

**PEMBUATAN GAME “GUESS THE PICTURE”**

**MENGGUNAKAN ADOBE FLASH**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Faiz Ari Wicaksono**

**10.12.5129**

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

**PEMBUATAN GAME “GUESS THE PICTURE”**

**MENGGUNAKAN ADOBE FLASH**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Faiz Ari Wicaksono**

**10.12.5129**

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

**NASKAH PUBLIKASI**  
**PEMBUATAN GAME “GUESS THE PICTURE”**  
**MENGGUNAKAN ADOBE FLASH**

disusun oleh

**Faiz Ari Wicaksono**

**10.12.5129**

Dosen Pembimbing


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

**NIK. 190302096**

Tanggal, 5 Desember 2014

Ketua Jurusan  
Sistem Informasi



  
**Bambang Sudaryatno, Drs. MM.**  
**NIK. 190302029**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN GAME “GUESS THE PICTURE”  
MENGUNAKAN ADOBE FLASH**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Faiz Ari Wicaksono**

**10.12.5129**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 28 November 2014

**Susunan Dewan Penguji**

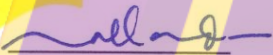
**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

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

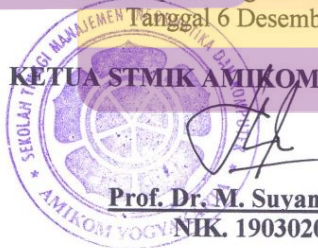
**Kusnawi, S.Kom, M.Eng**  
NIK. 190302112

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



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 6 Desember 2014

**KETUA STM IK 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 disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 28 November 2014

