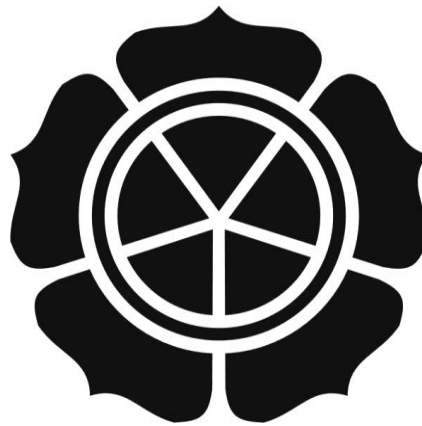


PERANCANGAN APLIKASI GAME PETUALANGAN

“WHERE IS MY GIRLFRIEND”

SKRIPSI



disusun oleh

Danu Afrizal

10.11.4269

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

PERANCANGAN APLIKASI GAME PETUALANGAN

“WHERE IS MY GIRLFRIEND”

SKRIPSI

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



disusun oleh

Danu Afrizal

10.11.4269

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN APLIKASI GAME PETUALANGAN

“WHERE IS MY GIRLFRIEND”

yang disusun oleh

Danu Afrizal

10.11.4269

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 2 Maret 2015

Dosen Pembimbing,



Dhani Ariatmanto, M.Kom

NIK. 190302197

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN APLIKASI GAME PETUALANGAN

“WHERE IS MY GIRLFRIEND”

yang disusun oleh

Danu Afrizal

10.11.4269

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Februari 2015

Susunan Dewan Penguji

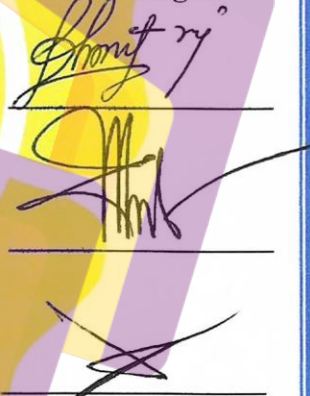
Nama Penguji

Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197

Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302105

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK. 190302047

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 2 Maret 2015

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 ada 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, 2Maret 2015


METERAI
TEMPEL
TGL. 20
BD73CADF199729319
5000
ENAM RIBU RUPIAH
Danu Afrizal

10.11.4269

MOTTO

“Jadilah kamu orang yang mengajar atau belajar atau pendengar atau pecinta (simpatisan), dan janganlah kamu menjadi macam yang kelima maka kamu akan hancur”

(HR. Baihaqy)

“Dosa terbesar adalah Takut”

“Rekreasi terbesar adalah Bekerja”

“Keberanian terbesar adalah Sabar”

“Rahasia terbesar adalah Mati”

“Keuntungan terbesar adalah Anak Saleh”

“Kebanggaan terbesar adalah Kepercayaan”

“Pemberian terbesar adalah Partisipasi

“Kesalahan terbesar adalah Putus Asa”

“Modal terbesar adalah Percaya Diri”

“Guru yang paling baik adalah Pengalaman”

(Imam Ali r.a.)

“The world is so competitive, aggressive, consumive, selfish and during the time we spend here we must be all but that”

(Jose Mourinho)

“Money does not guarantee success”

(Jose Mourinho)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini aku persembahkan untuk:

1. Allah SWT Sang Pemilik Ilmu atas limpahan karunia-Nya berupa ilmu yang bermanfaat dan berbagai macam kenikmatan lainnya serta atas ridho-Nya sehingga skripsi ini bisa tersusun dan selesai tanpa ada halangan apapun, terima kasih Ya Allah atas semua petunjuk dan kekuatan-MU.
2. Kedua orang tuaku tercinta yang telah mendidik dan membesarkan hingga ke bangku kuliah, serta memberikan motivasi dan dorongan baik berupa dorongan moril maupun materil yang tidak ada henti-hentinya. Terimakasih Bapak dan Ibu ku tercinta.
3. Kakakku Fraditya Sakti, aku ucapkan banyak terima kasih atas dukungan, kebaikan dan doa serta bantuannya untuk membiayai kuliah. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan rejeki kepada kakakku dandilancarkan segala urusan di dunia maupun di akhirat kelak. Ya Allah, lindungi selalu keluargaku dari mara bahaya apapun. Amin
4. Adikku Dea Tiara Kusuma dan Amelia Prastica, jangan sampai kalah dengan kakakmu ini, raihlah mimpi-mimpimu setinggi langit, dan buktikan itu kepada Bapak dan Ibu.
5. Pak Dhani Ariatmanto, M.Kom, terimakasih atas bimbingan selama ini dengan berbagai kritikan dan masukan serta motivasi yang telah diberikan kepadaku sejak mulai skripsi hingga pendadaran.

6. Bima Mukti Prabowo dan Isnanto Adi Prastyo, terimakasih telah membantu menyelesaikan skripsi ini sehingga dapat terselesaikan tepat waktu.
7. Teman-teman dan sahabat seperjuanganku: Adi, Seno, Rintho, Angga, Anggi, Pupung, Vian, Grace, Elin, dll. Terimakasih atas saran-saran dan dukungan kalian dalam membantu menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih juga sudah menjadi bagian dari kehidupan yang penuh warna ini, semoga pertemanan ini bisa bertahan terus selamanya.
8. Teman-teman kelas J, 10-S1TI-09, dan Makrab MAKAJE yang telah bersama selama kuliah selama 4,5 tahun ini. Terimakasih atas canda tawa dan dukungan selama masa-masa perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Tetap jaga kekompakan dan pertemanan ini. Semoga kalian semua sukses dalam meniti karier selanjutnya.

KATA PENGANTAR

Assalamu 'allaikum Wr.Wb.

Puji dan syukur senantiasa penyusun persembahkan kepada Allah SWT yang telah memberikan begitu banyak rahmat dan hidayah, sehingga penyusun dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat pada waktunya. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan Strata 1 pada STMIK AMIKOM Yogyakarta, baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan dan pembuatan skripsi ini tidak akan berhasil dengan baik dan tepat waktu tanpa bantuan dari pihak lain.

Dalam penyusunan skripsi ini penyusun telah banyak menerima bantuan, petunjuk dan bimbingan yang sangat bermanfaat dari berbagai pihak. Oleh karena itu penyusun mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom selaku Dosen Pembimbing, terima kasih atas bimbingannya dan arahan kepada saya.

4. Tim penguji, semua dosen dan staff maupun karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta terima kasih untuk segala bantuan selama perkuliahan sampai ujian pendadaran.
5. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu baik secara langsung ataupun tidak langsung membantu dalam menyusun skripsi.

Akhir kata, sebagai manusia yang tidak pernah lepas dari kesalahan maka penulis dengan hati terbuka mengharapkan suatu kritik dan saran yang dapat bermanfaat dalam perbaikan sebuah penulisan karya tulis skripsi ini di masa yang akan datang. Dengan do'a dan memohon ridho Allah SWT penyusun berharap laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amiin.

