

**ANALISIS DAN PEMBUATAN GAME THE KIDS ADVENTURE  
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Aditya Surya Widagdo**

**10.12.5328**

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

**ANALISIS DAN PEMBUATAN GAME THE KIDS ADVENTURE  
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Aditya Surya Widagdo**

**10.12.5328**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**ANALISIS DAN PEMBUATAN GAME THE KIDS ADVENTURE  
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Aditya Surya Widagdo**

**10.12.5328**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 27 November 2013

**Dosen Pembimbing,**



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

**NIK. 190302125**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**ANALISIS DAN PEMBUATAN GAME THE KIDS ADVENTURE  
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

yang disusun oleh

**Aditya Surya Widagdo**

**10.12.5328**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 16 Oktober 2014

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

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



**Bambang Sudaryatno, Drs, MM**  
**NIK. 190302029**



**Barka Satya, M.Kom**  
**NIK. 190302126**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 05 November 2014

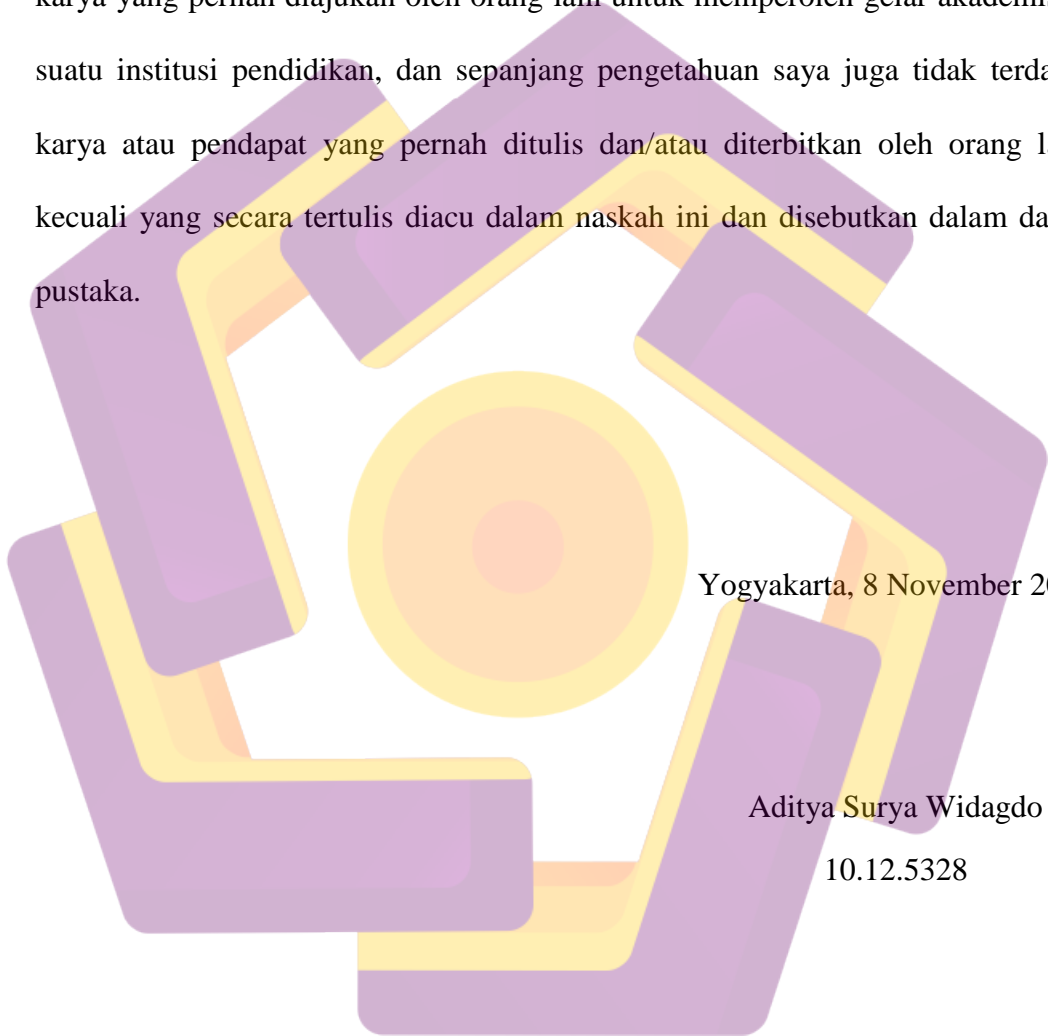
**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



