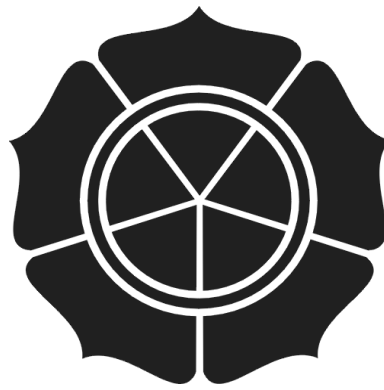


PERANCANGAN GAME LET'S TAP AND DANCING

TUGAS AKHIR



disusun oleh :

Devit Surtianingsih

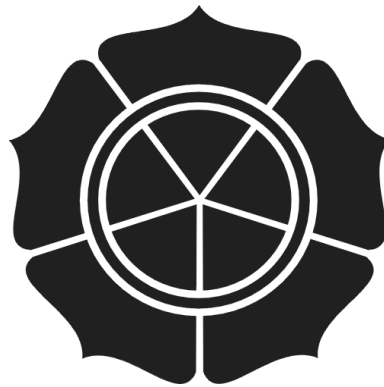
11.01.2851

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

PERANCANGAN GAME LET'S TAP AND DANCING

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Diploma III
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh :

Devit Surtianingsih

11.01.2851

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

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN GAME LET'S TAP AND DANCING

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Devit Surtianingsih

11.01.2851

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 13 Februari 2014

Dosen Pembimbing



Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197

PENGESAHAN
TUGAS AKHIR
PERANCANGAN GAME LET'S TAP AND DANCING

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Devit Surtianingsih

11.01.2851

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 04 Desember 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098

Yuli Astuti, M Kom
NIK. 190302146

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 04 Desember 2014

KETUA STM IK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan dan sepanjang pengetahuan kami juga tidak terdapat karya atau pendapat ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

