

**PERANCANGAN GAME FLASH THE ADVENTURE OF PARROT
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

SKRIPSI



disusun oleh

Widiyana Miftakhul Ummah

11.12.5465

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

**PERANCANGAN GAME FLASH THE ADVENTURE OF PARROT
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Widiyana Miftakhul Ummah

11.12.5465

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN GAME FLASH THE ADVENTURE OF PARROT
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Widiyana Miftakhul Ummah

11.12.5465

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 1 Oktober 2014

Dosen Pembimbing,



Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN GAME FLASH THE ADVENTURE OF PARROT
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

yang disusun oleh

Widiyana Miftakhul Ummah

11.12.5465

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 April 2015

Susunan Dewan Penguji

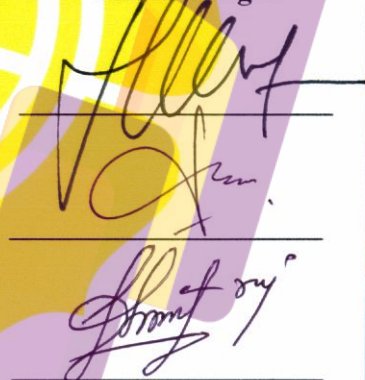
Nama Penguji

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

Sudarmawan, MT
NIK. 190302035

Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197

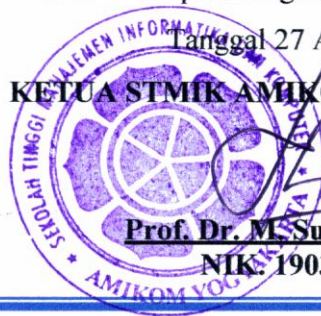
Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 27 April 2015

KETUA STM IK 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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 15 April 2015

