

**ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME BERBURU IKAN UNTUK
USIA DINI MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

SKRIPSI



disusun oleh

Tri Agung Hidayat

08.12.3466

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

**ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME BERBURU IKAN UNTUK
USIA DINI MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Tri Agung Hidayat

08.12.3466

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME BERBURU IKAN UNTUK
USIA DINI MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Tri Agung Hidayat

08.12.3466

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 5 Februari 2015

Dosen Pembimbing,



Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom

NIK. 190302125

PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME BERBURU IKAN UNTUK
USIA DINI MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Tri Agung Hidayat

08.12.3466

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Maret 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

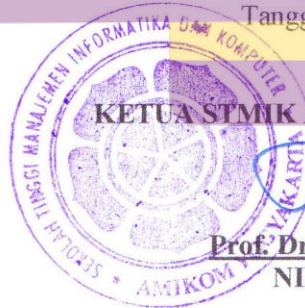
Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom
NIK. 190302125

Hastari Utama, M.CS
NIK. 190302230

Erni Seniwati, M.CS
NIK. 190302231



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 April 2015



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M.Suvanto, 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 April 2015

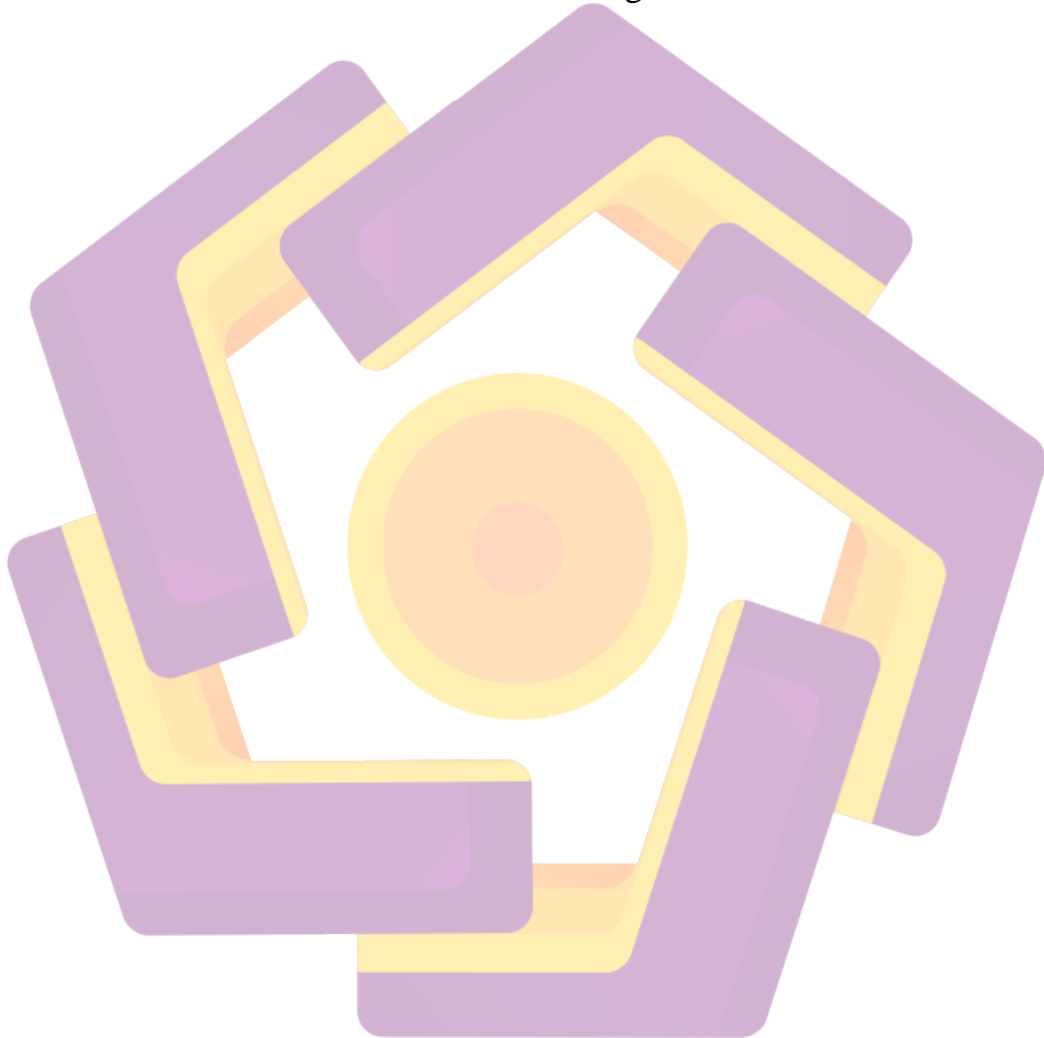


Tri Agung Hidayat

08.12.3466

MOTTO

Ku olah kata , ku baca makna , ku lihat alinea , ku bingkai dalam bab sejumlah lima , jadilah mahakarya , gelar sarjana pun kuterima , calon istri / suami dan calon mertua ikut bahagia.



PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama ALLAH SWT Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, sholawat serta salam tercurah terlimpahkan kepada Nabi akhir zaman Muhammad SAW.

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah Tuhan semesta alam. Atas petunjuk rahmat, karunia dan ridho darimulah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulis mempersembahkan skripsi ini teruntuk orang – orang yang senantiasa bersyukur atas nikmatnya sabar dan ikhlas atas ujian dan cobaannya serta bertaubat sungguh – sungguh untuk meraih keridhoannya, kepada mereka :

1. Orang tuaku yang selalu memberikan perhatian, kasih sayang, doa , dukungan yang tak pernah berhenti.
2. Kakak – kakakku Muhammad Zamroni ST , Erni Rokhayati yang senantiasa memberikan dorongan dan dukungannya.
3. Kakek dan nenekku yang selalu memberikan do'anya tiada henti.
4. Untuk semua pihak yang terlibat membantu dalam penyusunan skripsi ini hingga dapat selesai.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan kemudahan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi dengan judul Analisis Dan Perancangan Game Berburu Ikan Untuk Usia Dini Menggunakan Adobe Flash Cs3.

Penulisan Laporan ini dimaksudkan untuk melengkapi salah satu syarat dalam menyelesaikan studi di Jurusan Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

Penulis mengambil judul ini mengingat pesatnya perkembangan teknologi sehingga menuntut munculnya game yang mendidik untuk anak usia dini. Penulis menggunakan adobe Flash CS3 dalam pembuatan game berburu ikan supaya lebih interaktif dan efektif.

Penulis sadar bahwa dalam penyusunan laporan skripsi ini masih banyak yang perlu dikoreksi lebih lanjut, maka penulis dengan senang hati menerima kritik dan saran demi perbaikan selanjutnya. Semoga laporan ini dapat berperan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 10 April 2015

