

**PEMBUATAN GAME “GUEG AIRLINE”
MENGUNAKAN CONSTRUCT 2**

TUGAS AKHIR



disusun oleh
Tri Hadiasto Arifin
12.01.3164

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

**PEMBUATAN GAME “GUEG AIRLINE”
MENGUNAKAN CONSTRUCT 2**

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Diploma D3
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh
Tri Hadiasto Arifin
12.01.3164

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

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN GAME "GUEG AIRLINE"
MENGUNAKAN CONSTRUCT 2**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Tri Hadiasto Arifin

12.01.3164

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 9 Maret 2015

Dosen Pembimbing,



Bayu Setiaji, M.Kom.
NIK. 190302216

PENGESAHAN
TUGAS AKHIR
PEMBUATAN GAME "GUEG AIRLINE"
MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2

yang dan disusun oleh

Tri Hadiasto Arifin

12.01.3164

telah dipertahankandi depan Dewan Penguji
pada tanggal 05 Maret 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

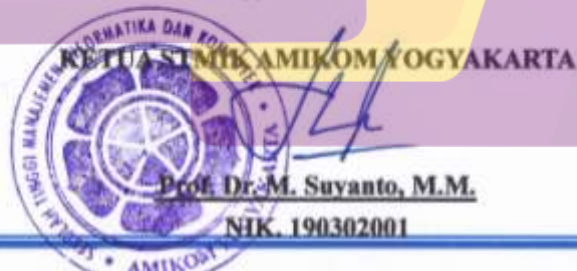
Hastari Utama, M.Cs.
NIK. 190302230



Akhmad Dahlan, M.Kom.
NIK. 190302174



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 9 Maret 2015



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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan, Tugas Akhir 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 tinggi manapun, 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.

Segala sesuatu terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 5 Maret 2015



Tri Hadiasto Arifin

NIM. 12.01.3164

MOTTO

- Saat berada dititik ingin menyerah, ingatlah kembali alasan mengapa kamu selama ini telah dapat bertahan, lalu bangga dan bangkitlah.
- Sebaiknya tidak ada kata lain kali, sekarang atau tidak sama sekali. Menunda sesuatu yang bisa dikerjakan saat ini bukanlah solusi.
- *“Try harder and you will get the answer”* Bondan Prakoso
- Jadilah dinding yang kuat ketika masa-masa sulit, dan jadilah pintu yang terbuka ketika masa-masa indah.
- Hidup itu seperti bersepeda, untuk menjaga keseimbangannya kita harus terus bergerak.
- *“The best revenge is bettering yourself”* Zacky Vengeance
- Hanya mereka yang berbuat lebih, yang pantas menerima lebih.
- *“Kita bukan apa-apa, dan bukan siapa-siapa, sampai kita mewakili pikiran dan perasaan kita sendiri!”* Fahd Djibran

PERSEMBAHAN

The One and Only

Alhamdulillah,

Tak henti-hentinya aku mengucapkan syukur padaMu The Greatest Mulia Raya

Allah SWT

Sepercik keberhasilan telah Engkau hadiahkan padaku ya Rabb

Serta Maulana Muhammad Rasulullah yang selalu menjadi cahaya bagi hidup

yang gelap gulita

Semoga sebuah karya mungil ini menjadi amal shaleh bagiku dan menjadi

kebanggaan.

Cahaya Cinta Sejati

Untuk cermin jiwaku pelita hidupku yang cintanya tak mampu ku bayar dengan

bait kata bermakna Mamaku tersayang

Serta orang yang selalu memberikan idealisme, prinsip, kasih sayang dan pengertian yang luar biasa Bapakku tercinta

Dan untuk Nenek, Tante, Ponakan serta kedua Adikku yang telah memberikan segalanya untukku.

My Legendary Family

Untuk sahabat yang sangat luar biasa. Mas Wana, Kak Tedy, Teh Pit, Mam Ma, Mr. Bli, Mas Bina, Dedek Indah. Terimakasih atas segala macam bentuk kasih sayang yang telah kalian berikan.

Untuk teman (deket) kos Andro, Momo, Septa dan serta teman kelas D3TI03 yang memberikan warna tersendiri dalam hidupku. *Stick Together, brothers & sisters...*

Hidup Belum Berakhir disini, cheers!

Dosen Pembimbing Tugas Akhir

Bapak Bayu Setiaji, M.Kom yang banyak membantu sampai akhirnya Tugas Akhir ini selesai. Terimakasih atas bantuan dan kesabaran Bapak.

Seluruh Dosen Pengajar STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Terima kasih banyak untuk semua ilmu, didikan dan pengalaman yg sangat berarti yang telah kalian berikan kepada kami.

