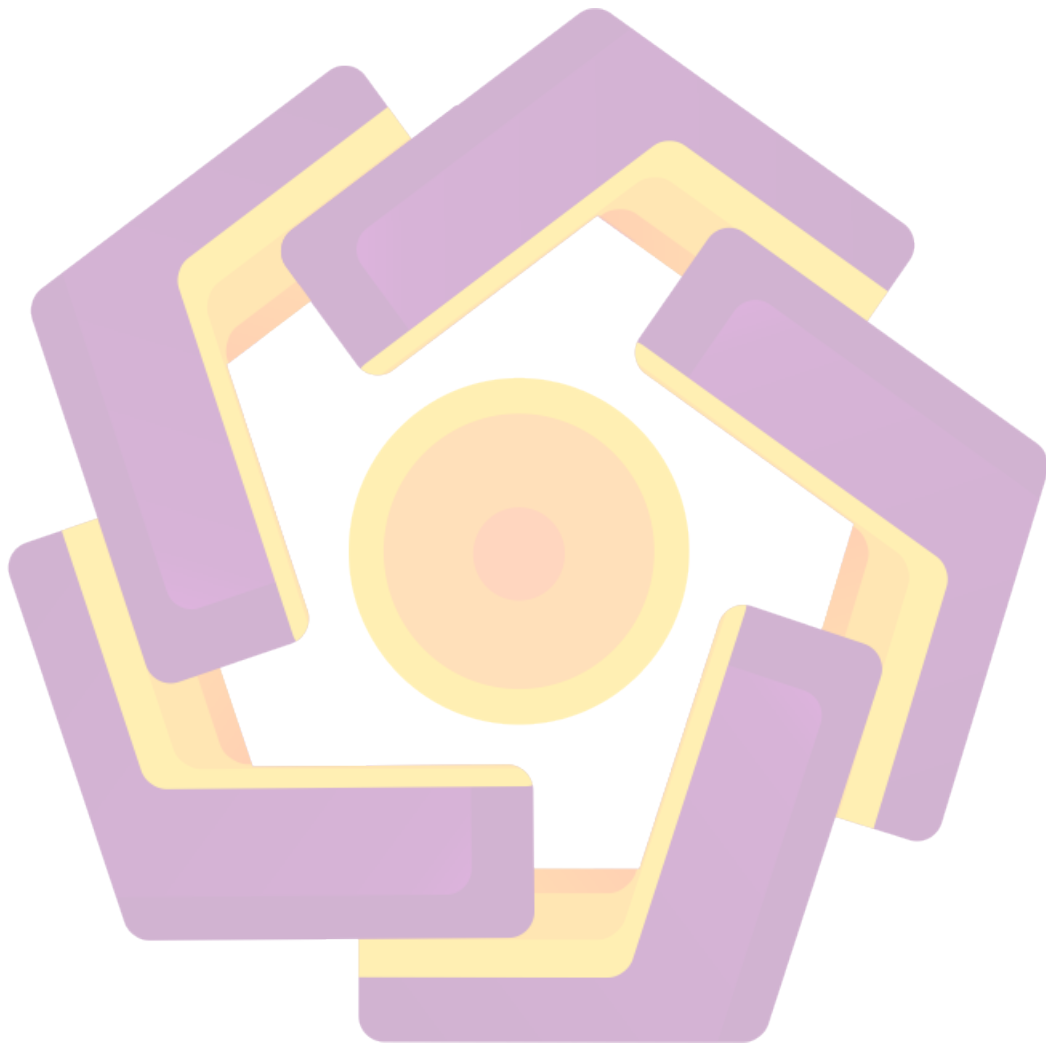
Tabel 3.1	Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware) .....	26
Tabel 3.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	27
Tabel 3.3	Kebutuhan Sumber Daya Manusia (Brainware) .....	28
Tabel 3.4	Tabel Analisis SWOT .....	31
Tabel 3.5	Rancangan Tampilan Game .....	43
Tabel 4.1	Pengetesan Beta Testing .....	62
Tabel 4.2	Tabel Black Box Testing.....	64



