

**APLIKASI PEMBUATAN GAME MENUJU KEBEBASAN PADA  
ANDROID UNTUK SMARTPHONE**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Amri Kornianto**

**09.12.3807**

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

**APLIKASI PEMBUATAN GAME MENUJU KEBEBASAN PADA  
ANDROID UNTUK SMARTPHONE**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Amri Kornianto**

**09.12.3807**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**APLIKASI PEMBUATAN GAME MENUJU KEBEBASAN PADA  
ANDROID UNTUK SMARTPHONE**

yang disusun oleh

**Amri Kornianto**

**09.12.3807**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 03 Maret 2015

**Dosen Pembimbing,**



**Tonny Hidayat, M.Kom**  
**NIK. 190302182**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### APLIKASI PEMBUATAN GAME MENUJU KEBEBASAN PADA ANDROID UNTUK SMARTPHONE

yang disusun oleh

**Amri Kornianto**

**09.12.3807**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 23 Februari 2015

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Tonny Hidayat, M.Kom**  
NIK. 190302182



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



**Agus Purwanto, M.Kom**  
NIK. 190000001



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 03 Maret 2015

**KEJAYA STAFIK AMIKOM YOGYAKARTA**



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

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI) dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademisi disuatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 04 Maret 2015

Amri Kornianto

09.12.3807

## HALAMAN PERSEMBAHAN

*Karya ini saya persembahkan kepada:*

*Allah S.W.T yang telah memberiku ilmu pengetahuan, kelancaran dan kekuatan untuk menyelesaikan karya ini.*

*Nabi Mohammad SAW, sebagai tuntunanku serta idola didalam kehidupanku untuk menjalani dunia ini.*

*Ibu dan Ayahku tercinta atas kasih sayang, semangat, dan do'a yang selama ini tiada pernah putus.*

*Kakak terbaik yang selalu memberiku arahan dan motivasi dalam menjalani kerasnya kehidupan.*

*Adikku tersayang yang selalu memberiku senyuman dan keceriaan sepanjang hari.*

*Buat pak Tonny Hidayat, M.Kom selaku dosen pembimbing, terima kasih atas waktu yang diberikan ditengah-tengah kesibukan bapak untuk membimbing dan mengarahkan saya agar menjadi lebih baik serta kesabaran dalam mengajari dan membimbing saya.*

*Untuk teman-temanku kelas 09. S1 S7-05, makasih atas doa dan dukungan kalian dan sukses buat kita semua...Amin...*

*Konco - konco Donimin FC*

*(Supriono, Henry, Sofian, Doni, Faslul) kalian mengajari arti persahabatan dan kebersamaan.*

*Ivo Fayan Maryan Terima kasih buat semangat, dukungan dan doanya selama ini.*

## MOTTO

*"Hai orang-orang yang beriman, jadikanlah sabar dan shalat sebagai penolongmu sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar"*  
(*Q.S. Al Baqoroh: 153*)

*"Menangis tidak akan pernah menemukan jalan keluar"*

*"Rasa iri hati dan tamak membuat diri seseorang menjadi tidak berguna"*

*"Ada kemauan pasti ada jalan, Siapa mau jaya janganlah putus asa"*

*(Rhoma Irama)*

*"Ilmu itu kehidupan hati dari pada kebutaan, sinar penglihatan dari pada kezaliman dan tenaga badan dari pada kelemahan"*

*(Imam Al Ghazali)*

## KATA PENGANTAR



*Assalamu'alaikum Wr.Wb*

Puji syukur senantiasa penulis ucapkan kepada ALLAH SWT atas rahmat dan hidayahNya yang telah memberikan petunjuk serta kelancaran, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi dengan judul “**Aplikasi Pembuatan Game Menuju Kebebasan Pada Android Untuk Smartphone**”.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan laporan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, dorongan, kerjasama maupun bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Tonny Hidayat M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan selama proses penyusunan Laporan Skripsi ini hingga selesai.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku Ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
3. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, M.M, selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
4. Tim Penguji, segenap Dosen dan Karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan dan dukungan moralnya.



5. Kedua orang tua, serta semua keluarga yang selalu memberikan dukungan dan semangat dalam menjalani kuliah serta menyelesaikan skripsi.
6. Seluruh pihak yang telah membantu untuk kelancaran penyusunan skripsi ini.