-

Terakhir, untuk seseorang yang masih dalam misteri yang dijanjikan Ilahi yang siapapun itu, terimakasih telah menjadi baik dan bertahan di sana.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Pembuatan Game Gueg Airline menggunakan Construct 2” dengan baik walaupun disadari masih banyak sekali kekurangan yang itu semua tidak lepas karena keterbatasan penulis.

Tugas akhir ini merupakan salah satu bentuk persyaratan kelulusan jenjang Program Diploma Tiga (D3) jurusan Teknik Informatika pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

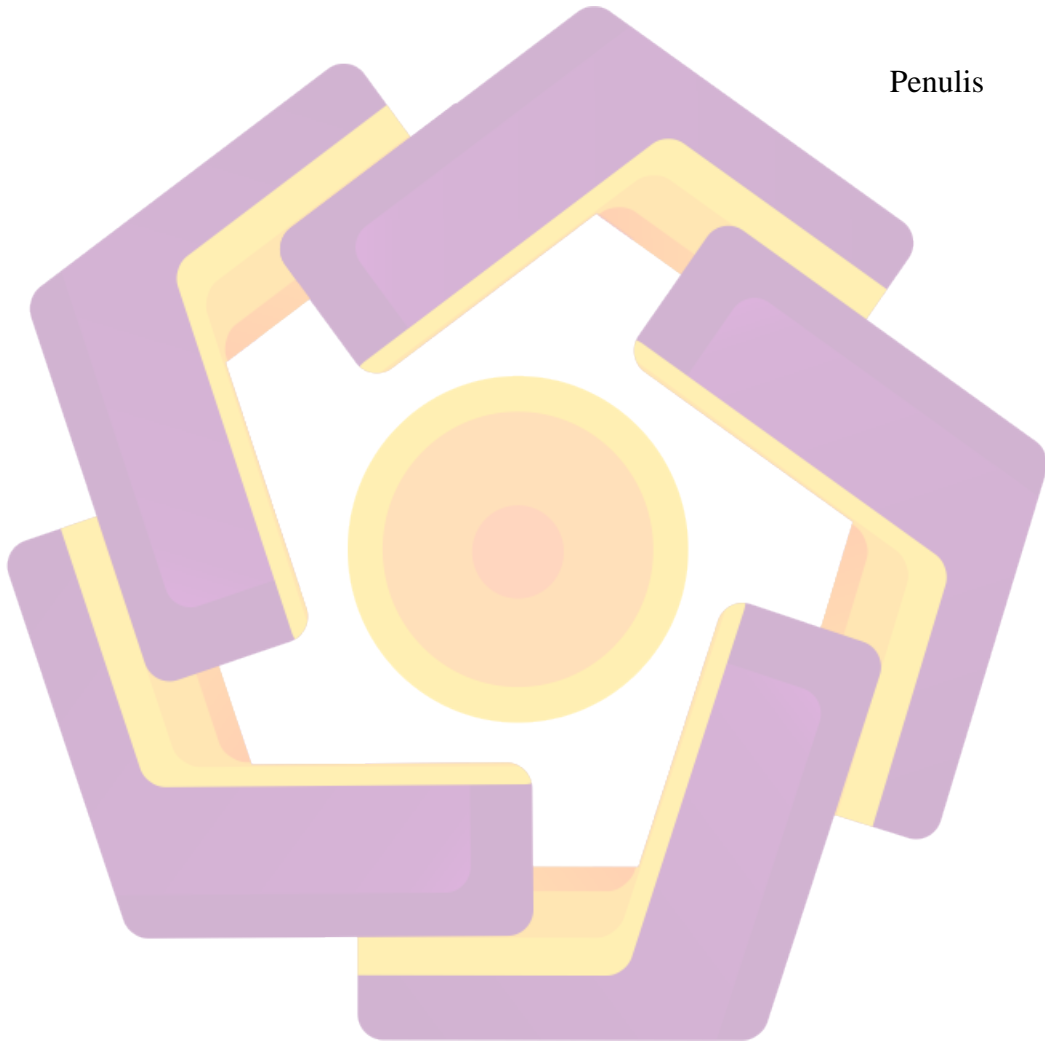
Dalam pembuatan tugas akhir ini, tentu saja penulis mendapat banyak sekali bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku Ketua Jurusan D3 Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta
3. Bapak Bayu Setiaji, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama proses penyusunan tugas akhir ini hingga selesai
4. Tim penguji, segenap dosen dan karyawan STMIK AMIKOM yang telah memberikan ilmu dan pengalaman
5. Keluarga dan teman-teman yang telah memberikan dukungan hingga terselesaikannya Tugas Akhir ini
6. Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian pembuatan Tugas Akhir ini

Akhir kata semoga pembuatan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca dalam menambah wawasan dan pengetahuan, khususnya dalam bidang pembuatan game.