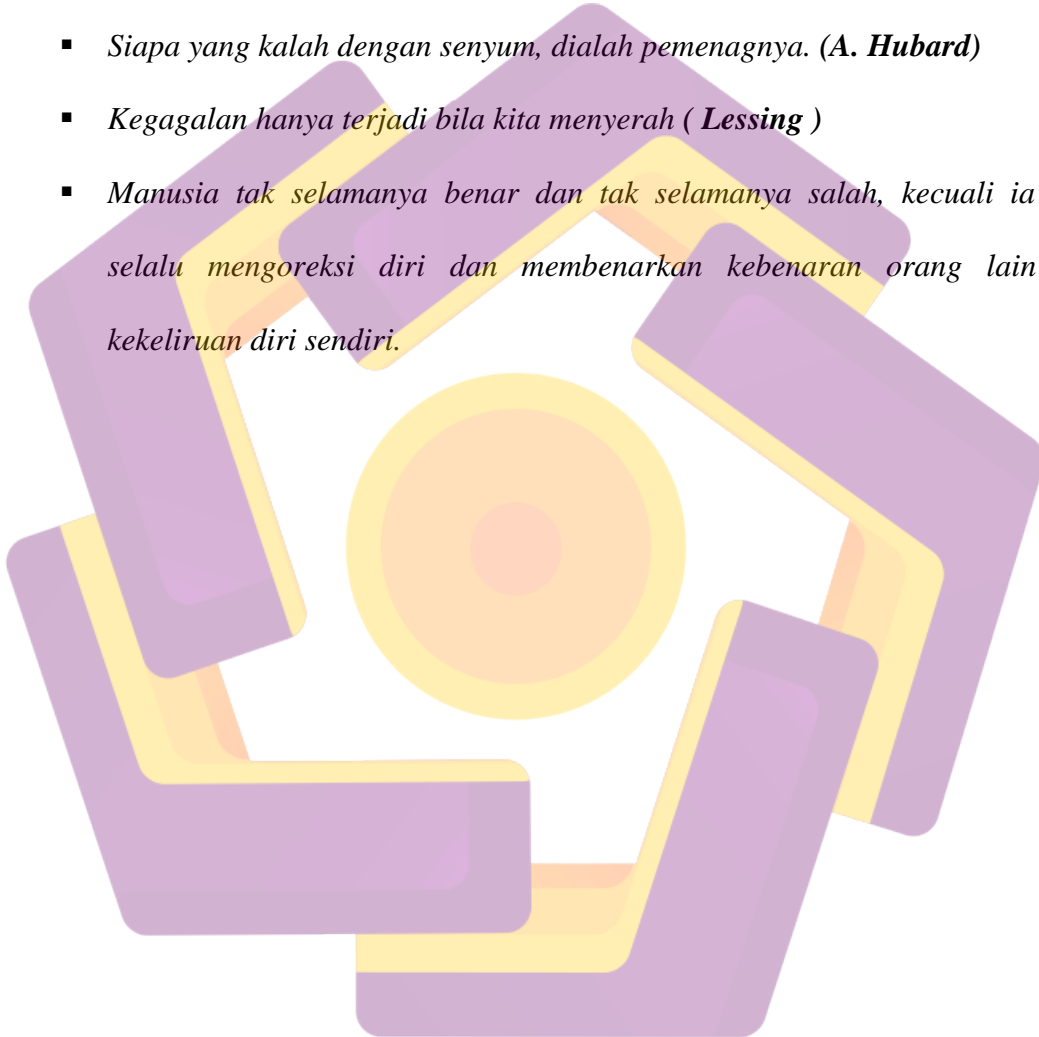
Yogyakarta, 04 Desember 2014



Devit Surtianingsih
NIM. 11.01.2851

HALAMAN MOTTO

- *Kemenangan yang seindah – indahnyanya dan sesukar – sukarnya yang boleh direbut oleh manusia ialah menundukan diri sendiri. (Ibu Kartini)*
- *Pendidikan merupakan perlengkapan paling baik untuk hari tua. (Aristoteles)*
- *Siapa yang kalah dengan senyum, dialah pemenagnya. (A. Hubard)*
- *Kegagalan hanya terjadi bila kita menyerah (Lessing)*
- *Manusia tak selamanya benar dan tak selamanya salah, kecuali ia yang selalu mengoreksi diri dan membenarkan kebenaran orang lain atas kekeliruan diri sendiri.*



HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk :

- Allah SWT yang senantiasa memberikan rezeki, ilmu yang bermanfaat serta kesehatan dan umur panjang kepada saya.
- Keluarga dan orang tua yang selalu memberikan dukungan moral juga material, sehingga saya bisa sampai sejauh ini dalam menempuh pendidikan.
- Sahabat-sahabatku kos Puri Dianie Anggar, Ita, Nabila, Rakhma, Dewi, Chintia, Kiki, MbK Endah dan penghuni kos lainnya yang selalu setia menyemangati untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini, juga Mas Andi, MbK Ning dan adek Raka yang menjagaku selama di kos.
- Sahabatku Danis, Nurdiah, Isti, Dewi, Nonie juga teman-teman 11-D3TI-01 yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu saya ucapkan terima kasih atas dukungannya selama ini.

Terima kasih untuk semua yang telah kalian berikan.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah. puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah mlimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “PERANCANGAN GAME LET’S TAP AND DANCING”.Penyusunan Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Diploma di STMIK Amikom Yogyakarta, dalam penulisan Tugas Akhir tentunya banyak pihak yang telah memberikan dukungan moral maupun material. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Prof.Dr.H.M. Suyanto, MM. selaku Ketua Umum STMIK Amikom Yogyakarta
2. Bapak Hanif AL Fatta, selaku Ketua Jurusan D3 Teknik Informatika
3. Dhani Ariatmanto, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan petunjuk dan bimbingan
4. Seluruh Dosen, Staff, dan Karyawan STMIK Amikom Yogyakarta yang telah membimbing dan mengajar penulis selama di bangku kuliah dan juga membantu penulis dalam kelancaran administrasi sampai selesainya Tugas Akhir ini.

5. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini

Penulis menyadari bahwa penulisan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna. Keterbatasan kemampuan dan dan pengetahuan penulis merupakan faktor utama dari ketidaksempurnaan ini. Oleh karena itu, saran dan kriti yang sifatnya membangun sangat diharapkan oleh penulis. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat dan dikembangkan untuk kepentingan lebih lanjut.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, 05 Desember 2014