Disadari bahwa dalam penyusunan laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk kesempurnaan tulisan ini sangat diharapkan.

Semoga Allah S.W.T senantiasa melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya kepada kita semua, Amin.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 04 Maret 2015

Penulis,

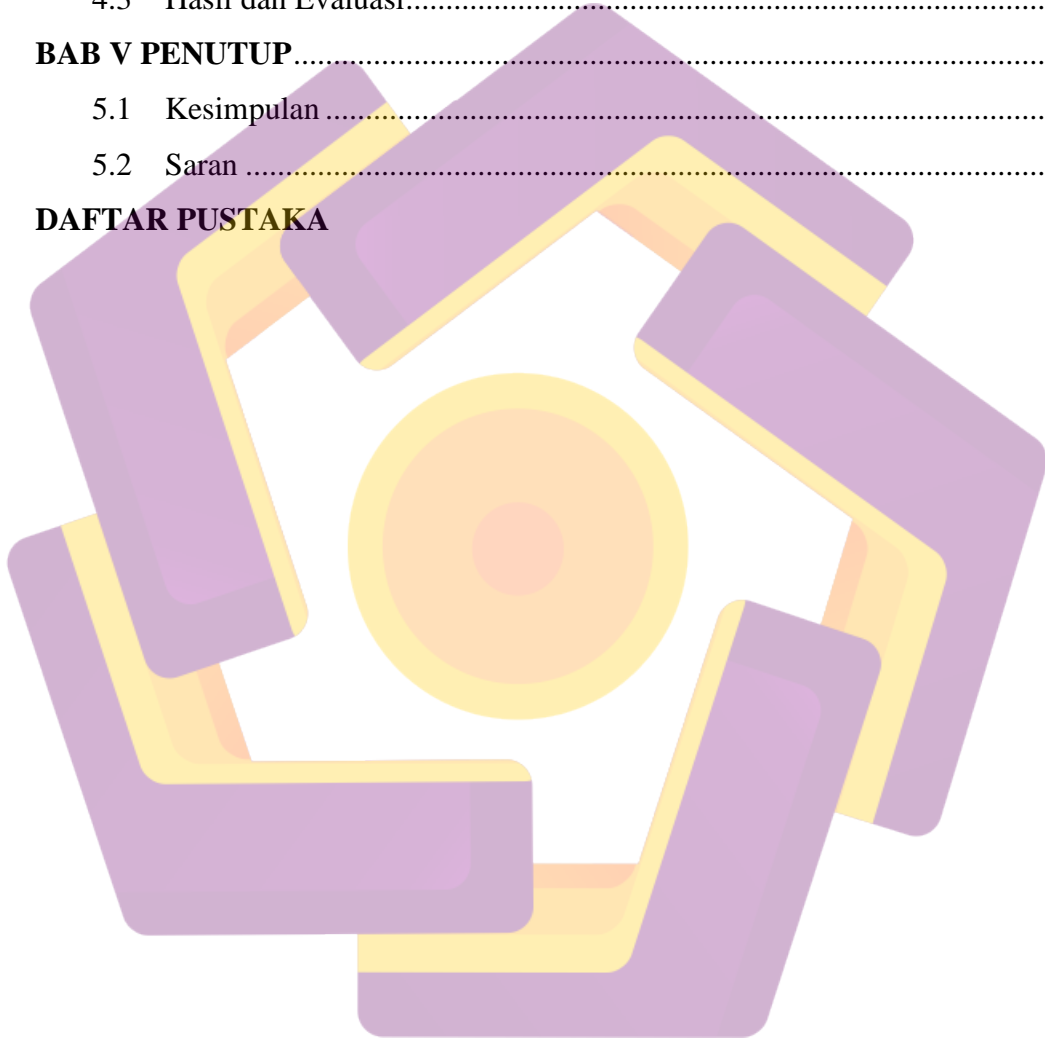
Amri Kornianto

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>INTISARI</b> .....	<b>xvi</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>8</b>
2.1 Tinjauan Pustaka .....	8
2.2 Aplikasi.....	9
2.3 Android.....	9
2.3.1 Android Jelly Bean (Android 4.1-4.3).....	10
2.4 Game.....	10
2.4.1 Pengertian Game.....	10
2.4.2 Sejarah Game.....	11