**Prof. Dr. M. Suyanto, 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, 8 November 2014

Aditya Surya Widagdo

10.12.5328

## MOTTO

"Orang yang menuntut ilmu berarti menuntut rahmat ; orang yang menuntut ilmu berarti menjalankan rukun Islam dan Pahala yang diberikan kepada sama dengan para Nabi"

( HR. Dailani dari Anas r.a )

“Kegagalan hanya akan terjadi bila kita menyerah.” Lessing

“Dia yang tidak cukup berani untuk mengambil resiko, tidak akan mendapatkan apa-apa dalam hidupnya.” Muhammad Ali

“Pekerjaan hebat tidak dilakukan dengan kekuatan, tapi dengan ketekunan dan kegigihan.” Samuel Johnson

"Waktu itu bagaikan sebilah pedang, kalau engkau tidak memanfaatkannya maka ia akan memotongmu" Ali bin Abu Thalib

"Barang siapa keluar untuk mencari ilmu maka dia berada di jalan Allah"

(HR.Turmudzi)

## PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku dan keluarga besarku yang senantiasa memberikan dukungannya baik moral maupun materil dan selalu membimbingku dengan doa dan limpahan kasih sayang yang tak terbatas.
2. Bapak Emha Taufiq Luthfi, ST, M.kom yang telah membimbing dari awal sampai akhir skripsi ini.
3. Seluruh teman-teman kelas 10-SISI-11 yang telah memberikan doa dan dukungannya sepenuh hati, serta teman-teman seperjuangan 10-SISI-11 yang lain sukses buat kalian.
4. Dosen-dosen AMIKOM yang telah memberi ilmu selama 4 tahun ini.
5. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang telah membantu demi terselesaikannya skripsi ini. Terimakasih untuk semua bantuannya.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya pada kita, sehingga laporan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Laporan skripsi ini penulis ajukan sebagai syarat kelulusan program studi Strata 1 jurusan Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer, STMIK Amikom Yogyakarta.

Dalam penelitian dan penyusunan laporan ini penulis banyak mendapat bimbingan dari berbagai pihak, maka dalam kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Suyanto, MM, selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Emha Taufiq Luthfi, ST, M.kom selaku dosen Pembimbing terima kasih atas bimbingannya bantuan serta petunjuknya dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Bambang S., M.M, selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi S1 Reguler Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.