Yogyakarta, 6 Maret 2015

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	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.....	6
LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Konsep Dasar Game	6
2.1.1 Pengertian Game	6
2.1.2 Sejarah Perkembangan Game	7
2.1.3 Komponen – komponen Game.....	13
2.1.4 Jenis-Jenis Game.....	14

2.1.5	Tahapan Pembuatan Game.....	19
2.1.6	Software yang Digunakan	21
BAB III.....		26
PERANCANGAN.....		26
3.1	Perancangan.....	26
3.1.1	Dokumen game	26
BAB IV		39
PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI.....		39
4.1	Implementasi Game.....	39
4.1.1	Pembuatan Aset Game	39
Tabel 4.1	Objek game	42
4.1.2	Pembuatan Game	43
4.2	Pembahasan Tampilan dan Listing Program.....	46
4.2.1	Interface.....	46
4.2.2	Game Screen	48
4.2.3	Game Over	49
4.2.4	Listing Program.....	50
4.2.5	Exporting Aplikasi Game Gueg Airline.....	51
4.3	Implementasi	53
4.3.1	Panduan Menggunakan Game Gueg Airline.....	53
4.4	Pengujian Metode Black Box Testing	56
4.5	Rekap Polling User.....	58
BAB V.....		60
PENUTUP.....		60
5.1	Kesimpulan.....	60
5.2	Saran.....	61
LAMPIRAN.....		63

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Karakter Musuh	29
Tabel 4.1 Objek Game	42
Tabel 4.2 Black Box Testing.....	57



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh game action, Metal Gear Solid	15
Gambar 2.2 Contoh game adventure, Tomb Rider	15
Gambar 2.3 Contoh game football, PES 2015	16
Gambar 2.4 Contoh game racing, Need for Speed.....	16
Gambar 2.5 Contoh game strategy, Age of Empire II.....	17
Gambar 2.6 Contoh game Military/Force, Heavy Gear	18
Gambar 2.7 Contoh game space/flight, Flight Simulator	18
Gambar 2.8 Contoh game management, Roller Coaster.....	19
Gambar 3.1 Karakter utama (pesawat).....	28
Gambar 3.2 objek sasaran bintang	30
Gambar 3.3 Rancangan halaman awal game Gueg Airline	32
Gambar 3.4 Rancangan tampilan awal game	33
Gambar 3.5 Rancangan tampilan Select Mission	33
Gambar 3.6 Rancangan halaman permainan level 1	34
Gambar 3.7 Rancangan halaman permainan level 2	35
Gambar 3.8 Rancangan halaman permainan level 3.....	36
Gambar 3.9 Rancangan tampilan setting	36
Gambar 3.10 Rancangan tampilan about	37
Gambar 3.11 Rancangan pop up exit	38
Gambar 4.1 Background tampilan awal.....	40
Gambar 4.2 Background level 1.....	40
Gambar 4.3 Background level 2.....	41
Gambar 4.4 Background level 3.....	41
Gambar 4.5 Halaman awal Construct 2	43
Gambar 4.6 Properties.....	44
Gambar 4.7 Insert new object	44
Gambar 4.8 Pilih objek	45
Gambar 4.9 Animation Frames	45

Gambar 4.10 Animations	46
Gambar 4.11 Tampilan awal Gueg Airline	47
Gambar 4.12 Tampilan main menu.....	47
Gambar 4.13 Tampilan Select Mission.....	48
Gambar 4.14 Tampilan Game Screen Level 1	48
Gambar 4.15 Tampilan Game Screen Level 2	49
Gambar 4.16 Tampilan Game Screen Level 3	49
Gambar 4.17 Tampilan Game Over	50
Gambar 4.18 Script menggerakkan object	50
Gambar 4.19 Script Pada Pesawat	51
Gambar 4.20 Script Pada Rintangan musuh	51
Gambar 4.21 Tampilan Script Poin.....	51
Gambar 4.22 Cara Export Project.....	52
Gambar 4.23 Tampilan Preview Export.....	52
Gambar 4.24 Pemilihan lokasi	53
Gambar 4.25 Icon Game GuegAirline.exe.....	54
Gambar 4.26 Tampilan awal.....	54
Gambar 4.27 Tampilan cara bermaian pada menu utama.....	55
Gambar 4.28 Tampilan cara bermain pada select mission.....	55
Gambar 4.29 Tampilan cara bermaian.....	56