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Screenshot Game DOOM .....	13
Gambar 2.2	Screenshot Game Splinter Cell .....	14
Gambar 3.1	Flowchart Game Not Afraid.....	39
Gambar 3.2	Flowchart Level 1 Game Not Afraid .....	40
Gambar 3.3	Flowchart Level 2 Game Not Afraid .....	41
Gambar 3.4	Flowchart Level 3 Game Not Afraid .....	42
Gambar 4.1	Tabel Setting CorelDraw X6.....	46
Gambar 4.2	Mengedit Dengan Shape Tool.....	47
Gambar 4.3	Karakter Clownfish .....	47
Gambar 4.4	Setting Adobe Photoshop CS5.....	49
Gambar 4.5	Setting Color Mode Adobe Photoshop CS5 .....	49
Gambar 4.6	Pembuatan Background di Adobe Photoshop CS5.....	50
Gambar 4.7	Tampilan Import to Library .....	51
Gambar 4.8	Compression Suara Adobe Flash CS5 .....	51
Gambar 4.9	Pembuatan Tombol .....	52
Gambar 4.10	Memberikan instance name pada button.....	53
Gambar 4.11	Animasi Karakter Clownfish.....	54
Gambar 4.12	Tampilan loading .....	55
Gambar 4.13	Tampilan Intro.....	55
Gambar 4.14	Tampilan Menu Utama .....	56
Gambar 4.15	Script Menu Utama .....	56
Gambar 4.16	Tampilan Level Permainan .....	57
Gambar 4.17	Script Karakter Clownfish.....	58
Gambar 4.18	Tampilan Menang .....	59
Gambar 4.19	Script Tampilan Menang.....	59
Gambar 4.20	Tampilan Game Over .....	60
Gambar 4.21	Script Tampilan Kalah .....	60

Gambar 4.22	Tampilan Info.....	61
Gambar 4.23	Membuang symbol-symbol pada Library .....	67
Gambar 4.24	Tampilan Publish Setting .....	68





