

**ANALISIS DAN PEMBUATAN GAME “PETUALANGAN JAMAL”  
BERBASIS FLASH**

**SKRIPSI**



**disusun oleh**

**Muhammad Aryanto**

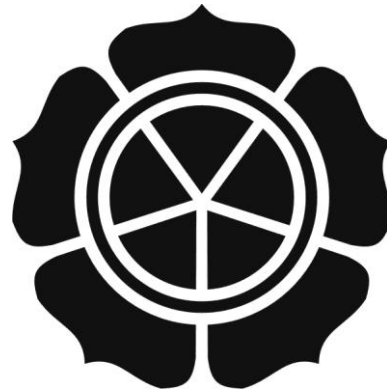
**11.12.6044**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2014**

**ANALISIS DAN PEMBUATAN GAME “PETUALANGAN JAMAL”  
BERBASIS FLASH**

Skripsi

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



**disusun oleh**

**Muhammad Aryanto**

**11.12.6044**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2014**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**ANALISIS DAN PEMBUATAN GAME "PETUALANGAN JAMAL"  
BERBASIS FLASH**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muhammad Aryanto**

**11.12.6044**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 8 Oktober 2014

**Dosen Pembimbing**

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

**PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**ANALISIS DAN PEMBUATAN GAME "PETUALANGAN JAMAL"**  
**BERBASIS FLASH**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muhammad Aryanto**

**11.12.6044**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 15 Desember 2014

Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

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

**Mei P Kurniawan, M.Kom**  
NIK. 190302187

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

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 22 Desember 2014

**KETUA SIMBIL AMIKOM YOGYAKARTA**



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

## PERNYATAAN KEASLIAN

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, 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.

Yogyakarta, Desember 2014



Muhammad Aryanto

NIM. 11.12.6044

## MOTTO

- *Hati suci selalu benar, tetapi gejolak hati selalu mengubah hasrat hati suci. Orang yang ada dalam hati suci adalah orang yang taqwa dan beriman. Itulah tantangan hidup.*
- *Sesali masa lalu karena ada kekecewaan dan kesalahan - kesalahan, tetapi jadikan penyesalan itu sebagai senjata untuk masa depan agar tidak terjadi kesalahan lagi.*
- *Jangan hina pribadi anda dengan kepalsuan karena dialah mutiara diri anda yang tak ternilai.*
- *Kebijakan dan kebijaksanaan adalah perisai terbaik.*
- *Kegagalan hanya terjadi bila kita menyerah.*

## PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan:

- ☺ Kepada Allah SWT yang telah memberikan anugerah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
- ☺ Untuk kedua orang tua tercinta yang telah memberikan doa, kasih sayang dan dukungannya yang begitu tulus.
- ☺ Untuk dosen pembimbing Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom yang telah memberikan arahan dan masukan yang sangat bermanfaat.
- ☺ Untuk Om Pa'at dan Bulik Ida yang sudah memberikan semangat dan masukan.
- ☺ Untuk orang – orang yang suka meremehkan kemampuanku, skripsi ini untuk kalian
- ☺ Untuk teman-teman edanku Putra, Heru, Budiman, Sapin, Tomi dan lainnya terima kasih atas bantuannya.
- ☺ Untuk STMIK AMIKOM Yogyakarta, terima kasih sudah memberikan banyak ilmu yang sangat bermanfaat.
- ☺ Buat semua pihak yang telah membantu yang tidak bisa penulis sebut satu per satu.

## KATA PENGANTAR

*Assalamualaikum Wr.Wb.*

Puji dan syukur kehadirat ALLAH SWT yang telah memberi karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul “Analisis Dan Pembuatan Game Petualangan Jamal Berbasis Flash” dengan baik walaupun disadari banyak sekali kekurangan yang itu semua tidak lepas karena keterbatasan penulis.

Adapun laporan skripsi ini dibuat untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar kesarjanaan Strata Satu (S1) Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Dalam penulisan laporan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan dari beberapa pihak. Untuk itu penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan dan motivasi selama proses penyusunan skripsi hingga selesai.
4. Tim Penguji, Segenap Dosen dan Karyawan STMIK AMIKOM yang telah memberikan ilmu dan pengalamannya.
5. Pada kedua orang tua penulis yang telah memberikan segala dukungan yang dibutuhkan penulis serta tak pernah lelah meberikan doa yang tulus.
6. Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.