Wassalamu'allaikum Wr.Wb

Yogyakarta, 10 Februari 2015

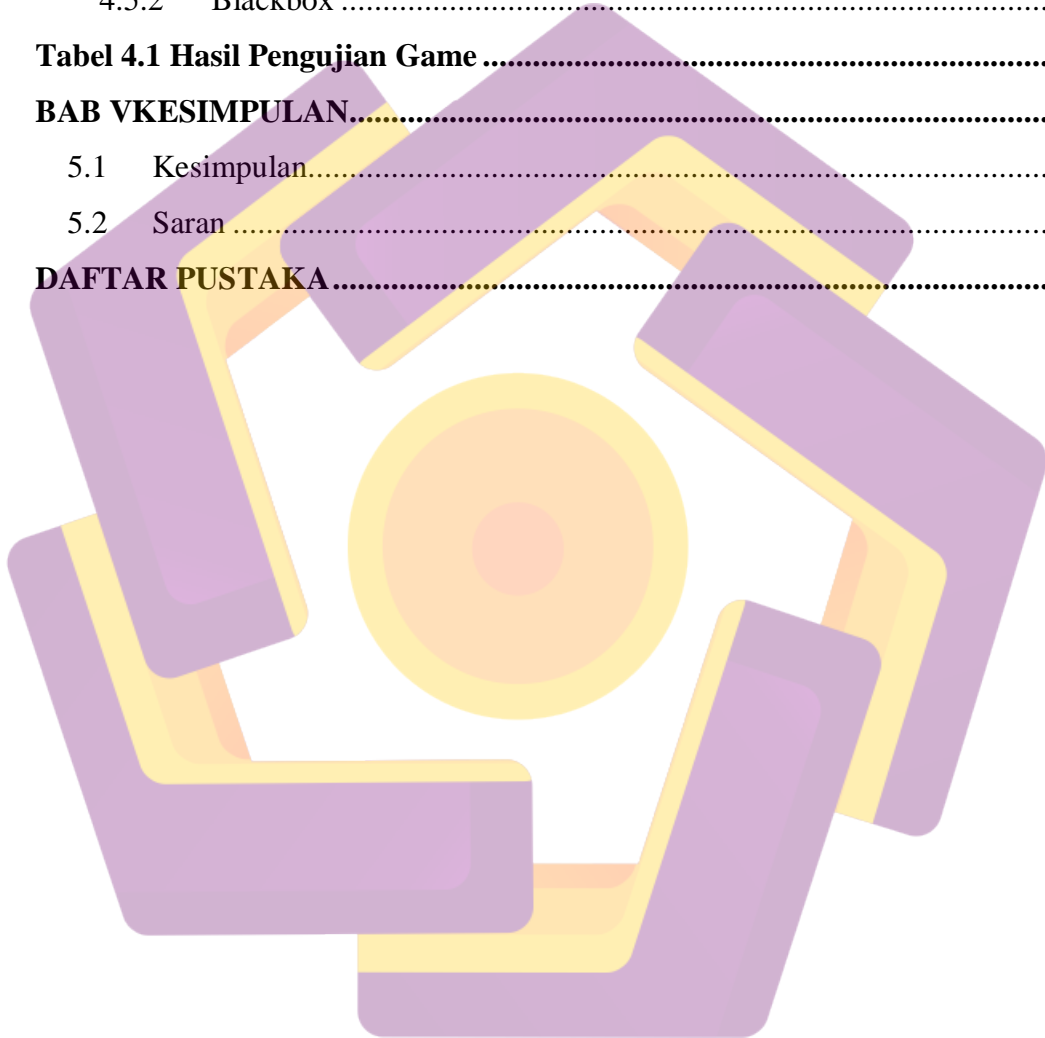
Penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB IPENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	2
1.4.1 Maksud Penelitian	2
1.4.2 Tujuan Penelitian	3
1.5 Metode Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB IILANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Dasar Teori.....	7
2.2.1 Definisi Game.....	7
2.2.2 Jenis-jenis Game.....	7
2.2.3 Gameplay	13
2.2.4 Elemen Game	13
2.2.5 Gameflow	16