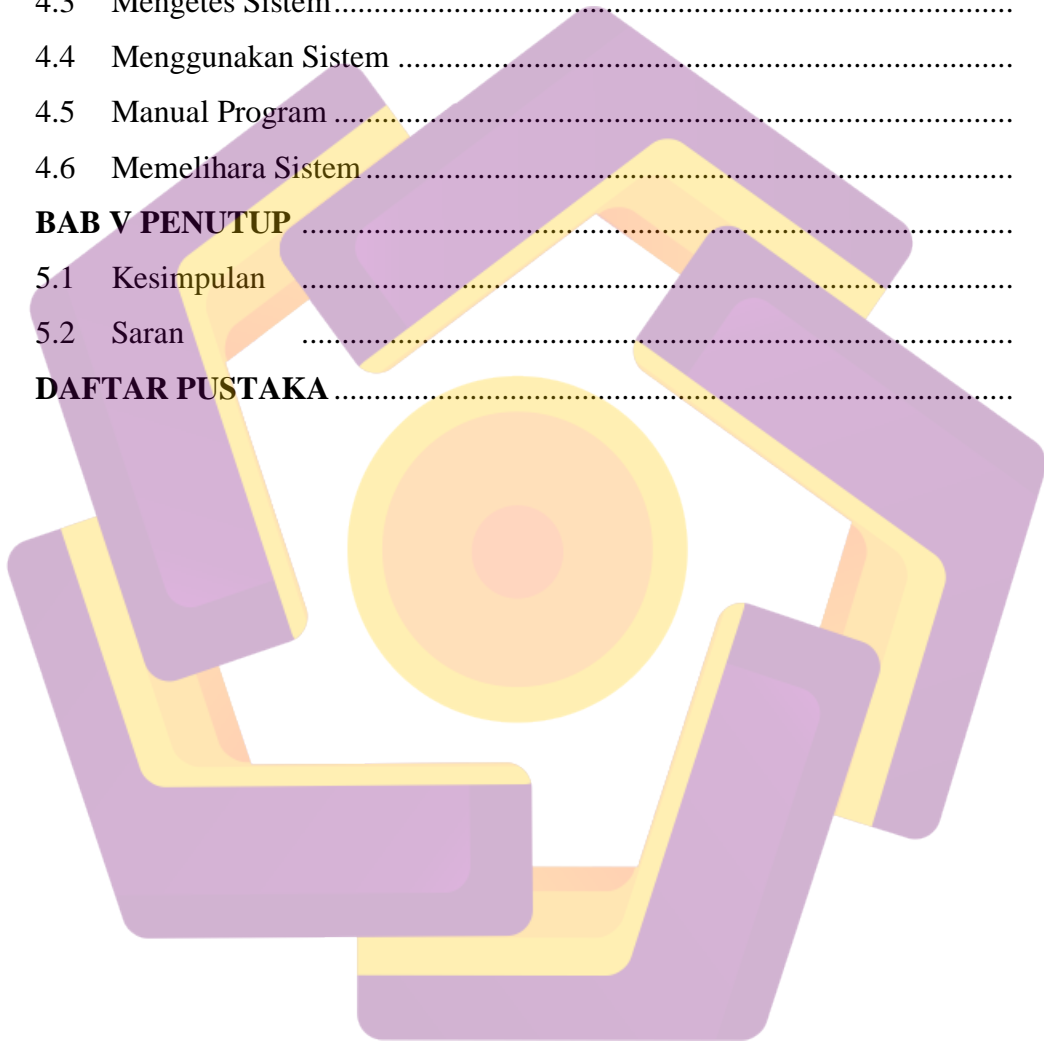
Tri Agung Hidayat

DAFTAR ISI

| | |
|------------------------------------|------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PERSETUJUAN | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iii |
| HALAMAN PERNYATAAN | iv |
| HALAMAN MOTTO | v |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | vi |
| KATA PENGANTAR | vii |
| DAFTAR ISI | viii |
| DAFTAR TABEL | xi |
| DAFTAR GAMBAR | xii |
| INTISARI | xiii |
| ABSTRACT | xiv |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang Masalah | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah..... | 2 |
| 1.3 Batasan Masalah | 3 |
| 1.4 Tujuan Penelitian | 3 |
| 1.5 Manfaat Penelitian | 3 |
| 1.6 Metode Pengumpulan Data | 4 |
| 1.7 Sistematika Penulisan | 5 |
| BAB II LANDASAN TEORI | 7 |
| 2.1 Tinjauan Pustaka..... | 7 |
| 2.2 Konsep Dasar Game | 9 |
| 2.2.1 Sejarah Game..... | 9 |
| 2.2.2 Pengertian Game | 10 |
| 2.2.3 Genre Game | 12 |
| 2.2.4 Pembuatan Game..... | 15 |
| 2.3 Software yang digunakan | 17 |
| 2.3.1 Adobe Soundboth | 17 |