Namun dengan segala kerendahan hati, Penulis menyadari sepenuhnya bahwa laporan skripsi masih sangat jauh dari sebuah kesempurnaan, itu semua tidak lepas karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan dari penulis sendiri. Maka dari itu penulis mohon kesediannya untuk memberikan kritik dan saran yang membangun.

Penulis juga memohon maaf kepada semua pihak jika dalam penelitian dan penulisan laporan skripsi ini terdapat kesalahan atau hal yang kurang berkenan.

Akhirnya, penulis berharap semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua. Amin.

*Wassalamualaikum Wr.Wb.*

Yogyakarta, Desember 2014

Penulis

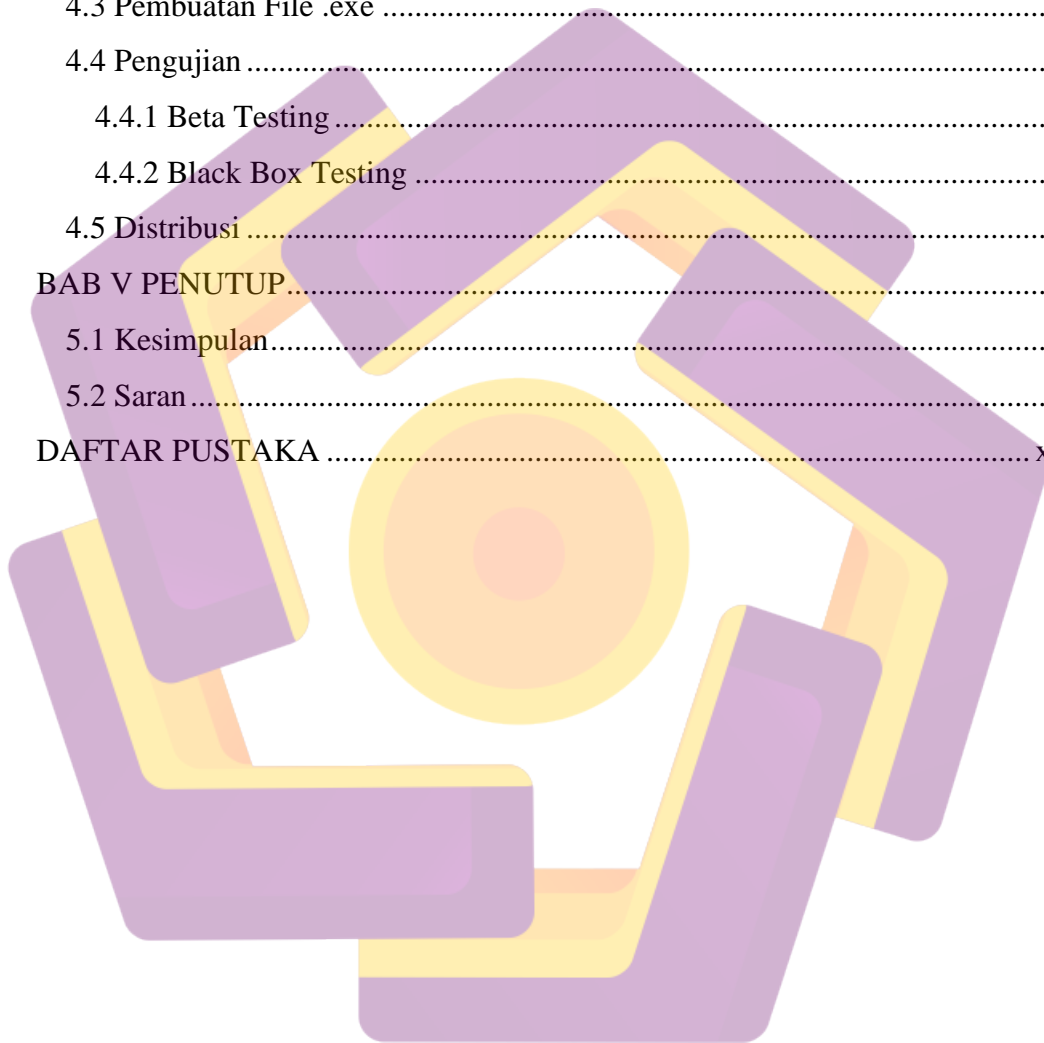
## DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Persetujuan.....	ii
Halaman Pengesahan.....	iii
Halaman Pernyataan.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah.....	4
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 Definisi Game.....	8
2.2 Tentang Game Flash.....	8
2.3 Sejarah Game Flash.....	9
2.4 Elemen Dasar Game .....	10
2.4.1 Jenis Jenis Game Flash .....	10
2.4.2 Karakteristik Game .....	12
2.4.3 Background.....	12
2.4.4 Suara .....	12

