

**PERANCANGAN GAME “LAST IDENTITY” MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH CS3**

SKRIPSI



disusun oleh

Bima Mukti Prabowo

10.11.4263

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

**PERANCANGAN GAME “LAST IDENTITY” MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH CS3**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Bima Mukti Prabowo

10.11.4263

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN GAME “LAST IDENTITY” MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH CS3**

yang disusun oleh

Bima Mukti Prabowo

10.11.4263

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 5 November 2014

Dosen Pembimbing,



Kusnawi / S. Kom, M. Eng.
NIK. 190302112

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN GAME “LAST IDENTITY” MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH CS3**

yang disusun oleh

Bima Mukti Prabowo

10.11.4263

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 4 Desember 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Akhmad Dahlan, M. Kom
NIK. 190302174



Kusnawi, S.Kom, M. Eng.
NIK. 190302112



Hartatik, M.Cs
NIK. 190302232



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 11 Desember 2014

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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, 10 Desember 2014

Bima Mukti Prabowo
NIM. 10.11.4263

MOTTO

The day I stop giving is the day I stop receiving. The day I stop learning is the day I stop growing

I have failed over and over again –that is why I succeed. — Michael Jordan

You miss 100% of the shots you don't take. — Wayne Gretzky



PERSEMBAHAN

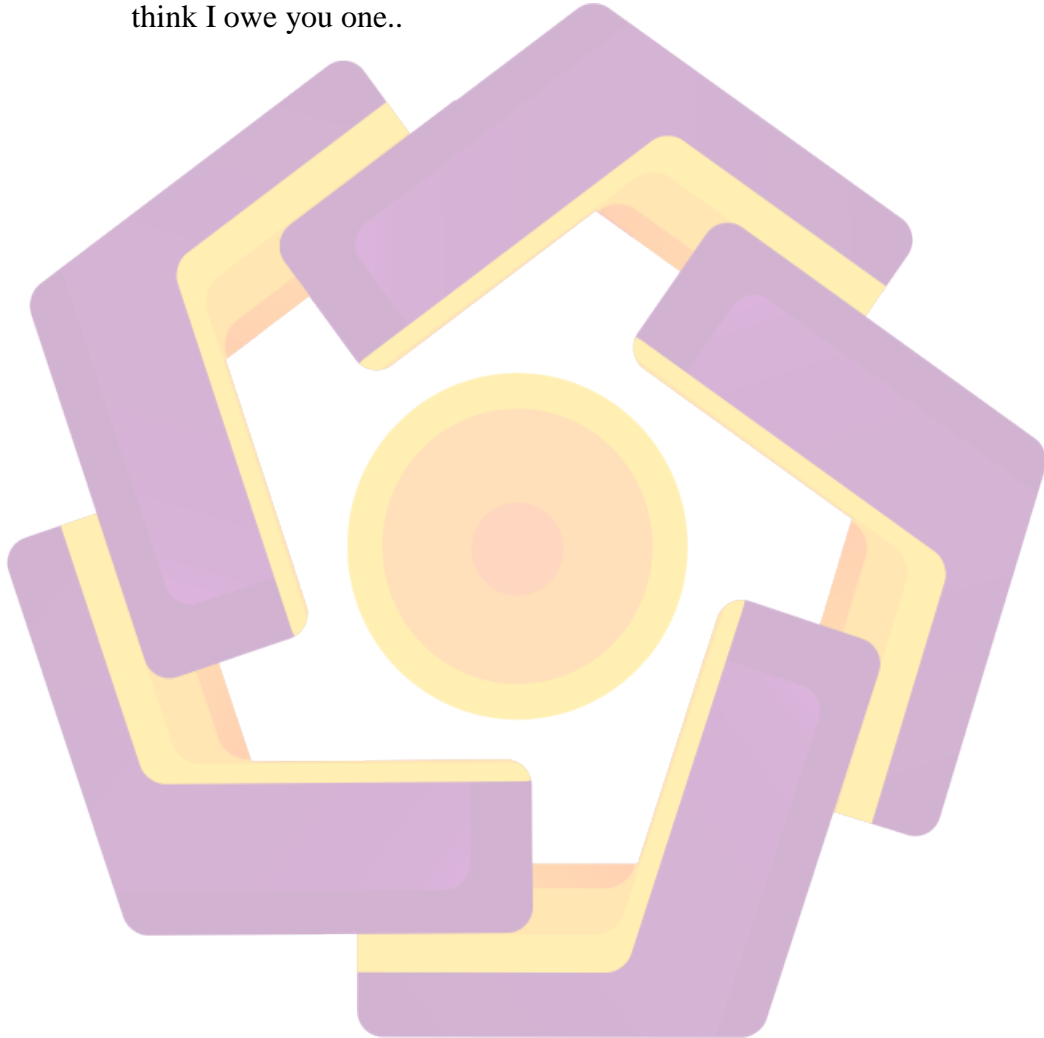


Alhamdulillah rabbi ‘alamin, segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini saya persembahkan kepada :

