

**PEMBUATAN GAME ADVENTURE 2D "CONY THE SKY RIDE"**

**BERBASIS FLASH**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Anugrah Ramadhan Syah**

**09.11.3213**

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

**PEMBUATAN GAME ADVENTURE 2D "CONY THE SKY RIDE"  
BERBASIS FLASH**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Anugrah Ramadhan Syah**

**09.11.3213**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN GAME ADVENTURE 2D "CONY THE SKY RIDE"  
BERBASIS FLASH**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Anugrah Ramadhan Syah**

**09.11.3213**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 5 November 2014

**Dosen Pembimbing,**



**Dhani Ariatmanto, M.Kom**

**NIK. 190302197**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN GAME ADVENTURE 2D "CONY THE SKY RIDE"**

**BERBASIS FLASH**

yang disusun oleh

**Anugrah Ramadhan Syah**

**09.11.3213**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 18 Februari 2015

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

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

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

**Armadyah Amborowati, S.Kom, M.Eng**  
NIK. 190302063

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 6 Maret 2015

**KETUA SIMK AMIKOM YOGYAKARTA**



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

## 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 10 Maret 2015

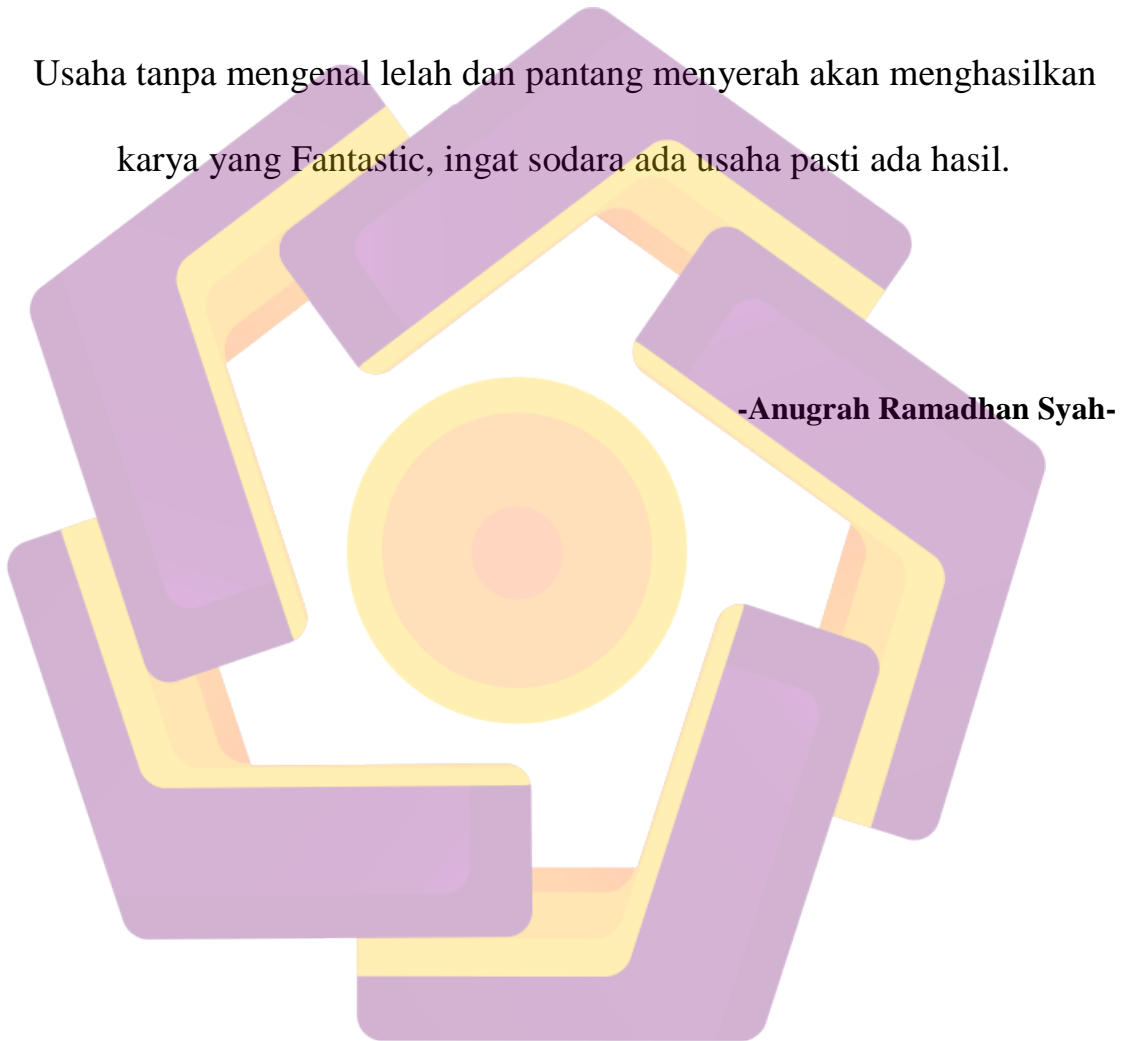


*Anugrah Ramdhan Syah*  
**Anugrah Ramdhan Syah**

09.11.3213