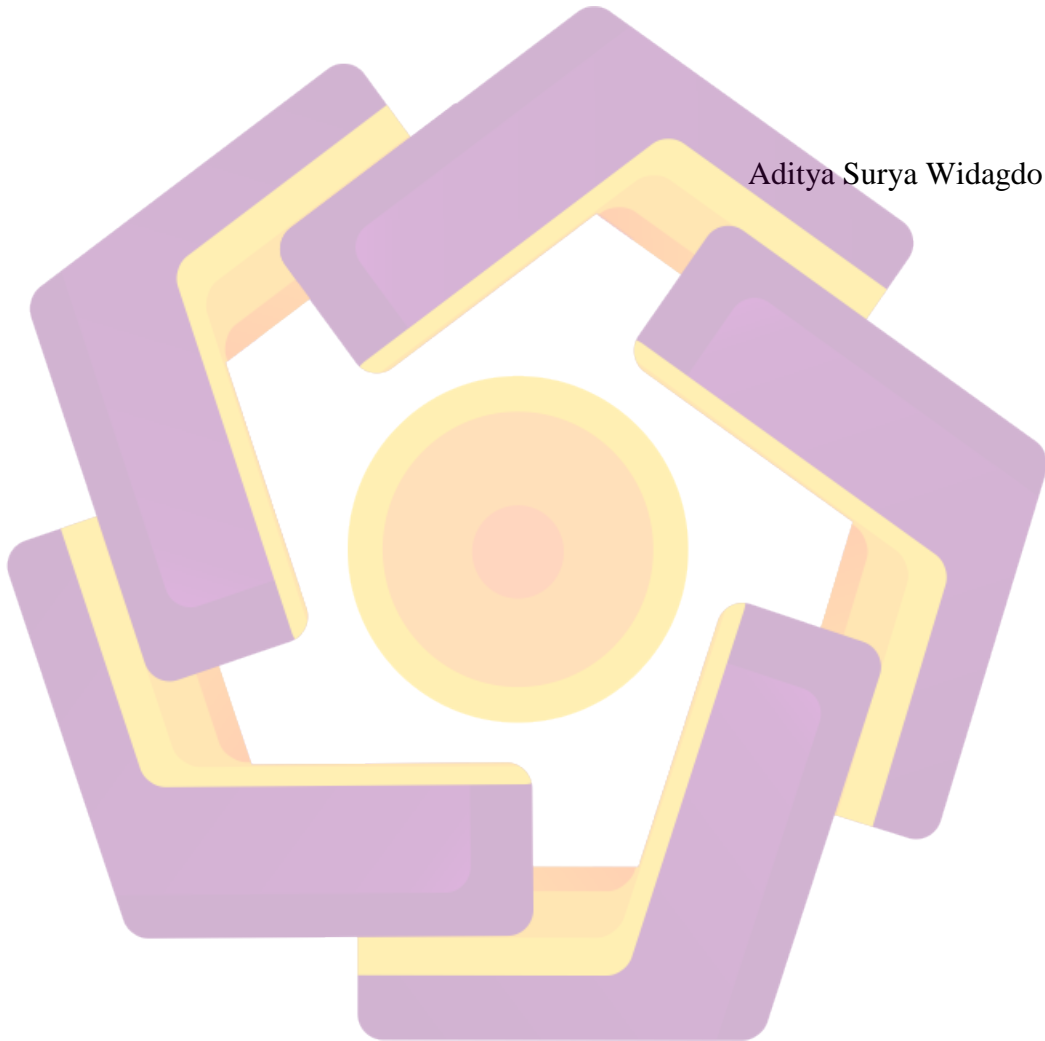
Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih ada kekurangan, untuk itu segala kritik dan saran yang sifatnya membangun akan penulis terima dengan tangan terbuka, demi kesempurnaan skripsi ini. Selain itu jika ada hal-hal yang



tidak berkenan dalam skripsi ini, penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya.  
Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan semua pihak.

Yogyakarta, 21 Oktober 2014

Aditya Surya Widagdo



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN KEASLIAN.....	v
MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Perumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	4
1.6. Metode Penelitian.....	4
1.7. Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1. Pengertian Game.....	7
2.1.1. Sejarah Perkembangan Game.....	9
2.1.2. Jenis–Jenis Game.....	12