**Faiz Ari Wicaksono**  
**10.12.5129**

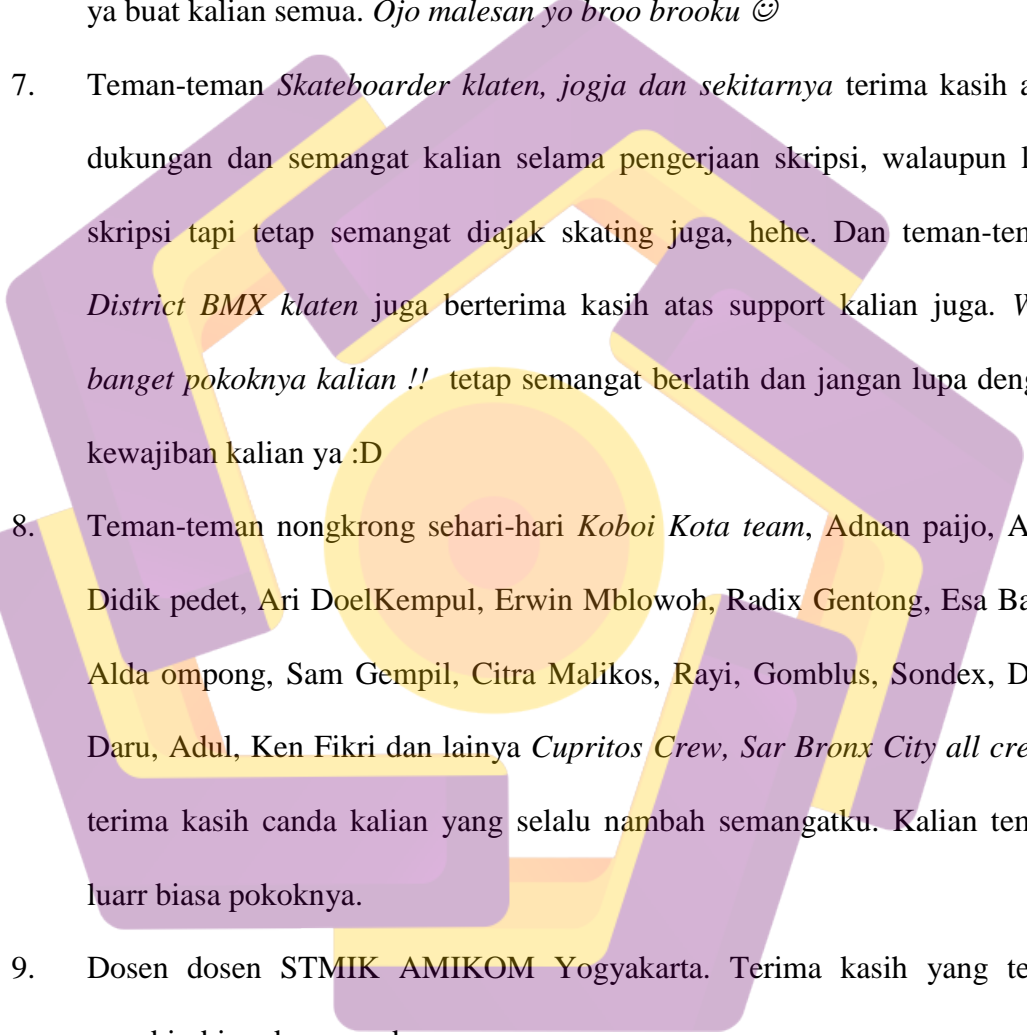
## MOTTO

1. Hidup ini singkat, maka lakukanlah yang terbaik.
2. Hargailah sebuah proses maka akan membawamu pada kesuksesan, *Believe and Do It, Never Give Up !!!*
3. Perjuangan itu bukan proses penderitaan menuju tujuan, tapi proses memantaskan diri untuk meraih tujuan.
4. Orang sukses pasti punya semangat seganas gelombang lautan dan tekak sekeras baja. Sebelum sukses tidak akan mundur.
5. Kamu tidak bisa kembali ke masa lalu dan mengubah sebuah awal yang buruk, namun kamu bisa membuat akhir yang indah, mulai saat ini !
6. Tak perlu iri atas kemampuan orang lain, jika mereka bisa, kamu juga bisa kok. Jangan remehkan dirimu sendiri, kamu kuat dari yang kamu bayangkan. Percayalah ☺

## PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada semua pihak yang terlibat langsung maupun tidak langsung dalam proses pembuatan skripsi.

1. Tuhan dan Nabiku, Allah SWT dan Nabiullah Muhammad SAW. Yang memberikan segala nikmat dan kasih sayangnya sampai sejauh ini. Semoga hambaMu ini menjadi lebih baik seiring berjalannya waktu serta dapat menjadi hambaMu yang beriman dan bertaqwa, Amin.
2. Ayahanda Drs. Nur Aziz beserta Ibunda Sri Hidayati. Orang tua yang membiayai studiku sampai sejauh ini. Orang tua yang selalu memberikan kasih dan sayangnya, memberikan bimbingan, dorongan, semangat, motivasi, doa, dan hal-hal yang baik lainnya guna menjadi bekal dalam menjalani hidup
3. Kakak Syaiful Bahri. Arif Rahman Hakim. Dan mbak intan. Terima kasih atas semua yang telah diberikan kepada adikmu ini.
4. Teman-teman seperjuangan Kuliah kelas *SI-SI-K*, Deny, Rizky Bayu, Gita Pratama, Roisul Rkhsan, Kukuh Pribadi, Indah bluluk and the genk. Andang wijanarko, Dll (sorry ngga sempet sebut satu persatu, intinya satu kelas dah..) sukses selalu my bro..semoga sukses karirnya dan kedepannya ya ☺
5. Teman saya Andang wijanarko, Ahmad Fauzi, dan teman kosnya, terima kasih banyak sudah membantu dalam pembuatan skripsi dari saya yang tidak bisa menjadi bisa, terus mensupport selama pengerjaan skripsi.

- 
6. Teman-teman seperjuangan kuliah kelas *10-SI-SI-09*, Teman nongkrong, teman males-males”an, teman semangat, pokoknya suka duka semasa kuliah selalu bareng. Faiz babik, Ibnu Aa’, Robby, Patrick, Ardi, Dede Putra, Besoul Iksan, Rizqi, Gita dan masih banyak lain lagi, pokoknya sukses juga ya buat kalian semua. *Ojo malesan yo broo brooku ☺*
  7. Teman-teman *Skateboarder klaten, jogja dan sekitarnya* terima kasih atas dukungan dan semangat kalian selama pengerjaan skripsi, walaupun lagi skripsi tapi tetap semangat diajak skating juga, hehe. Dan teman-teman *District BMX klaten* juga berterima kasih atas support kalian juga. *Well banget pokoknya kalian !!* tetap semangat berlatih dan jangan lupa dengan kewajiban kalian ya :D
  8. Teman-teman nongkrong sehari-hari *Koboi Kota team*, Adnan paijo, Aon, Didik pedet, Ari DoelKempul, Erwin Mblowoh, Radix Gentong, Esa Bajir, Alda ompong, Sam Gempil, Citra Malikos, Rayi, Gomblus, Sondex, Dam Daru, Adul, Ken Fikri dan lainnya *Cupritos Crew, Sar Bronx City all crew* . terima kasih canda kalian yang selalu nambah semangatku. Kalian teman luarr biasa pokoknya.
  9. Dosen dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta. Terima kasih yang telah membimbing dengan sabar.

