

**PEMBUATAN GAME INTERAKTIF V-ZION BERBASIS MULTIMEDIA
MENGUNAKAN MACROMEDIA DIRECTOR MX 2004**

SKRIPSI



disusun oleh

Arie Bayu Baskoro

07.12.2261

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

**PEMBUATAN GAME INTERAKTIF V-ZION BERBASIS MULTIMEDIA
MENGUNAKAN MACROMEDIA DIRECTOR MX 2004**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Arie Bayu Baskoro

07.12.2261

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN GAME INTERAKTIF “V-ZION” BERBASIS
MULTIMEDIA MENGGUNAKAN MACROMEDIA
DIRECTOR MX 2004**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Arie Bayu Baskoro

07.12.2261

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 11 Mei 2011

Dosen Pembimbing



Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom
NIK. 190302125

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN GAME INTERAKTIF “V-ZION” BERBASIS
MULTIMEDIA MENGGUNAKAN MACROMEDIA
DIRECTOR MX 2004**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Arie Bayu Baskoro

07.12.2261

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 juli 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom
NIK. 190302125



Heri Sismoro, M.Kom
NIK. 190302057



Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215

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



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri, dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, 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.

Yogyakarta, 18 Juli 2014

Arie Bayu Baskoro

NIM. 07.12.2261

HALAMAN MOTTO

“Hidup terlalu singkat untuk kita, jadi lakukanlah hal yang berarti untukmu, untuk keluargamu, untuk orang yang kamu cintai, dan bahkan untuk orang yang tidak kamu kenal sekalipun”

“Tak ada yang tidak mungkin didunia ini jika kita mau meraihnya”

“Lakukan yang terbaik jika itu adalah pilihanmu”

“Laki – Laki sekali melangkah pantang untuk mundur walau sejengkal”

“Dan apapun yang membuatmu sulit di dunia ini buatlah semudah kita tersenyum”

“Jangan sia – siakan orang yang mencintaimu walau hanya sedetik karena belum tentu detik selanjutnya kita dapat membahagiakan dia”

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan berucap Puji Syukur kepada Tuhan Yang Mahakuasa atas semua karunia, kesehatan dan petunjuknya sehingga akhirnya saya bisa menyelesaikan studi saya. Skripsi ini saya persembahkan kepada :

- ✓ Bapak dan Ibu saya di rumah yang tidak bosan selalu mendoakan, memberikan support, dan selalu memberikan dukungan material.
- ✓ Saudara – saudari saya Cahya, Ajeng, Kak Man, Mbak Deni, Mas Leon, yang selalu mensupport perjuangan saya di jogja.
- ✓ Pacar / Teman / Sahabat dan mantan-mantan yang tidak bosan – bosannya menyemangati saya hingga detik terakhir.
- ✓ Teman – teman satu atap dan satu perjuangan Peyek, Uda Yudi, Parozigay, Gimoy, TheDoel, Jaykiran, Zaldi, Helmi, Riza, Yesi, Cacha, Tatak Epen dan lainnya yang tidak bisa saya sebut satu persatu.
- ✓ Dosen Pembimbing saya yang selalu bersedia membimbing dan mengarahkan penulisan skripsi ini dengan baik dan ramah.
- ✓ Semua Dosen, karyawan dan penghuni atau civitas akademik STMIK Amikom Yogyakarta.

From : Arie Bayu Baskoro.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur saya ucapkan ke khadirat Allah SWT Yang Maha kuasa yang telah memberikan rahmat dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul **“Pembuatan Game Interaktif “V-Zion” Berbasis Multimedia Menggunakan Macromedia Director MX 2004”** yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi Strata I dalam bidang Sistem Informasi di STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa selesainya skripsi ini banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu dengan rasa terima kasih penulis mengucapkan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Dr. Mohammad Suyanto, MM. Selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer STMIK “AMIKOM” Yogyakarta
 2. Bapak Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom selaku dosen pembimbing yang sudah memberikan masukan, saran dan motivasi bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
 3. Dan semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan tugas ini
- Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran selalu penulis harapkan demi kesempurnaan laporan ini.

