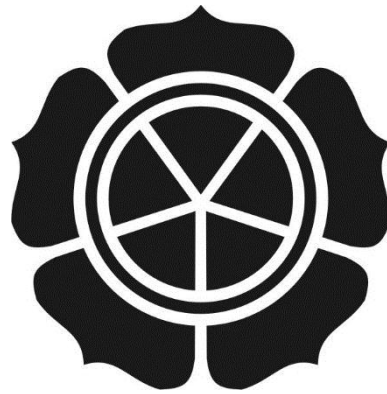


**PEMBUATAN GAME "ADVENTURE OF GONDIT"  
DENGAN KONSEP ANIME 2D SEBAGAI  
MEDIA HIBURAN DIGITAL**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Muhammad Jirhas Fadillah**

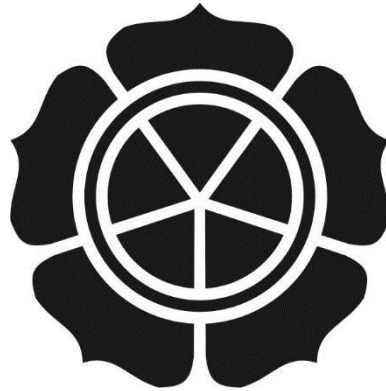
**09.11.3520**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

**PEMBUATAN GAME "ADVENTURE OF GONDIT"  
DENGAN KONSEP ANIME 2D SEBAGAI  
MEDIA HIBURAN DIGITAL**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Muhammad Jirhas Fadillah**

**09.11.3520**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN GAME "ADVENTURE OF GONDIT"  
DENGAN KONSEP ANIME 2D SEBAGAI  
MEDIA HIBURAN DIGITAL**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muhammad Jirhas Fadillah**

**09.11.3520**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 12 Juni 2015

**Dosen Pembimbing,**



**Tonny Hidayat, M.Kom**

**NIK. 190302182**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN GAME "ADVENTURE OF GONDIT"  
DENGAN KONSEP ANIME 2D SEBAGAI  
MEDIA HIBURAN DIGITAL**

yang disusun oleh

**Muhammad Jirhas Fadillah**

**09.11.3520**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 18 Maret 2015

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

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

**Sudarmawan, MT.**  
**NIK. 190302035**


**Bayu Setiaji, M.Kom.**  
**NIK. 190312216**


**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 12 Juni 2015

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



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

## **PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa laporan Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri (ASLI) dan isi laporan skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan orang lain. Sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 12 Juni 2015

**Muhammad Jirhas Fadillah**

**09.11.3520**

## MOTTO

*Sejauh-jauhnya astronot pergi kebulan, masih lebih jauh lagi alien yang sudah berkeliling antariksa, mungkin sudah naik turun dari akhirat kedunia berkali-kali, jadi jangan lupa perbanyak main dan berbuat baik kepada makhluk lain, kalau lapar makan, jangan update status.*

