

RANCANG BANGUN GAME PETUALANGAN SUPER JERRY

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Lisa Fatmawati Mustikasari

12.01.3167

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

RANCANG BANGUN GAME PETUALANGAN SUPER JERRY

TUGAS AKHIR

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



disusun oleh

Lisa Fatmawati Mustikasari

12.01.3167

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

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

RANCANG BANGUN GAME PETUALANGAN SUPER JERRY

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Lisa Fatmawati Mustikasari

12.01.3167

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 04 November 2014

Dosen Pembimbing



Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom
NIK. 190302125

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

RANCANG BANGUN GAME PETUALANGAN SUPER JERRY

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Lisa Fatmawati Mustikasari

12.01.3167

telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Juni 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Peguji

Tanda Tangan

Heri Sismoro, M.Kom.
NIK. 190302057

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 28 Agustus 2015

KETUA SEMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan, Tugas Akhir ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini 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 terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 15 Agustus 2015

Penulis,

Lisa Fatmawati Mustikasari

NIM. 12.01.3167

MOTTO

Pendidikan merupakan modal penting bagi setiap orang dalam meraih kesuksesan.

Pengalaman adalah guru yang terbaik tetapi buanglah pengalaman buruk yang hanya merugikan.

Tidak ada kesuksesan tanpa melewati ujian.

Kegagalan bukanlah akhir dari segalanya, tetapi awal dari keberhasilan.

Tetap semangat dan optimis dalam menggapai segala hal.

Tiada hasil tanpa usaha, hidup penuh perjuangan.

Sabar dan terus bersyukur dalam menjalani hidup.

Disaat kita mengalami kesulitan pasti ada jalan menuju kemudahan.



PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin, terima kasih kepada Allah SWT. Akhirnya Tugas Akhirku ini selesai tepat waktu dan sesuai yang direncanakan.

Saya persembahkan Tugas Akhir ini untuk :

- Yang paling utama untuk kedua orang tuaku yang selalu mendukung dan mendoakan saya dan selalu berkorban buat saya. Selalu memberikan yang terbaik untuk anak-anaknya. You are the best parent. I Love You so much :*
- Terima kasih juga untuk kakak-kakakku dan saudara-saudaraku yang selalu membantu dan memberikan dukungan buat saya.
- Untuk sahabat-sahabatku terima kasih telah memberikan semangat dan mendoakan.
- Untuk teman-teman 12-D3TI-03 terima kasih telah menjadi teman untuk berbagi canda dan tawa. Sukses buat kita semua.
- Dosen pembimbing Tugas Akhirku, Bapak Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom terima kasih sudah membantu selama ini.
- Seluruh dosen pengajar STMIK AMIKOM Yogyakarta terima kasih untuk semua ilmu, didikan, dan pengalaman yang sangat berarti yang telah kalian berikan kepada saya.
- Dan yang terakhir terima kasih untuk seluruh pihak-pihak yang telah membantu menyelesaikan Tugas Akhirku ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “PETUALANGAN SUPER JERRY” dengan baik walaupun disadari masih banyak sekali kekurangan yang itu semua tidak lepas karena keterbatasan penulis.

Tugas Akhir ini merupakan salah satu bentuk persyaratan kelulusan jenjang Program Diploma Tiga (D3) jurusan Teknik Informatika pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Dalam pembuatan tugas akhir ini, tentu saja penulis mendapat banyak sekali bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