Dan terakhir ucap kata, sekali lagi TERIMA KASIH sebanyak-banyaknya buat kalian semua yang disebut diatas dan mohon maaf kalo memang ada yang belum disebutkan karena memang terlalu banyak, pokoknya yang kenal dah, terima kasiiiihhhh.....\*:



## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang diinginkan penulis. Tidak lupa sholawat beserta salam penulis haturkan pada junjungan umat Islam yaitu Nabi Muhammad SAW, yang telah menyebarkan agama Islam sehingga penulis dan seluruh umat Islam dapat merasakan indahnya Islam.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryanto, MM. Selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Kedua orang tua saya, yaitu ayahanda Drs. Nur Aziz dan Ibunda Sri Hidayati.

5. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.
6. Teman-teman Saya semasa kuliah.
7. Semua pihak yang telah membantu baik dukungan moril maupun material, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 1 Desember 2014

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
INTISARI .....	xvi
<i>ABSTRACT</i> .....	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Perumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Metode Pengumpulan Data .....	4
1.5.1 Metode Study Literatur .....	4
1.5.2 Metode Kepustakaan .....	4
1.5.3 Metode Wawancara (Interview) .....	4
1.6 SISTEMATIKA PENULISAN .....	4
BAB II LANDASAN TEORI .....	6
2.1 GAME .....	6
2.2 SEJARAH PERKEMBANGAN GAME .....	7
2.3 JENIS-JENIS GAME .....	10
2.4 PROTOKOL KOMUNIKASI .....	13
2.5 TAHAP - TAHAP PEMBUATAN GAME .....	13
2.6 PERANGKAT LUNAK YANG DIGUNAKAN .....	16

2.6.1	Adobe Flash CS3.....	16
2.6.2	Adobe Illustrator CS5.....	18
2.6.3	Corel Draw X4 .....	20
2.7	BAHASA PEMOGRAMAN YANG DIGUNAKAN.....	22
2.7.1	ActionScript 2.0 .....	22
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....</b>		<b>24</b>
3.1	<b>ANALISIS SISTEM .....</b>	<b>24</b>
3.1.1	<b>Analisis Kelemahan Sistem .....</b>	<b>24</b>
3.1.1.1	Analisis Kekuatan (Strenghts) .....	25
3.1.1.2	Analisis Kelemahan (Weakness) .....	25
3.1.1.3	Analisis Kesempatan (Opportunity) .....	25
3.1.1.4	Analisis Ancaman (Threats) .....	26
3.1.2	<b>Analisis Kebutuhan Sistem .....</b>	<b>26</b>
3.1.2.1	Kebutuhan Fungsional .....	26
3.1.2.2	Kebutuhan Non-Fungsional .....	26
3.1.3	<b>Analisis Kelayakan Sistem .....</b>	<b>28</b>
3.1.3.1	Analisis Kelayakan Teknologi .....	28
3.1.3.2	Analisis Kelayakan Hukum .....	29
3.1.3.3	Analisis Kelayakan Operasional .....	29
3.2	<b>PERANCANGAN (DESIGN) .....</b>	<b>29</b>
3.2.1	Konsep (Concept) .....	29
3.2.2	Menentukan Tool Yang Digunakan .....	30
3.2.3	Menentukan Gameplay .....	31
3.2.4	Sound .....	35
3.3	<b>PERANCANGAN ANTARMUKA .....</b>	<b>36</b>
3.3.1	Menu Awal .....	36
3.3.2	Menu Petunjuk .....	37
3.3.3	Menu Level .....	38
3.3.4	Menu Game .....	39
3.3.5	Tampilan Benar .....	40
3.3.6	Tampilan Salah .....	41

3.3.7	Tampilan Game Over .....	42
3.3.8	Tampilan Menu Lanjut Level .....	43
3.3.9	Menu Sukses Game .....	44
3.4	MENENTUKAN TIMELINE .....	44
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>46</b>
4.1	IMPLEMENTASI SISTEM .....	46
4.1.1	Mengolah Gambar/Grafik .....	47
4.1.2	Perancangan Aplikasi dan Animasi .....	48
4.1.2.1	Menu Awal .....	51
4.1.2.2	Menu Keluar Game .....	52
4.1.2.3	Menu Petunjuk .....	53
4.1.2.4	Menu Level .....	54
4.1.2.5	Menu Permainan .....	55
4.1.2.6	Menu Lanjut Level .....	57
4.1.2.7	Menu Sukses Permainan .....	58
4.1.3	Script Tombol Navigasi .....	58
4.1.4	Sound .....	61
4.1.5	Rendering .....	62
4.2	UJI IMPLEMENTASI SISTEM .....	63
4.2.1	Pemeliharaan Game .....	64
4.2.2	Pengujian Beta .....	65
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>70</b>
5.1	KESIMPULAN .....	70
5.2	SARAN .....	71
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>72</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 3.1</b> Storyboard Game Guess The Picture .....	31
<b>Tabel 4.1</b> Spesifikasi System .....	63
<b>Tabel 4.2</b> Hasil Pengujian .....	67



## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b> Tampilan Jendela Kerja Adobe Flash CS3 .....	16
<b>Gambar 2.2</b> Tampilan Adobe Illustrator X5 .....	19
<b>Gambar 2.3</b> Tampilan Corel Draw X4 .....	21
<b>Gambar 2.4</b> Tampilan Panel ActionScript .....	23
<b>Gambar 3.1</b> Tampilan Storyboard Menu Awal .....	36
<b>Gambar 3.2</b> Tampilan Storyboard Petunjuk .....	37
<b>Gambar 3.3</b> Tampilan Storyboard Menu Level .....	38
<b>Gambar 3.4</b> Tampilan Storyboard Permainan .....	39
<b>Gambar 3.5</b> Tampilan Storyboard Benar .....	40
<b>Gambar 3.6</b> Tampilan Storyboard Salah .....	41
<b>Gambar 3.7</b> Tampilan Storyboard Game Over .....	42
<b>Gambar 3.8</b> Tampilan Storyboard Menu Lanjut Level .....	43
<b>Gambar 3.9</b> Tampilan Storyboard Sukses Game .....	44
<b>Gambar 4.1</b> Alur Pembuatan Game.....	46
<b>Gambar 4.2</b> Tampilan Stage Corel Draw X4 .....	47
<b>Gambar 4.3</b> Tampilan pembuatan Menu Utama .....	48
<b>Gambar 4.4</b> Tampilan kerja Adobe Flash CS3 .....	49
<b>Gambar 4.5</b> Tampilan Properties Menu Pixels .....	49
<b>Gambar 4.6</b> Tampilan Gambar setelah masuk di Adobe Flash CS3 .....	50
<b>Gambar 4.7</b> Tampilan Menu Awal .....	51
<b>Gambar 4.8</b> Tampilan Pilihan Keluar .....	52
<b>Gambar 4.9</b> Tampilan Menu Petunjuk .....	53
<b>Gambar 4.10</b> Tampilan Menu Level .....	54
<b>Gambar 4.11</b> Tampilan Permainan .....	55
<b>Gambar 4.12</b> Tampilan Jawaban Benar .....	56
<b>Gambar 4.13</b> Tampilan Jawaban Salah .....	56
<b>Gambar 4.14</b> Tampilan Game Over .....	56
<b>Gambar 4.15</b> Tampilan Lanjut Level 2 .....	57
<b>Gambar 4.16</b> Tampilan Lanjut Level 3 .....	57

<b>Gambar 4.17</b> Tampilan Menu Sukses Permainan .....	58
<b>Gambar 4.18</b> Import File Sound .....	61
<b>Gambar 4.19</b> Tampilan Layer Sound .....	62
<b>Gambar 4.20</b> Tampilan Linkpage Properties .....	62





## INTISARI

Permainan telah menjadi kebutuhan bagi setiap orang untuk melepaskan kebosanan, juga bisa mengajar orang bagaimana untuk berfikir lebih baik dan lebih kritis. Pesatnya perkembangan industri game yang dibuktikan dengan meningkatnya jumlah game yang sangat beragam jenisnya. Salah satunya permainan teka-teki “Guess The Picture”.

Permainan ini adalah mengasah otak pemain, pemain harus bisa menjawab dari gambar yang telah disusun sedemikian rupa sehingga menimbulkan sebuah kosakata baru yang diadaptasi dari istilah sehari-hari, ungkapan unik dan lucu, ataupun berupa isu dan peristiwa yang sedang terjadi.

Permainan ini bertujuan menguji imajinasi, logika, dan nalar dalam menguji otak pemain untuk menemukan jawaban-jawaban dari setiap gambar yang disajikan. Permainan ini dibuat menggunakan Adobe Flash CS3, Adobe Illustrator, dan Corel Draw X4.

**Kata kunci :** Permainan, Guess The Picture, Adobe Flash CS3



## ***ABSTRACT***

The game has become a necessity for everyone to let go of boredom, can also teach people how to think better and more critical. The rapid development of the gaming industry as evidenced by the increasing number of games are very diverse kinds. One of them is a puzzle game "Guess the Picture".

This game is a brain hone the player, the player should be able to answer from the pictures that have been prepared in such a way that raises a new vocabulary adapted from everyday terms, unique and funny expressions, or in the form of issues and events that are happening.

The game is aimed at testing the imagination, logic, and reason in the brain test players to find the answers of each image is presented. The game is created using Adobe Flash CS3, Adobe Illustrator, and Corel Draw X4.

**Keywords :** Game, Guess The Picture, Adobe Flash CS3