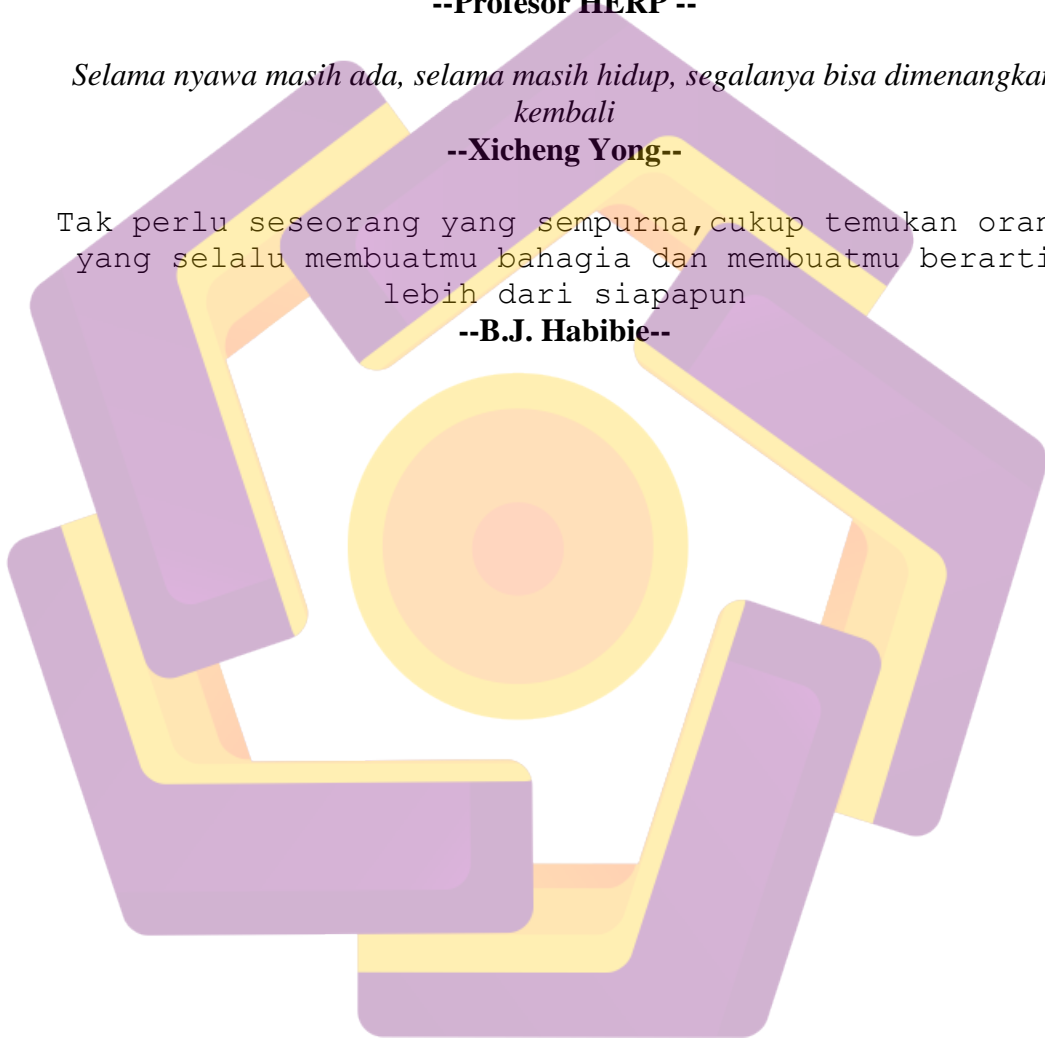
**--Profesor HERP --**

*Selama nyawa masih ada, selama masih hidup, segalanya bisa dimenangkan kembali*

**--Xicheng Yong--**

Tak perlu seseorang yang sempurna, cukup temukan orang yang selalu membuatmu bahagia dan membuatmu berarti lebih dari siapapun

**--B.J. Habibie--**



## PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Allah SWT yang telah mengizinkan penulis menyelesaikan skripsi ini.
2. Nabi Muhammad SAW yang telah menyerukan syiar Islam dimuka bumi ini.
3. Buya dan Umi yang selalu memaksa agar cepat lulusnya penulis.
4. Adik-adik saya, Dwindi Ayu Anggraini, Trista Widya Ningrum, Teguh Alfiqi, Galang Putra Muhammad dan Gilang Putra Muhammad.
5. Tri Marsuyani pacarnya orang, ga tahu deh kamu doain apa enggak...??
6. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom, sebagai pembimbing skripsi yang telah memberikan banyak kritikan dan masukan, hingga skripsi ini bisa penulis selesaikan dalam waktu singkat.
7. **STMIK AMIKOM**, terima kasih berkat kalian saya dapat banyak teman.
8. Teman-teman : Mas Helmy Eknawan, Jefry Kan non li, Mas Yohoho, MWY, Mas Jangan Bilaaangg...., oi teman segenk Tangguh, Ion, Singgih, Satorare, Yudha kiwil, semoga kita sukses semua, dan 10 tahun dari sekarang kita akan berkumpul di Eropa, oh ya teman-teman wanita saya : Dinda, Debyuot, Lingling, Poppy, Kiki, Lutung, Mbak Eny, Shelomytha, dan masih banyak lagi yang kalau dikumpulkan bisa membentuk Idolgrup hingga 30 generasi.
9. Seluruh mahasiswa yang pernah kuliah di **STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**.

