

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME DUEL ROCKET

SKRIPSI



disusun oleh

Beni Wibowo

08.12.2906

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

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME DUEL ROCKET

Skripsi

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



disusun oleh

Beni Wibowo

08.12.2906

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME DUEL ROCKET

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Beni wibowo

08.12.2906

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 13 Oktober 2012

Dosen Pembimbing,


Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME DUEL ROCKET

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Beni wibowo

08.12.2906

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Oktober 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ferry Wahyu Wibowo, S.Si, M.CS
NIK. 190302235

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

Bayu Setiaji, M.KOM
NIK. 190302216

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 30 Oktober 2014

KETUA SIMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang sepengetahuan saya di dalam skripsi ini 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.



MOTTO :

- Hidup adalah perjuangan.
- Sesulit apapun hidup ini, tetaplah berusaha demi masa depan kita.
- Kenyataan hidup tidak harus seperti yang kita harapkan, asal kita tetap berupaya untuk sampai pada kenyataan yang lebih baik dari pada yang kita harapkan. [MARIO TEGUH].
- Kegagalan hari ini adalah awal dari keberhasilan di hari esok.
- Masa lalu itu tidak untuk dilupakan, tetapi jadikan masa lalu itu sebagai acuan untuk hidup yang lebih baik.
- Seburuk dan sekelam apapun masa lalumu, masa depanmu masih suci. [MARIO TEGUH].

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan untuk :

1. Orang tua saya Suhadi dan Titik Umi N yang sudah memberikan support selama ini.
2. Teman-teman NDUGAL KWARISAN, DEFENCE OF KY KALANG. You are the second family.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom yang telah membimbing saya selama pengerjaan skripsi ini.
4. Teman satu rumah di Yogyakarta selama kurang lebih 3 tahun yaitu Agus Santoso, Hermawan Hestu N, Ferry Agung N. Aku bangga punya teman serumah seperti kalian brother.
5. Sahabat saya Zee, Resa, Ferry dan Thomas yang telah meluangkan banyak waktunya untuk mengajari saya ketika saya membutuhkan bantuan dalam pengerjaan skripsi ini.
6. Sahabat sekaligus kakak buat saya karena telah mengajari banyak arti kehidupan Gues mad, Bang Jalie Doel, M. Yogi, M. Yayak, M. Jamal hanya canda tawa kalian yang membuat mulutku tersenyum lebar disaat sedih, tanpa kalian aku galau.
7. Si FU yang setia dan selalu menemani saya kemana pun yang saya inginkan. Dan pacar saya Indah Lailatul Fauziah yang telah menemani saya selama ini meskipun banyak memberi kesabaran.
8. Teman-teman seperjuangan SI-C-08 , sukses selalu untuk kita semua.
9. Dan semua pihak yang sudah membantu yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah kami panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayahNya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan tepat waktu dengan judul “Perancangan Dan Pembuatan Game Duel Rocket”.

Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi persyaratan menyelesaikan pendidikan Program Strata 1 Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

