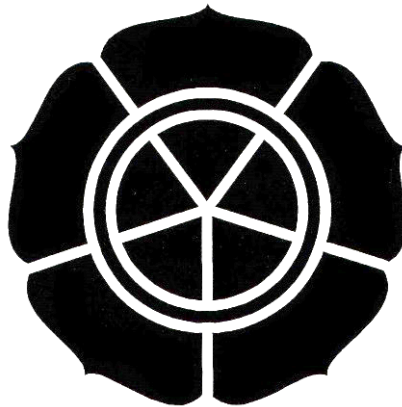


**ANALISIS DAN PERANCANGAN PERMAINAN RUN DEVIL RUN  
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Achmad Bukhori**

**10.12.4515**

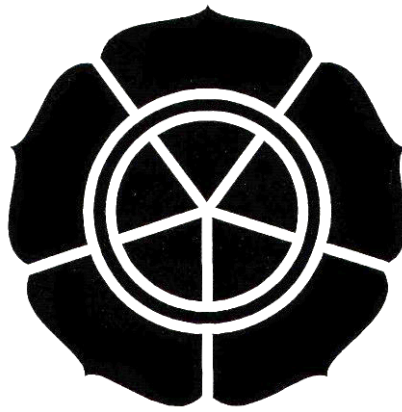
**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2014**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN PERMAINAN RUN DEVIL RUN  
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Achmad Bukhori**

**10.12.4515**

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

**2014**

# PERSETUJUAN

## SKRIPSI

### ANALISIS DAN PERANCANGAN PERMAINAN RUN DEVIL RUN MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS3


yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Achmad Bukhori**

**10.12.4515**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 01 September 2014PP

**Dosen Pembimbing,**

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

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### ANALISIS DAN PERANCANGAN PERMAINAN RUN DEVIL RUN MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS3

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Achmad Bukhori**

**10.12.4515**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 14 Juli 2014

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

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

**Dhani Ariatmanto, M.Kom**  
NIK. 190302197

**Heri Sismoro, M.Kom**  
NIK. 190302057

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 01 September 2014

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



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

## **PERNYATAAN KEASLIAN**

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan 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, 9 September 2014

**Achmad Bukhori**

**10.12.4515**

## MOTTO

“Apa yg biasanya kau lakukan saat aku pergi? menunggumu kembali. “

(Patrick Star)

“Orang-orang seringkali tak mengambil keputusan apapun karena takut membuat kesalahan. Padahal, tak mengambil keputusan adalah salah satu kesalahan terbesar dalam hidup.”

(Rabbi Noah Weinberg)

"Dimanapun engkau berada selalulah menjadi yg terbaik dan berikan yang terbaik dari yg bisa kita berikan."

(BJ Habibie)

“DREAM, believe, and make it happen!”

(Agnes MO)

“Harta yang paling berharga adalah keluarga.”

(Keluarga Cemara)

## PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan kepada:

- Kedua Orang tua ku tersayang.
- Kedua kakakku Ockpriyadi Sumarlin dan Fidya Nur Utami.
- Dosen pembimbing Bapak Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom yang meluangkan waktunya untuk membimbing demi menyelesaikan skripsi ini.
- Teman ku: mas dani, mas pandega, mbak nadia, mas bimo, mas surya, mas ian, mbak intan, mas bowo, mbak nia, mas obi, mas viant, mas timen yang selalu memberikan semangat, doa, dan dukungan.
- Keluarga besar Onegai shelter dan HIMMSI serta HMJTI.
- Teman masa kecil yg selalu memberikan motivasi dari jauh Mellyana Dwi Kusuma dan Riris Ayu Wulandari.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, atas segala rahmat dan ridhonya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **ANALISIS DAN PERANCANGAN PERMAINAN RUN DEVIL RUN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3** Laporan ini merupakan salah satu syarat kelulusan pada Program Strata I Reguler pada Jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

Penyusunan Skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom selaku dosen pembimbing.
3. Keluarga yang telah memberikan semangat dan dukungan.
4. Dan kepada semua pihak yang telah membantu hingga terselesaikannya Skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan Skripsi ini jauh dari kesempurnaan, untuk itu penulis mengharapkan saran maupun kritik yang bersifat membangun dari semua pihak (khususnya pembaca) guna menyempurnakan skripsi ini.