- ❖ Kedua orang tua yang tercinta. Terimakasih atas doa dan motivasi yang diberikan. Juga buat *my lovely sister* Citra dan adik saya Tegar, yang telah menjadi penyemangat selama ini.
- ❖ Bapak dan Ibu dosen yang senantiasa membimbing dengan penuh kesabaran dan keikhlasan, sehingga dapat mentransfer ilmu yang menjadi bekal saya dalam mengarungi kehidupan setelah lulus S1.
- ❖ Keluarga Besar kelas 10-S1TI-09 terimakasih atas pertemanan selama 3 tahun ini. Mustahil saya bisa berdiri hingga sekarang tanpa adanya bantuan, dukungan, dan semangat dari kalian sejak awal kuliah hingga sekarang.
- ❖ Juga buat teman-teman yang selalu hadir saat suka dan duka, Arman, Yonas, Fahmi, Wawan, Reza, Sam, Anggi, Rera, Muhdarto, Bas, Doni, Mande, dll. *Thanks guys for being such a good friend*. Tanpa kalian saya yakin saya tidak akan menjadi seperti sekarang ini. *Umm..* mungkin saya akan menjadi siluman..
- ❖ Buat teman-teman Kost Lely 1 No 14 yang sudah menjadi keluarga keduku di jogja Mas Tommi, Mas Jozen, Anggi, Sem, Tama, Bangun,

Zaky dan juga anak kost yang baru (Ferda, Dzakwan, Rony, Umar) terimakasih atas dukungan dan bantuannya selama ini.

- ❖ Juga khusus buat si Em yang telah menjadi “*X-factor*” selama ini. You gave me such a great spirit which I don’t have in years.. I don’t know but I think I owe you one..



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT karena atas berkat limpahan karunianya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana strata satu teknik informatika di STMIK Amikom Yogyakarta.

Penulis menyadari skripsi ini tidak akan selesai tanpa adanya peran dari pihak lain. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M, selaku Ketua STMIK Amikom Yogyakarta sekaligus dosen yang telah menginspirasi penulis dalam pembuatan *game* “Last Identity”.
2. Bapak Kusnawi, S.Kom, M. Eng selaku dosen pembimbing. Terima kasih atas segala bimbingan, arahan, saran, dan kritiknya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ayah dan ibu yang selalu mendoakan serta memotivasi penulis. Skripsi ini adalah persembahan khusus penulis untuk beliau.
4. Semua sahabat-sahabat yang telah menemani dan memberikan dukungannya selama pembuatan skripsi ini. Tanpa adanya mereka skripsi ini tidak akan dapat diselesaikan.

Penulis menyadari karena keterbatasan pengetahuan serta minimnya pengalaman penulis skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan. Untuk itu sangat diharapkan kritik dan saran dari pembaca agar dapat bermanfaat bagi kita semua.

