

**PERANCANGAN APLIKASI GAME "HANOMAN THE INCREDIBLE
WARRIOR" MENGGUNAKAN ADOBE FLASH**

SKRIPSI



disusun oleh

Wahyu Arif Kurniawan

09.11.3421

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

HALAMAN JUDUL

**PERANCANGAN APLIKASI GAME "HANOMAN THE INCREDIBLE
WARRIOR" MENGGUNAKAN ADOBE FLASH**

Skripsi

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



disusun oleh

Wahyu Arif Kurniawan

09.11.3421

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN APLIKASI GAME
“HANOMAN THE ICREDIBLE WARRIOR”
MENGUNAKAN ADOBE FLASH**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Wahyu Arif Kurniawan

09.11.3421

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 12 Agustus 2014

Dosen Pembimbing,



Emha Taufiq Luthfi, ST, M.kom

NIK. 190302125

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN APLIKASI GAME
"HANOMAN THE ICREDIBLE WARRIOR"
MENGUNAKAN ADOBE FLASH**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Wahyu Arif Kurniawan
09.11.3421**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 15 Juli 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

**Hartatik, ST, M. Cs
NIK. 19000017**

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

**Dr. Ema Utami, S.Si, M.Kom
NIK. 190302037**

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 13 Agustus 2014

KEJAYASTRIKAMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan 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, 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, 14 Agustus 2014

Wahyu Arif Kurniawan
09.12.3782

MOTTO

- ◆ Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah nasib suatu kaum sebelum kaum itu mengubah dirinya sendiri. (QS. Ar-Ra'd : 11)
- ◆ Pecundang bukanlah orang yang jatuh, tapi pecundang adalah orang yang jatuh dan tidak mau bangkit lagi. (Shintaro Midorima - *Kuroko No Basuke 2*)
- ◆ Belajar tanpa niat tidak akan membuatku paham. (Kagami Taiga - *Kuroko No Basuke 2*)
- ◆ Kau gagal tetapi masih bisa mampu bangkit kembali, karena itu menurutku arti dari kuat yang sebenarnya. (Hinata Hyuuga - *Naruto Shippuden*)
- ◆ Jika kau tidak pernah bersungguh-sungguh dalam mengerjakan sesuatu, maka kau tidak akan pernah bisa menyelesaikan apapun. (Otani Atsushi - *Lovely Complex*)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, atas rahmat dan hidayah-Nya, saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Karya sederhana ini ku persembahkan untuk:

- ◆ Ibuku Tatik Purwaningsih dan Ayahku Agus Margunaji, yang telah mendukungku, memberiku motivasi dalam segala hal serta memberikan kasih sayang yang teramat besar yang tak mungkin bisa ku balas dengan apapun.
- ◆ Adik-adiku, Satya dan Tyas yang senantiasa memberikan dukungan.
- ◆ Kekasihku Riza yang telah menginspirasi, memotivasi dan selalu menemaniku dalam menyelesaikan skripsi ini.
- ◆ Kawan-kawan kost (Rendy, Pabri, Bagus, Sigit, Adi, dll.) yang selalu memberikan dukungan, kalian sahabat paling gokil.
- ◆ Motorku megalodon yang senantiasa mengantarkanku sampai kekampus.
- ◆ Semua pihak yang memotivasi dan mendoakanku. Terimakasih kalian semua luar biasa.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah senantiasa melimpahkan rahmat dan anugerah kepada sertiap hamba-Nya yang beriman, bertaqwa, dan berikhtiar. Sholawat serta salam senantiasa dilimpahkan kepada junjungan Nabi besar kita Muhammad SAW.

Berkat bimbingan dan pertolongan Allah SWT, maka laporan skripsi yang berjudul PERANCANGAN APLIKASI GAME "HANOMAN THE INCREDIBLE WARRIOR" MENGGUNAKAN ADOBE FLASH ini dapat terselesaikan. Banyak hambatan dan kesulitan yang penulis alami dalam penyelesaian laporan skripsi ini, tetapi berkat bimbingan dari berbagai pihak, baik yang bersifat langsung dan tidak langsung, akhirnya penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini.

