

**PERANCANGAN GAME PETUALANGAN SANG RAJA LAUT  
BERBASIS ADOBE FLASH**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Fatkhan Nur Rahman**

**11.12.5486**

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

**PERANCANGAN GAME PETUALANGAN SANG RAJA LAUT  
BERBASIS ADOBE FLASH**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Fatkhan Nur Rahman**

**11.12.5486**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN GAME PETUALANGAN SANG RAJA LAUT  
BERBASIS ADOBE FLASH**


yang disusun oleh

**Fatkhan Nur Rahman**

**11.12.5486**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 27 Februari 2015

**Dosen Pembimbing,**

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

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN GAME PETUALANGAN SANG RAJA LAUT  
BERBASIS ADOBE FLASH**

yang disusun oleh

**Fatkhan Nur Rahman**

**11.12.5486**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 23 Februari 2015

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

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



**M. Rudyanto Arief, MT**  
NIK. 190302098



**Mei P Kurniawan, M.Kom**  
NIK. 190302187



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 28 Februari 2015



## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan 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 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 yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 17 Februari 2015



Fatkhan Nur Rahman

NIM. 11.12.5486

## MOTTO

- Beribadah kepada tuhan adalah kunci ketenangan diri dalam menghadapi masalah.
- Selalu bersyukur dengan apa yang telah didapat, dan mencoba untuk berubah menjadi yang lebih baik.
- Untuk mencapai apa yang kita inginkan berusahalah dengan kerja keras, berdoa, dan bersabar.
- Jangan tunda sampai besok apa yang bisa engkau kerjakan hari ini.
- Hari ini Anda adalah orang yang sama dengan Anda di lima tahun mendatang, kecuali dua hal : orang-orang di sekeliling Anda dan buku-buku yang Anda baca.
- Sukses tidak diukur menggunakan kekayaan, sukses adalah sebuah pencapaian yang kita inginkan.
- Sukses bukanlah sebuah akhir dan kegagalan bukanlah sebuah awal.
- Untuk mendapatkan kesuksesan, keberanianmu harus lebih besar daripada ketakutanmu.
- Hari ini harus lebih baik dari hari kemarin dan hari esok adalah harapan.

## PERSEMBAHAN

Segala puji syukur kepada Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan laporan skripsi ini. Dengan semangat perjuangan dan rasa cita, laporan skripsi ini di persembahkan untuk:

- Allah SWT yang telah memberikan rahmatnya dan karunianya serta kemudahan dalam hidup ini juga dalam penyusunan skripsi ini.
- Kedua orang tua ku dan keluarga tercinta yang selalu memberikan kasih sayang serta dukungan baik dengan material, do'a dan nasehat yang begitu tulus.
- Bapak Emha Taufiq Luthfi, sebagai pembimbing skripsi yang telah memberikan banyak saran dan masukan hingga terselesaikannya skripsi ini.
- Sahabatku Semangat 5 Digit Mastah Sandy, Mastah Ari, Mastah Adit, Yoseph, Dean, Arum, Duden, Reza Bali, Penyol, Yoga dan Inda Yunitasari yang telah memberikan support dan doanya. Triimakasiiiih Buaanyaakk ☺
- Buat Anggar, Tia, Damas, Joko, Kiki, Fina, Riyan, Nicco, Endrias, Ebdy, Reza Kumis, Coro dan anak-anak S1-SI 02 yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu makasih banyak atas semangatnya dan menjadi teman-teman yang baik selama kuliah. Semoga kalian menjadi orang-orang yang sukses, dan setelah lulus kalian langsung diterima di perusahaan atau perusahaan yang kalian inginkan.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT atas berkat, rahmat dan hidayah-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan skripsi berjudul “Perancangan Game Petualangan Sang Raja Laut Berbasis Adobe Flash”.

Skripsi ini merupakan salah satu persyaratan kelulusan jenjang Program Sarjana Strata 1 pada Jurusan Sistem Informasi STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom selaku dosen pembimbing.
3. Teman-teman yang telah membantu terselesainya Skripsi ini.

Kami sadar dalam penyusunan Skripsi ini masih jauh dari sempurna, maka kami mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari pembaca. Atas saran dan kritik kami ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 17 Februari 2015