## **MOTTO**

Usaha tanpa mengenal lelah dan pantang menyerah akan menghasilkan karya yang Fantastic, ingat sodara ada usaha pasti ada hasil.



## PERSEMBAHAN

Sebagai ucapan syukur dan terima kasih, Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Kedua orang tua dan adik saya yang senantiasa mendukung dalam segala hal.
3. Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom yang telah bersabar membimbing saya dan selalu memberikan masukan yang positif sehingga skripsi ini selesai dengan baik.
4. Nur Mila, Arianto, Anita Rahayu, Rezky Umul Fitri dan Ronalld Hidayat Aziz serta pacarku tersayang Intan Okta Elfira yang telah membantu dalam proses penyusunan skripsi ini.
5. Serta semua pihak yang telah membantu penyelesaian skripsi ini, yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah S.W.T dengan segala rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Penulis skripsi ini merupakan kewajiban sebagai tugas akhir untuk menyelesaikan jenjang S1.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini berkat bantuan dari berbagai pihak. Maka oleh karena itu penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto, M.M selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku ketua jurusan Strata S1 Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan bimbingan, waktu dan arahan dalam pembuatan Skripsi ini.
4. Semua pihak yang telah membantu dalam kelancaran penulisan Skripsi ini baik langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Yogyakarta, 10 Maret 2015