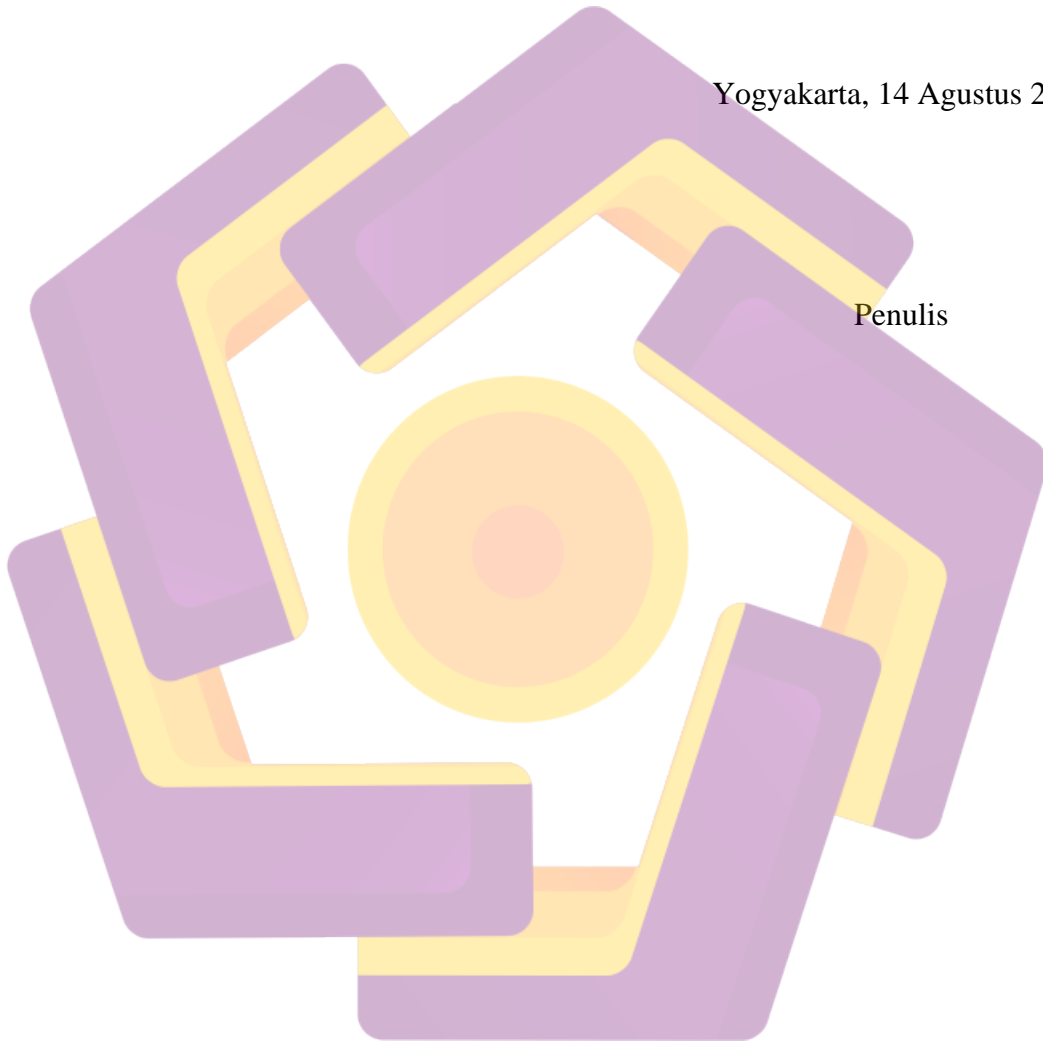
Laporan skripsi ini tidak akan terlaksana dengan baik tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oeh karena itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Mohammad Suyanto, MM selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "Amikom" Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku ketua jurusan Sistem Informasi.
3. Bapak Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom selaku dosen pembimbing.
4. Orangtua dan seluruh keluarga besar serta teman-teman yang telah memberikan doa dan dukungannya.

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih memiliki kekurangan. Penulis mengharapkan kritik dan saran untuk perbaikan laporan ini. Semoga laporan skripsi ini bermanfaat untuk orang lain.
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 14 Agustus 2014