2.5 Tahap – Tahap Pembuatan Game.....	13
2.5.1 Tentukan Genre Game.....	13
2.5.2 Tentukan Tool Dan Bahasa Pemrograman .....	13
2.5.3 Tentukan Gamplay Game .....	14
2.5.4 Tentukan Grafis .....	14
2.5.5 Tentukan Suara .....	15
2.5.6 Perencanaan Waktu.....	15
2.5.7 Proses Pembuatan .....	15
2.5.8 Publishing .....	15
2.6 Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	16
2.6.1 Adobe Flash CS6 Professional .....	16
2.6.1.1 Komponen Adobel Flash CS6.....	17
2.6.2 Action Script 2.0.....	19
2.6.2.1 Jenis – Jenis Action Script .....	20
2.6.3 Adobe Photoshop CS6.....	21
<b>BAB III Analisis Dan Perancangan .....</b>	<b>23</b>
3.1 Analisis Sistem.....	23
3.1.1 Analisis Kelemahan Sistem.....	23
3.1.1.1 Analisis Kekuatan ( Strengths ).....	24
3.1.1.2 Analisis Kelemahan ( Weakness ).....	24
3.1.1.3 Analisis Kesempatan ( Opportunity).....	24
3.1.1.4 Analisis Ancaman ( Threats ).....	24
3.1.2 Analisis Kebutuhan Sistem.....	25
3.1.2.1 Analisi Kebutuhan Fungsional.....	25
3.1.2.2 Analisis Kebutuhan non-Fungsional.....	25
3.1.3 Analisis Kelayakan Sistem .....	28
3.1.3.1 Analisis Kelayakan Teknik .....	28
3.1.3.2 Analisis Kelayakan Hukum.....	28
3.1.3.3 Analisis Kelayakan Oprasional .....	29
3.1.3.4 Analisis Kelayakan Strategik .....	29
3.2 Konsep.....	30