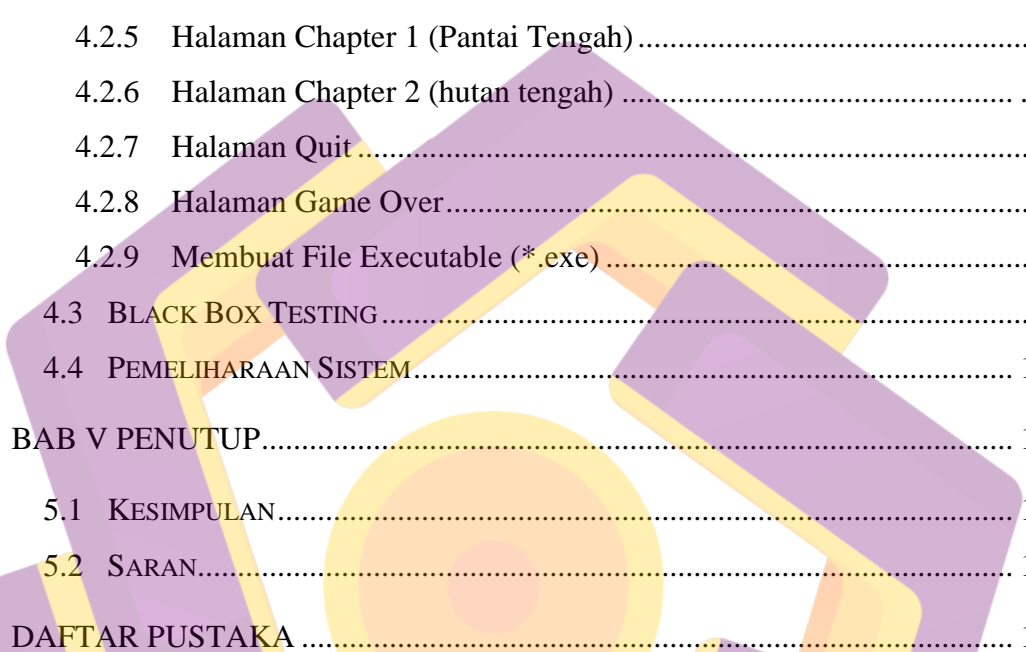
Yogyakarta, 11 desember 2014

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	I
PERSETUJUAN	II
PENGESAHAN	III
PERNYATAAN.....	IV
MOTTO	V
KATA PENGANTAR	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR TABEL.....	XII
DAFTAR GAMBAR	XIII
ABSTRACT.....	XVI
BAB I PENDAHULUAN.....	2
1.1 LATAR BELAKANG.....	2
1.2 RUMUSAN MASALAH	3
1.3 BATASAN MASALAH	3
1.4 TUJUAN PENELITIAN	4
1.5 MANFAAT PENELITIAN.....	4
1.6 METODE PENELITIAN	4
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 KONSEP DASAR GAME.....	7
2.2.2 Definisi Game	7
2.2.3 Sejarah dan Perkembangan Game.....	7
2.2.4 Jenis-jenis Game	10
2.2.5 Jenis-jenis Genre Game.....	11
2.2.6 Tahap Pembuatan Game	14