Akhir kata, penulis mengharapkan semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan dapat digunakan sebagaimana mestinya oleh para pembaca dan sebagai kajian mahasiswa dalam menyusun skripsi.

Yogyakarta, 02 September 2014

Penulis

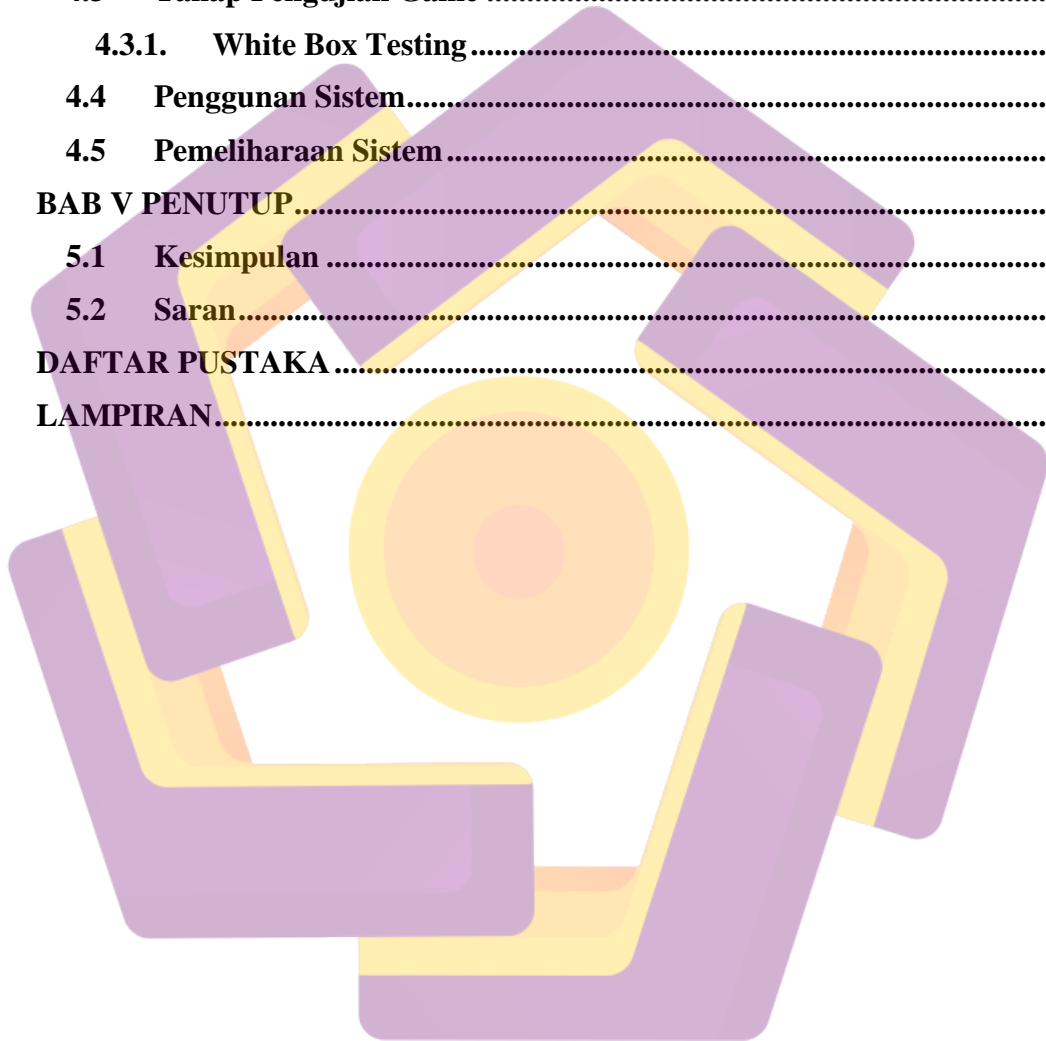


## DAFTAR ISI

COVER .....	i
JUDUL .....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN .....	iii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN .....	v
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR MODUL .....	xv
INTISARI .....	xvi
ABSTRACT .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	2
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Metode Penelitian .....	3
1.7 Sistematika Penulisan .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>7</b>
2.1 Konsep Dasar Game .....	7
2.1.1 Pengertian Game .....	7
2.1.2 Sejarah Perkembangan Game .....	8
2.1.3 Jenis-jenis Game .....	8
2.1.4 Unsur-Unsur <i>Game</i> .....	10
2.1.5 Tahap-Tahap Pengembangan <i>Game</i> .....	11
2.2 Konsep Dasar Multimedia .....	14