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh....*

Alhamdulillah atas berkat dan rahmat Allah SWT penulis dapat menyelesaikan Skripsi Berjudul "Pembuatan Game Adventure Of Gondit Dengan Konsep Anime 2D Sebagai Media Hiburan Digital".

Skripsi ini merupakan salah satu bentuk persyaratan kelulusan jenjang Program Sarjana Strata Satu (S1) jurusan Teknik Informatika pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Untuk itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Ramlahwati Sinaga (ibu penulis).
2. Bapak Muhammad Sunhaji (bapak penulis).
3. Dwinda Ayu Anggraini, Trista Widya Ningrum, Teguh Alfiqi, Galang Putra Muhammad, dan Gilang Putra Muhammad (Adik-adik penulis).
4. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
5. Bapak Sudarmawan, MT selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
6. Bapak Tonny Hidayat, M. Kom selaku dosen pembimbing skripsi, yang dengan sabar telah meluangkan waktu untuk membimbing dan mengarahkan penulis.
7. Seluruh Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.



8. Seluruh keluarga, teman dan sahabat yang telah membantu dan mendoakan penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih memiliki kekurangan, namun penulis tetap berharap semoga Skripsi ini bermanfaat untuk yang membaca. Terimakasih atas kesediaannya untuk membaca laporan ini.

*Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Yogyakarta, 12 Juni 2015

**Penulis**

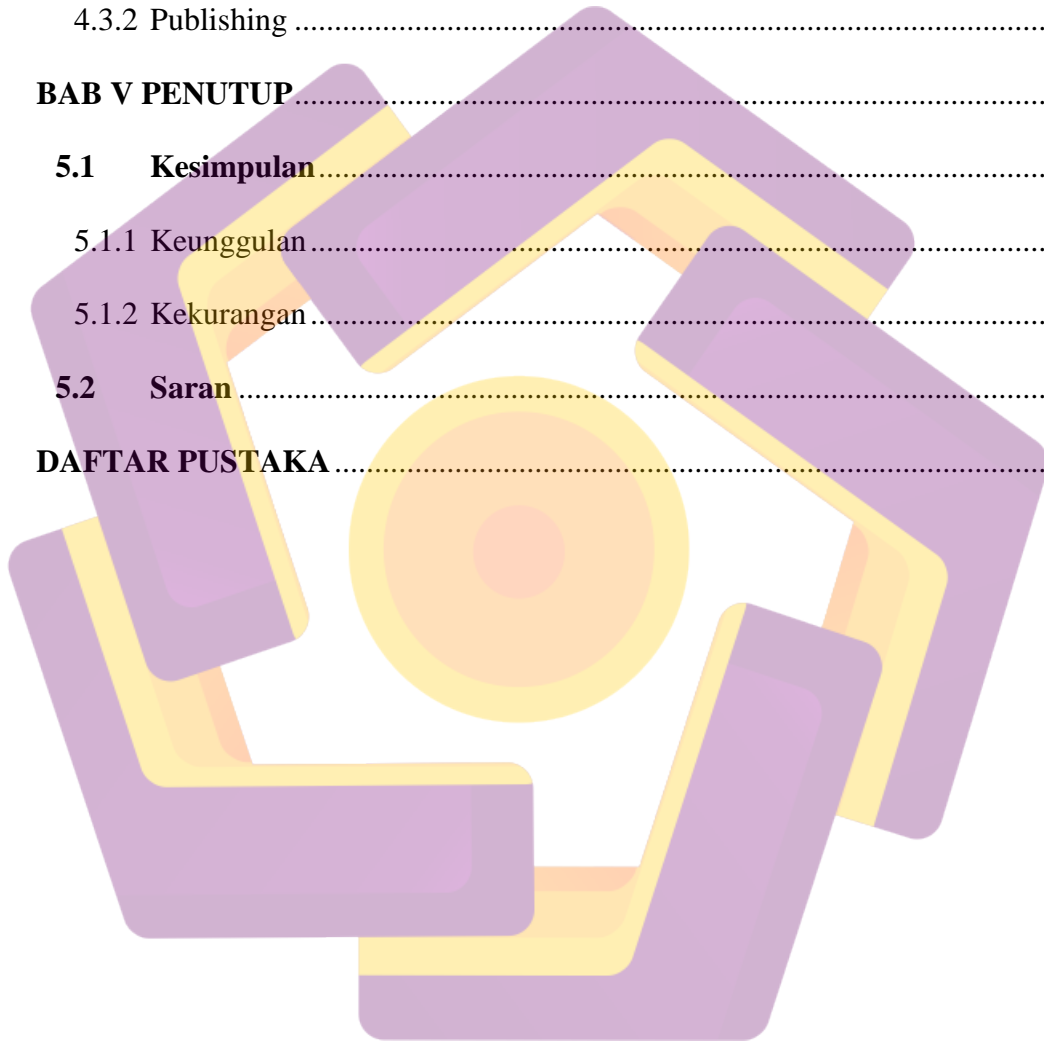
## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>INTISARI .....</b>	<b>xvi</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang.....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 Rumusan Masalah .....</b>	<b>2</b>
<b>1.3 Batasan Masalah .....</b>	<b>2</b>
<b>1.4 Tujuan Penelitian.....</b>	<b>3</b>
<b>1.5 Manfaat Penelitian.....</b>	<b>4</b>
1.5.1 Bagi Penulis .....	4
1.5.2 Bagi Pembaca .....	4
<b>1.6 Metode Penelitian.....</b>	<b>4</b>