Akhirnya penulis berharap laporan Penulisan Skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membaca laporan ini.

Yogyakarta, 18 Juli 2014

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Manfaat Penelitian	4
1.6. Metode Penelitian	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6.1.1 Metode Study (Literatur)	5
1.6.1.2 Metode Kepustakaan.....	5
1.6.1.3 Metode Wawancara.....	5
1.6.2 Merancang Konsep.....	5
1.6.3 Pra Produksi	6
1.6.4 Produksi	6
1.6.5 Pasca Produksi	6
1.7. Sistematika Penulisan	7

BAB II LANDASAN TEORI

2.1	Konsep Dasar Multimedia.....	8
2.1.1	Pengertian Multimedia.....	8
2.1.2	Unsur-Unsur Multimedia.....	9
2.2	Pengertian Game.....	11
2.3	Istilah Game.....	13
2.4	Sejarah Game.....	15
2.5	Kategori Game.....	17
2.6	Klasifikasi Game.....	19
2.7	Konsep Dasar Game.....	20
2.8	Pembuatan Game.....	22
2.8.1	Genre Game.....	22
2.8.2	Tool.....	23
2.8.3	Gameplay.....	23
2.8.4	Grafis.....	24
2.8.5	Suara.....	24
2.8.6	Timeline.....	24
2.8.7	Pembuatan.....	25
2.8.8	Publishing.....	25
2.9	Kebutuhan Sumber Daya Manusia.....	25
2.9.1	Designer.....	25
2.9.2	Programer.....	26
2.9.3	Music Art.....	26
2.9.4	Marketing.....	26
2.9.5	Animator.....	26
2.9.6	Artist.....	26
2.10	Langkah – langkah Produksi.....	26
2.10.1	Pra Produksi.....	26
2.10.2	Produksi.....	27
2.10.3	Pasca Produksi.....	28
2.11	Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	28

2.11.1	Macromedia Director MX 2004.....	28
2.11.2	Adobe Photoshop CS3	34
2.11.3	Adobe Illustrator	37
BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	
3.1	Identifikasi Masalah	40
3.2	Analisis SWOT	40
3.2.1	Strenght (Kekuatan)	41
3.2.2	Weaknes (Kelemahan)	41
3.2.3	Opportunity (Kekuatan)	41
3.2.4	Threat (Ancaman)	42
3.3	Analisis Kebutuhan Sistem	42
3.3.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	42
3.3.2	Analisis Kebutuhan Nonfungsional	43
3.4	Analisis Kelayakan Sistem.....	43
3.4.1	Kelayakan Teknologi	43
3.4.2	Kelayakan Hukum.....	44
3.4.3	Kelayakan Operasional	44
3.4.4	Kelayakan Strategik	45
3.5	Merancang Konsep.....	45
3.5.1	Ide Cerita.....	45
3.5.2	Tema.....	46
3.5.3	Rule	46
3.5.4	Sinopsis	46
3.5.5	Storyboard	47
3.6	Pra Produksi	60
3.6.1	Merancang Genre Game	60
3.6.2	Merancang Tool	60
3.6.3	Merancang Gameplay	60
3.6.4	Merancang Flowchart.....	60
3.6.5	Merancang Grafis.....	62
3.6.6	Merancang Sound.....	62

3.6.7	Merancang Timeline	62
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	
4.1	Hasil Dan Pembahasan.....	63
4.2	Produksi	63
4.2.1	Pembuatan Karakter Game	63
4.2.2	Pembuatan Property Dan Background.....	64
4.2.3	Pembuatan Opening	66
4.2.4	Pembuatan Button	66
4.2.5	Pembuatan Game.....	68
4.3	Pasca Produksi	87
4.3.1	Pengujian Game	87
4.3.1.1	Testing Internal	87
4.3.1.2	Testing Eksternal.....	88
4.3.1.3	Testing Gameplay	88
4.3.2	Publishing.....	91
BAB V	PENUTUP	
5.1	Kesimpulan	92
5.2	Saran.....	93
	DAFTAR PUSTAKA	94

