PERANCANGAN GAME BATTLE SPACE ROCKET DENGAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS 4

SKRIPSI

disusun oleh

Adhitya Prihantoro

11.12.5493

JURUSAN SISTEMINFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA

2015

PERANCANGAN GAME BATTLE SPACE ROCKET DENGAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS 4

SKRIPSI

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

disusun oleh

Adhitya Prihantoro

11.12.5493

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN GAME BATTLE SPACE ROCKET DENGAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS4

yang disusun oleh

Adhitya Prihantoro

11.12.5493

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 26 Agustus 2014

Dosen Pembimbing,

Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN GAME BATTLE SPACE ROCKET DENGAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS4

yang disusun oleh

Adhitya Prihantoro

11.12.5493

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Februari 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji	Tanda Tangan
Joko Dwi Santoso, M.Kom **NIK. 190302181**	
Bayu Setiaji, M.Kom **NIK. 190302216**	
Hanif Al Fatta, M.Kom **NIK. 190302096**	

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 27 Februari 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawa ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak ada karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk meraih gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain, kecuaili yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 17 Februari 2015

Adhitya Prihantoro

11.12.5493

MOTTO

- Selalu ingat bahwa tuhan selalu bersama orang orang baik.
- Buatlah orang tuamu selalu tersenyum, karna itu tanda senyum tuhan kepada kita.
- Kesalahan mengajak kita untuk menjadi lebih baik dan kaca selalu mengajak kita terus berlari saat kita diam.
- Saya datang saya melihat saya menang dengan usaha dan doa doa.

PERSEMBAHAN

Dengan semangat perjuangan selama penyusunan skripsi dan rasa cita ini di persembahkan untuk:

- Allah SWT yang telah memberikan rahmatnya dan karunianya serta kemudahan dalam hidup ini juga dalam penyusunan skripsi ini.
- Kepada kedua orang tua saya yang tak pernah lelah untuk selalu membimbing saya menjadi orang yang lebih baik
- Bapak Hanif Al Fatta, sebagai pembimbing skripsi yang telah memberikan banyak masukan dan kemudahan hingga terselesaikannya skripsi ini.
- Buat kamu yang selalu memberikan semangat kebahagiaan tanpa lelah
- Buat Damas,anggar,aat,candra, Nicco,Thomas 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 di terima di perusahaan atau perusahaan yang kalian inginkan.

SEJAHTERALAH KALIAN SEMUA.....

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT atas berkat, rahmat dan hidayah-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan skripsi berjudul “Battle Space Rocket dengan menggunakan Adobe Flash CS4 ”.

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

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Komselaku 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

PERANCANGAN GAME BATTLE SPACE ROCKET DENGAN 1

PERANCANGAN GAME BATTLE SPACE ROCKET DENGAN i

PERSETUJUAN ii

LEMBAR PENGESAHAN iii

PERNYATAAN iv

MOTTO v

PERSEMBAHAN vi

KATA PENGANTAR vii

DAFTAR ISI viii

DAFTAR TABEL xii

DAFTAR GAMBAR xiii

INTISARI xv

ABSTRACT xvi

BAB I 1

1.1. Latar Belakang Masalah 1

1.2 Rumusan Masalah 2

1.3 Batasan Masalah 2

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian 2

1.5 Metode penelitian 3

1.6 Sistematika Penulisan 4

BAB II 6

2.1 Tinjauan Pustaka 6

2.2 Definisi Game 7

2.2 Sejarah Singkat Perkembangan Game 8
2.3 Jenis – Jenis Game 9
2.4 Elemen Game 10
2.5 Tahap Pengembangan Sistem Game 11
2.5.1 Teori Analisis Game 12
2.6 Tahapan Pembuatan Game 14
2.7 Tahap Pembangunan aplikasi Game 16
2.7.1 Flowchart 16
2.7.2 Storyboard 17
2.8 Tentang Game Flash 17
2.8.1 Sejarah Flash 17
2.9 Perangkat Lunak Yang Digunakan 18
2.9.1 Adobe Flash CS4 18
2.9.2 Adobe Illustrator CS4 19
2.9.3 Adobe Soundbooth CS4 21
2.9.4 ActonScript 2.0 22
BAB III 24
3.1 Analisis Sistem 24
3.1.1 Analisis Kelemahan Sistem 24
3.1.1.1 Analisis Kekuatan (*Strenghts*) 24
3.1.1.2 Analisis Kelemahan (*Weakness*) 25
3.1.1.3 Analisis Kesempatan (*Opportunity*) 25
3.1.1.4 Analisis Ancaman (*Threats*) 25
3.1.2 Analisi Kebutuhan Sistem 25

3.1.2.1 Kebutuhan Fungsional 25
3.1.2.2 Kebutuhan Non Fungsional..... 26
3.1.3 Analisis Kelayakan Sistem..... 27
3.1.3.1 Analisis Kelayakan Teknologi 28
3.1.3.3 Analisis Kelayakan Operasional 28
3.2 Perancangan Game..... 28
3.2.1 Konsep 28
3.2.2 Tool 29
3.2.3 Gameplay 29
3.2.3.1 Perancangan Storyboard 30
3.2.3.2 Perancangan Flowchart 32
3.2.4. Grafis..... 32
3.2.4.1 Grafis Menu 33
3.2.4.2 Grafis Permainan Level 1..... 33
3.2.4.3 Grafis Score Menang Level 1 34
3.2.4.4 Grafis Score Kalah Level 1 35
3.2.4.5 Grafis Permainan Level 2..... 35
3.2.4.6 Grafis Score Menang Level 2 36
3.2.4.7 Grafis Score Kalah Level 2 37
3.2.4.8 Grafis Help 38
3.2.5 Suara..... 39
BAB IV 40
4.1 Implementasi Sistem 40
4.2 Tahapan Implementasi Sistem. 40