Anugrah Ramadhan Syah



## DAFTAR ISI

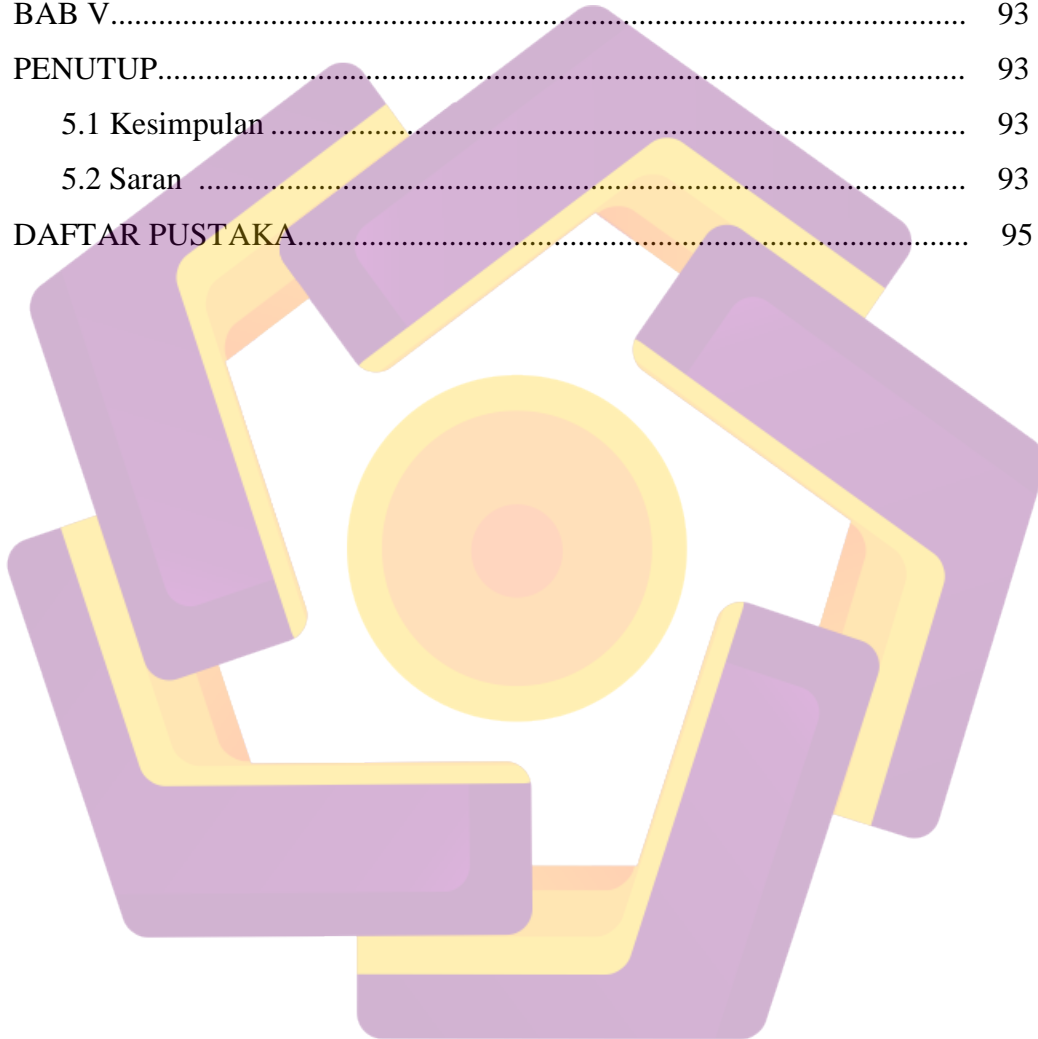
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
MOTO.....	iv
PESEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
INTISARI .....	xi
ABSTRACT.....	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metodologi Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan .....	6
BAB II.....	8
LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.2 Jenis-Jenis <i>Game</i> .....	10
2.2.1 <i>Side Scrolling Game</i> .....	10
2.2.2 <i>Shoting Games</i> .....	10
2.2.3 <i>RPG (Role Playing Game)</i> .....	10
2.2.4 <i>RTS (Real Time Strategy)</i> .....	11

2.2.5 Simulation .....	11
2.2.6 Racing .....	12
2.2.7 Figthing .....	12
2.3 Perkembangan Game .....	13
2.3.1 Game Generasi Pertama(1972-1977).....	13
2.3.2 Game Generasi Kedua(1976-1983) .....	14
2.3.3 Game Generasi Ketiga(1983-1992) .....	15
2.3.4 Game Generasi Keempat(1987-1996).....	16
2.3.5 Game Gemerasi Kelima(1993-2002 ) .....	17
2.3.6 Game Generasi Keenam(1998-2006) .....	17
2.3.7 Game Generasi Ketujuh(2004 ) .....	18
2.4 Jenis Game Berdasarkan <i>Platfrom</i> .....	20
2.4.1 Arcade Games .....	20
2.4.2 Game PC .....	20
2.4.3 Console Game .....	21
2.4.4 Mobile Game .....	21
2.5 Elemen Penting Dalam Game.....	21
2.5.1 Judul ( <i>Title</i> ) .....	21
2.5.2 Title Screen .....	21
2.5.3 Story Line Dan Story Board .....	22
2.5.4 Intro .....	22
2.5.5 Sound .....	22
2.5.6 Credit .....	22
2.5.7 Documentations .....	23
2.5.8 Copyright .....	23
2.5.9 Setup Program .....	23
2.6 Teori Perancangan Game .....	23
2.6.1 Concept .....	24