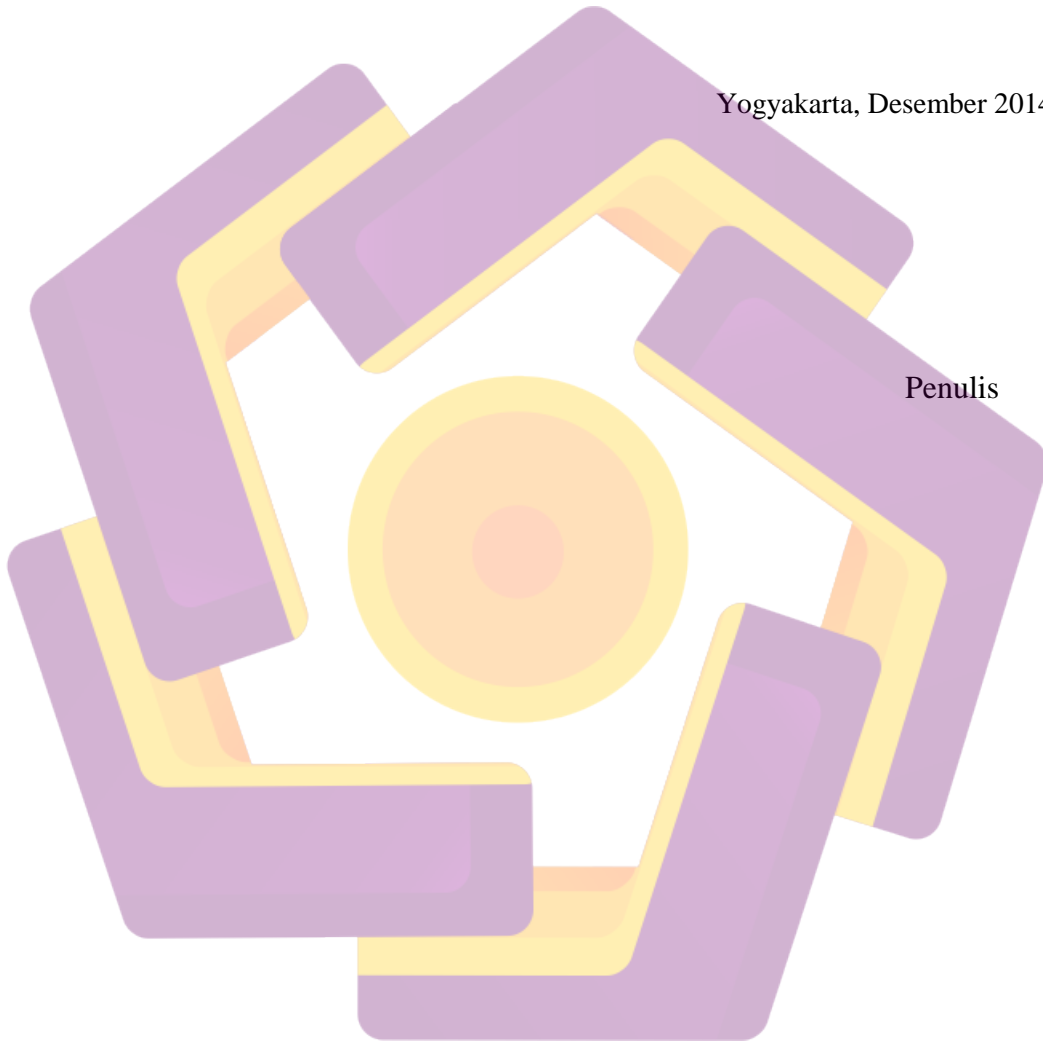
Dalam penyusunan Skripsi, banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini kami mengucapkan terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Hanif Al Fatta, M.Kom selaku dosen pembimbing Skripsi.
3. Bapak dan Ibu Dosen, selaku staf pengajar pada STMIK “AMIKOM” Yogyakarta, yang telah membimbing dan memberi ilmu pengetahuan kepada penulis selama ini.
4. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu baik dukungan moril maupun materiil, pikiran, dan tenaga dalam menyelesaikan Skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa laporan Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati Penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun demi kesempurnaan tulisan ini dan semoga bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, Desember 2014

Penulis




DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
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 Pengumpulan Data	5
1.7. Sistematikan Penulisan	5

BAB II	LANDASAN TEORI	7
2.1.	Definisi <i>Game</i>	7
2.2.	Sejarah <i>Game</i>	7
2.3.	Genre <i>Game</i>	9
2.4.	Tahapan Pembuatan <i>Game</i>	12
2.5.	Perangkat Lunak yang Digunakan	13
2.5.1.	Adobe Flash CS 3	14
2.5.2.	Adobe Illustrator CS 3	16
2.5.3.	Adobe Soundbooth CS 3	17
2.5.4.	ActonScript	19
BAB III	ANALISIS DAN PERANCNAGAN	22
3.1.	Analisis Sistem	22
3.1.1.	Analisis Kelemahan Sistem	22
3.1.1.1.	Analisis Kekuatan (<i>Strenghts</i>)	23
3.1.1.2.	Analisis Kelemahan (<i>Weakness</i>)	23
3.1.1.3.	Analisis Kesempatan (<i>Opportunity</i>)	23
3.1.1.4.	Analisis Ancaman (<i>Threats</i>)	23
3.1.2.	Analisis Kebutuhan Sistem	24
3.1.2.1.	Kebutuhan Fungsional	24
3.1.2.2.	Kebutuhan Non Fungsional	24
3.1.3.	Analisis Kelayakan Sistem	26
3.1.3.1.	Analisis Kelayakan Teknologi	26