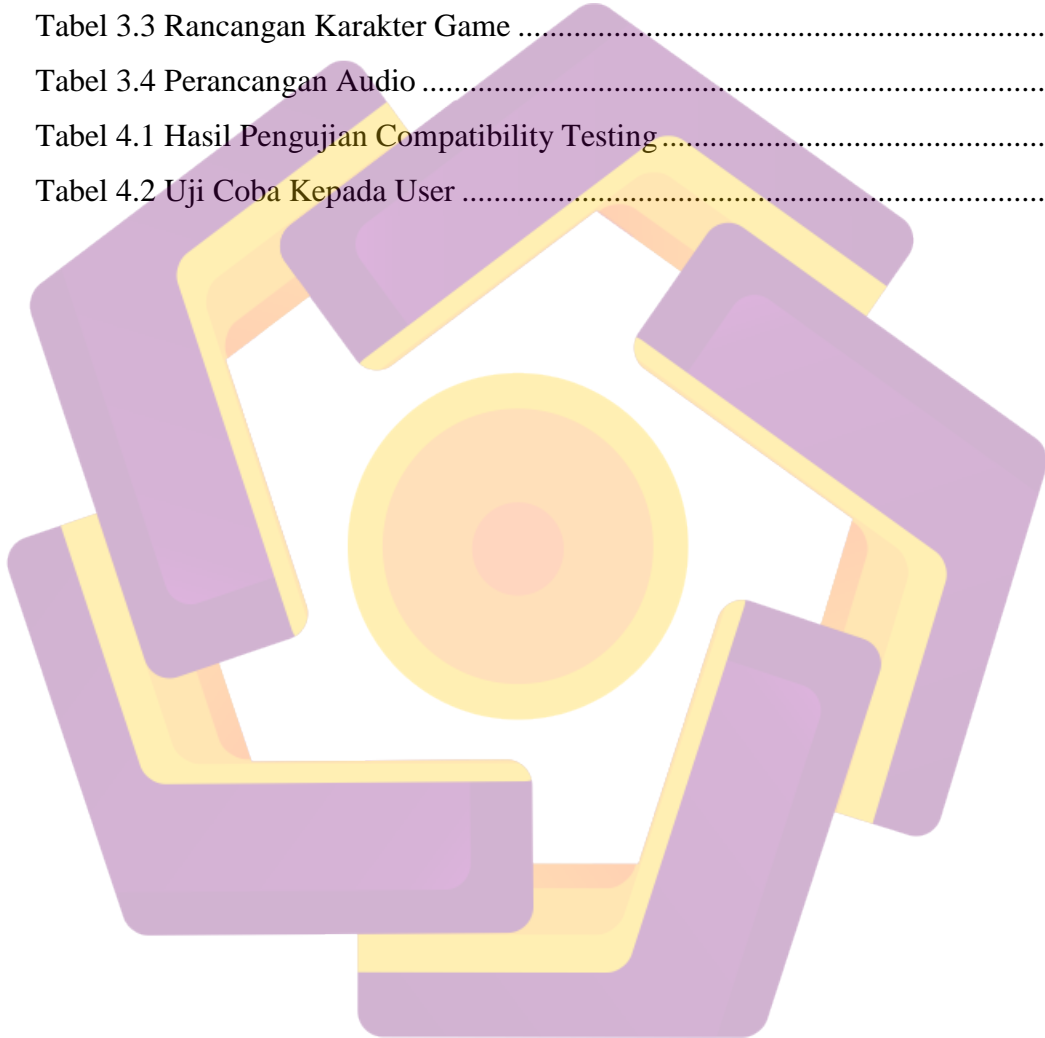
2.4.3	Jenis Game.....	15
2.4.4	Elemen Game 2D.....	20
2.4.5	Tahap-Tahap Pembuatan Game.....	22
2.5	Analisis <i>SWOT</i> .....	25
2.6	Flowchart.....	25
2.7	Software yang digunakan .....	28
2.7.1	Adobe Photoshop CS3.....	28
2.7.2	Adobe Flash.....	29
2.7.2.1	<i>Action Script</i> .....	33
2.7.2.2	Action Script 2.0 dan Action Script 3.0 .....	34
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....</b>		<b>36</b>
3.1	Analisis.....	36
3.1.1	Analisis Masalah .....	36
3.1.2	Analisis <i>SWOT</i> .....	37
3.1.3	Analisis Kebutuhan.....	38
3.1.3.1	Kebutuhan Fungsional.....	38
3.1.3.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	38
3.1.4	Analisis Kelayakan Sistem.....	40
3.1.4.1	Analisis Kelayakan Teknologi .....	40
3.1.4.2	Analisis Kelayakan Hukum.....	40
3.1.4.3	Analisis Kelayakan Operasional .....	40
3.2	Perancangan Game .....	41
3.2.1	<i>Concept</i> .....	41
3.2.2	<i>Design</i> .....	42
3.2.3	<i>Material Collecting</i> .....	52
3.2.4	<i>Assembly</i> .....	55
3.2.5	<i>Testing</i> .....	56
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>57</b>
4.1	Implementasi .....	57
4.1.1	Manual Program .....	57
4.1.2	Distribusi game.....	64