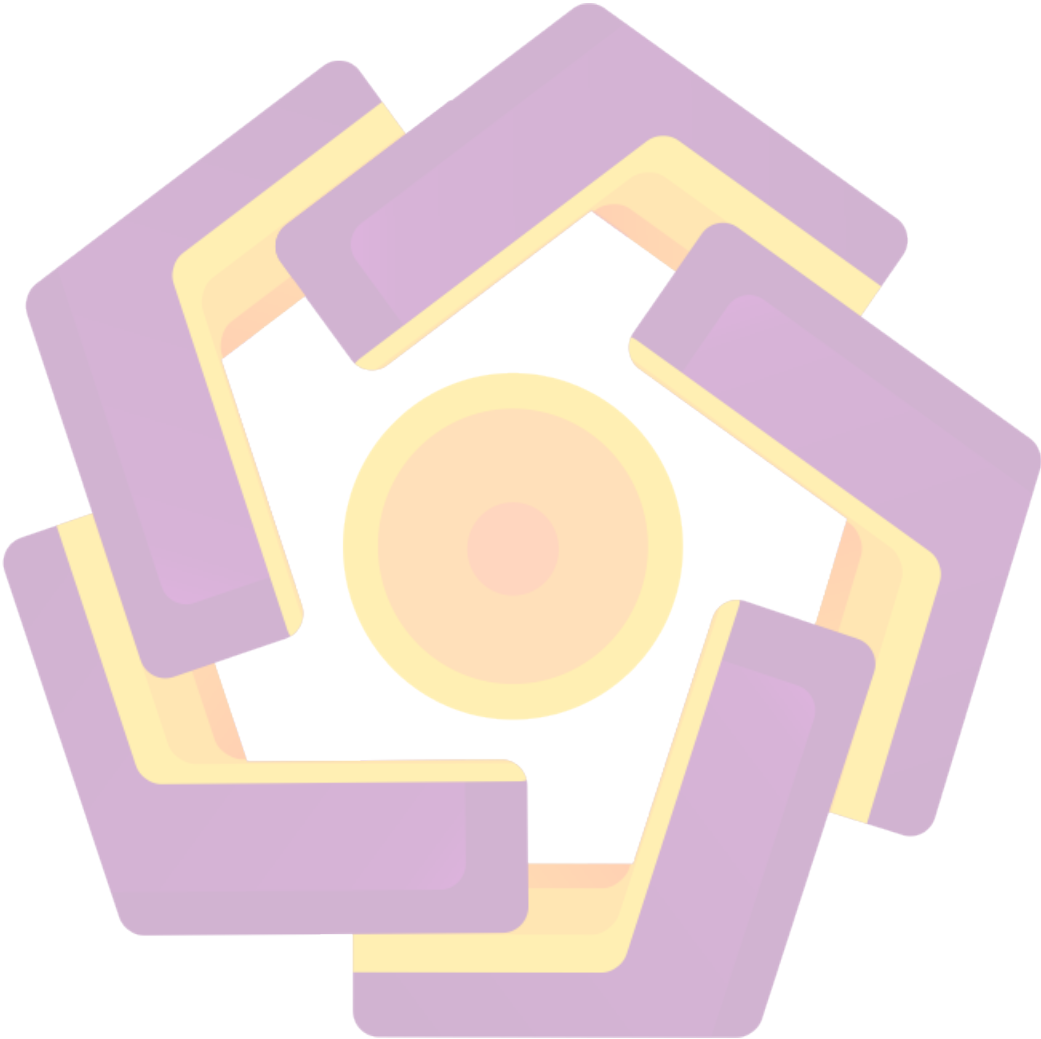
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan Laporan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Game	8
2.2.1 Pengertian Game	8
2.2.2 Definisi Game Menurut Para Ahli	9
2.2.3 Sejarah Perkembangan Game	9
2.2.4 Jenis-Jenis Game.....	18