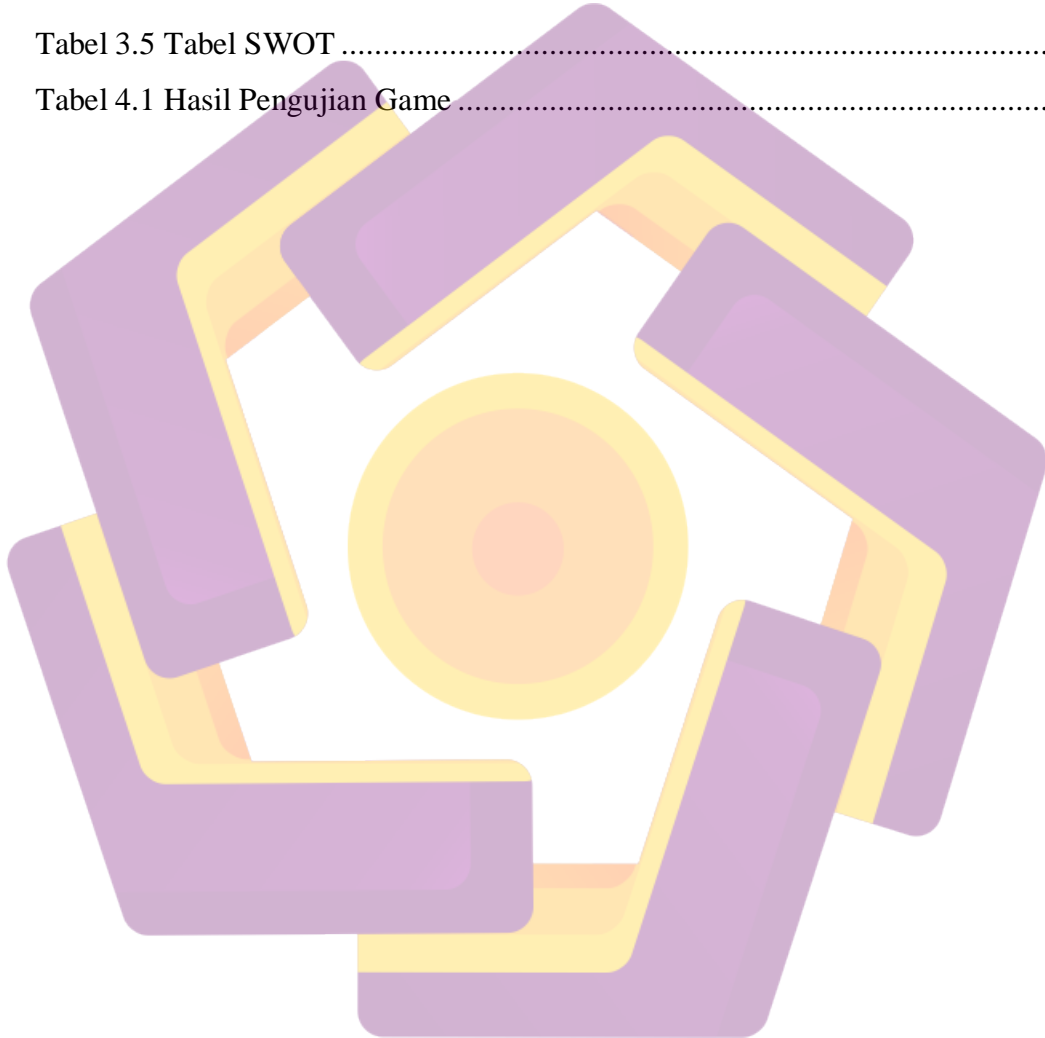
2.2.6	Metode Perancangan.....	22
2.3	Metode Analisis.....	24
2.3.1	Metode SWOT	24
2.4	Langkah – langkah Pengembangan Aplikasi	24
2.4.1	Tahap Riset dan Penyusunan Konsep Dasar	24
2.4.2	Perumusan Gameplay	24
2.4.3	Penyusunan Asset dan Level Design.....	25
2.4.4	Test Play (Prototyping)	25
2.4.5	Development	25
2.4.6	Alpha/close beta Test (UX - Initial Balancing).....	26
2.4.7	Finish	26
BAB IIIMETODE PENELITIAN.....		27
3.1	Alat dan Bahan Penelitian.....	27
3.1.1	Alat Penelitian	27
3.1.2	Bahan Penelitian.....	28
3.2	Alur Penelitian.....	28
3.3	Analisis Data	29
3.3.1	Analisis SWOT.....	29
3.3.2	Analisis Kelayakan Sistem.....	31
3.3.3	Rancangan Sistem.....	33
BAB IVHASIL DAN PEMBAHASAN.....		44
4.1	Rancangan Sistem.....	44
4.1.1	Hardware.....	44
4.1.2	Software	44
4.2	Rencana Instalasi	44
4.3	Pembuatan Game	45
4.3.1	Persiapan asset-asset.....	45
4.3.2	Membuat Gambar Karakter dan Background	45
4.3.3	Membuat Animasi Berjalan	51
4.3.4	Membuat Tombol	52
4.3.5	Import Suara.....	53