2.6.2 <i>Design</i> .....	24
2.6.3 <i>Material Collecting</i> .....	24
2.6.4 <i>Assembly</i> .....	25
2.6.5 <i>Testing</i> .....	25
2.6.6 <i>Distribution</i> .....	25
2.7 Tahap Pembuatan <i>Game</i> .....	25
2.7.1 Menentukan <i>Genre Game</i> .....	25
2.7.2 Menentukan <i>Software</i> yang Digunakan .....	26
2.7.3 <i>Game Play</i> .....	26
2.7.4 <i>Pendesainan Grafis</i> .....	26
2.7.5 <i>Pemilhan Sound</i> .....	26
2.7.6 <i>Timing Progres</i> .....	27
2.7.7 <i>Proses Pembuatan</i> .....	27
2.7.8 <i>Publishing</i> .....	27
2.8 <i>Software</i> yang Digunakan .....	27
2.6.1 <i>Seputar Flash</i> .....	27
2.6.2 <i>Adobe Flash CS3</i> .....	28
6.2.1 <i>Halaman Awal</i> .....	28
6.2.2 <i>Jendela Utama</i> .....	29
6.2.3 <i>ActionScript</i> pada <i>Adobe Flash CS3</i> .....	31
6.2.4 <i>Movie Clip</i> pada <i>Adobe Flash CS3</i> .....	34
2.6.3 <i>Corel Draw X4 dan Adobe Photoshop CS5</i> .....	34
2.9 <i>Unit Testing</i> .....	36
2.9.1 <i>Alpha</i> .....	36
2.9.2 <i>Betha</i> .....	36
2.10 <i>Analisis</i> yang Digunakan .....	36
2.10.1 <i>Teori Analisis Kebutuhan</i> .....	37
2.10.2 <i>Teori Analisis Kelayakan</i> .....	37

2.11 Flowchart .....	38
BAB III.....	39
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....	39
3.1 Pengenalan Karakter .....	39
3.2 Analisis Kebutuhan Sistem .....	40
3.2.1 Kebutuhan <i>Fungsional</i> .....	40
3.2.2 Kebutuhan <i>Non Fungsional</i> .....	41
3.2.3 Studi Kelayakan .....	44
3.3 Perancangan <i>Game Cony The Sky Ride</i> .....	46
3.3.1 Konsep Dasar <i>Game</i> .....	46
3.3.2 <i>Genre Game</i> .....	47
3.3.3 <i>Audio</i> Yang Digunakan.....	47
3.3.4 Tampilan <i>Flowchart Game</i> .....	47
3.3.5 <i>Story Line</i> .....	50
3.3.6 Rancangan Antar muka .....	50
3.3.7 Perancangan Karakter <i>Game</i> .....	54
3.3.8 Aturan Permainan <i>Game</i> .....	57
BAB IV.....	58
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	58
4.1 Implementasi <i>Game</i> .....	58
4.1.1 Aset <i>Game</i> .....	58
4.1.2 Pembuatan <i>Game</i> .....	62
4.2 Pembahasan Tampilan Dan Listing Program.....	70
4.2.1 <i>Interface</i> .....	70
4.2.2 <i>Game Screen</i> .....	71
4.2.3 <i>Listing Program</i> .....	72
4.2.4 Exporting Aplikasi <i>Game Cony The Sky Ryde</i> .....	82
4.3 Implementasi.....	83

4.3.1 Manual Instalasi .....	84
4.3.2 Panduan Menggunakan <i>Game Cony The Sky Ride</i> .....	84
4.3.3 Kiat Pemeliharaan <i>Game Cony The Sky Ride</i> .....	88
4.4 Alpha Testing Dan Beta Testing.....	89
BAB V.....	93
PENUTUP.....	93
5.1 Kesimpulan .....	93
5.2 Saran .....	93
DAFTAR PUSTAKA.....	95