1.7	<b>Sistematika Penulisan</b>	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>		7
2.1	<b>Tinjauan Pustaka</b>	7
2.2	<b>Konsep Dasar Game</b>	10
2.2.1	Sejarah Game	10
2.2.2	Pengertian Game	10
2.2.3	Jenis-jenis game	11
2.2.4	Bagian-bagian dari game	13
2.2.5	Tahapan Pengembangan suatu Game	14
2.3	<b>Konsep Dasar Multimedia</b>	17
2.3.1	Sejarah Multimedia	17
2.3.2	Pengertian Multimedia	18
2.3.3	Pentingnya Multimedia	19
2.3.4	Unsur-unsur Multimedia	20
2.4	<b>Flowchart</b>	22
2.4.1	Pedoman Pembuatan Flowchart	22
2.5	<b>Sumber Daya Manusia</b>	24
2.6	<b>Sistem Perangkat Lunak Yang Digunakan</b>	26
2.6.1	Adobe Director 11	26
2.6.2	Adobe Photoshop CS 2	28
2.6.3	Adobe Audition 1.5	29
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN</b>		30
3.1	<b>Analisis Kebutuhan Sistem</b>	30

<b>3.2 Analisis Kelayakan Sistem .....</b>	<b>32</b>
<b>3.3 Merancang Konsep .....</b>	<b>33</b>
3.3.1 Ide Cerita.....	33
3.3.2 Tema .....	33
3.3.3 Rule.....	34
3.3.4 Sinopsis.....	34
3.3.5 Flowchart Permainan .....	36
3.3.6 Perancangan Grafis .....	39
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>	<b>43</b>
<b>4.1 Pra Produksi.....</b>	<b>43</b>
4.1.1 Merancang Genre Game .....	43
4.1.2 Merancang Tool.....	43
4.1.3 Merancang Game Play.....	43
4.1.4 Merancang Grafis.....	44
4.1.5 Merancang Sound .....	44
4.1.6 Merancang Timeline .....	44
<b>4.2 Produksi.....</b>	<b>44</b>
4.2.1 Produksi Karakter .....	44
4.2.2 Produksi Property dan Background .....	45
4.2.3 Pembuatan Opening .....	46
4.2.4 Pembuatan Button.....	46
4.2.5 Pembuatan Game .....	48
<b>4.3 Pasca Produksi .....</b>	<b>72</b>