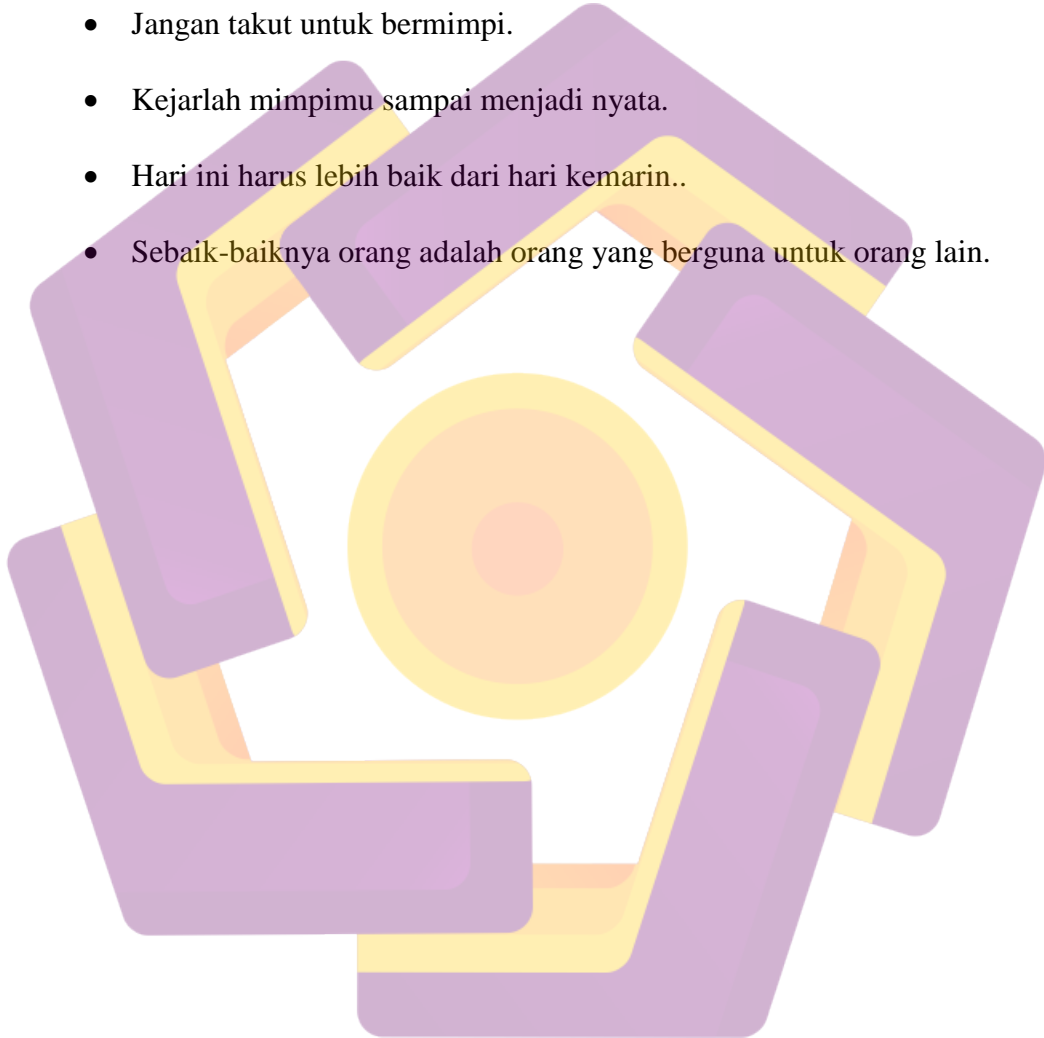
Meterai
Rp. 6.000

Widiyana Miftakhul Ummah

NIM. 11.12.5465

MOTTO

- Mendekatkan diri kepada Tuhan adalah kunci ketenangan hati.
- Untuk mencapai apa yang kita inginkan berusahalah dengan kerja keras, berdoa, dan bersabar.
- Jangan takut untuk bermimpi.
- Kejarlah mimpimu sampai menjadi nyata.
- Hari ini harus lebih baik dari hari kemarin..
- Sebaik-baiknya orang adalah orang yang berguna untuk orang lain.



PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan laporan skripsi ini.

Dengan rasa cita, laporan skripsi ini di persembahkan untuk:

- Allah SWT yang telah memberikan rahmatnya dan karunia-Nya sehingga terselesaikannya skripsi ini.
- Kedua orang tua dan keluarga besar tercinta yang selalu memberikan kasih sayang serta dukungan baik dengan material, do'a dan nasehat yang begitu tulus.
- Bapak Hanif Al Fatta, sebagai pembimbing skripsi yang telah memberikan banyak saran dan masukan hingga terselesaikannya skripsi ini.
- Buat sahabat – sahabat saya yang tidak bisa disebutkan satu persatu, terimakasih untuk dukungan dan semangat kalian akhirnya skripsiku kelar juga!! Semoga kalian yang belum kelar skripsinya cepet nyusul, amien.
- Teman – teman SI02 yang sudah bersama selama kurang lebih 3 tahun, terimakasih banyak sudah membuat memori indah bersama. Semoga kita semua bisa menjadi orang yang sukses dan berguna untuk orang – orang disekeliling kita.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul “Perancangan Game Flash The Adventure of Parrot Menggunakan Adobe Flash CS3”.

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

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku dosen pembimbing.
3. Teman-teman yang telah membantu terselesainya Skripsi ini.

Penulis sadar dalam penyusunan Skripsi ini masih jauh dari sempurna, maka kami mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari pembaca. Atas saran dan kritik penulis ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 15 April 2015