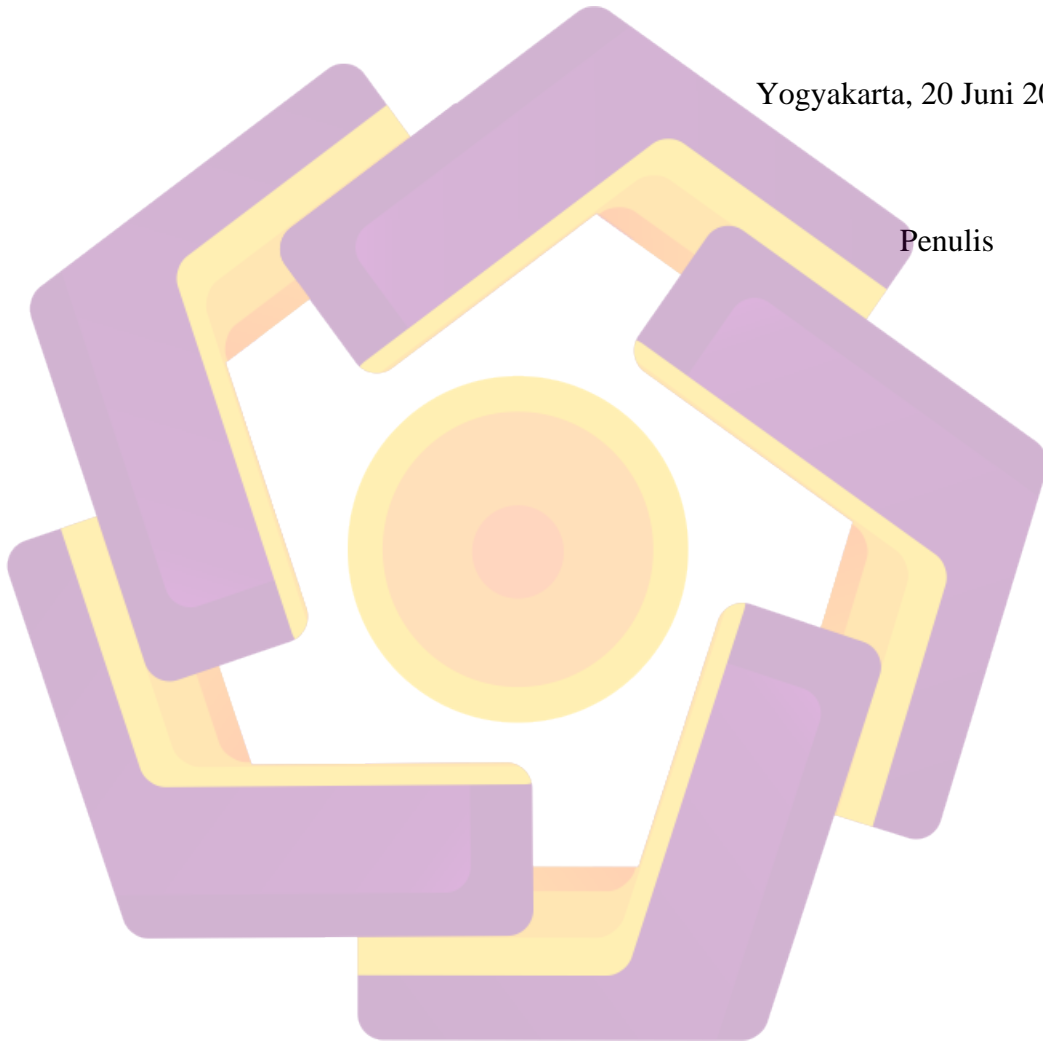
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku Ketua Jurusan D3 Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta
3. Bapak Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama proses penyusunan tugas akhir ini hingga selesai
4. Tim penguji, segenap dosen dan karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pengalaman
5. Keluarga dan teman-teman yang telah memberikan dukungan hingga terselesaikannya Tugas Akhir ini

6. Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian pembuatan Tugas Akhir ini.

Demikian tugas akhir ini penulis susun, semoga dapat bermanfaat bagi semua pihak dan penulis sendiri. Akhir kata penulis ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 20 Juni 2015

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	vi
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	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6

2.2 Pengertian Game	7
2.3 Sejarah Game	7
2.4 Jenis-jenis Game	11
2.5 Tahapan Membuat Game	14
2.6 Software yang Digunakan	15
2.6.1 Adobe Flash CS3.....	15
2.6.2 CorelDraw X4	17
2.6.3 Adobe Photoshop	19
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	20
3.1 Gambaran Umum.....	20
3.2 Analisis Kebutuhan Sistem	20
3.2.1 Kebutuhan Fungsional	20
3.2.2 Kebutuhan Non-Fungsional	21
3.3 Analisis Kelayakan Sistem.....	22
3.4 Perancangan Game.....	23
3.4.1 Menentukan Genre Game	23
3.4.2 Menentukan Tools.....	24
3.4.3 Game Play	24
3.4.4 Menentukan Grafis.....	25
3.4.5 Perancangan Desain Suara	28
3.4.6 Flowchart Sistem Permainan.....	29
3.5 Rancangan Level Game	30
3.6 Rancangan Antar Muka.....	30