4.3.1	Pengujian .....	72
4.3.1.1	Testing Internal .....	72
4.3.1.2	Testing Eksternal .....	72
4.3.1.3	Testing Gameplay .....	72
4.3.2	Publishing .....	75
<b>BAB V PENUTUP</b>	.....	<b>76</b>
<b>5.1 Kesimpulan</b>	.....	<b>76</b>
5.1.1	Keunggulan .....	76
5.1.2	Kekurangan .....	76
<b>5.2 Saran</b>	.....	<b>77</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	.....	<b>78</b>



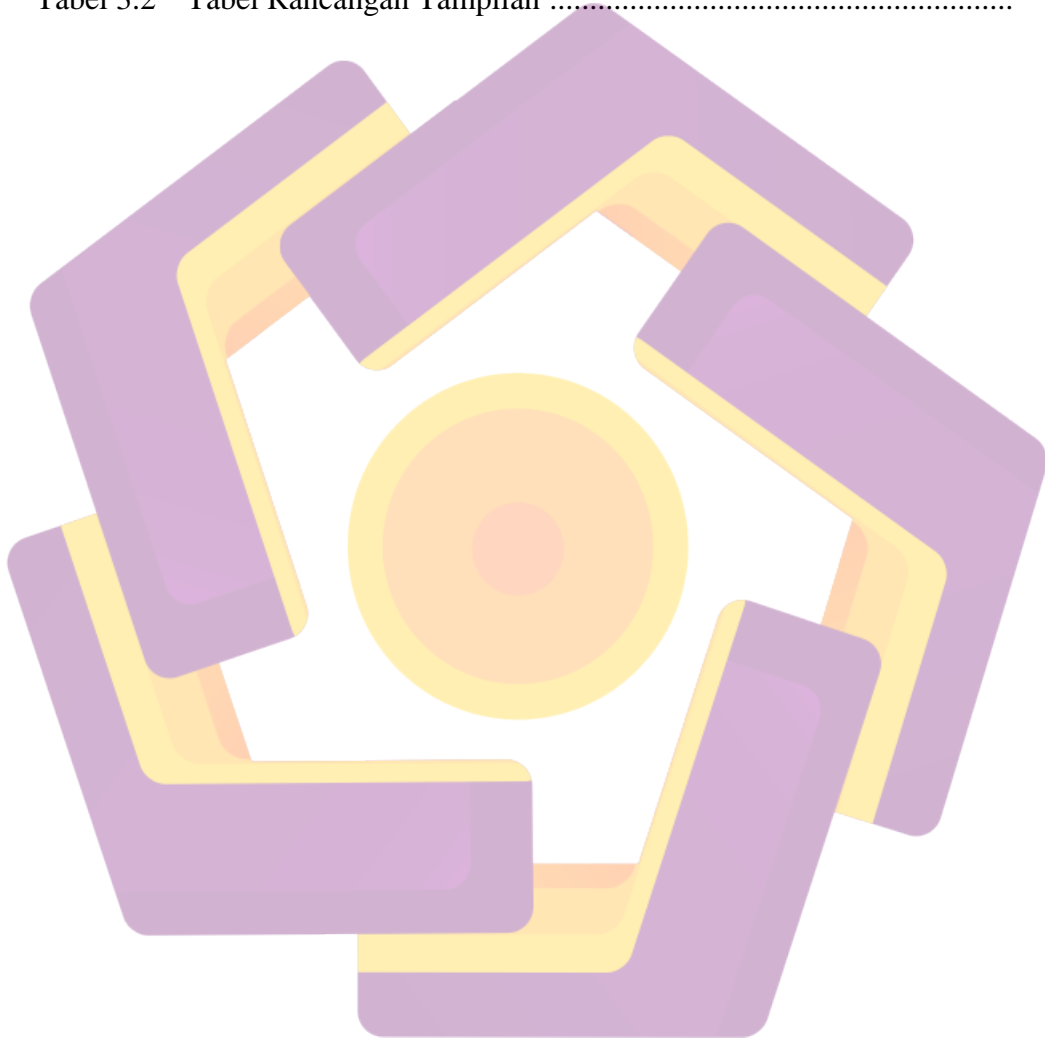
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Tampilan Adobe Director 11 .....	27
Gambar 2.2	Tampilan Adobe Photoshop CS 2 .....	28
Gambar 2.3	Tampilan Adobe Audition 1.5 .....	29
Gambar 3.1	Flowchart Menu.....	36
Gambar 3.2	Flowchart Permainan.....	37
Gambar 3.3	Struktur Navigas .....	38
Gambar 4.1	Pembuatan Background di Photoshop.....	45
Gambar 4.2	Pembuatan Opening.....	46
Gambar 4.3	Button Mati.....	47
Gambar 4.4	Button Hidup .....	47
Gambar 4.5	Button yang sudah jadi .....	48
Gambar 4.6	Tampilan Property Inspector Adobe Director .....	49
Gambar 4.7	Tampilan Kotak Dialog Import .....	50
Gambar 4.8	Tampilan Image Option.....	51
Gambar 4.9	Cast Member .....	51
Gambar 4.10	Menu Utama .....	52
Gambar 4.11	Score pada Adobe Director .....	52
Gambar 4.12	Tampilan Frame pada Score.....	53
Gambar 4.13	Tampilan Kotak Dialog untuk Menulis Script .....	53
Gambar 4.14	Tampilan Kotak Dialog Behaviors Inspector .....	61
Gambar 4.15	Tampilan Score untuk Sound .....	64