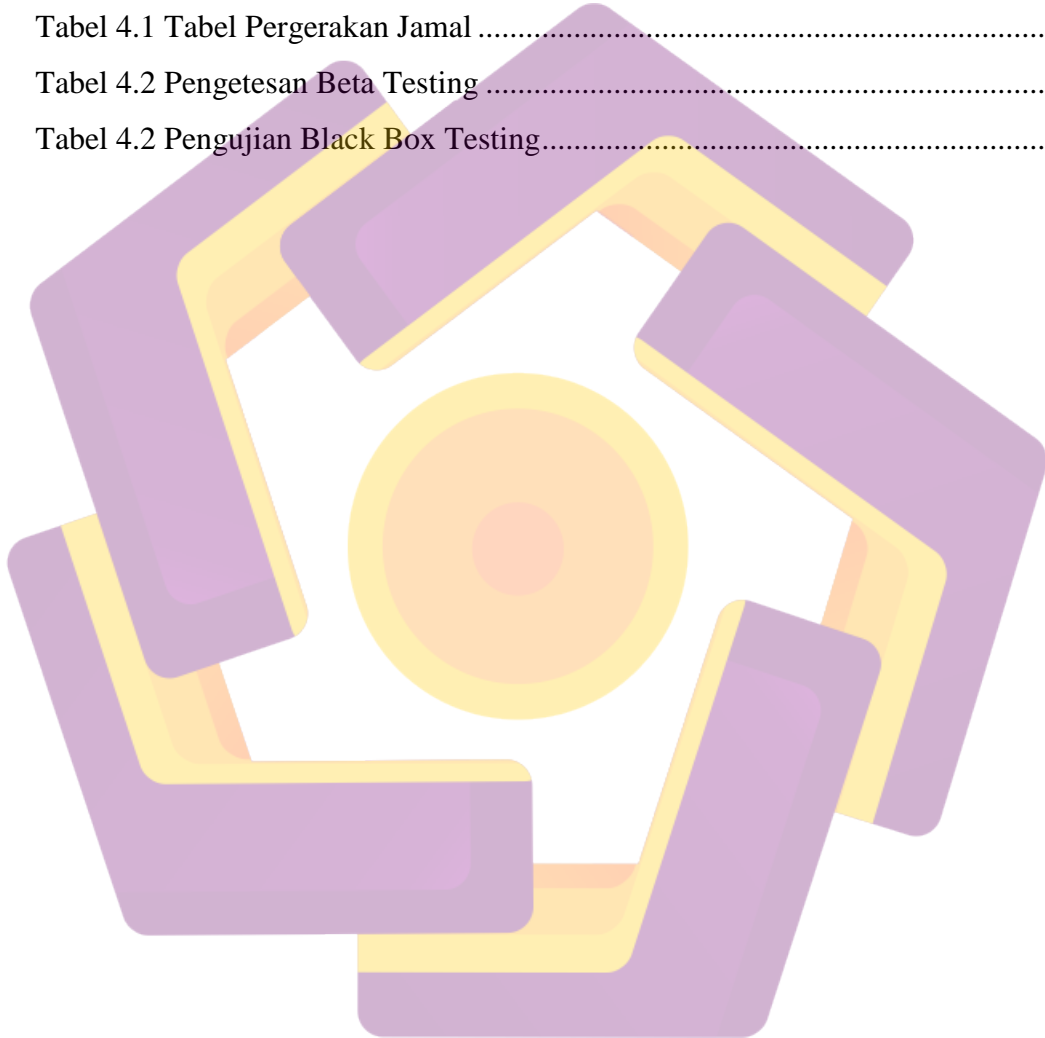
3.3 Perancangan.....	31
3.3.1 Perancangan Flowchart.....	31
3.3.2 Perancangan Storyboard .....	32
3.3.3 Perancangan Struktur Navigasi.....	35
3.3.4 Perancangan Grafik.....	36
3.3.4.1 Perancangan Grafik Intro .....	36
3.3.4.2 Perancangan Grafik Menu Utama.....	37
3.3.4.3 Perancangan grafik level 1 .....	38
3.3.4.4 Perancangan grafik level 2 .....	39
3.3.4.5 Perancangan grafik level 3 .....	40
3.3.4.6 Perancangan Grafik level complete .....	41
3.3.4.7 Perancangan Grafik game over .....	42
3.3.4.8 Perancangan grafik help.....	43
3.3.4.9 Perancangan grafik Win.....	44
3.3.5 Material Collecting .....	45
3.3.5.1 Karakter Simbol yang di gunakan.....	45
3.3.5.2 Suara Yang Digunakan .....	47
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>48</b>
4.1 Implementasi sistem .....	48
4.1.1 Persiapan Aset-aset.....	49
4.1.2 Pembuatan Background .....	50
4.1.3 Pembahasan Karakter .....	51
4.1.4 Pembuatan Button.....	58
4.1.5 Pembuatan Movie Clip .....	60
4.1.6 Import Sound .....	62
4.2 Pembahasan .....	63
4.2.1 Pembahasan Menu Loading.....	64
4.2.2 Pembahasan Menu Utama .....	64
4.2.3 Pembahasan Level 1 .....	67
4.2.4 Pembahasan Level Complete.....	69
4.2.5 Pembahasan Level 2 .....	71

4.2.6 Pembahasan Level 3 .....	73
4.2.7 Pembahasan game over.....	75
4.2.8 Pembahasan Help.....	77
4.2.9 Pembahasan Win.....	78
4.2.10 Pembahasan Pijakan Tanah .....	80
4.3 Pembuatan File .exe .....	82
4.4 Pengujian .....	83
4.4.1 Beta Testing .....	83
4.4.2 Black Box Testing .....	85
4.5 Distribusi .....	87
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	88
5.1 Kesimpulan.....	88
5.2 Saran.....	89
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	xviii