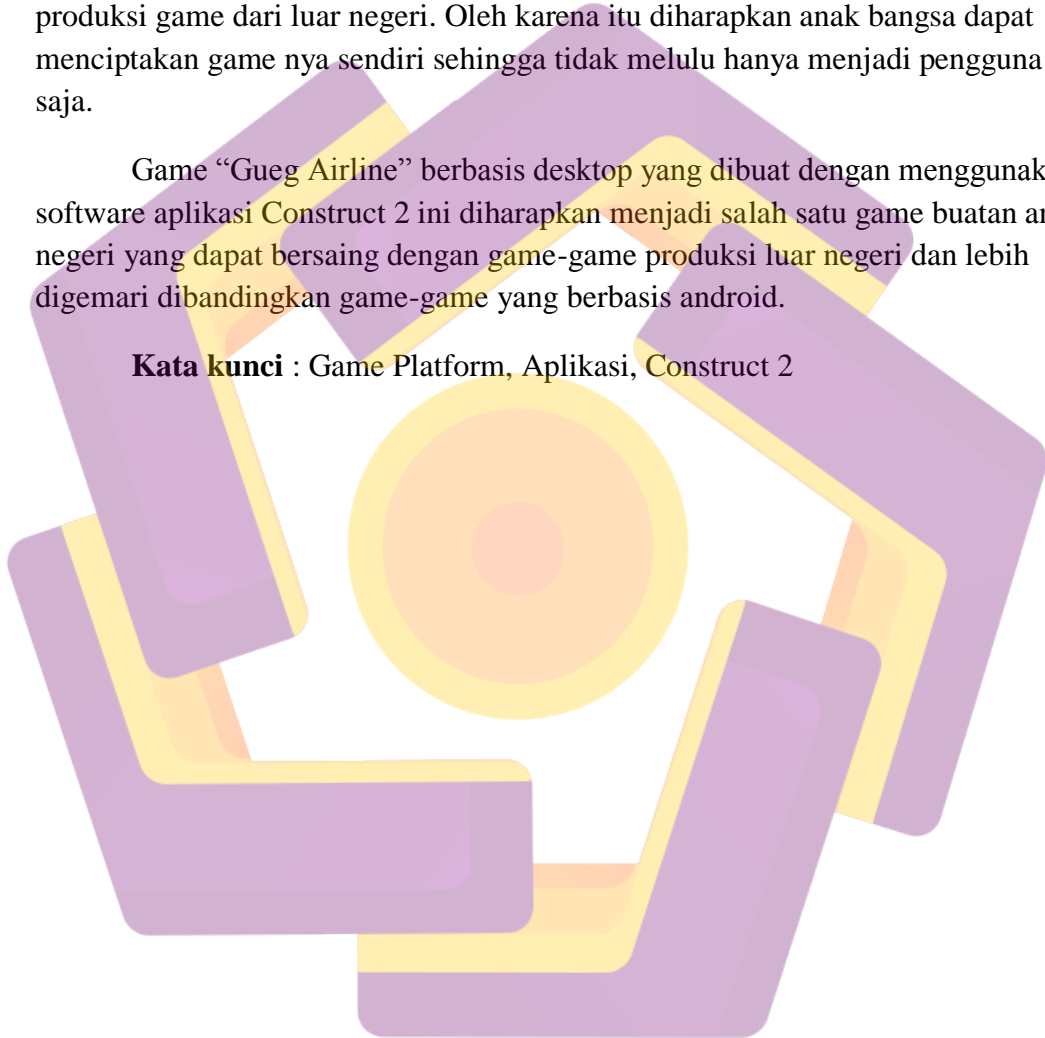
INTISARI

Perkembangan teknologi informasi di masa sekarang ini berkembang sangat pesat, salah satu dampaknya yaitu banyaknya bermunculan gadget-gadget berbasis android dan tak ketinggalan game-game yang juga berbasis android. Sehingga perlahan game berbasis desktop pun mulai ditinggalkan.

Perkembangan game itu sendiri masih banyak didominasi oleh produksi-produksi game dari luar negeri. Oleh karena itu diharapkan anak bangsa dapat menciptakan game nya sendiri sehingga tidak melulu hanya menjadi pengguna saja.

Game “Gueg Airline” berbasis desktop yang dibuat dengan menggunakan software aplikasi Construct 2 ini diharapkan menjadi salah satu game buatan anak negeri yang dapat bersaing dengan game-game produksi luar negeri dan lebih digemari dibandingkan game-game yang berbasis android.

Kata kunci : Game Platform, Aplikasi, Construct 2



ABSTRACT

The development of information technology in recent times has been growing rapidly, one of the impact is emerging gadgets based on Android and do not miss games that are also based on Android. So that any desktop based games slowly becoming obsolete.

The development of the game itself is still largely dominated by the productions of the game from overseas. Therefore it is expected of the nation can create their own game, so it is not always just be the only user.

“Gueg Airline” desktop-based game created using Construct 2 software application is expected to be one of the domestically-made games that can compete with those overseas games production and is more popular than games that are based on Android.

Keywords : *Platform Game, Application, Construct 2*