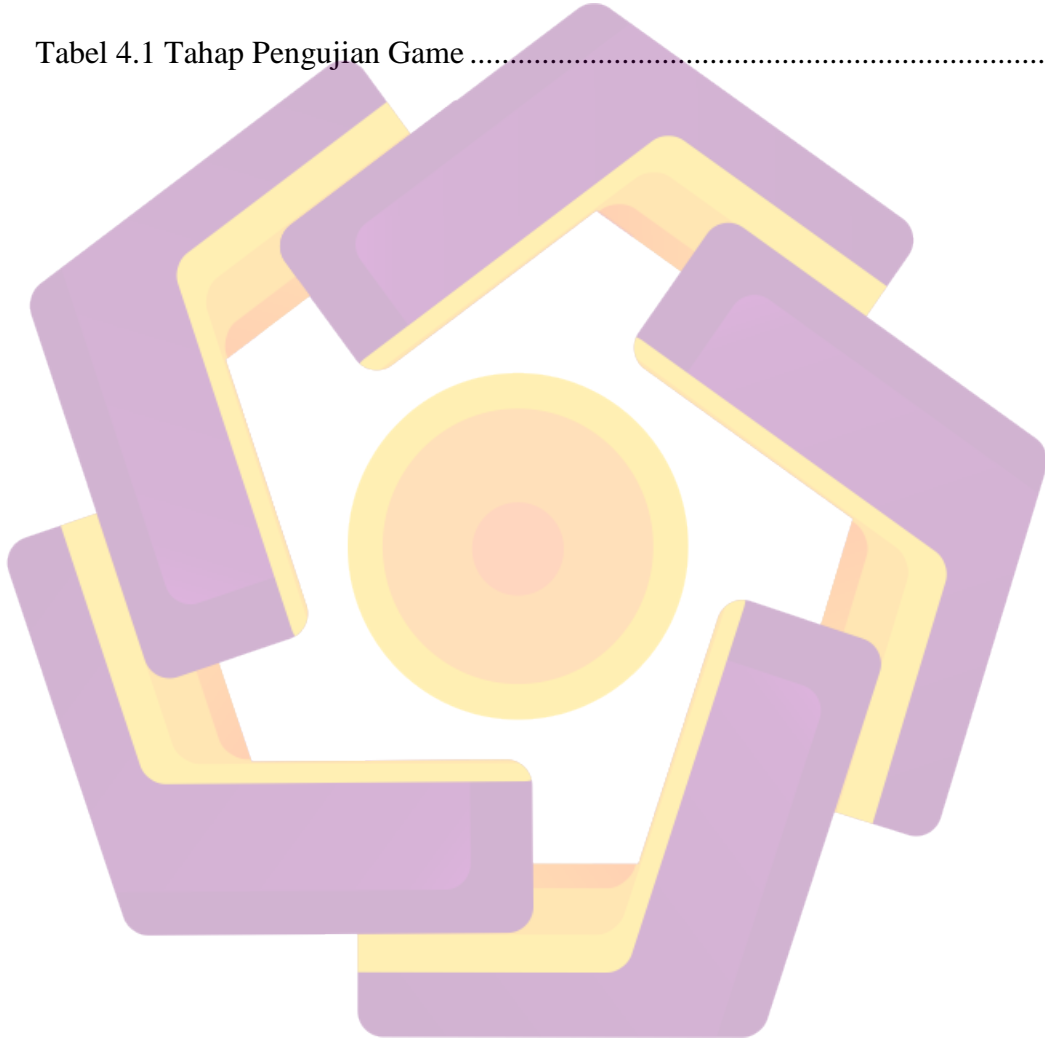
2.2.1	Pengertian Multimedia .....	14
2.2.2	Unsur-Unsur Multimedia yang Terdapat di dalam Game.....	15
2.3	Pedoman Pembuatan Flowchart atau Siklus Game.....	16
2.4	Software yang digunakan .....	18
2.4.1	Adobe Flash CS3 .....	18
2.4.2	Adobe Soundbooth CS3.....	20
2.4.3	Adobe Photoshop CS3 .....	21
2.4.4	CorelDRAW X5.....	22
<b>BAB III ANALISI DAN PERANCANGAN SISTEM .....</b>		<b>24</b>
3.1	<b>Analisis Sistem .....</b>	<b>24</b>
3.1.1	<b>Analisis SWOT .....</b>	<b>24</b>
3.1.2	<b>Analisis Kebutuhan Informasi .....</b>	<b>25</b>
3.1.3	<b>Analisis Perangkat Keras / Hardware .....</b>	<b>26</b>
3.1.4	<b>Analisis Perangkat Lunak / Software.....</b>	<b>26</b>
3.1.5	<b>Analisis Pengguna / User .....</b>	<b>27</b>
3.1.6	<b>Analisis Kelayakan Teknologi.....</b>	<b>27</b>
3.1.7	<b>Analisis Kelayakan Operasional.....</b>	<b>27</b>
3.2	<b>Tahap Pengembangan Game .....</b>	<b>28</b>
3.2.1	<b>Menentukan Genre Game .....</b>	<b>28</b>
3.2.2	<b>Menentukan Tool dan Bahasa pemrograman yang Digunakan.....</b>	<b>28</b>
3.2.3	<b>Tentukan Gameplay .....</b>	<b>28</b>
3.2.4	<b>Tentukan Grafis yang Digunakan .....</b>	<b>30</b>
3.2.5	<b>Tentukan Suara yang Diinginkan .....</b>	<b>30</b>
3.2.6	<b>Perencanaan Waktu.....</b>	<b>30</b>
3.2.7	<b>Proses Pembuatan .....</b>	<b>31</b>
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>		<b>38</b>
4.1	<b>Tahap Pembuatan Game .....</b>	<b>38</b>
4.1.1	<b>Pembuatan asset, tombol, karakter dan background.....</b>	<b>38</b>
4.2	<b>Pembahasan .....</b>	<b>41</b>
4.2.1	<b>Halaman Intro .....</b>	<b>41</b>
4.2.2	<b>Halaman Menu Utama .....</b>	<b>42</b>
4.2.3	<b>Halaman Menu Bantuan .....</b>	<b>44</b>