4.2	Pembahasan Game .....	64
4.2.1	Pembuatan Game Dengan Adobe Flash CS6 .....	64
4.2.2	Pembahasan program.....	66
4.2.3	Uji Coba Game .....	71
4.2.4	Manual Instalasi.....	73
4.3	Hasil dan Evaluasi.....	74
<b>BAB V PENUTUP</b> .....		75
5.1	Kesimpulan .....	75
5.2	Saran .....	76
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>		



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol Flowchart.....	27
Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	39
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Android.....	39
Tabel 3.3 Rancangan Karakter Game .....	52
Tabel 3.4 Perancangan Audio .....	55
Tabel 4.1 Hasil Pengujian Compatibility Testing.....	71
Tabel 4.2 Uji Coba Kepada User .....	74

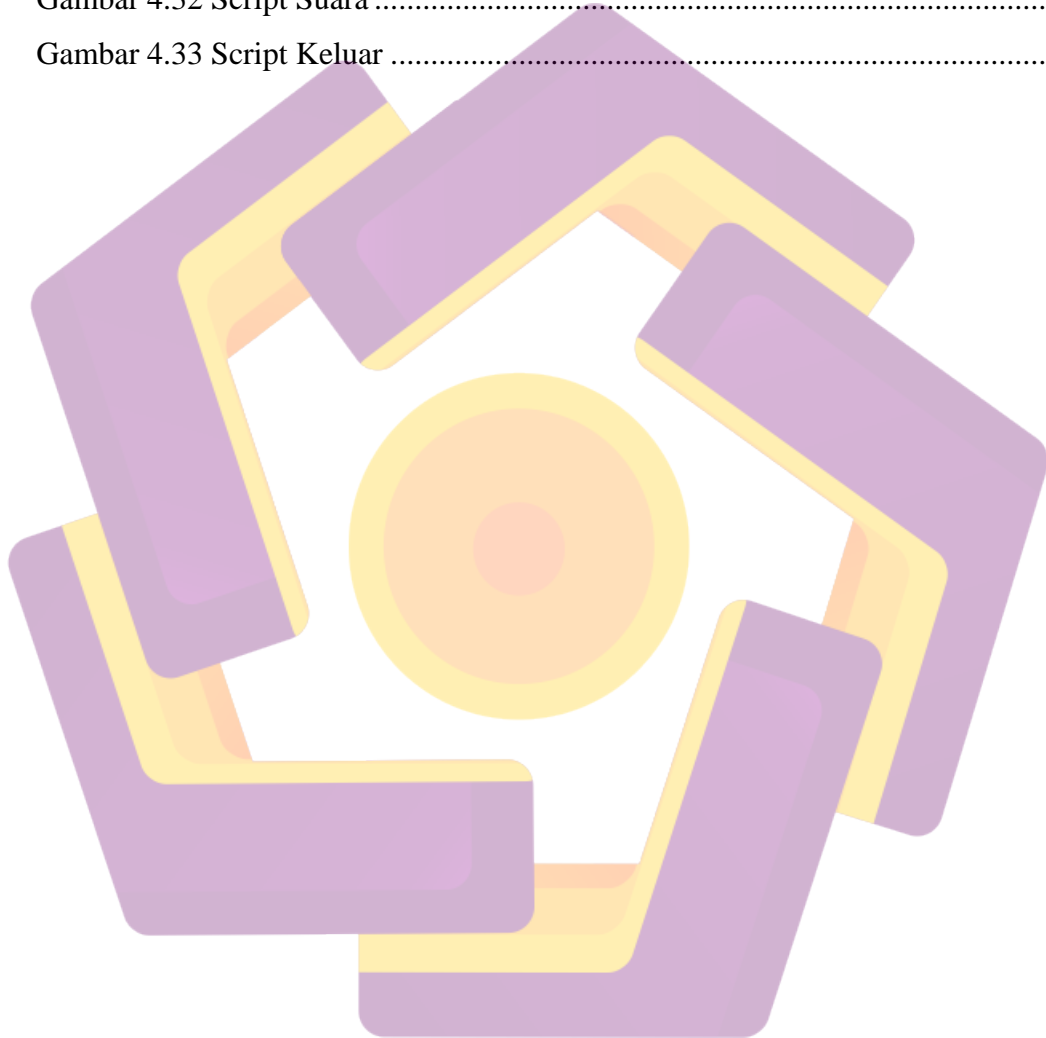


## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Assassins Creed Pirates .....	18
Gambar 2.2 Danger Dash .....	18
Gambar 2.3 Super Mario Jump .....	19
Gambar 2.4 Tampilan Photoshop CS3 .....	28
Gambar 2.5 Tampilan Pertama Membuka Adobe Flash Pro CS6 .....	30
Gambar 2.6 Tampilan Jendela Adobe Flash Pro CS6 .....	31
Gambar 2.7 <i>Menu Bar</i> .....	31
Gambar 2.8 <i>Toolbar</i> .....	31
Gambar 2.9 <i>Timeline</i> .....	32
Gambar 2.10 <i>Panel</i> .....	32
Gambar 2.11 <i>Properties</i> .....	33
Gambar 3.1 Flowchart Game Level 1 .....	42
Gambar 3.2 Flowchart Game Level 2 .....	43
Gambar 3.3 Flowchart Game Level 3 .....	43
Gambar 3.4 Tampilan Loading Screen 1 .....	44
Gambar 3.5 Tampilan Loading Screen 2 .....	44
Gambar 3.6 Tampilan Menu Utama .....	44
Gambar 3.7 Tampilan Pilih Karakter .....	45
Gambar 3.8 Tampilan Peta .....	45
Gambar 3.9 Tampilan Level 1.1 .....	46
Gambar 3.10 Tampilan Level 1.2 .....	46