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	33
4.1 Implementasi Game	33
4.1.1 Pembuatan Karakter	33
4.1.2 Pembuatan Aset Game	34
4.1.3 Material Collection.....	36
4.1.3.1 Sound	37
4.1.3.2 Image.....	37
4.1.4 Pembuatan Game Petualangan Super Jerry.....	39
4.1.4.1 Main Menu	40
4.1.4.2 Game Play	41
4.1.4.3 Pembuatan Tombol	48
4.2 Pembuatan File (.exe)	53
4.3 Pengujian Sistem.....	54
BAB V PENUTUP.....	55
5.1 Kesimpulan	55
5.2 Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA	xvii

DAFTAR TABEL

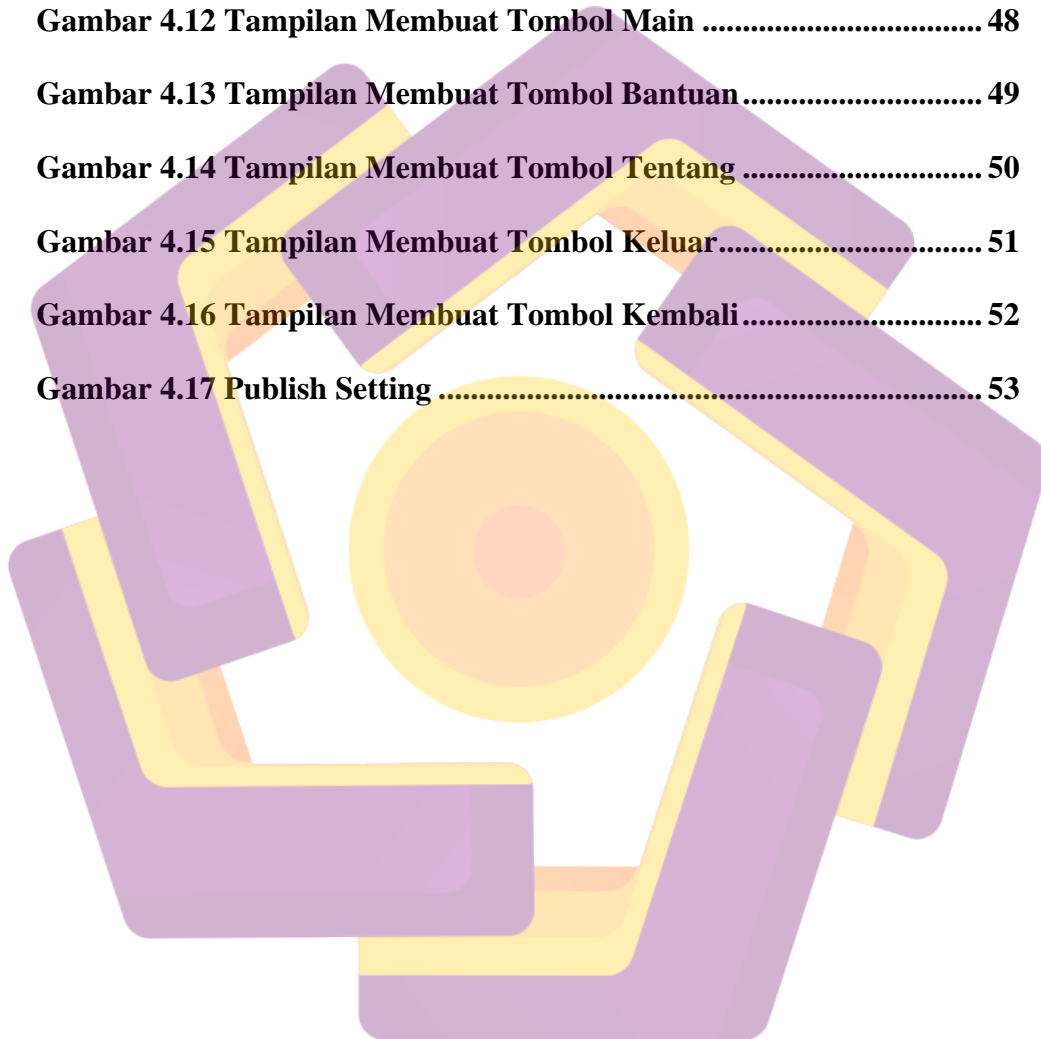
Tabel 4.1 Sound dan Formatnya	37
Tabel 4.2 Gambar di Permainan	37
Table 4.3 Hasil Pengujian Sistem Game	54