4.2.4	Halaman Menu Permainan .....	45
4.2.5	Halaman Level.....	48
4.2.6	Halaman Misi Selesai.....	52
4.2.7	Halaman Misi Gagal .....	54
4.2.8	Halaman Menu Keluar .....	55
4.3	Tahap Pengujian Game .....	56
4.3.1.	White Box Testing.....	56
4.4	Penggunaan Sistem.....	59
4.5	Pemeliharaan Sistem .....	59
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>61</b>
5.1	Kesimpulan .....	61
5.2	Saran.....	61
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>62</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>63</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Symbol Flowchart .....	17
Tabel 3.1 Rancangan Object .....	36
Tabel 4.1 Tahap Pengujian Game .....	56



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1	Jendela Utama Adobe Flash CS3.....	19
Gambar 2. 2	Jendela Utama Adobe SoundBooth CS3.....	21
Gambar 2. 3	Jendela Utama Adobe Photoshop CS3.....	22
Gambar 2. 4	Jendela Utama CorelDraw X5 .....	23
Gambar 3. 1	Menu Intro.....	31
Gambar 3. 2	Menu Utama.....	32
Gambar 3. 3	Menu Bermain Game.....	33
Gambar 3. 4	Menu Level 1 .....	33
Gambar 3. 5	Menu Misi Berhasil.....	34
Gambar 3. 6	Menu Misi Gagal.....	34
Gambar 3. 7	Menu Bantuan.....	35
Gambar 3. 8	Menu Keluar .....	36
Gambar 4. 1	tampilan CorelDRAW X5.....	38
Gambar 4. 2	Tampilan Adobe Photoshop CS3.....	39
Gambar 4. 3	Tampilan Import to Library .....	39
Gambar 4. 4	Tampilan Membuat Tombol .....	40
Gambar 4. 5	Tampilan Membuat Animasi.....	41
Gambar 4. 6	Tampilan Intro.....	42
Gambar 4. 7	Tampilan Menu Utama .....	43
Gambar 4. 8	Tampilan Menu Bantuan.....	44
Gambar 4. 9	Tampilan Halaman Permainan.....	46
Gambar 4. 10	Tampilan Level 1 .....	48