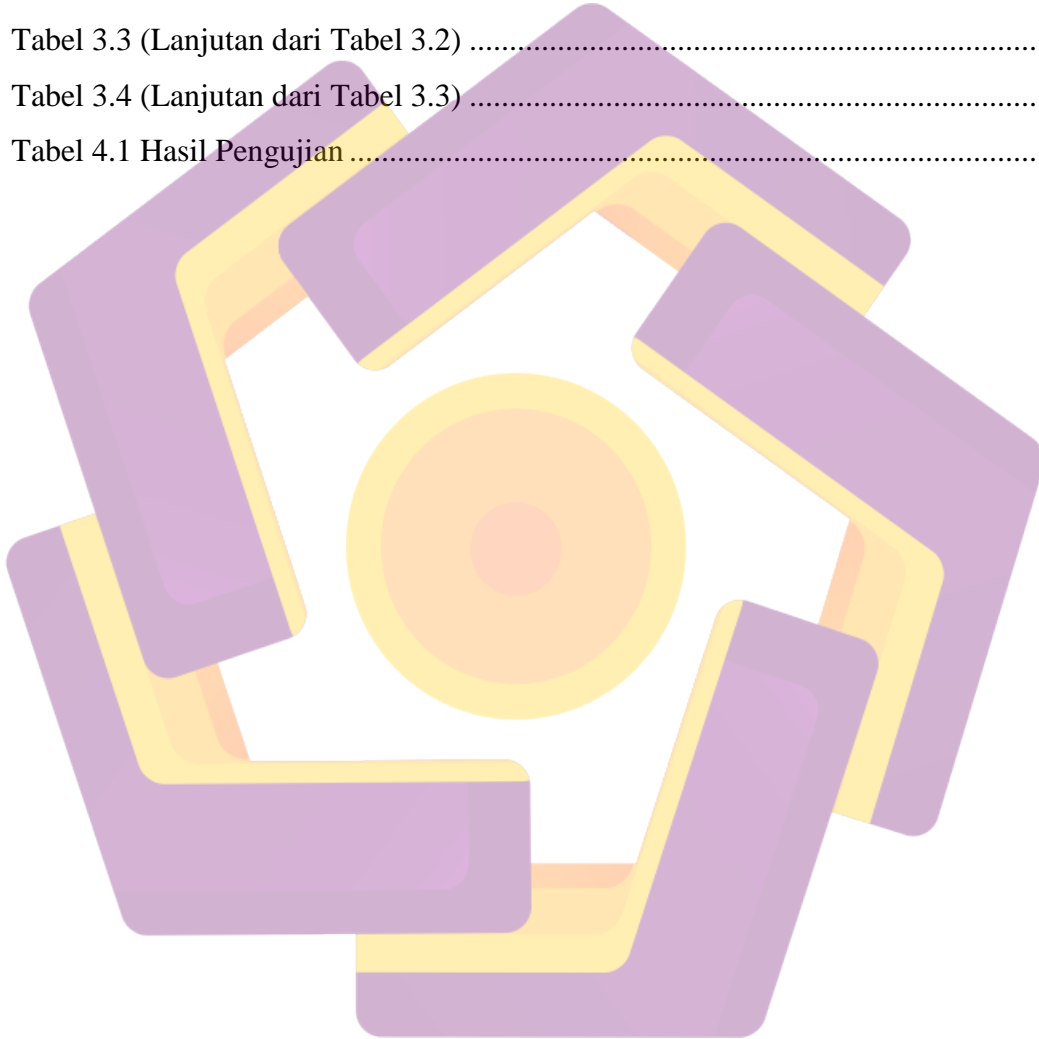
2.2.5	Elemen Dasar Game.....	29
2.2.6	Tahap Pembuatan Game	30
2.3	Perangkat Lunak atau Software yang Digunakan	32
2.3.1	Adobe Flash CS3	32
2.3.2	ActionScript 3.0	34
2.3.3	Corel Draw X4.....	36
2.3.4	Adobe Audition 2.0.....	37
2.3.4.1	Tampilan Edit View	39
2.3.4.2	Tampilan Mutitrack View	39
2.2	Flowchart.....	41
BAB III GAMBARAN UMUM		42
3.1	Gambaran Umum Game Let's Tap and Dancing.....	42
3.2	Kebutuhan Sistem Fungsional.....	43
3.3	Kebutuhan Sistem Nonfungsional.....	43
3.4	Perancangan Game.....	45
3.3.1	Menentukan Genre Game	45
3.3.2	Menentukan tools	45
3.3.3	Menentukan Game Play	46
3.3.4	Flowchart Permainan	48
3.3.5	Menentukan Grafis.....	49
3.3.6	Menentukan Suara.....	55
3.3.7	Objek Permainan.....	56
3.3.8	Animasi	57
3.3.9	Rancangan Naskah Permainan.....	59
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		62
4.1	Implementasi dan Pembahasan	62
4.1.1	Implementasi <i>User Interface</i>	62
4.1.2	Pembahasan.....	67
BAB V PENUTUP.....		88

5.1. Kesimpulan..... 88
5.2. Saran..... 89
DAFTAR PUSTAKA 90



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol Program Flowchart.....	41
Tabel 3.1 Daftar Suara yang Digunakan.....	55
Tabel 3.2 Objek Permainan.....	56
Tabel 3.2 Daftar Naskah Permainan	59
Tabel 3.3 (Lanjutan dari Tabel 3.2)	60
Tabel 3.4 (Lanjutan dari Tabel 3.3)	61
Tabel 4.1 Hasil Pengujian.....	87