4.2.1 Persiapan Aset–aset 41
4.2.2 Mengolah Gambar 41
4.2.3 Pembuatan Button 43
4.2.4 Pembuatan Animasi (Movie Clip) 46
4.2.5 Import Suara 50
4.3 Pembahasan Listing Program 51
4.3.1 Frame Menu utama 52
4.3.2 Frame Level Permainan 54
4.3.3 Frame Level Complete 65
4.3.4 Frame Game Over 66
4.3.4 Frame Help 67
4.4 Membuat File .exe 68
4.5 Pengujian 69
4.5.2 Pengujuan Beta 70
Tabel 4.2 Pengetesan Beta testing 71
BAB V 72
5.1 Kesimpulan 72
5.2 Saran 73
DAFTAR PUSTAKA 75
LAMPIRAN 76

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Gambar Flowchart..... 16

Tabel 3.1 Storyboard Game Battle Space Rocket..... 30

Tabel 4.1 Hasil Pengujian Alpha Game Flash Battle Space Rocket..... 69

Table 4.2 Pengesahan Beta Testing 71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Adobe Flash CS4 18
Gambar 2.2 Adobe Illustrator CS4 20
Gambar 2.3 Adobe Soundbooth CS4 21
Gambar 2.4 ActionScript 3.0 23
Gambar 3.1 Flowchart Game Battle Space Rocket 32
Gambar 3.2 Menu Game 33
Gambar 3.3 Menu Permainan Level 1 33
Gambar 3.4 Score Menang Level 1 34
Gambar 3.5 Score Kalah Level 1 35
Gambar 3.6 Permainan Level 2 35
Gambar 3.7 Score Menang Level 2 36
Gambar 3.8 Score Kalah Level 2 37
Gambar 3.9 Help 38
Gambar 4.1 Background 42
Gambar 4.2 Karakter utama 42
Gambar 4.3 Musuh 43
Gambar 4.4 Panel Properties pada Adobe Flash CS4 43
Gambar 4.5 Convert to Symbol 44
Gambar 4.6 Library Buttons 44
Gambar 4.7 Button Play Game 45
Gambar 4.8 Button Help 45
Gambar 4.9 Button Exit 45
Gambar 4.10 Button Menu 45

Gambar 4.11 Button Back 46
Gambar 4.12 Button Yes 46
Gambar 4.13 Button No 46
Gambar 4.14 Create Motion Tween 47
Gambar 4.15 Motion Tween Awan 48
Gambar 4.16 Motion Tween Langit 49
Gambar 4.17 Motion Tween Kalah 49
Gambar 4.18 Motion Tween Menang 50
Gambar 4.19 Sound Properties 51
Gambar 4.20 Frame Menu utama 52
Gambar 4.21 Frame Level permainan 54
Gambar 4.22 Frame Level Complete 65
Gambar 4.23 Frame Game Over 66
Gambar 4.24 Frame Help 67
Gambar 4.25 Publish setting 68

INTISARI

Dengan semakin pesatnya perkembangan teknologi dimasa ini, tidak terasa lengkap jika tidak tersedia sebuah game sebagai sarana. Oleh sebab itu penulis melakukan perancangan sebuah game “Battle Space Rocket” karena pada masa sekarang ini game sangat diminati oleh semua umur. dari orang dewasa maupun anak anak

Game Battle Space Rocket merupakan game yang berbasis 2 dimensi yang dimainkan oleh satu orang pemain, game battle space rocket menceritakan tentang sebuah kejadian yang membahayakan bumi, dimana bumi akan mendapatkan serangan dari para musih yaitu alien dan disitulah muncul pesawat penyelamat.

Dalam perjalanannya menyelamatkan bumi pesawat utama dan juga karakter utama harus melalui berbagai rintangan dan para musuh alien, dan pesawat utama harus menghindari atau menembak musuh agar tetap hidup dan mengalahkan pesawat raja pada setiap levelnya.

Kata Kunci: Dekstop, Game, Battle Space Rocket, Adobe Flash

ABSTRACT

With the rapid development of technology in this, does not feel complete if there is not a game as a vehicle. Therefore, the author does designing a game "Battle SpaceRocket" because at present this game very sought after by all ages. of adults andchildren

Game Battle Space Rocket is a 2 dimensional-based game that is played by one player, games battle space rocket tells the story of an incident that endangers the Earth, where the Earth would get an attack of the alien and that is where musih appeared the aircraft rescuers.

In his journey to save Earth's primary aircraft and also the main character has to go through various obstacles and the enemy aliens, and major aircraft should avoid or shoot enemies in order to stay alive and defeat King on every level.

***Keywords**: Desktop, Game, Battle Space Rocket, Adobe Flash*