Gambar 4. 11 Tampilan Halaman Misi Selesai ..... 52

Gambar 4. 12 Tampilan Menu Misi Gagal ..... 54

Gambar 4. 13 Konfirmasi Menu Keluar ..... 55



## DAFTAR MODUL

Modul Program 4. 1 Action Script Fram Intro.....	42
Modul Program 4. 2 Action Script Tombol Permainan .....	43
Modul Program 4. 3 Action Script Tombol bantuan.....	43
Modul Program 4. 4 Action Script Tombol Keluar .....	44
Modul Program 4. 5 Action Script Tombol Keterangan.....	45
Modul Program 4. 6 Action Script Tombol Pengaturan Tombol.....	45
Modul Program 4. 7 Action Script Tombol Cara Bermain .....	45
Modul Program 4. 8 Action Script Frame Menu Permainan .....	47
Modul Program 4. 9 Action Script Tombol Kembali .....	47
Modul Program 4. 10 Action Script Gravitasi Karakter .....	50
Modul Program 4. 11 Action Script Menyentuh Cherry.....	51
Modul Program 4. 12 Misi Level 1 Selesai .....	51
Modul Program 4. 13 Action Script Misi Gagal.....	52
Modul Program 4. 14 Action Script Frame Level 1.....	52
Modul Program 4. 15 Action Script Tombol Iya .....	53
Modul Program 4. 16 Action Script Tombol Tidak.....	53
Modul Program 4. 17 Action Script Frame Misi Berhasil .....	53
Modul Program 4. 18 Action Script Tombol Ulangi .....	54
Modul Program 4. 19 Action Script Tombol Tidak.....	55
Modul Program 4. 20 Action Script Tombol Iya .....	55
Modul Program 4. 21 Action Script Tombol Tidak.....	56

## INTISARI

Game komputer merupakan salah satu industri besar di dunia. Perkembangan peminat game selalu meningkat setiap tahun. Jenis game sangat beragam, mulai dari game berjenis sports, racing, simulation, strategy, adventure, action, dll. Bahkan ada game yang hanya dimainkan oleh satu orang saja hingga game yang dapat dimainkan oleh beberapa orang sekaligus. Flash merupakan perangkat lunak yang sering digunakan untuk membuat game. Namun dari game Flash tersebut masih jarang terdapat game yang memberikan alternatif kepada user dalam menyampaikan tujuan dan manfaat tertentu dari game tersebut.

Paparan inilah yang menjadi acuan bagi penulis memilih judul “Analisis dan Perancangan Permainan Run Devil Run Menggunakan Adobe Flash CS3”

Game komputer ini diharapkan dapat membantu untuk meningkatkan ketangkasan anak-anak usia dini dalam aktivitas sehari-hari melalui link-link navigasi yang telah tersedia. Selain itu, bermain game menjadi jalan keluar bagi anak lepas dari tekanan untuk mengurangi tingkat stres.

**Kata kunci** : permainan, multimedia, anak.



## ABSTRACT

*Computer game is one of the biggest industry in the world. Development of game enthusiasts is increasing every year. Very variety types of game, starting from a sports games, racing, simulation, strategy, adventure, action, etc. Flash is a software that usually used to make games. But from this game is still rare there are games which give an alternative way to user in delivering the objectives and benefits of a particular game.*

*From the reference to the author chose the title "Analysis and Design of Games Run Devil Run Using Adobe Flash CS3".*

*This computer game is expected to help to improve the dexterity of early age children in everyday activities through the navigation links that are already available. In addition, playing games become a way out for the children escape from the pressures to reduce levels of stress.*

**Keyword:** *games, multimedia, children.*