4.3.6	Pembahasan.....	53
4.3.7	Membuat SWF	60
4.4	Hasil Akhir Game	61
4.5	Hasil Pengujian.....	66
4.5.1	Whitebox	66
4.5.2	Blackbox	69
Tabel 4.1 Hasil Pengujian Game		69
BAB VKESIMPULAN.....		72
5.1	Kesimpulan.....	72
5.2	Saran	73
DAFTAR PUSTAKA		74



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Spesifikasi Hardware	27
Tabel 3.2 Spesifikasi Software	27
Tabel 3.3 Analisis SWOT Game Mario Bros.....	29
Tabel 3.4 Analisis SWOT Game Mario Bros.....	30
Tabel 3.5 Tabel SWOT	31
Tabel 4.1 Hasil Pengujian Game	69



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Flowchart.....	23
Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	29
Gambar 3.2 Flowchart Menu Utama	33
Gambar 3.4 Flowchart Permainan	34
Gambar 3.5 Design Karakter Utama.....	35
Gambar 3.6 Design Karakter Musuh	35
Gambar 3.7 Design Karakter Bos 1	36
Gambar 3.8 Design Karakter Bos 2.....	36
Gambar 3.9 Design Karakter Bos 3	37
Gambar 3.10 Design Background Menu.....	37
Gambar 3.11 Design Background Taman level 1	38
Gambar 3.12 Design Background Hutan level 2	38
Gambar 3.13 Design Background Goa level 3	39
Gambar 3.14 Design Menu Utama Game	39
Gambar 3.15 Design Options	40
Gambar 3.16 Design Help.....	41
Gambar 3.17 Design Credits	42
Gambar 3.18 Design Exit	43
Gambar 4.1 Membuat kepala	46
Gambar 4.2 Membentuk kepala.....	46
Gambar 4.3 Karakter Utama	47
Gambar 4.4 Karakter Anak Buah	47
Gambar 4.5 Karakter Bos 1	48
Gambar 4.6 Karakter Bos 2.....	48
Gambar 4.7 Karakter Bos 3.....	48
Gambar 4.8 Cara Membuat Background	49
Gambar 4.9 Tanah Taman (level 1)	49
Gambar 4.10 Background Taman (Level 1).....	50

Gambar 4.11 Background Hutan (Level 2)	50
Gambar 4.12 Background Goa (Level 3)	51
Gambar 4.13 Pembuatan animasi jalan dengan frame by frame	52
Gambar 4.14 Pembuatan Tombol	52
Gambar 4.15 Import Suara	53
Gambar 4.16 Karakter Melempar Pedang	54
Gambar 4.17 Karakter Melompat	55
Gambar 4.18 Darah atau nyawa karakter utama	57
Gambar 4.19 Tampilan Publish Setting	61
Gambar 4.20 Splash screen	62
Gambar 4.21 Main menu	62
Gambar 4.22 Menu Options	63
Gambar 4.23 Menu help	63
Gambar 4.24 Menu credit	64
Gambar 4.25 Exit	64
Gambar 4.26 Taman level 1	65
Gambar 4.27 Hutan level 2	65
Gambar 4.28 Goa level 3	66
Gambar 4.29 Screen lose	66
Gambar 4.30 Tampilan proses <i>loading</i> program	67
Gambar 4.31 Tampilan proses permainan	67
Gambar 4.32 Tampilan proses menu <i>option</i>	67
Gambar 4.33 Tampilan proses <i>help</i>	68
Gambar 4.34 Tampilan proses menu <i>credit</i>	68
Gambar 4.35 Tampilan proses menu <i>exit</i>	69