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Awal Adobe Flash CS3	16
Gambar 2.2 Tampilan Awal CorelDraw X4.....	17
Gambar 2.3 Tampilan Awal Adobe Photoshop CS5	19
Gambar 3.1 Karakter Jerry	25
Gambar 3.2 Koin.....	26
Gambar 3.3 Rintangan Hydran	26
Gambar 3.4 Rintangan Tong	27
Gambar 3.5 Rintangan Kucing.....	27
Gambar 3.6 Rumah.....	28
Gambar 3.7 Keju.....	28
Gambar 3.8 Flowchart Sistem Permainan	29
Gambar 3.9 Rancangan Tampilan Menu Utama.....	31
Gambar 3.10 Rancangan Menu Bantuan	31
Gambar 3.11 Rancangan Menu Tentang.....	32
Gambar 3.12 Rancangan Menu Keluar	32
Gambar 4.1 Karakter Jerry Setelah Diwarnai.....	34
Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama	35
Gambar 4.3 Tampilan Menu Bantuan	35
Gambar 4.4 Tampilan Menu Tentang	36
Gambar 4.5 Tampilan Konfirmasi Keluar	36
Gambar 4.6 Membuka Lembar Kerja Adobe Flash CS3	39
Gambar 4.7 Proses Membuat Menu Utama	40

Gambar 4.8 Scene Level 1	41
Gambar 4.9 Scene Level 2	46
Gambar 4.10 Scene Level 3	46
Gambar 4.11 Tampilan Akhir Permainan	47
Gambar 4.12 Tampilan Membuat Tombol Main	48
Gambar 4.13 Tampilan Membuat Tombol Bantuan	49
Gambar 4.14 Tampilan Membuat Tombol Tentang	50
Gambar 4.15 Tampilan Membuat Tombol Keluar	51
Gambar 4.16 Tampilan Membuat Tombol Kembali	52
Gambar 4.17 Publish Setting	53



INTISARI

Perkembangan teknologi komputer sangat berpengaruh terhadap perkembangan game, dimana perubahannya akhir-akhir ini semakin pesat. Dalam dunia teknologi khususnya di bidang multimedia akan merasa lebih lengkap dengan adanya permainan. Fungsi permainan itu sendiri bukan hanya sebagai hiburan tetapi juga dapat meningkatkan kreativitas dan daya fikir bagi penggunanya.

Dalam tugas akhir ini saya mengambil judul dengan tema Petualangan Super Jerry. Karakter dalam game ini yaitu seekor tikus yang ingin mendapatkan sepotong keju dengan melalui rintangan-rintangan di setiap levelnya.

Game ini hanya bisa dimainkan di PC atau desktop. Dengan kehadiran game ini diharapkan dapat menambah keramaian di dunia game saat ini.

Kata Kunci : Permainan, Petualangan Super Jerry, kreativitas

ABSTRACT

Development of computer technology is very influential for a game development, where changes lately more rapidly. In the world of technology especially in the field of multimedia will feel more complete with the presence of a game. Function of that game is not only entertainment but also to increase the creativity and power of idea for users.

In this final project, I took the title of design with the theme of adventure game Super Jerry. Character in this game is a mouse that will get the cheese with through barriers at each level.

This game can only be played on a PC or a desktop. With the existence of this game is expected to add to the crowds in the gaming world today.

Keyword : Games, Adventure Super Jerry, creativity