## DAFTAR TABEL

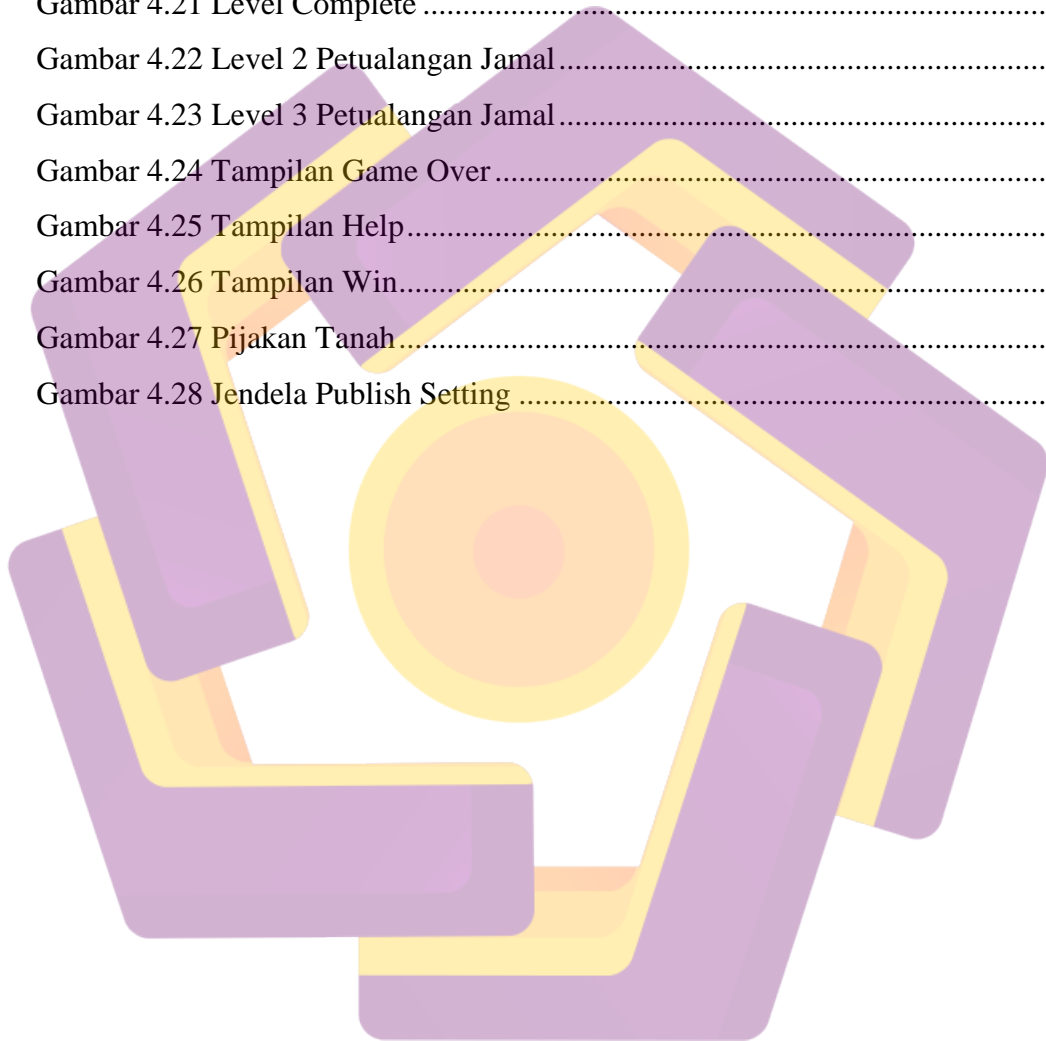
Tabel 3.1 Tabel Storyboard.....	32
Tabel 3.2 Tabel Karakter dan Simbol .....	45
Tabel 3.3 Tabel suara .....	47
Tabel 4.1 Tabel Pergerakan Jamal .....	51
Tabel 4.2 Pengetesan Beta Testing .....	84
Tabel 4.2 Pengujian Black Box Testing.....	85