Penulis

DAFTAR ISI

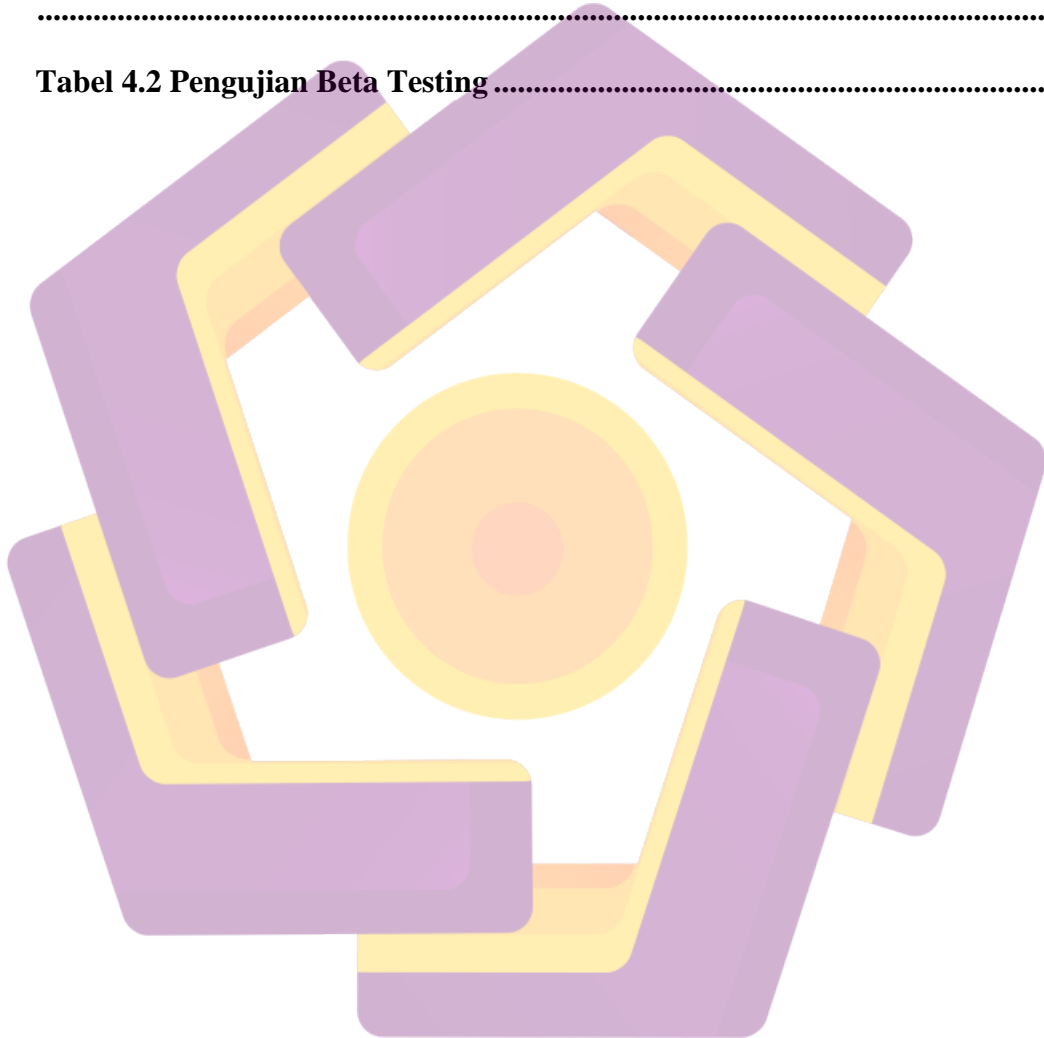
PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Penelitian	2
1.5. Manfaat Penelitian	3
1.6. Metode Penelitian.....	3
1.7. Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Definisi Game	7
2.3 Sejarah Singkat Perkembangan Game	8
2.4 Jenis – Jenis Game	10
2.5 Elemen Game	12