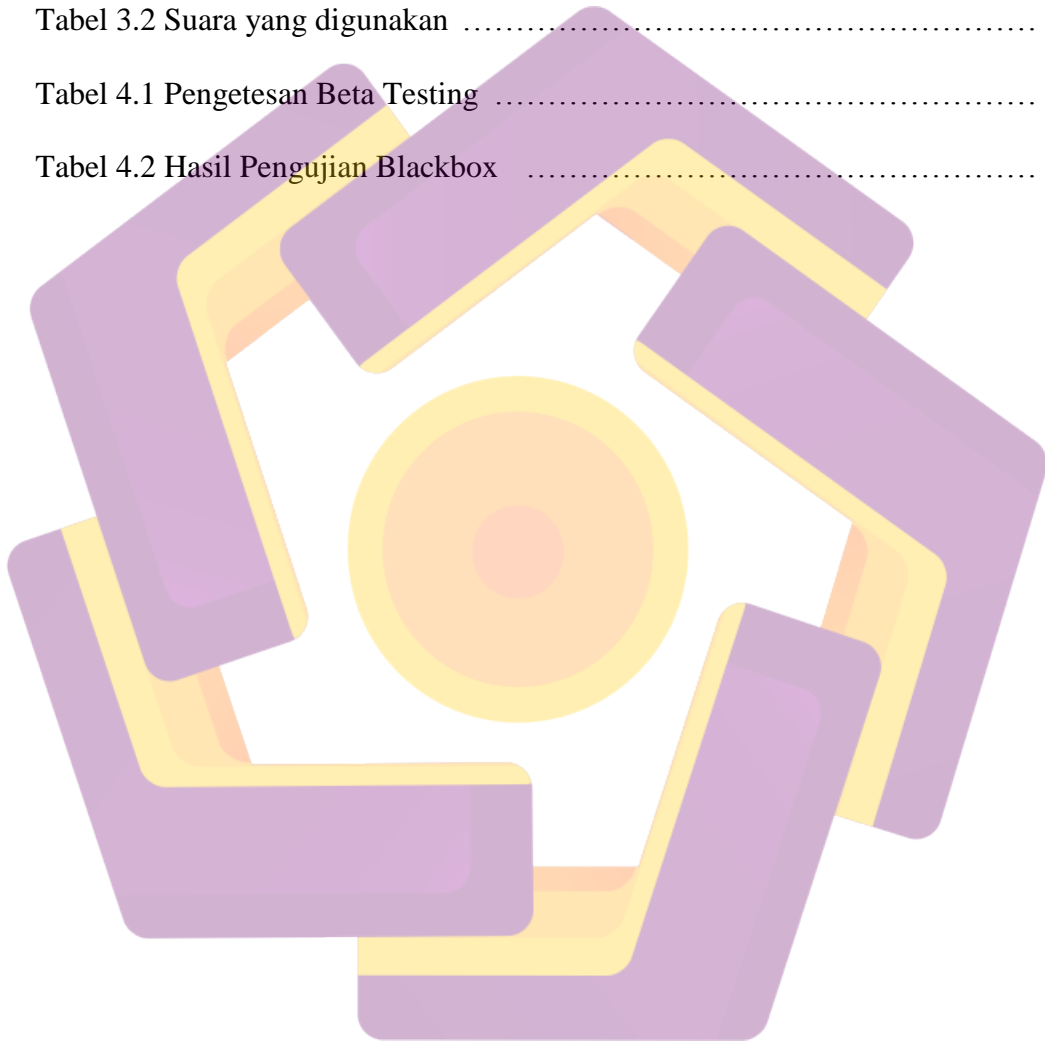
3.1.3.2.	Analisis Kelayakan Hukum	27
3.1.3.3.	Analisis Kelayakan Operasional	27
3.2.	Perancangan Game	27
3.2.1.	Konsep	27
3.2.2.	Tool	28
3.2.3.	Gameplay	28
3.2.3.1.	Perancangan Storyboard	29
3.2.3.2.	Perancangan Flowchart	32
3.2.4.	Grafis	33
3.2.4.1.	Grafis Intro	33
3.2.4.2.	Grafis Menu	34
3.2.4.3.	Level Permainan	35
3.2.4.4.	Credits	36
3.2.5.	Suara	37
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	38
4.1.	Implementasi Sistem	38
4.1.1.	Persiapan Aset-Aset	39
4.1.2.	Mengolah Gambar	41
4.1.3.	Pembuatan Button	47
4.1.4.	Pembuatan Animasi (<i>Mpvie Clip</i>)	49
4.1.5.	Import Suara	51