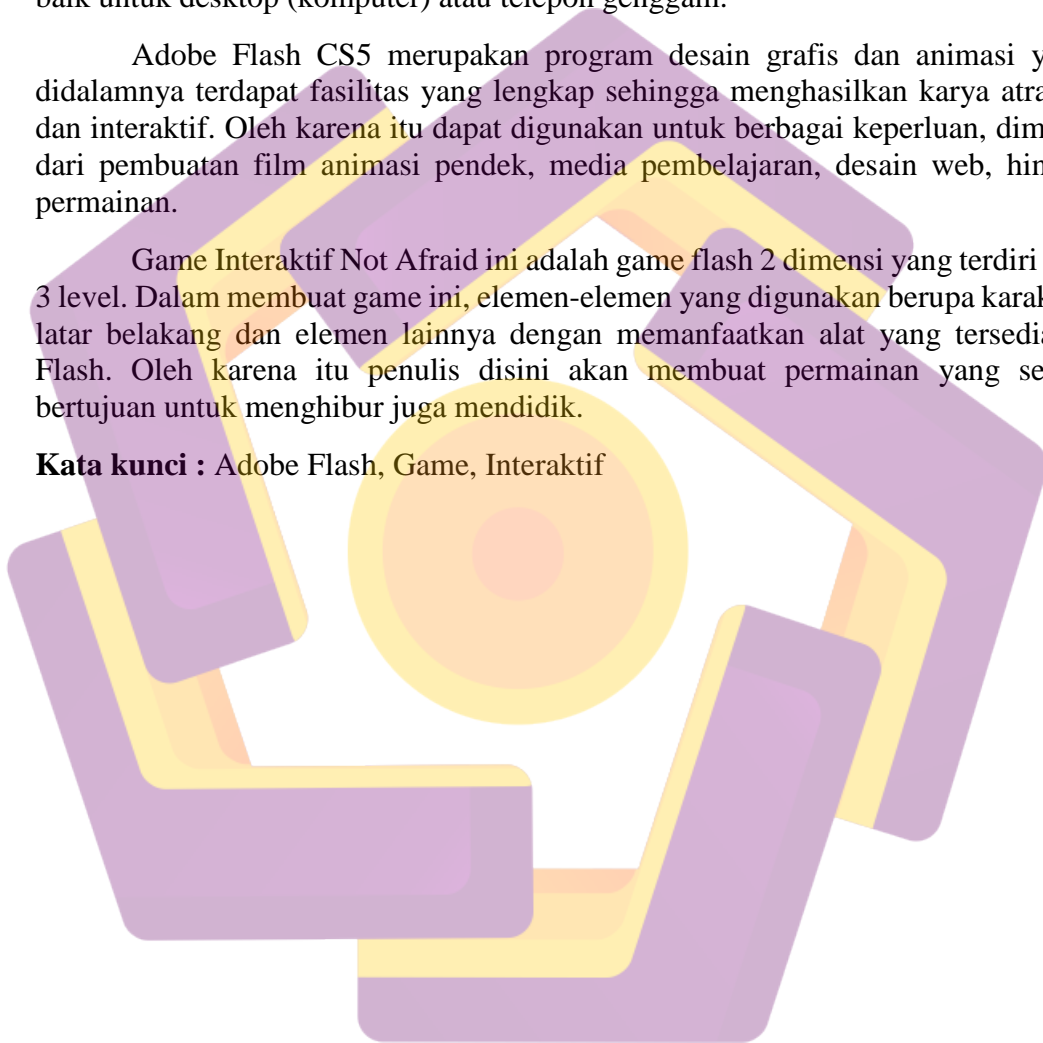
## INTISARI

Pada saat ini perkembangan dunia game sangat pesat. Game adalah salah satu program hiburan yang banyak diminati oleh semua orang, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Berbagai macam game beredar luas dengan berbagai jenis permainan. Flash adalah program yang kuat untuk membuat aplikasi game, baik untuk desktop (komputer) atau telepon genggam.

Adobe Flash CS5 merupakan program desain grafis dan animasi yang didalamnya terdapat fasilitas yang lengkap sehingga menghasilkan karya atraktif dan interaktif. Oleh karena itu dapat digunakan untuk berbagai keperluan, dimulai dari pembuatan film animasi pendek, media pembelajaran, desain web, hingga permainan.

Game Interaktif Not Afraid ini adalah game flash 2 dimensi yang terdiri dari 3 level. Dalam membuat game ini, elemen-elemen yang digunakan berupa karakter, latar belakang dan elemen lainnya dengan memanfaatkan alat yang tersedia di Flash. Oleh karena itu penulis disini akan membuat permainan yang selain bertujuan untuk menghibur juga mendidik.

**Kata kunci :** Adobe Flash, Game, Interaktif



## **ABSTRACT**

*At this time of very rapid development of the gaming world. Game is one of the entertainment programs are much in demand by everyone, from children to adults. Various kinds of games widely circulated by various types of games. Flash is a powerful program to create game applications, both desktop (computer) or mobile phones.*

*Adobe Flash CS5 is a graphic design and animation program in which there are complete facilities to produce attractive and interactive works. Therefore, it can be used for various purposes, starting from the manufacture of short animated films, instructional media, web design, up to a game.*

*Interactive Game Not Afraid this is two-dimensional flash game consisting of 3 levels. In making this game, elements that are used in the form of characters, backgrounds and other elements by utilizing the tools available in Flash. Therefore, the authors here would make the game but aims to entertain as well as educational.*

**Keywords:** *Adobe Flash, Games, Interactive*