Penyusun



## DAFTAR ISI

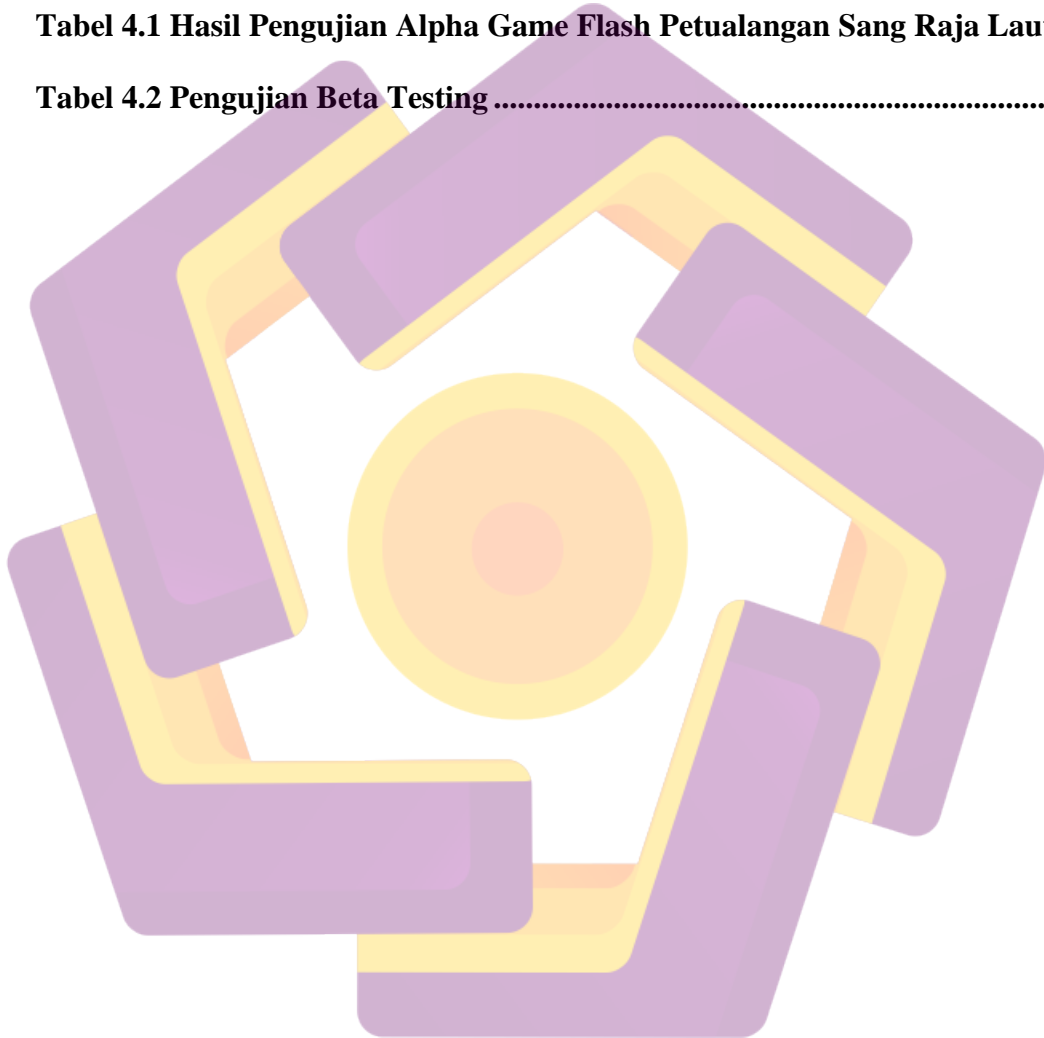
<b>PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>ixi</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>xii</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>xii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>INTISARI</b> .....	<b>xiv</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xvvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang Masalah.....	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 .....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>6</b>
2.1 Tinjauan Pustaka .....	6
2.2 Definisi Game .....	7
2.3 Sejarah Singkat Perkembangan Game .....	7
2.4 Jenis – Jenis Game .....	8
2.5 Karakteristik Game .....	10

2.6	Tahap Pengembangan Sistem Game .....	11
2.6.1	Teori Analisis Game .....	11
2.7	Tahapan Pembuatan Game .....	13
2.8	Tahap Pembangunan aplikasi Game .....	15
2.8.1	Flowchart .....	15
2.8.2	Storyboard .....	16
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>18</b>
3.1	Gambaran Umum .....	18
3.2	Analisis Sistem .....	18
3.2.1	Analisi Kebutuhan Sistem .....	18
3.2.1.1	Kebutuhan Fungsional .....	18
3.2.1.2	Kebutuhan Non Fungsional .....	19
3.2.2.	Analisis Kelayakan Sistem .....	21
3.2.2.1	Analisis Kelayakan Teknologi .....	21
3.2.2.2	Analisis Kelayakan Hukum .....	21
3.2.2.3	Analisis Kelayakan Operasional .....	22
3.3	Perancangan Game .....	22
3.3.1	Konsep .....	22
3.3.2	Tool .....	23
3.3.3	Gameplay .....	23
3.3.3.1	Perancangan Storyboard .....	24
3.3.3.2	Perancangan Flowchart .....	27
3.3.4	Grafis .....	27
3.3.4.1	Grafis Menu .....	28
3.3.4.2	Grafis Info .....	28
3.3.4.4	Grafis Permainan .....	30
3.3.4.4	Grafis Level Complete .....	31
3.3.4.5	Grafis Game Over .....	32
3.3.4.6	Grafis Game Selesai .....	33
3.3.5	Suara .....	33