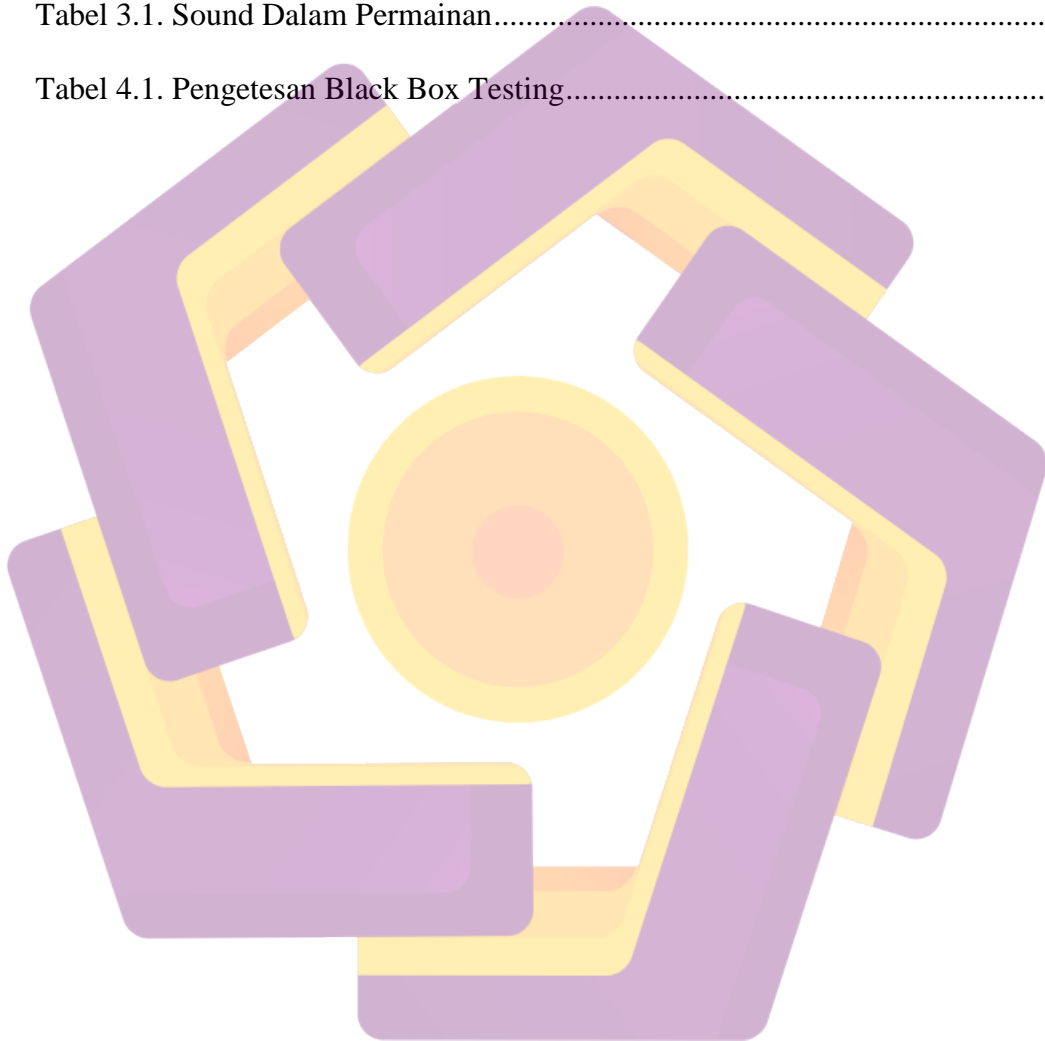
2.2.	Tahap–Tahap Pembuatan Game.....	14
2.3.	Flowchart .....	16
2.4.	Perangkat Lunak Atau Software Yang Digunakan .....	19
2.4.1.	Adobe Flash CS3 .....	20
2.4.2.	Action Script 2.0 .....	22
2.4.3.	Corel Draw.....	25
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>28</b>
3.1	Gambaran Umum .....	28
3.2.	Kebutuhan Fungsional.....	28
3.3.	Kebutuhan Non-Fungsional .....	29
3.4.	Analisis Kelayakan Sistem.....	32
3.3	Perancangan.....	33
3.5.2.	Concept.....	33
3.5.2.	Design.....	33
3.5.2.1.	Flowchart.....	37
3.5.2.2.	Rancangan Karakter .....	38
3.5.2.3.	Rancangan Antar Muka.....	40
3.5.3.	Material Collecting.....	47
3.5.3.1.	Image .....	47
3.5.3.2.	Sound.....	49
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>50</b>
4.1	Implementasi Sistem .....	50
4.1.1.	Persiapan Aset-aset .....	51
4.1.2.	Membuat Gambar .....	51
4.1.3.	Pembuatan Animasi .....	55
4.1.4.	Import Image.....	55
4.1.5.	Import Suara.....	57
4.1.6.	Membuat Tombol.....	58
4.1.8.	Membuat File Executable .....	59