Gambar 3.11 Tampilan Level 1.3 .....	47
Gambar 3.12 Tampilan Level 2.1 .....	47
Gambar 3.13 Tampilan Level 2.2 .....	48
Gambar 3.14 Tampilan Level 2.3 .....	48
Gambar 3.15 Tampilan Level 3.1 .....	49
Gambar 3.16 Tampilan Level 3.2 .....	49
Gambar 3.17 Tampilan Level 3.3 .....	49

Gambar 3.18 Tampilan Menang .....	50
Gambar 3.19 Tampilan <i>Gugur</i> .....	50
Gambar 3.20 Tampilan <i>Playing level</i> .....	50
Gambar 3.21 Tampilan Tentang .....	51
Gambar 3.22 Tampilan Keluar.....	51
Gambar 4.1 Tampilan <i>Splashscreen 1</i> .....	58
Gambar 4.2 Tampilan <i>Splashscreen 2</i> .....	58
Gambar 4.3 Tampilan Menu Home .....	58
Gambar 4.4 Tampilan Menu Tentang Game.....	59
Gambar 4.5 Tampilan Karakter 1.....	59
Gambar 4.6 Tampilan Karakter 2.....	59
Gambar 4.7 Tampilan Karakter 3.....	60
Gambar 4.8 Tampilan Karakter 4.....	60
Gambar 4.09 Tampilan Peta Lokasi.....	60
Gambar 4.10 Tampilan Level 1 .....	61
Gambar 4.11 Tampilan Level 2 .....	61
Gambar 4.12 Tampilan Level 3 .....	61
Gambar 4.13 Tampilan <i>Game Over</i> .....	62
Gambar 4.14 Tampilan <i>Game Win Level 1</i> .....	62
Gambar 4.15 Tampilan <i>Game Win Level 2</i> .....	63
Gambar 4.16 Tampilan <i>Game Win Level 3</i> .....	63
Gambar 4.17 Tampilan Menu Keluar .....	63
Gambar 4.18 Tampilan Adobe Flash CS 6 .....	64
Gambar 4.19 Setting Ukuran <i>Template</i> .....	65
Gambar 4.20 Lembar Kerja <i>Air for Android</i> .....	65
Gambar 4.21 <i>Library</i> .....	66
Gambar 4.22 <i>AIR For Android Setting</i> .....	66
Gambar 4.23 Tampilan Menu Utama.....	67
Gambar 4.24 Script Menu Utama .....	67
Gambar 4.25 Script Pilih Karakter.....	67
Gambar 4.26 Script Ketentuan Level.....	68