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Referensi Penelitian Sebelumnya .....	9
Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ).....	42
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ).....	43
Tabel 3.3 Kebutuhan Sumber Daya Manusia ( <i>Brainware</i> ).....	43
Tabel 3.4 Tabel Karakter .....	55
Tabel 4.1 Tampilan Pemberian <i>Script</i> Pada <i>Karakter Cony</i> .....	73
Tabel 4.2 Tampilan Pemberian <i>Script Frame Bom</i> .....	76
Tabel 4.3 Tampilan Pemberian <i>Script Frame Menu Utama</i> .....	78
Tabel 4.4 Tampilan Pemberian <i>Script</i> Pada Musuh .....	80
Tabel 4.5 Tampilan Pemberian <i>Script</i> Pada <i>Frame Game Over</i> .....	81
Tabel 4.6 Hasil Pengujian <i>Alpha Testing</i> .....	89
Tabel 4.7 Hasil Pengujian <i>Demo Game</i> .....	91

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Magnavox Odyssey</i> .....	14
Gambar 2.1 <i>Fairchild Channel F, Atari 2600</i> .....	14
Gambar 2.2 <i>Magnavox Odyssey Ver.2</i> .....	15
Gambar 2.3 <i>Nintendo FAMIKOM</i> .....	16
Gambar 2.4 <i>SEGA</i> .....	16
Gambar 2.5 <i>Nintendo Game Boy</i> .....	17
Gambar 2.6 <i>Sony PlayStation 1</i> .....	17
Gambar 2.7 <i>Sony PlayStation 2</i> .....	18
Gambar 2.8 <i>Sony PlayStation 4</i> .....	19
Gambar 2.9 <i>X Box 360</i> .....	19
Gambar 2.10 <i>Nintendo Wii</i> .....	19
Gambar 2.11 <i>Metodologi Pengembangan Game</i> .....	24
Gambar 2.12 <i>Halaman Awal adobe Flash CS3 Professional</i> .....	29
Gambar 2.13 <i>Jendela Utama Adobe Flash CS3 Profesional</i> .....	29
Gambar 2.14 <i>Panel ActionScript Adobe Flash CS3</i> .....	33
Gambar 2.15 <i>Tampilan Corel DrawX4</i> .....	35
Gambar 2.16 <i>Tampilan Adobe Photoshop CS5</i> .....	35
Gambar 3.1 <i>Kelinci ND (Netherland Draw)</i> .....	40
Gambar 3.2 <i>Rancangan Flowchart Game Cony The Sky Ride</i> .....	48
Gambar 3.3 <i>Rancangan Tampilan Logo Amikom</i> .....	51
Gambar 3.4 <i>Loading Game</i> .....	51
Gambar 3.5 <i>Rancangan Menu Utama</i> .....	52
Gambar 3.6 <i>Rancangan Tampilan Pilih Level</i> .....	52
Gambar 3.7 <i>Rancangan Tampilan Prolog</i> .....	53
Gambar 3.8 <i>Rancangan Tampilan Game Play</i> .....	53
Gambar 3.9 <i>Rancangan Tampilan Credit</i> .....	54
Gambar 4.1 <i>Gambar Cony</i> .....	59
Gambar 4.2 <i>Gambar Coco</i> .....	60
Gambar 4.3 <i>Musuh Utama</i> .....	60
Gambar 4.4 <i>Gambar Alien Hijau</i> .....	60