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Magnavox Odyssey.....	10
Gambar 2.2 ATARI 2600.....	11
Gambar 2.3 Nintendo.....	12
Gambar 2.4 SEGA.....	14
Gambar 2.5 PlayStation.....	15
Gambar 2.7 PlayStation 2.....	16
Gambar 2.6 Xbox.....	16
Gambar 2.8 Nintendo Wii.....	17
Gambar 2.9 Xbox 360.....	17
Gambar 2.10 Game Point Blank.....	18
Gambar 2.11 Game Warcraft 3.....	19
Gambar 2.12 Game Need for Speed.....	20
Gambar 2.13 Game Pac Man.....	20
Gambar 2.14 Game Mortal Kombat.....	21
Gambar 2.15 Game Pro Evolution Soccer 2014.....	21
Gambar 2.16 Game Train Simulator.....	22
Gambar 2.17 Game Tomb Raider.....	23
Gambar 2.18 Game Flight Simulator 2004.....	23
Gambar 2.20 Game Dance-dance Revolution.....	24
Gambar 2.21 Game Mario Bros.....	25
Gambar 2.22 Game Final Fantasy.....	26
Gambar 2.23 Game Ace Combat Assault Horizon.....	26
Gambar 2.24 Game Bejeweled.....	27
Gambar 2.25 Game Total War Romeo II.....	27
Gambar 2.26 Game Harvest Moon.....	28
Gambar 2.27 Game Grand Theft Auto.....	29
Gambar 2.28 Interface pada Adobe Flash.....	33

Gambar 2.29 Tampilan Action Panel.....	35
Gambar 2.30 Tampilan Corel Draw X4.....	37
Gambar 2.5 Tampilan Edit View	39
Gambar 2.6 Tampilan Mutitrack View	40
Gambar 3.1 Flowchart Permainan.....	48
Gambar 3.2 Rancangan Main Menu	49
Gambar 3.3 Rancangan Menu Instruction	50
Gambar 3.4 Tampilan Credits	51
Gambar 3.5 Tampilan List Music	52
Gambar 3.6 Tampilan GamePlay.....	53
Gambar 3.7 Tampilan Menu Quit.....	54
Gambar 3.8 Tampilan Game Over.....	54
Gambar 3.9 Tampilan Animasi Hit Brick.....	57
Gambar 3.10 Tampilan Animasi Gedung	58
Gambar 3.11 Tampilan tombol awal.....	58
Gambar 3.12 Tampilan kursor mendekati tombol	58
Gambar 3.13 Tampilan klik tombol.....	58
Gambar 3.14 Tampilan Animasi Tap.....	59
Gambar 4.1 Tampilan Gambar Main Menu	63
Gambar 4.2 Tampilan Instructions.....	63
Gambar 4.3 Tampilan List Music	64
Gambar 4.4 Tampilan GamePlay	65
Gambar 4.5 Tampilan Credits	65
Gambar 4.6 Tampilan Quit	66
Gambar 4.7 Tampilan Game Over	66
Gambar 4.8 Tampilan Adobe Flash CS3	67
Gambar 4.9 Tampilan Brick.....	68
Gambar 4.10 Pembuatan Animasi Gedung Tahap 1	78
Gambar 4.11 Pembuatan Animasi Gedung Tahap 2.....	78

Gambar 4.12 Pembuatan Animasi Gedung Tahap 3.....	79
Gambar 4.13 Pembuatan Animasi Gedung Tahap 4.....	79
Gambar 4.14 Pembuatan Animasi Gedung Tahap 5.....	80
Gambar 4.15 Pembuatan Animasi Gedung Tahap 6.....	80
Gambar 4.16 Pembuatan Animasi Gedung Tahap 7.....	80
Gambar 4.17 Pembuatan Animasi Gedung Tahap 8.....	81
Gambar 4.18 Animasi Gedung.....	81
Gambar 4.19 Animasi Mata Barkedip	82
Gambar 4.20 Animasi Tap.....	82
Gambar 4.21 Pembuatan Tombol Tahap 1	83
Gambar 4.22 Pembuatan Tombol Tahap 2	83
Gambar 4.23 Pembuatan Tombol Tahap 2	84
Gambar 4.24 Pembuatan Tombol Tahap 3	84
Gambar 4.25 Pembuatan Tombol Tahap 4	84
Gambar 4.26 Pembuatan Tombol Tahap 5	85
Gambar 4.27 Pembuatan Tombol Tahap 6	85
Gambar 4.28 Tampilan Publish Setting	86
Gambar 4.26 Tampilan Hasil Publish.....	86