4.2.	Pembahasan .....	60
4.2.1.	Tampin Intro .....	60
4.2.2.	Tampilan Menu Utama .....	60
4.2.3.	Tampilan Menu Main .....	62
4.2.4.	Tampilan Menu Pengaturan .....	63
4.2.5.	Tampilan Menu Petunjuk .....	65
4.2.6.	Tampilan Menu Nilai Tertinggi .....	66
4.2.7.	Tampilan Menu Keluar .....	66
4.2.8.	Tampilan Permainan .....	67
4.3.	Uji Coba .....	72
4.3.1.	Black Box Testing .....	72
4.4.	Menggunakan Sistem .....	74
4.5.	Manual Program .....	74
4.7.	Distribution .....	79
<b>BAB V PENUTUP</b> .....		<b>80</b>
5.1	Kesimpulan .....	80
5.2	Saran .....	81
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....		<b>82</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Simbol Flowchart.....	19
Tabel 3.1. Image Dalam Permainan.....	48
Tabel 3.1. Sound Dalam Permainan.....	49
Tabel 4.1. Pengetesan Black Box Testing.....	72



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Tahapan Pengembangan Multimedia .....	16
Gambar 2.2. Tampilan Adobe Flash CS3 .....	21
Gambar 2.3. Tampilan Action Script .....	23
Gambar 2.4. Tampilan Corel Draw .....	26
Gambar 3.1. Flowchart Game Kids Adventure .....	37
Gambar 3.2. Perancangan Karakter Anak .....	38
Gambar 3.3. Perancangan Objek Tangga .....	39
Gambar 3.4. Perancangan Objek Koin .....	39
Gambar 3.5. Perancangan Objek Waktu .....	40
Gambar 3.6. Perancangan Awal Loading .....	41
Gambar 3.7. Perancangan Menu Utama .....	41
Gambar 3.8. Perancangan Menu Input .....	42
Gambar 3.9. Perancangan Menu Pengaturan .....	43
Gambar 3.10. Perancangan Menu Petunjuk .....	43
Gambar 3.11. Perancangan Menu Nilai Tertinggi .....	44
Gambar 3.12. Perancangan Menu Keluar .....	44
Gambar 3.13. Perancangan Game Level 1 .....	45
Gambar 3.14. Perancangan Game Level 2 .....	45
Gambar 3.15. Perancangan Game Level 3 .....	46
Gambar 3.16. Perancangan Game Level 4 .....	46
Gambar 3.17. Perancangan Halaman Gagal .....	47

Gambar 4.1. Implementasi Background Menu Utama.....	51
Gambar 4.2. Implementasi Background Game Level 1 .....	52
Gambar 4.3. Implementasi Background Game Level 2.....	52
Gambar 4.4. Implementasi Background Game Level 3.....	53
Gambar 4.5. Implementasi Background Game Level 4.....	53
Gambar 4.6. Implementasi Karakter Pemain .....	54
Gambar 4.7. Implementasi Objek Koin .....	54
Gambar 4.8. Implementasi Objek Waktu.....	54
Gambar 4.9. Tampilan Lembar Kerja Baru Adobe Flash CS3 .....	56
Gambar 4.10. Import Image To Library.....	56
Gambar 4.11. Import Image To Library (Karakter).....	57
Gambar 4.12. Import Suara To Library .....	57
Gambar 4.13. Membuat Tombol.....	58
Gambar 4.14. Membuat File.Exe .....	59
Gambar 4.15. Tampilan Intro.....	60
Gambar 4.16. Tampilan Menu Utama.....	61
Gambar 4.17. Tampilan Menu Main Terdapat Input Nama.....	62
Gambar 4.18. Tampilan Menu Pengaturan .....	63
Gambar 4.19. Tampilan Menu Petunjuk.....	65
Gambar 4.20. Tampilan Menu Nilai Tertinggi .....	66
Gambar 4.21. Tampilan Menu Keluar .....	66
Gambar 4.22. Tampilan Game Level 1 .....	67
Gambar 4.23. Tampilan Game Level 2.....	69