<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>35</b>
4.1 Implementasi Sistem .....	35
4.2 Tahapan Implementasi Sistem. ....	36
4.2.1 Persiapan Aset–Aset.....	36
4.2.2 Mengolah Gambar.....	36
4.2.3 Pembuatan Button .....	38
4.2.4 Pembuatan Animasi (Movie Clip) .....	41
4.2.5 Import Suara.....	42
4.3 Pembahasan Listing Program.....	44
4.3.1 Frame Menu utama .....	44
4.3.2 Frame Info.....	46
4.3.3 Frame Permainan .....	47
4.3.4 Frame Menang .....	55
4.3.5 Frame Kalah .....	56
4.4 Membuat File.exe.....	56
4.5 Pengujian.....	57
4.5.1 Pengujian Alpha.....	58
4.5.2 Pengujian Beta.....	59
4.6 Distribusi.....	60
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>62</b>
5.1 Kesimpulan .....	62
5.2 Saran.....	63
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>64</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>65</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1 Gambar Flowchart.....</b>	<b>16</b>
<b>Tabel 3.1 Storyboard Game Petualangan Sang Raja Laut.....</b>	<b>24</b>
<b>Tabel 3.2 Suara yang digunakan .....</b>	<b>33</b>
<b>Tabel 4.1 Hasil Pengujian Alpha Game Flash Petualangan Sang Raja Laut</b>	<b>58</b>
<b>Tabel 4.2 Pengujian Beta Testing .....</b>	<b>60</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Flowchart Game Petualangan Sang Raja Laut .....	27
Gambar 3.2 Menu Game .....	28
Gambar 3.3 Info Game .....	29
Gambar 3.4 Permainan Game .....	30
Gambar 3.5 Level Complete.....	31
Gambar 3.6 Game Over .....	32
Gambar 3.7 Game Selesai .....	33
Gambar 4.1 Background Game .....	37
Gambar 4.2 Karakter utama .....	37
Gambar 4.3 Musuh .....	38
Gambar 4.4 Panel Properties pada Adobe Flash CS3 .....	39
Gambar 4.5 Convert to Symbol .....	39
Gambar 4.6 Library Buttons .....	40
Gambar 4.7 Button Play Game.....	40
Gambar 4.8 Button Info .....	40
Gambar 4.9 Button Keluar .....	41
Gambar 4.10 Create motion Tween .....	42
Gambar 4.11 Sound Properties.....	43
Gambar 4.12 Frame Menu Utama .....	44
Gambar 4.13 Frame Introduction .....	46
Gambar 4.14 Frame Level Permainan.....	47
Gambar 4.15 Frame Menang.....	55
Gambar 4.16 Frame Kalah.....	56

**Gambar 4.17 Publish Setting ..... 57**



## INTISARI

Seiring dengan perkembangan software-software, dalam sebuah komputer atau perangkat multimedia lainnya tidak terasa lengkap jika tidak terdapat sebuah game. Dengan ini penulis dimaksudkan untuk merancang sebuah aplikasi multimedia, khususnya model game yang bertema side scrolling. Karena pada masa sekarang produk sebuah game sangat diminati oleh semua kalangan.

Game ini adalah sebuah game berjenis side scrolling dan dibuat dengan grafis yang menarik sehingga pemain tidak cepat merasa bosan. Disamping itu penulis juga menyertakan questioner yang dibutuhkan untuk mengetahui respon dari user pengguna. Dengan adanya questioner ini maka penulis bisa dengan mudah mengetahui kelemahan dan kekurangan yang terdapat didalam game ini.

Game ini, berbasis 2 dimensi yang bercerita tentang seekor ikan yang berpetualang di lautan lepas demi mendapatkan predikat raja laut. Tetapi tidak mudah untuk mendapatkan predikat raja laut. Sang ikan harus melawan banyak rintangan dalam perjalanan setiap level. Game ini sangat mudah dimainkan untuk semua kalangan umur.

**Kata Kunci:** Desktop, Game, Petualangan, Adobe, Flash



## **ABSTRACT**

*During the software development, the using of computer or other multimedia devices will never be completed unless there is a game. Based on that reason, the writer intended to design a multimedia application especially models themed side-scrolling games. Because, nowadays, games product are very interesting to most people in around of us.*

*This game is a side-scrolling type games and made with attractive graphics, so players do not get bored quickly. Besides, the author also includes the questioner is needed to determine the response of the user. With the existence of these questionnaires, the authors could easily identify the weaknesses and deficiencies inherent in this game.*

*This game is which has 2 dimensions basic, told about a fish on the sea to get the 'Sea King' titled. But, it is not easy to get this titled, because that fish had to fight a lot of obstacles on its way to increase level. This game is very easy to be played by all ages.*

**Keyword:** Desktop, Adventure, Game, Adobe, Flash