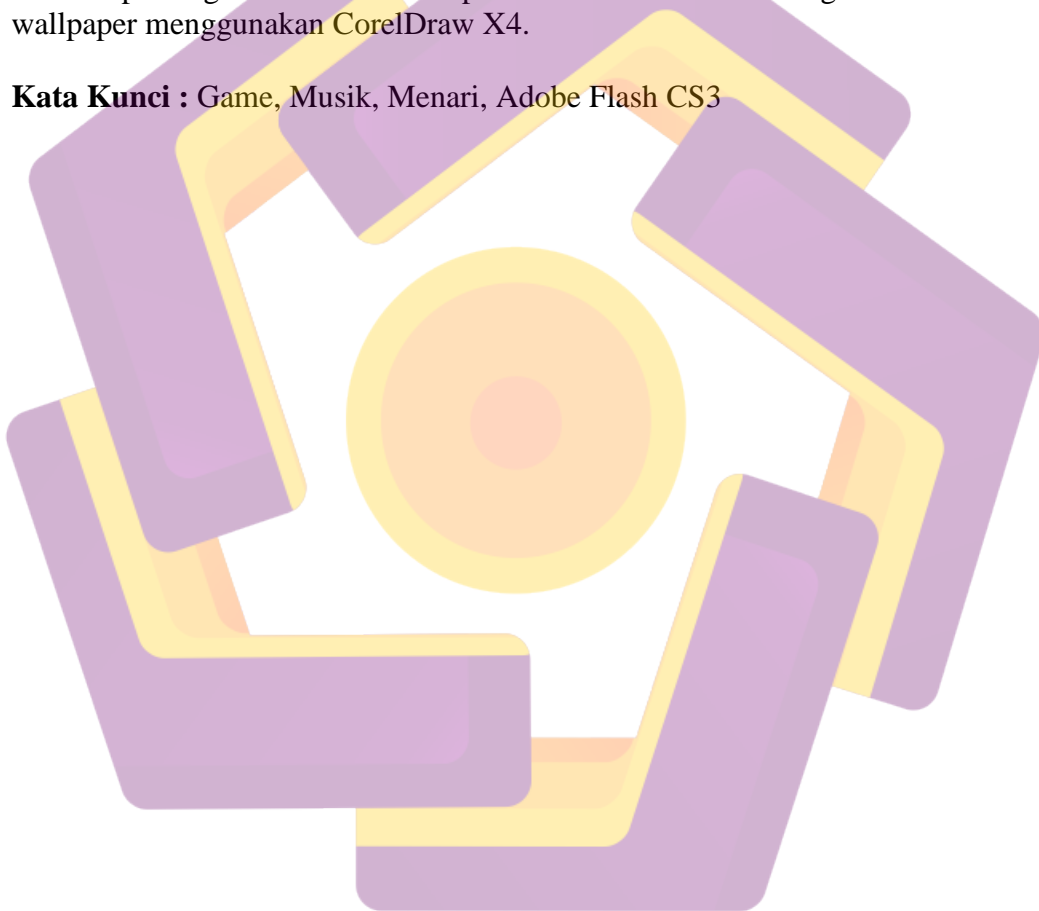
INTISARI

Perkembangan game saat ini sangat pesat jenisnya pun bermacam-macam. Selain untuk sarana edukasi game juga digunakan sebagai hiburan yang sangat menyenangkan untuk anak-anak, bahkan orang dewasa juga sering bermain game.

Game Let's Tap and Dancing ini merupakan game dengan perpaduan musik, tarian dan kecepatan gerak refleks tangan untuk menangkap objek. Pemain dapat memainkan game tersebut dengan menekan empat tombol di keyboard untuk mendapatkan score. Dengan menggunakan interface dan karakter yang menarik.

Perancangan game ini menggunakan software Adobe Flash CS3 dengan bahasa pemrograman ActionScript 3.0 kemudian untuk gambar karakter dan wallpaper menggunakan CorelDraw X4.

Kata Kunci : Game, Musik, Menari, Adobe Flash CS3



ABSTRACT

The development of the game today is very rapid species also vary. In addition to educational facilities are also used as entertainment games are great fun for kids and even adults.

Game Let's Tap Dancing and this is a game with a blend of music, dance and movement speed reflexes hand to grasp objects. Players can play by pressing the four buttons on the keyboard to get a score. By using the interface, and the characters are interesting.

The design of this game using the software Adobe Flash CS3 with ActionScript 3.0 programming language and then to picture the characters and wallpapers using CorelDraw X4.

Keywords: *Game, Music, Dancing, Adobe Flash CS3*