4.2.	Pembahasan Listing Program	52
4.2.1.	Frame Menu Utama	53
4.2.2.	Frame Permainan	54
4.2.3.	Frame Menang	60
4.2.4.	Frame Kalah	61
4.3.	Membuat File exe	61
4.4.	Pengujian	63
4.4.1.	Beta Testing	63
4.4.2.	Blackbox Testing	64
4.5.	Distribusi	66
BAB V	PENUTUP	67
5.1.	Kesimpulan	67
5.2.	Saran	67
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1 Storyboard Game Duel Rocket	29
Tabel 3.2 Suara yang digunakan	37
Tabel 4.1 Pengetesan Beta Testing	64
Tabel 4.2 Hasil Pengujian Blackbox	65



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Adobe Flash CS3	14
Gambar 2.2 Adobe Illustrator CS3	16
Gambar 2.3 Adobe Soundbooth	18
Gambar 2.4 Actionscript	20
Gambar 3.1 Flowchart Game	32
Gambar 3.2 Intro Game	33
Gambar 3.3 Menu Game	34
Gambar 3.4 Level Permainan	35
Gambar 3.5 Tampilan Credits	36
Gambar 4.1 Pembuatan Background	39
Gambar 4.2 Pergerakan Pesawat	39
Gambar 4.3 Edit Suara	40
Gambar 4.4 Tombol	40
Gambar 4.5 Menu Utama	41
Gambar 4.6 Menu Utama Adobe Illustrator CS3	42
Gambar 4.7 Langkah pertama pembuatan pesawat	42
Gambar 4.8 Langkah ke dua pembuatan pesawat	43
Gambar 4.9 Langkah ke tiga pembuatan pesawat	43
Gambar 4.10 Langkah ke empat pembuatan pesawat	44
Gambar 4.11 Langkah ke lima pembuatan pesawat	44

Gambar 4.12	Langkah ke enam pembuatan pesawat	45
Gambar 4.13	Bentuk jadi pesawat	45
Gambar 4.14	Pewarnaan Rocket	46
Gambar 4.15	Rocket	46
Gambar 4.16	Musuh Rocket	46
Gambar 4.17	Background	47
Gambar 4.18	Panel Propertis pada Adobe Flash CS3	48
Gambar 4.19	Convert to Symbol	48
Gambar 4.20	Library Button	49
Gambar 4.21	Create Motion Tween	50
Gambar 4.22	Sound Properties	52
Gambar 4.23	Frame Menu Utama	53
Gambar 4.24	Level Permainan	54
Gambar 4.25	Frame Menang	60
Gambar 4.26	Frame Kalah	61
Gambar 4.27	Publish Setting	62

INTISARI

Game merupakan salah satu permainan yang unik dalam setiap permainan dan patut dikaji untuk dapat meningkatkan kinerja otak.

Game juga mempunyai potensi untuk meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif, karena dengan bermain game bisa mengasah otak, agar otak tidak berhenti berfikir dan berkeaktivitas.

Tidak hanya itu, kemampuan sumber daya manusia juga ikut meningkat seiring dengan berkembangnya teknologi. Maka dari itu console - console berlomba - lomba untuk membuat game sebagai sarana penghibur dan juga untuk meningkatkan kinerja otak agar lebih optimal, Selain itu juga bisa meperkaya genre game local yang sekarang banyak bermunculan dalam industri game.

Kata Kunci: Teknologi, Kinerja otak, Efektif



ABSTRACT

Game is one game that is unique in every game and should be reviewed in order to improve the performance of the brain.

Game also has the potential to enhance the learning process becomes more effective , because the game play can sharpen the brain , so the brain does not stop thinking and creativity .

Not only that , the ability of human resources also increases with the development of technology . Therefore console - console race - the race to make the game as a means of entertainers and also to improve the performance of the brain to be more optimal , It also can local gaming genre that now are emerging in the gaming industry .

Keywords : *Technology , brain performance , Effective*