2.6	Tahap Pengembangan Sistem Game	12
2.7	Teori Analisis Game	13
2.8	Tahap Pembuatan Game	15
2.9	Pengujian.....	15
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		18
3.1	Gambaran Umum.....	18
3.2	Analisis Sistem.....	18
3.2.1	Analisis Kebutuhan Sistem	18
3.2.1.1	Kebutuhan Fungsional	19
3.2.1.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	19
3.2.2	Analisis Kelayakan Sistem.....	21
3.2.2.1	Analisis Kelayakan Teknologi.....	21
3.2.2.2	Analisis Kelayakan Hukum	21
3.2.2.3	Analisis Kelayakan Operasional	22
3.3	Perancangan Game.....	22
3.3.1	Genre Game	21
3.3.2	Tool	21
3.3.3	Gameplay	21
3.3.3.1	Perancangan Storyboard.....	22
3.3.3.2	Perancangan Flowchart	23
3.3.4	Grafis.....	29
3.3.4.1	Grafis Menu	29
3.3.4.2	Grafis Info	30
3.3.4.3	Grafis Permainan.....	30
3.3.4.4	Grafis Level 1 Complete	31
3.3.4.5	Grafis Game Over	32
3.3.4.6	Grafis Level Complete	33
3.3.5	Suara.....	33
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		35
4.1	Implementasi Sistem	35

4.2	Tahapan Implementasi Sistem.....	36
4.2.1	Persiapan Aset–Aset.....	36
4.2.2	Mengolah Gambar.....	36
4.2.3	Pembuatan Button.....	38
4.2.4	Pembuatan Movie Clip (Animasi).....	42
4.2.5	Import Suara.....	44
4.2.6	Pembahasan Listing Program.....	45
4.2.6.1	Frame Menu Utama.....	45
4.2.6.2	Frame Level Permainan.....	47
4.2.6.3	Frame Kalah.....	52
4.2.6.4	Frame Menang.....	53
4.2.6.5	Frame Level Complete.....	55
4.2.6.6	Frame Info.....	56
4.2.7	Membuat File Menjadi .exe.....	56
4.2.8	Pengujian.....	57
4.2.8.1	Pengujian Alpha.....	57
4.2.8.2	Pengujian Beta.....	60
4.3	Distribusi.....	62
BAB V PENUTUP.....		63
5.1	Kesimpulan.....	63
5.2	Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA.....		65
LAMPIRAN.....		66

DAFTAR TABEL

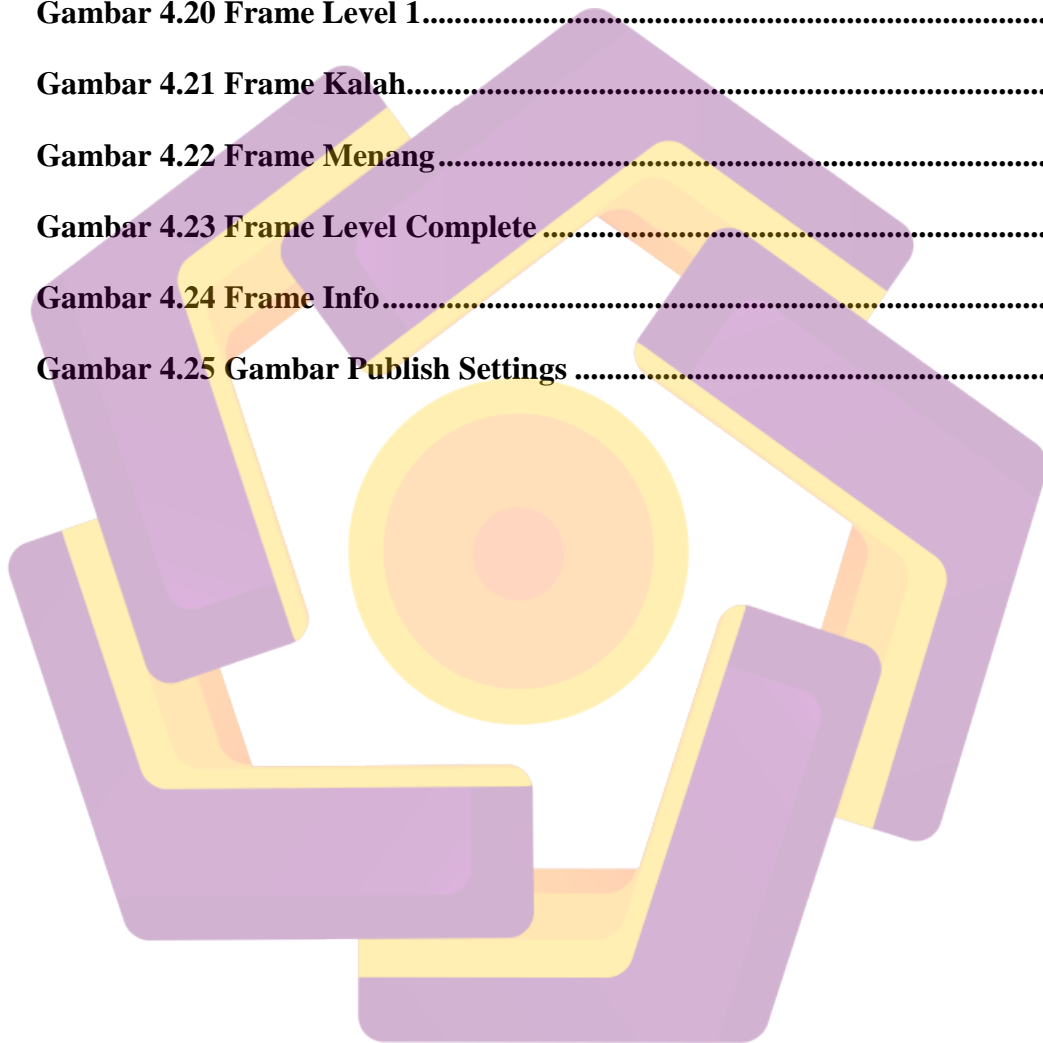
Tabel 3.1 Storyboard Game The Adventure of Parrot.....	25
Tabel 3.2 Suara yang digunakan	33
Tabel 4.1 Pengujian Black Box Testing pada Game The Adventure of Parrot	58
Tabel 4.2 Pengujian Beta Testing	61