Gambar 4.24. Tampilan Game Level 3 .....	70
Gambar 4.25. Tampilan Game Level 4.....	71
Gambar 4.26. Tampilan Game Halaman Loading .....	74
Gambar 4.27. Tampilan Game Menu Utama .....	75
Gambar 4.28. Tampilan Game Halaman Pengaturan .....	76
Gambar 4.29. Tampilan Game Halaman Nilai Tertinggi.....	76
Gambar 4.30. Tampilan Game Halaman Petunjuk .....	77
Gambar 4.31. Tampilan Game Halaman Keluar.....	77
Gambar 4.32. Tampilan Game Halaman Input Nama.....	78
Gambar 4.33. Tampilan Game Halaman Level 1 .....	78
Gambar 4.34. Tampilan Halaman Level 1 Selesai.....	79
Gambar 4.35. Tampilan Halaman Gagal.....	79





## INTISARI

Game merupakan permainan antara manusia melawan mesin yang mempunyai intelektual untuk berpikir. Aplikasi game saat ini sudah menjadi alternatif hiburan tanpa batasan umur baik tua, muda, pria maupun wanita. Bagi sebagian orang yang memainkan game sangat menyenangkan untuk mengisi waktu luang dan mengobati kejenuhan dalam aktivitas sehari-hari. Sering dijumpai di perkantoran dan instansi-instansi pemerintahan, banyak pekerja dan karyawan yang meluangkan waktu mereka untuk bermain game di computer

Sesuai dengan perkembangannya, jenis atau *genre* aplikasi game juga sangat beragam. Salah satunya aplikasi game yang dibangun berdasarkan hal-hal yang bersifat nyata, seperti game *arcade*. Game *arcade* merupakan game yang menawarkan petualangan dalam menjelajahi berbagai level yang tersedia dimana karakter yang dimainkan dapat berjalan, melompat dan menyerang musuh yang ada secara vertical. Game “The Kids Adventure” merupakan game bergenre *arcade* sederhana dimana pengendalian karakter berupa karakter berjalan, melompat dan menjelajahi setiap level. Cara bermain game ini yaitu karakter anak kecil melompat menaiki tangga untuk mengambil koin, dan jika terjatuh maka permainan akan berakhir, game ini dilengkapi dengan batasan waktu

Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat aplikasi game The Kids Adventure. Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan *game* ini yaitu Adobe Flash CS3, dengan perangkat lunak pendukung Corel Draw dan Action Script 2.0.

**Kata Kunci:** *Game*, multimedia, the kids adventure.

## ABSTRACT

Currently computer has furnished with a multimedia, showing additional function as an entertainer media computer users not to feel saturates before the computer. Pc game is an application entertainment to computer being one an alternative to reduce overfullnes user computer.

The flash game genre in essence not different with electronic genre in general in this research, used this type of arcade game that is a game that offers adventure in exploring the different levels are available where the character being played can run, jump and attack the enemy that there are vertical. Focus on the character screen so that when moving, as though the game moves against the environment. On the research will be made simple game by features complete control character in form of character walk, leaping and explored every level. This game player must place and jump for the coin place, Scores of coins available obtained. Eachlevel is limited at the time, there are 4 levels on this game.

The method used is the multimedia development including concept, design stage, collecting material, assembly, testing and distribution. However, in this study only up to the stage of the assembly only. Software used Adobe Flash CS3 and other supporting software such as CorelDraw, The Kids Adventure games using Action Script as supporting script

**Keywords:** The kids adventure, game, multimedia.