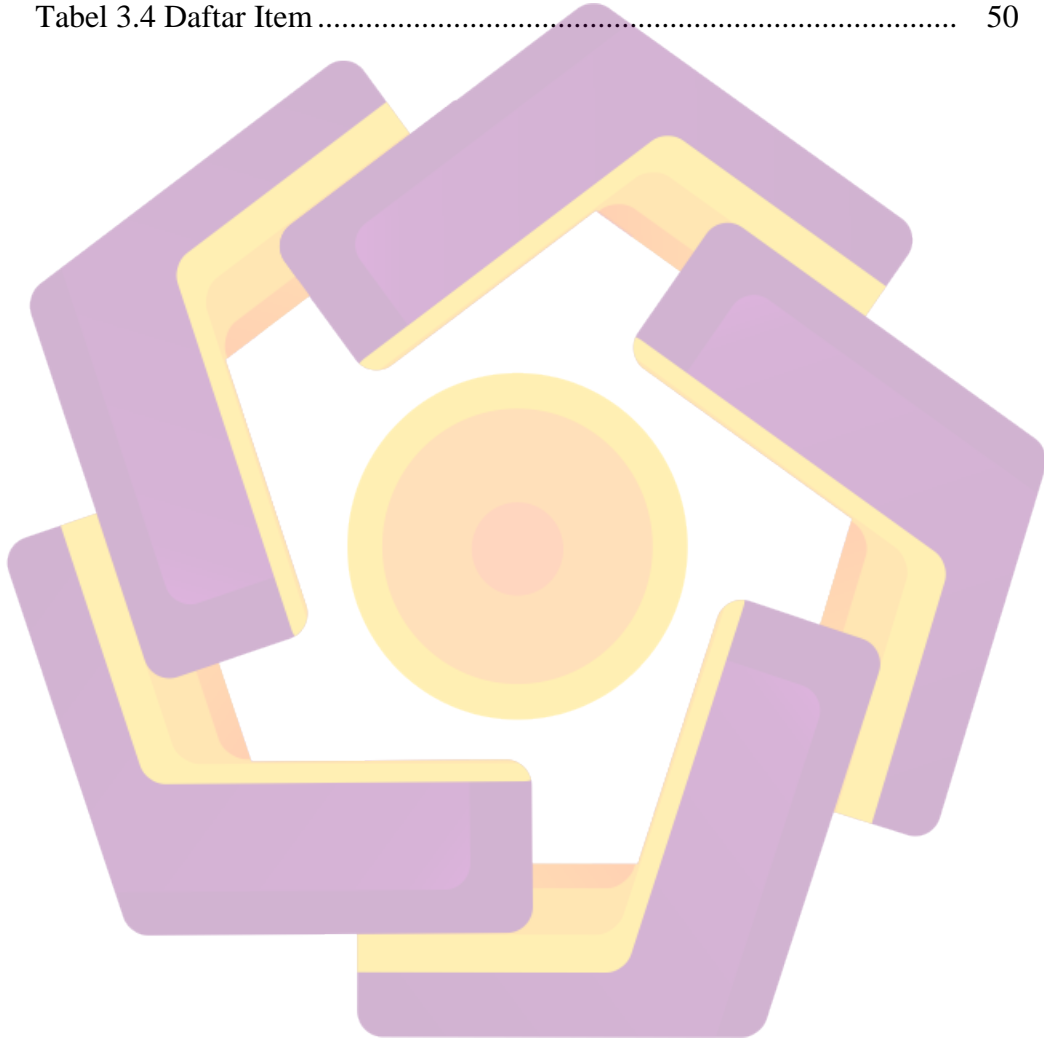
2.2.7	Elemen Game	16
2.2.8	Artificial Intelligence	19
2.2	KONSEP RPG	23
2.3.2	Elemen RPG.....	23
2.3.3	Jenis-jenis RPG	26
2.3	KONSEP MULTIMEDIA	27
2.4.2	Definisi Multimedia	27
2.4.3	Tahap pengembangan Multimedia.....	28
2.4	PERANGKAT LUNAK YANG DIGUNAKAN	32
2.4.1	Adobe Flash CS3	32
2.4.2	CorelDRAW X4.....	36
2.4.3	Adobe Photoshop CS3	36
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		38
3.1	ANALISIS SISTEM	38
3.2.1	Analisis SWOT	38
3.2.2	Analisis Kebutuhan Sistem	40
3.2.3	Analisis Kelayakan Sistem.....	42
3.2	PERANCANGAN GAME.....	43
3.2.1	Menentukan Genre Game	43
3.2.2	Menentukan Tool Yang Digunakan.....	43
3.2.3	Perancangan Game Play.....	43
3.2.4	Menentukan Grafis.....	59
3.2.5	Menentukan Sound	59
3.2.6	Melakukan Publishing.....	59
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		60
4.1	IMPLEMENTASI.....	60
4.1.1	Persiapan Aset-Aset	61
4.1.2	Membuat Gambar Karakter dan Background	61
4.1.3	Membuat Animasi.....	70
4.1.4	Import Suara.....	74



4.2 PEMBAHASAN	75
4.2.1 Halaman Intro.....	75
4.2.2 Halaman Menu Utama	79
4.2.3 Halaman Setting.....	82
4.2.4 Halaman Prolog.....	86
4.2.5 Halaman Chapter 1 (Pantai Tengah).....	88
4.2.6 Halaman Chapter 2 (hutan tengah)	91
4.2.7 Halaman Quit	93
4.2.8 Halaman Game Over.....	95
4.2.9 Membuat File Executable (*.exe)	96
4.3 BLACK BOX TESTING.....	97
4.4 PEMELIHARAAN SISTEM.....	101
BAB V PENUTUP.....	103
5.1 KESIMPULAN.....	103
5.2 SARAN.....	103
DAFTAR PUSTAKA	105

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis SWOT game “Last Identity”	39
Tabel 3.2 Skill Pemain	47
Tabel 3.3 Daftar Senjata.....	49
Tabel 3.4 Daftar Item	50



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh sederhana logika proses pemikiran manusia	20
Gambar 2.2 Jaringan Semantik	21
Gambar 2.3 Gambar tampilan Adobe Flash CS3	34
Gambar 3.1 <i>Flowchart chapter 1</i>	45
Gambar 3.2 <i>Flowchart chapter 2</i>	46
Gambar 3.3 <i>Flowchart chapter 3</i>	46
Gambar 3.4 <i>Flowchart chapter 4</i>	47
Gambar 3.5 Perancangan karakter	52
Gambar 3.6 Karakter utama dalam bentuk spirite	52
Gambar 3.7 Karakter utama dalam bentuk spirite	53
Gambar 3.8 Karakter utama dalam bentuk spirite	53
Gambar 3.9 Perancangan tampilan <i>opening</i>	53
Gambar 3.10 Perancangan tampilan <i>Main Menu</i>	54
Gambar 3.11 Perancangan tampilan menu <i>Order</i>	55
Gambar 3.12 Perancangan tampilan menu status	55
Gambar 3.13 Perancangan tampilan menu <i>weaponry</i>	55
Gambar 3.14 Perancangan tampilan menu item	56
Gambar 3.15 Perancangan tampilan pertarungan	57
Gambar 3.16 Perancangan tampilan pertarungan	57
Gambar 3.17 Perancangan tampilan <i>Win</i>	58
Gambar 3.18 Perancangan tampilan <i>Game Over</i>	58
Gambar 4.1 Pen tool.....	62
Gambar 4.2 PowerClip.....	62
Gambar 4.3 Edit Contents	62
Gambar 4.4 Finish Editing This Level	63
Gambar 4.5 Pengaturan warna	64
Gambar 4.6 Karakter dalam game “Last Identity”	64
Gambar 4.7 <i>Background scene</i> prolog	65
Gambar 4.8 <i>Background scene</i> pantai tengah	65