DAFTAR TABEL

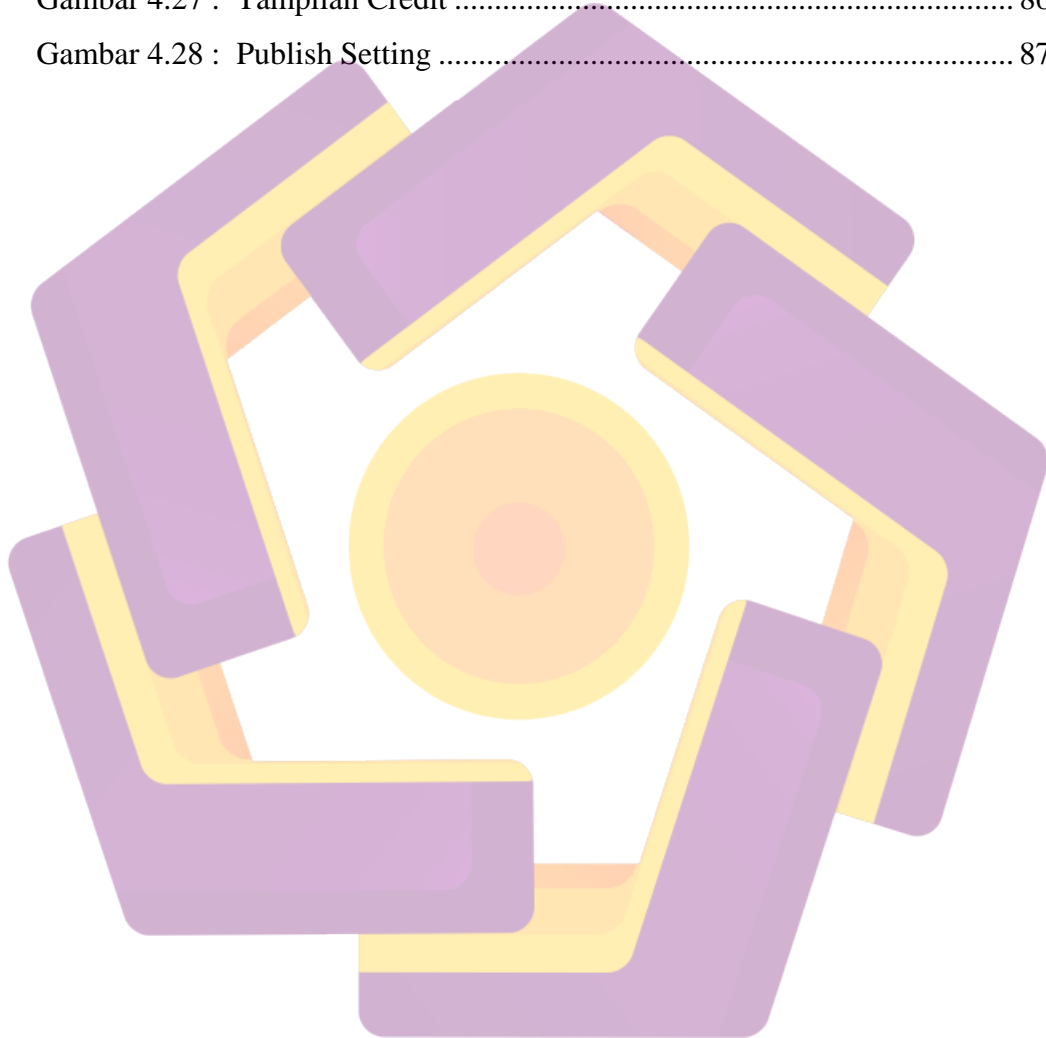
Tabel 3.1 Storyboard.....	49
---------------------------	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : Macromedia Director MX 2004.....	29
Gambar 2.2 : Tampilan Score	32
Gambar 2.3 : Antarmuka Adobe Photoshop CS3	36
Gambar 2.4 : Toolbox Adobe Photoshop CS3.....	37
Gambar 2.5 : Antarmuka Adobe Illustrator CS3	38
Gambar 2.6 : Toolbox Adobe Illustrator CS3	39
Gambar 3.1 : Flowchart View Game V-Zion	61
Gambar 4.1 : Tampilan Sketsa.....	64
Gambar 4.2 : Background Di Photoshop	65
Gambar 4.3 : Background Di Director.....	65
Gambar 4.4 : Pembuatan Opening	66
Gambar 4.5 : Pembuatan Button	67
Gambar 4.6 : Button Yang Sudah Jadi.....	68
Gambar 4.7 : Property Inspector Macromedia Director.....	69
Gambar 4.8 : Tampilan Kontak Dialog Import.....	69
Gambar 4.9 : Tampilan Image Option.....	70
Gambar 4.10 : Cast Member	71
Gambar 4.11 : Stage Pada Macromedia Director.....	71
Gambar 4.12 : Score Pada Macromedia Director	72
Gambar 4.13 : Tampilan Frame Pada Score	73
Gambar 4.14 : Tampilan Kotak Dialog Untuk Menulis Script.....	73
Gambar 4.15 : Tampilan Kotak Dialog Behaviors Inspector.....	77
Gambar 4.16 : Tampilan Score Untuk Sound	80
Gambar 4.17 : Tampilan Tools	80
Gambar 4.18 : Tampilan Property Inspector.....	81
Gambar 4.19 : Membuat Motion Dengan Keyframe	82
Gambar 4.20 : Tampilan Game Level 1.....	82
Gambar 4.21 : Tampilan Berhasil	83