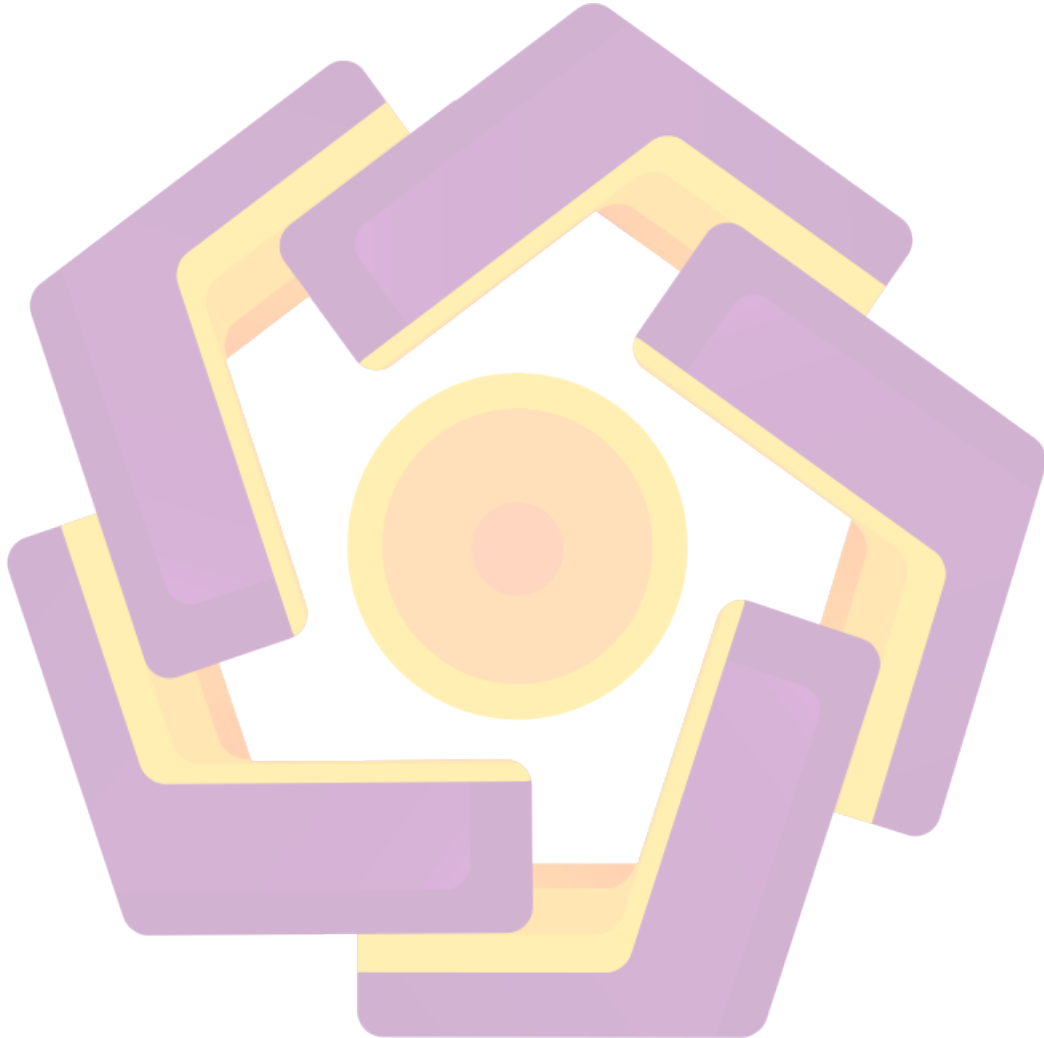
| | | |
|---|--|-----------|
| 2.3.2 | Adobe Flash CS3 Profesional..... | 19 |
| BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM..... | | 20 |
| 3.1 | Gambaran Umum | 20 |
| 3.2 | Analisis Game Sejenis | 21 |
| 3.3 | Analisis SWOT | 22 |
| 3.4 | Identifikasi Masalah | 23 |
| 3.5 | Analisis Kebutuhan Sistem..... | 24 |
| 3.5.1 | Analisis Kebutuhan Fungsional..... | 24 |
| 3.5.2 | Analisis Kebutuhan Non – Fungsional..... | 25 |
| 3.6 | Analisis Kelayakan Sistem | 27 |
| 3.6.1 | Analisis Kelayakan Teknologi | 27 |
| 3.6.2 | Analisis Kelayakan Hukum..... | 27 |
| 3.6.3 | Analisis Kelayakan Operasional..... | 27 |
| 3.6.4 | Analisis Kelayakan Ekonomi | 27 |
| 3.7 | Perancangan(Design)..... | 27 |
| 3.7.1 | Konsep(Concept) | 27 |
| 3.7.2 | Flowchart Permainan..... | 30 |
| 3.8 | Perancangan Antar Muka | 31 |
| 3.8.1 | Rancangan Antar Muka Menu Utama..... | 31 |
| 3.8.2 | Antar Muka Menu Petunjuk | 32 |
| 3.8.3 | Antar Muka Menu Pengaturan | 32 |
| 3.8.4 | Rancangan Antar Muka Permainan Game | 33 |
| 3.9 | Material Collection..... | 35 |
| 3.9.1 | Image | 35 |
| 3.9.2 | Sound..... | 35 |
| BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN | | 36 |
| 4.1 | Implementasi Sistem..... | 36 |
| 4.1.1 | Persiapan Aset – Aset..... | 36 |
| 4.1.2 | Membuat Gambar | 37 |
| 4.1.3 | Pembuatan File baru pada Adobe Flash CS3 | 39 |

| | | |
|-----------------------------|--------------------------|----|
| 4.1.4 | Pembuatan Animasi..... | 40 |
| 4.1.5 | Import Image | 40 |
| 4.1.6 | Import Suara..... | 41 |
| 4.1.7 | Membuat Tombol | 42 |
| 4.2 | Pembahasan Script..... | 44 |
| 4.3 | Mengetes Sistem..... | 55 |
| 4.4 | Menggunakan Sistem | 56 |
| 4.5 | Manual Program | 56 |
| 4.6 | Memelihara Sistem | 59 |
| BAB V PENUTUP | | 61 |
| 5.1 | Kesimpulan | 61 |
| 5.2 | Saran | 62 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 63 |



DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 2.1 Matrik Literatur Review dan Posisi Penelitian | 8 |
| Tabel 3.1 Gambar Karakter Pada Game Berburu Ikan | 35 |
| Tabel 3.2 Sound Pada Game Berburu Ikan..... | 35 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2.1. Tampilan Adobe Soundboth..... | 18 |
| Gambar 2.2 Tampilan Adobe Flash CS3 Profesional | 19 |
| Gambar 3.1. Flowchart Game Berburu Ikan | 30 |
| Gambar 3.2. Rancangan Antar Muka Menu Utama..... | 31 |
| Gambar 3.3. Rancangan Antar Muka Instruksi Permainan..... | 32 |
| Gambar 3.4. Rancangan Antar Muka Pengaturan..... | 33 |
| Gambar 3.5. Rancangan Antar Muka Mulai Permainan | 33 |
| Gambar 3.6. Rancangan Antar Muka Pause Permainan | 34 |
| Gambar 3.7 Rancangan Antar Muka Menang..... | 34 |
| Gambar 4.1. Background Level 1 | 37 |
| Gambar 4.2. Background Level 2 | 38 |
| Gambar 4.3. Background Level 3 | 38 |
| Gambar 4.4. Karakter Pemancing | 38 |
| Gambar 4.5. Ikan Kecil | 39 |
| Gambar 4.6. Ikan Besar..... | 39 |
| Gambar 4.7. Gurita..... | 39 |
| Gambar 4.8. Ikan Jahat..... | 39 |
| Gambar 4.9. Tampilan Lembar Kerja Baru Adobe Flash CS3 | 40 |
| Gambar 4.10. Import Image To Library..... | 41 |
| Gambar 4.11. Import suara To Library | 42 |
| Gambar 4.12. Membuat Tombol..... | 43 |
| Gambar 4.13. Halaman Menu Utama | 57 |
| Gambar 4.14. Tampilan Halaman Pengaturan | 58 |
| Gambar 4.15. Tampilan Halaman Permainan Level 1 | 58 |
| Gambar 4.16. Tampilan Halaman Level Selesai..... | 59 |

INTISARI

Game merupakan salah satu software computer yang perkembangnya termasuk sangat pesat. Saat ini game sudah memiliki banyak variasi, mulai game RPG, simulasi dan sebagainya. software-software pengembangan game juga sudah sangat banyak, sehingga memudahkan para user untuk menciptakan game sesuai keinginannya. salah satunya adalah Flash Animator, software ini telah mempunyai fitur yang mempermudah pengguna untuk membangun game, Game Berburu Ikan yang dibangun sekarang telah menggunakan Flash animator scrip. 3.0 sebagai alat bantu, game Berburu ikan merupakan variasi dari game telah ada sebelumnya.

Game Berburu ikan adalah game untuk anak usia dini yang berfungsi untuk melatih kecepatan dan daya tangkap anak-anak, didalam game ini memiliki 3 tingkatan yang masing-masing tingkatan memiliki kecepatan yang berbeda-beda mulai dari yang mudah sampai yang sulit.

Game berburu ikan memiliki 4 jenis ikan yang bisa ditangkap yaitu ikan kecil, ikan besar, ikan jahat dan cumi-cumi. Dan setiap ikan memiliki nilai yang berbeda-beda.

Kata kunci : Game, Berburu ikan , flash animator

ABSTRACT

Game is one of the computer software that includes very developed. Current this game already has a multitude of variations, ranging RPG games, simulation and software other development. Software-games are also very much, making it easier for the user to create a game according to his desire. one of which is a Flash animator, this software already has a feature that allows users to build a game, Game Fish Hunter now been built using Flash animator scrip. 3.0 as a tool assistants, game Hunting fish is varisi of the game have been there before.

Game Fish Hunt is a game for early childhood that serves to train speed and comprehension of children, in this game has 3 levels, each level has different speeds ranging from easy to difficult.

Game hunting fish have 4 types of fish that can be caught is small fish, big fish, evil fish and squid. And each fish has a different value.

Keywords : *Game, Fish Hunter , flash animator*