Gambar 4.9 Background pantai kanan	66
Gambar 4.10 <i>Background</i> pantai kiri	66
Gambar 4.11 <i>Background</i> hutan tengah	67
Gambar 4.12 <i>Sketsa</i> dengan Pencil tool	68
Gambar 4.13 <i>Coloring</i>	68
Gambar 4.14 Gambar jadi	69
Gambar 4.15 Tampilan akhir menu Setting	70
Gambar 4.16 Pembuatan Animasi jalan dengan <i>frame by frame</i>	72
Gambar 4.17 Membuat gerakan berjalan	72
Gambar 4.18 Memperbesar gambar dengan Free Transform Tool	73
Gambar 4.19 Linkage Properties	74
Gambar 4.20 Tampilan <i>intro game</i> Last Identity	75
Gambar 4.21 Tampilan <i>intro game</i> Last Identity	76
Gambar 4.22 Tampilan <i>Main Menu</i>	79
Gambar 4.23 Tampilan halaman Setting	82
Gambar 4.24 Tampilan halaman Screen mode	82
Gambar 4.25 Tampilan halaman Volume	84
Gambar 4.26 Prolog 1	86
Gambar 4.27 Prolog 2	86
Gambar 4.28 Linkage Properties	87
Gambar 4.29 Tampilan scene pada hutan tengah	92
Gambar 4.30 Tampilan Menu Exit	92
Gambar 4.31 Tampilan Halaman Kalah (<i>Game Over</i>)	96
Gambar 4.32 Tampilan <i>Publish Setting</i>	97

INTISARI

Di era teknologi seperti sekarang ini, kebutuhan game mengalami peningkatan. Seiring dengan meningkatnya kebutuhan game, industri-industri game juga berlomba-lomba untuk membuat game yang disukai oleh banyak orang. Salah satu genre game yang paling disukai adalah RPG.

RPG (Role Playing Game) adalah jenis game dimana pemain memainkan peran dari karakter dalam game tersebut. Tokoh atau karakter dalam game ini adalah tokoh fiksi. Biasanya tingkat kesulitannya tidak terlalu susah, karena inti dari game jenis ini adalah pemain akan mengikuti alur cerita.

Game Last Identity adalah game berbasis flash yang bertipe RPG. Game yang dibuat dengan menggunakan Actionscript 2.0 ini memiliki kesamaan dengan Suikoden II atau Final Fantasy V pada PSone. Dalam game ini, pemain memainkan peran dari karakter utama yang mengikuti alur cerita. Game ini juga memiliki Battle Mode. Dalam Battle Mode, pemain akan melawan musuh. Jenis-jenis serangan yang ada juga beragam, tergantung dari karakter yang dimainkan.

Kata kunci : Adobe Flash CS3, Actionscript 2.0, RPG, Last Identity.



ABSTRACT

In this technological era, the need for the game has increased. Along with the increasing needs of gaming, gaming industries also want to make a game that is favored by many people also compete to create a game that is favored by many people. One of the most preferred gaming genre is RPG.

RPG (Role Playing Game) is a type of game where the player plays the role of a character in the game. Characters in this game are fictional characters. Usually the difficulty is not too difficult, because the core of this game type is the player will follow the story line.

Game Last Identity is a flash-based RPG. The game created using Actionscript 2.0 is similar to Suikoden II or Final Fantasy V on the PSone. In this game, the player plays the role of the main character following the storyline. This game also has a Battle Mode. In Battle Mode, players will fight enemies. The types of attacks there is also varied, depending on the character being played.

Keywords : *Adobe Flash CS3, Actionscript 2.0, RPG, Last Identity.*