Gambar 4.22 : Script Membuat Score.....	83
Gambar 4.23 : Tampilan Game Level 2.....	84
Gambar 4.24 : Tampilan Gagal.....	84
Gambar 4.25 : Tampilan Game Level 3.....	85
Gambar 4.26 : Tampilan Ending.....	85
Gambar 4.27 : Tampilan Credit	86
Gambar 4.28 : Publish Setting	87



INTISARI

Game edukasi menyuguhkan permainan yang mendidik. Permainan dan bermain adalah identik dengan dunia anak-anak. Oleh karena itu, wajar jika anak-anak selalu mengisi waktunya dengan bermain. Sebab secara psikologis dalam tahap perkembangan manusia, masa kanak-kanak adalah tahapan dimana dunia imajinasi berkembang dalam kognisinya.

Komputer multimedia (versi computer) adalah komputer yang dilengkapi dengan berbagai hardware untuk audio dan visual yang memungkinkan user dapat melihat gambar tiga dimensi, teks, grafik, suara, video, foto, atau animasi. Dengan pembuatan game ini maka penerapan teknologi multimedia menjadi peran penting dalam mewujudkannya.

Perkembangan teknologi sungguh dapat dikatakan sangat pesat sehingga merambah hampir diseluruh aspek kehidupan manusia. Proses desain grafis dan animasi yang digunakan masih sederhana karena penulis sadar bahwa dalam melakukan pendesainan sebuah aplikasi multimedia untuk sebuah game dibutuhkan pengalaman, ilmu dan bakat.

Kata-kunci: Multimedia, Game Interaktif



ABSTRACT

Presenting educational games for children. Games and play are identical to the world of children. therefore, natural that the children are always filling his time playing. For the psychological stages of human development, childhood is the stage where the developing world in much cognitive imagination.

Multimedia computer (computer version) is a computer equipped with a variety of hardware for audio and visual that allows users to view three-dimensional images, text, graphics, sound, video, photo, or animation. To making of this game then the application of multimedia technology plays a fundamental role make it happen.

Technological developments can be said to be very rapid indeed that penetrated nearly every aspect of human life. Graphic design and animation process used is simple because the authors are aware that in doing designing a multimedia application for a game takes experience, knowledge and talent.

Keywords: Multimedia, Interactive Game