Gambar 4.27 Kondisi Level .....	68
Gambar 4.28 Script Nyawa Karakter Musuh Level 1 .....	69
Gambar 4.29 Script Nyawa Karakter Musuh Level 2.....	69
Gambar 4.30 Script Nyawa Karakter Musuh Level 3.....	69
Gambar 4.31 Script Control .....	70
Gambar 4.32 Script Suara .....	70
Gambar 4.33 Script Keluar .....	70





## INTISARI

Perkembangan game semakin menunjukkan eksistensinya yang dahulu hanya dapat dimainkan secara sederhana atau permainan di dunia nyata seperti permainan tradisional, akan tetapi sekarang game dapat dimainkan dalam sistem operasi android dengan didukung aplikasi game mobile. Pada awalnya game untuk handphone seringkali dipandang sebelah mata, padahal game sendiri merupakan media hiburan yang paling banyak digemari oleh semua kalangan, akan tetapi seiring perkembangan game menjadi primadona baru yang cukup populer dan banyak diminati oleh para pengguna smartphone, satu hal yang menjadi daya tarik dari game android karena begitu banyaknya game terbaru dengan beberapa genre yang menarik. Sebenarnya game bukan hanya sebagai hiburan, melepas rasa jenuh semata akan tetapi juga dapat menjadi tolak ukur untuk melatih daya ingat, kejelian dan kecepatan refleks serta menguji kemampuan dari gadget yang dimiliki.

Perancangan game ini dibuat menggunakan Adobe Flash CS6 dan Photoshop CS3 serta pembuatan game ini tetap mengacu pada game-game modern yang ada pada saat ini. Game menuju kebebasan akan dibuat semenarik mungkin dan lebih unik serta mengedepankan konsep kemerdekaan sebagai simbol dari game dengan cara petualangan dan tembak-tembakan melawan para penjajah serta mengibarkan bendera merah putih.

Game Menuju Kebebasan merupakan sebuah game mobile, dirancang untuk lebih menghargai jasa-jasa para pejuang dimasa lalu dan diharapkan setelah memainkan game ini dapat membantu untuk meningkatkan rasa nasionalisme dan mengingat kembali masa penjajahan.

**Kata Kunci:** game mobile, android, adventure, pertempuran

## **ABSTRACT**

*Game development increasingly shows its existence that previously only played a simple or a game in the real world as traditional game, but now the game can be played in the android operating system supported mobile gaming applications. In the first game for the mobile phone is often underestimated, but the game itself is an entertainment media most favored by all people, but as the development of new games to be excellent which is quite popular and much in demand by the users of smartphones, one thing that the main attraction of android games because so many of the latest games with some interesting genre. Actually, the game not only as entertainment, remove the boredom alone but also can be a benchmark to train your memory, foresight and speed of reflexes and test the ability of gadgets owned.*

*The design of this game is created using Adobe Flash CS6 and Photoshop CS3 and the making of this game still refers to the modern games that exist at this time. Games to freedom will be made as attractive as possible and more unique and forward the concept of freedom as a symbol of the game by way of adventure and shooting against the invaders and waving red and white flag.*

*Games to Freedom is a mobile game, designed to better appreciate the merits of the fighters in the past and is expected after playing this game can be petrified to increase the sense of nationalism and recall the colonial period.*

**Keywords:** *mobile game, android, adventure, battle*