Gambar 4.16	Tampilan Tools.....	64
Gambar 4.17	Tampilan Property Inspector .....	65
Gambar 4.18	Script menampilkan text.....	65
Gambar 4.19	Membuat Motion Keyframe .....	66
Gambar 4.20	Tampilan Level.....	66
Gambar 4.21	Script Membuat Hasil.....	67
Gambar 4.22	Tampilan Berhasil .....	67
Gambar 4.23	Tampilan Gagal .....	67
Gambar 4.24	Tampilan Ending.....	68
Gambar 4.25	Tampilan Credit.....	69
Gambar 4.26	Tampilan Multitrek.....	69
Gambar 4.27	Tampilan Record .....	70
Gambar 4.28	Proses Mixing.....	70
Gambar 4.29	Publish Setting.....	71

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Referensi Penelitian .....	8
Tabel 2.2	Tabel Simbol Flowchart .....	23
Tabel 3.1	Tabel Rancangan Karakter .....	39
Tabel 3.2	Tabel Rancangan Tampilan .....	41





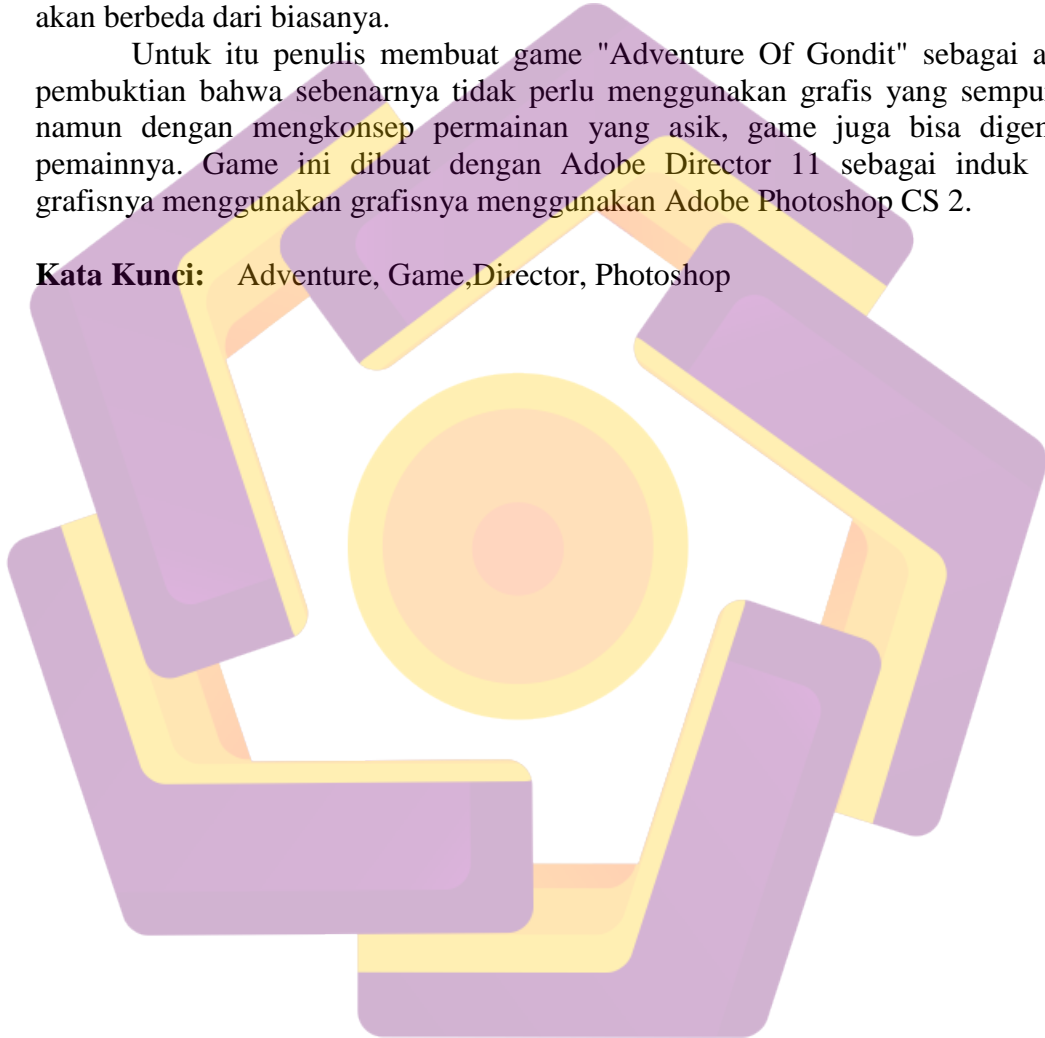
## INTISARI

Perkembangan game didunia semakin pesat. Hal ini dikarenakan game merupakan salah satu alternatif hiburan yang mudah dan praktis yang banyak digemari oleh semua kalangan masyarakat. Perkembangan game saat ini dapat dilihat baik dari segi grafis maupun jenisnya.

Ada begitu banyak cara untuk menghadapi proses tersebut, sehingga proses pembuatan game tidak akan memakan waktu terlalu lama dan hasil yang didapat akan berbeda dari biasanya.

Untuk itu penulis membuat game "Adventure Of Gondit" sebagai awal pembuktian bahwa sebenarnya tidak perlu menggunakan grafis yang sempurna, namun dengan mengkonsep permainan yang asik, game juga bisa digemari pemainnya. Game ini dibuat dengan Adobe Director 11 sebagai induk dan grafisnya menggunakan grafisnya menggunakan Adobe Photoshop CS 2.

**Kata Kunci:** Adventure, Game, Director, Photoshop



## **ABSTRACT**

*The development of the game in the world is rapidly increasing. This is because the game is one alternative that is easy and convenient entertainment that is much loved by all ranging of peoples. The development of today's game can be seen both in terms of graphic and type.*

*There are so many ways to deal with the process, so that the games creation process will not take too long and the results obtained will be different than usual.*

*For that in this paper i create game "Adventure Of Gondit" as early evidence that no need to use a perfect graphics, but to conceptualize a cool game, the game can also enjoying the players. This game create by Adobe Director 11 as parent and graphics using Adobe Photoshop CS 2.*

**Keyword:** *Adventure, Game, Director, Photoshop*