Penulis



DAFTAR ISI

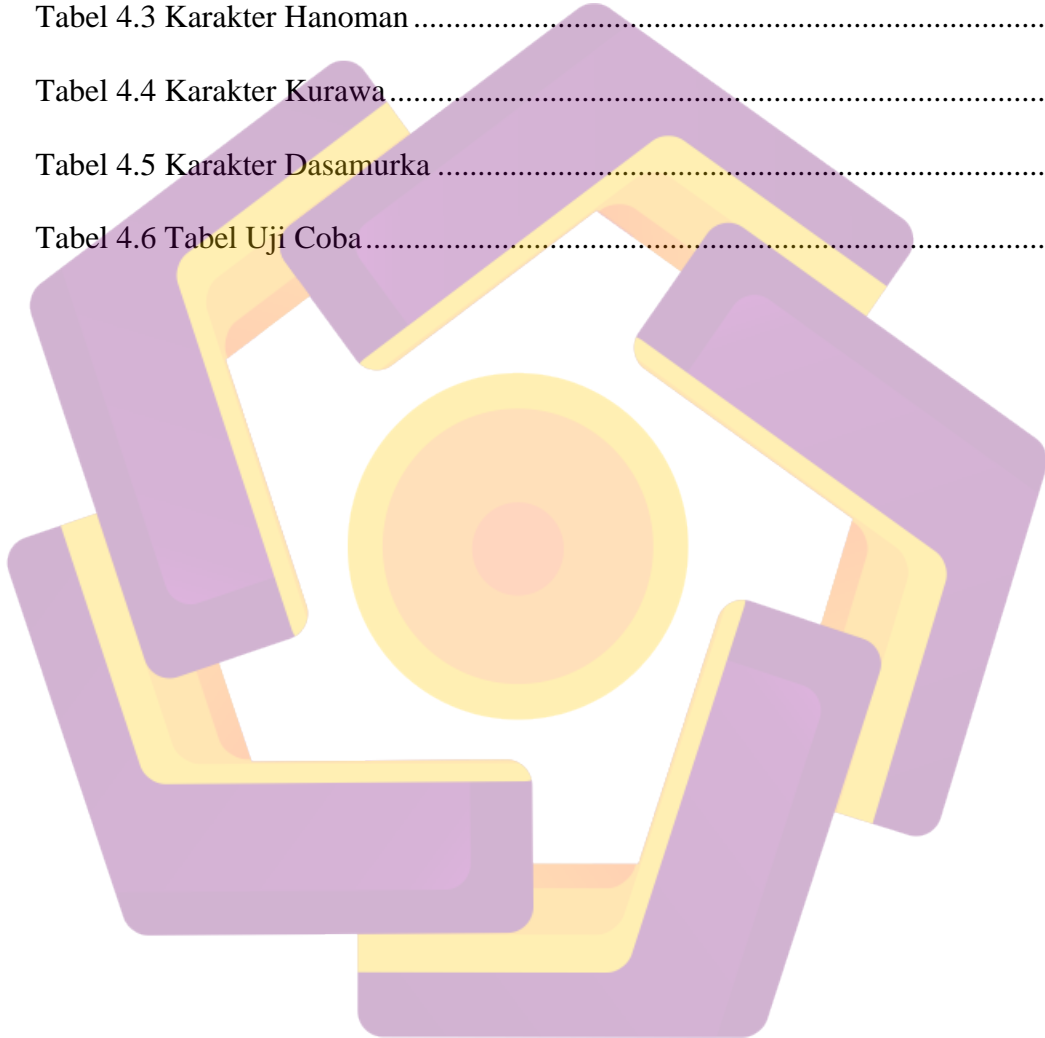
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II.....	7
2.1 Definisi Game.....	7

2.1.1	Sejarah Perkembangan Game	8
2.1.2	Jenis Game	9
2.1.3	Elemen Dasar Game.....	12
2.1.4	Karakter Game	12
2.1.5	Background	13
2.1.6	Suara.....	13
2.2.	Dasar-Dasar Pembuatan Game.....	13
2.3.	Perangkat Lunak Yang digunakan.....	15
2.3.1	Adobe Flash CS 3	15
2.3.2	Adobe Photoshop	15
BAB III	17
3.1	Definisi Analisis Sistem	17
3.1.1	Analisis Kebutuhan Sistem	17
3.1.2	Analisis Kelayakan Sistem.....	20
3.2	Perancangan dan Desain Game	21
3.2.1	Menentukan Genre Game	21
3.2.2	Menentukan Tools.....	21
3.2.3	Menentukan Gameplay	22
3.2.4	Menentukan Grafis.....	25
3.2.5	Menentukan suara	34
BAB IV	35
4.1	Implementasi Game.....	35
4.1.1	Persiapan Komponen	35

4.1.2	Pembuatan Grafis	39
4.2	Pembahasan	56
4.2.1	Script Pada Tombol.....	56
4.2.2	Script Karakter Hanoman.....	57
4.2.3	Script Karakter Kurawa.....	60
4.2.4	Script Karakter Dasamurka	62
4.2.5	Script Life Health Hanoman	64
4.2.6	Script Kunci	65
4.2.7	Script Pintu.....	65
4.3	Membuat File Executable (.exe).....	65
4.4	Uji Coba	66
4.4.1.	Black Box Testing.....	67
4.5	Pemeliharaan Game.....	68
4.5.1	Hardware (Perangkat Keras).....	69
4.5.2	Software (Perangkat Lunak)	69
4.6	Interface Game	69
BAB V.....		76
5.1.	Kesimpulan.....	76
5.2.	Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA		78