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Komponen Adobe Flash CS6.....	17
Gambar 2.2	Tampilan Panel Action.....	20
Gambar 2.3	Tampilan Adobe Photoshop.....	21
Gambar 3.1	Flowcart Sistem Permainan.....	31
Gambar 3.2	Struktur Navigasi Permainan.....	35
Gambar 3.3	Rancangan Grafik Intro.....	36
Gambar 3.4	Rancangan Grafik Menu Utama.....	37
Gambar 3.5	Rancangan Grafik level 1.....	38
Gambar 3.6	Rancangan Grafik level 2.....	39
Gambar 3.7	Rancangan Grafik level 3.....	40
Gambar 3.8	Rancangan Grafik Level Complete.....	41
Gambar 3.9	Rancangan Grafik Game Over.....	42
Gambar 3.10	Rancangan Grafik Help.....	43
Gambar 3.11	Rancangan Grafik Win.....	38
Gambar 4.1	Karakter dalam game.....	44
Gambar 4.1	Background Level 1.....	49
Gambar 4.3	Background Level 2.....	50
Gambar 4.4	Background Level 3.....	50
Gambar 4.5	Pembuatan Background.....	50
Gambar 4.6	Karakter Jamal.....	51
Gambar 4.7	Hantu Kayu.....	54
Gambar 4.8	Hantu Putih.....	55
Gambar 4.9	Buto Ijo.....	55
Gambar 4.10	Point/Koint.....	56
Gambar 4.11	Semburan Api.....	57
Gambar 4.12	Harta Karun.....	57
Gambar 4.13	Panel Properti Adobe Flash CS6.....	59
Gambar 4.14	Jendela Convert to Symbol.....	59
Gambar 4.15	Tampilan Common Libraries.....	60

Gambar 4.16 Tampilan Create Motion Tween .....	61
Gambar 4.17 Jendela Sound Properties .....	63
Gambar 4.18 Gambar Menu Loading .....	64
Gambar 4.19 Menu Utama Petualangan Jamal .....	64
Gambar 4.20 Level 1 Petualangan Jamal .....	67
Gambar 4.21 Level Complete .....	69
Gambar 4.22 Level 2 Petualangan Jamal .....	71
Gambar 4.23 Level 3 Petualangan Jamal .....	73
Gambar 4.24 Tampilan Game Over .....	75
Gambar 4.25 Tampilan Help .....	77
Gambar 4.26 Tampilan Win .....	78
Gambar 4.27 Pijakan Tanah .....	80
Gambar 4.28 Jendela Publish Setting .....	82





## INTISARI

Game merupakan salah satu program hiburan yang banyak diminati oleh semua kalangan, mulai dari anak-anak sampai orang dewasa. Perkembangan game begitu pesat dengan jenis yang beragam. Salah satu jenis game yang populer yaitu Petualangan. Game jenis ini merupakan game yang sebagian besar permainannya menggunakan kejelian dan kewaspadaan untuk menaklukan rintangan rintangan.

Game “**Petualangan Jamal**” ini merupakan game perjalanan jamal untuk mencari harta karun dan di setiap jalan nya jamal menemui banyak rintangan dan jamal juga harus mengambil poin poin yang tersedia secara acak untuk menambah skor permainannya. Dan di setiap levelnya akan tersedia rintangan yang berbeda dan tentunya akan lebih sulit di tiap kenaikan levelnya.

Tujuan dari Game ini adalah mengasah kejelian dan kewaspadaan pengguna. Tahap-tahap penelitian yang dilakukan yaitu dengan menggunakan metode pengembangan multimedia. Perangkat lunak yang digunakan yaitu Adobe Flash CS6 dan Adobe Photoshop CS6.

**Kata Kunci :** game, flash, side scrolling

## ABSTRACT

*Information is the one of the most important needs of society in this area. Society in general want to get what you want, through a variety of delivery media more interesting and not monotonous like just reading the information that lead to burnout receiver. Loryside Maxdes as a company engaged in the field of art and design that have long-standing also requires an application that can provide information to the public about the company profile of the more interesting and not monotonous. During this time information delivery is done only using brochures and power point, that is generally not particularly interest the public.*

*Based on the above problems it is necessary to increase the holding of information delivery that was only using brochures. In this paper, the autors try to create a company profile-based interactive multimedia. The infprmation is presented not only in writing but will add pictures, backsound, and interesting narration and animation.*

*This thesis discusses Loryside Maxdes profile, are summarized in the form of interactive multimedia applications. With the multimedia touch in it, later information submitted will look more interesting and less monotonous. Hopefully with this company profile information submitted will be accepted and can raise the image of the shop.*

**Keywords :** *information , multimedia, interactive*