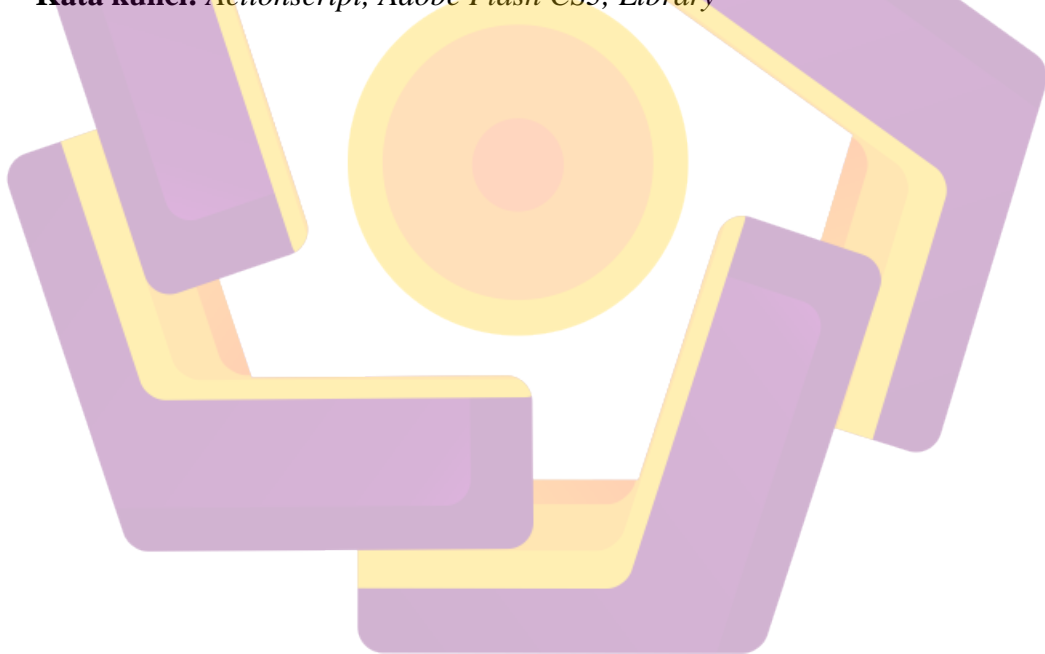
INTISARI

Perancangan Aplikasi Games Dalam sebuah komputer atau perangkat multimedia lainnya terasa tidak lengkap rasanya bila tidak terdapat sebuah game. Pembuatan game atau permainan tersebut bisa dilakukan dengan berbagai macam cara.

Dalam pembuatan game *Where is My Girlfriend* Peneliti menggunakan perangkat lunak Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop CS3, Corel Draw X7 karena dengan perangkat lunak tersebut pembuatan karakter, background, sound effects, dan objek bergerak dapat selesai hanya dengan perangkat lunak tersebut.

Permainan *where is my girlfriend* ini bercerita tentang 2 orang laki-laki dan perempuan, dimana sang perempuan nya hilang karena di culik, untuk menyelamatkan sang perempuan si laki-laki ini harus melewati beberapa rintangan yang sulit, jurang, musuh, dalam goa.

Kata kunci: *Actionscript, Adobe Flash CS3, Library*



ABSTRACT

Designing Applications Games In a computer or other multimedia device was not complete if there was not a game. Making games or games can be done in various ways.

In the making of the game Where is My Girlfriend is the author using Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop CS3, Corel Draw X7 software because with that software the process of drawing the characters, backgrounds, sound effects, moving objects can be done with this software.

Game where is my girlfriend is about men and women, where the woman lost due kidnapped her, to save the women the men must pass through some difficult obstacles, ravine, the enemy, in caves.

Keywords: *Actionscript, Adobe Flash CS3. Library*