DAFTAR TABEL#

Tabel 4.1 Layout game.....	36
Tabel 4.2 karakter game.....	38
Tabel 4.3 Karakter Hanoman.....	50
Tabel 4.4 Karakter Kurawa.....	51
Tabel 4.5 Karakter Dasamurka.....	52
Tabel 4.6 Tabel Uji Coba.....	67



DAFTAR GAMBAR

Gambar : 3.1 Flowchart permainan.....	24
Gambar: 3.1 Sketsa Karakter Hanoman.....	25
Gambar: 3.3 Sketsa Karakter Kurawa.....	26
Gambar : 3.4 Sketsa karakter Big monster	27
Gambar : 3.5 Intro Game	28
Gambar : 3.6 Menu Utama.....	29
Gambar : 3.7 Menu Exit.....	30
Gambar : 3.8 Tampilan Level Permainan	31
Gambar : 3.9 Tampilan Game Over	32
Gambar : 3.10 Tampilan Mission Complete	33
Gambar 4.1 Tombol pada game	39
Gambar 4.2 Edit document properties	40
Gambar 4.3 Pembuatan latar belakang utama.....	41
Gambar 4.4 Library adobe flash cs3	42
Gambar 4.5 Tampilan intro pada stage.....	42
Gambar 4.6 Tampilan menu utama.....	43
Gambar 4.7 Pembuatan background level	44
Gambar 4.8 Background level	45
Gambar 4.9 Color Properties.....	45
Gambar 4.10 Pembuatan Tanah	46
Gambar 4.11 Gambar Point health.....	46
Gambar 4.12 Properti game	47

Gambar 4.13 Layout level 1	48
Gambar 4.14 Membuat tombol	49
Gambar 4.15 Pembuatan animasi serangan	54
Gambar 4.16 Pemberian label animasi.....	55
Gambar 4.17 Import suara.....	55
Gambar 4.18 Publish setting	66
Gambar 4.19 Tampilan Loading	70
Gambar 4.20 Tampilan Menu Utama.....	70
Gambar 4.21 Tampilan Instructions.....	71
Gambar 4.22 Tampilan Exit.....	71
Gambar 2.23 Tampilan Strory Game	72
Gambar 2.24 Tampilan Level 1	72
Gambar 2.25 Tampilan Level 2	73
Gambar 2.26 Tampilan Level 3	73
Gambar 2.27 Tampilan Pause	74
Gambar 2.28 Tampilan Kalah.....	74
Gambar 2.29 Tampilan Menang	75

INTISARI

Game merupakan salah satu program hiburan yang banyak diminati oleh semua kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Perkembangan game begitu pesat dengan jenis yang beragam. Salah satu jenis game yang populer yaitu game ber genre adventure. Game jenis ini merupakan game yang sebagian besar permainannya menggunakan kejelian dan keterampilan untuk menaklukkan setiap rintangan yang ada guna menyelesaikan sebuah misi.

Dalam produksi game peran computer multimedia sangat penting. Pembuatan game dimulai dari sebuah idea tau konsep yang kemudian dikembangkan dalam sebuah cerita oleh designer game. Membuat game tidak semudah seperti yang dibayangkan meskipun hanya sebuah permainan sederhana apalagi bagi seseorang yang memang bukan ahli dalam bidang designer game. Akan tetapi masalah tersebut bisa teratasi karena saat ini banyak software game yang memiliki kualitas dan feature yang mudah dipahami serta kecanggihannya untuk membuat animasi dalam game. Salah satu software tersebut adalah software Adobe.

Tujuan pembuatan game ini adalah selain sebagai media hiburan, juga untuk lebih mempopulerkan lagi tentang pahlawan super hero dalam pewayangan di Indonesia dalam karakter yang menarik dan modern, Sehingga lebih menciptakan kecintaan terhadap budaya Indonesia.

Kata kunci : *Hanoman, Game Hanoman, Incredible*

ABSTRACT

Game is one of the entertainment programs are much in demand by all people, ranging from children to adults. Rapid game development with diverse types. One popular type of game that the adventure game genre areas. This type of game is a game that most of the game using the foresight and skill to conquer any obstacles in order to complete a mission.

In the production of multimedia computer game very important role. Game development starts from a concept idea which later developed tau dakam a story by game designers. Making games is not as easy as imagined even just a simple game especially for someone who is not an expert in the field of game designers. However, the problem can be resolved because many software game that has the quality and features that are easy to understand and sophistication nTo create animations in the game. One such software is the Adobe software.

The purpose of making this game is other than as a medium of entertainment, as well as to further popularize again about super heroes hero in the puppet characters in Indonesian in an attractive and modern, creating so much love for the culture of Indonesia.

Keywords: *Hanoman, Game Hanoman, Incredible*