Gambar 4.5 Gambar <i>Alien Ungu</i> .....	61
Gambar 4.6 Gambar <i>Alien Merah</i> .....	61
Gambar 4.7 Gambar <i>Batuan Meteor</i> .....	61
Gambar 4.8 Gambar <i>Logo Game</i> .....	61
Gambar 4.9 Gambar <i>Tombol Play, Back dan Next</i> .....	62
Gambar 4.10 Gambar <i>How To Play</i> .....	62
Gambar 4.11 Gambar <i>Tombol Fullscreen</i> .....	62
Gambar 4.12 Gambar <i>Tombol Credit</i> .....	62
Gambar 4.13 <i>Halaman Awal Adobe Flash CS3</i> .....	63
Gambar 4.14 <i>Propertis pada Adobe Flash CS3</i> .....	64
Gambar 4.15 <i>Import File ke Flash</i> .....	65
Gambar 4.16 <i>Pemilihan File yang Akan di Import</i> .....	65
Gambar 4.17 <i>Klik Kanan Pada objek Yang Akan di Convert</i> .....	66
Gambar 4.18 <i>Pemilihan Movie Clip dan Button</i> .....	67
Gambar 4.19 <i>Masukan Objek Pada Frame 1</i> .....	68
Gambar 4.20 <i>Penambahan Frame</i> .....	69
Gambar 4.21 <i>Pemberian Efek Motion dan Shape</i> .....	70
Gambar 4.22 <i>Tampilan Game Screen Pada Game Play</i> .....	71
Gambar 4.23 <i>Tampilan Game Screen Game Over</i> .....	71
Gambar 4.24 <i>Pemberian Instance Name Pada Movie Clip Karakter</i> .....	73
Gambar 4.25 <i>Tampilan Linkage Pada Bom</i> .....	75
Gambar 4.26 <i>Tampilan Pemberian Script Pada Frame</i> .....	75
Gambar 4.27 <i>Tampilan Menu Utama</i> .....	77
Gambar 4.28 <i>Tampilan Script Pada Musuh</i> .....	79
Gambar 4.29 <i>Tampilan Script Game Over</i> .....	81
Gambar 4.30 <i>Tampilan Publish Game Cony The Sky Ride</i> .....	82
Gambar 4.31 <i>Tampilan Preview Publish Game Cony The Sky Ride</i> .....	83
Gambar 4.32 <i>Tampilan Hasil Publish Game</i> .....	83
Gambar 4.33 <i>Icon Program Cony The Sky Ride</i> .....	84
Gambar 4.34 <i>Cara Bermain Pada Menu Utama Game</i> .....	85
Gambar 4.35 <i>Pilih Level</i> .....	85



Gambar 4.36 <i>Game Play Level 1</i> .....	86
Gambar 4.37 <i>Game Play Level 2</i> .....	87
Gambar 4.38 <i>Game Play Level 3</i> .....	87
Gmabar 4.39 <i>Game Over</i> Pada Permainan.....	88



## INTISARI

*Game* bukan hanya sekedar media hiburan semata, namun *game* bisa dijadikan media edukasi pada suatu objek sehingga dapat memberikan ide atau gagasan pada objeknya. Kali ini *game* yang akan ditampilkan ialah suatu *game* entertain sekaligus menyediakan informasi bermutu. Beberapa *game* yang populer saat ini yaitu *game* untuk pc dan mobile.

*Game* ini sengaja dibuat sebagai media hiburan bagi setiap kalangan. Seperti halnya *game* Super Mario Bros, Sonic, Bad Pingset dan sejenisnya merupakan *game* hiburan untuk mengisi waktu luang atau untuk anda yang sedang suntuk. Selain untuk hiburan ternyata *game* juga dapat dijadikan media untuk melatih ketangkasan dan kecakapan *user*, seperti saat menghindari musuh atau berfikir untuk menyelesaikan masalah yang terdapat dalam *game* tersebut.

Dalam pembuatan *game* ini menggunakan *software* berbasis *flash*, dengan karakter utama dalam *game* ini adalah seekor kelinci bernama cony, yang akan melintasi langit. Cony ini berusaha menemukan saudaranya yang diculik *alien*. *Game* ini juga akan memperkenalkan keadaan langit beserta beberapa hewan terbang lainnya.

**Kata Kunci :** *Adobe Flash,Game,Cony,Alien*

## ABSTRACT

*Game is not just a entertainment, but the game can be used as a medium of education in an object so that it can give you an idea or ideas on the object. This time, Game will be displayed entertainment as well as providing quality information. Some entertainment games popular today is game for PC and mobile.*

*Game is intended to be media entertainment for everybody. like Super Mario Bros, Sonic, Bad Piggies, and like a game of entertainment to fill your spare time or for being too late. In addition to entertainment, turns games can also be used as media to train agility and user skills, such as when avoiding enemies or thinking to solve problems that are glittering the game.*

*In making this game using flash-based software, with the main characters in this game rabbit named Cony, which will cross the sky. Cony is trying to find his brother were abducted by aliens. This game will also introduce the state of the sky along with some other flying animals.*

**Keywords :** *Adobe Flash, Game, Cony, Alien*