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Flowchart Game The Adventure of Parrot.....	28
Gambar 3.2 Menu Utama.....	29
Gambar 3.3 Info Game.....	30
Gambar 3.4 Level Permainan.....	30
Gambar 3.5 Level 1 Complete.....	31
Gambar 3.6 Game Over.....	32
Gambar 3.7 Level Complete.....	33
Gambar 4.1 Karakter Utama.....	37
Gambar 4.2 Musuh 1.....	37
Gambar 4.3 Musuh 2.....	37
Gambar 4.4 Musuh 3.....	37
Gambar 4.5 Menu Utama sebelum diberi warna.....	38
Gambar 4.6 Menu Utama setelah diberi warna.....	38
Gambar 4.7 Panel Properties pada Adobe Flash CS3.....	39
Gambar 4.8 Jendela Convert to Symbol.....	40
Gambar 4.9 Tampilan Common Libraries.....	40
Gambar 4.10 Buton Main.....	40
Gambar 4.11 Buton Info.....	41
Gambar 4.12 Buton Keluar.....	41
Gambar 4.13 Buton Menu.....	41
Gambar 4.14 Buton Ya.....	41
Gambar 4.15 Buton Tidak.....	41
Gambar 4.16 Buton Home.....	42

Gambar 4.17 Button Sound On Off	42
Gambar 4.18 Tampilan Create Motion Tween	43
Gambar 4.19 Frame Menu Utama	45
Gambar 4.20 Frame Level 1.....	47
Gambar 4.21 Frame Kalah.....	52
Gambar 4.22 Frame Menang.....	53
Gambar 4.23 Frame Level Complete	55
Gambar 4.24 Frame Info.....	56
Gambar 4.25 Gambar Publish Settings	57



INTISARI

Dunia game saat ini telah mengalami perkembangan yang sangat pesat. Semua pusat pembuatan game berlomba untuk membuat game sebegus mungkin sehingga memiliki banyak peminat. Cukup dengan menggunakan Laptop, PC, ataupun Gadget gamers sudah dapat memainkan berbagai macam game.

The Adventure Of Parrot merupakan game yang diangkat dari salah satu burung yang berasal dari daerah Sumatra yaitu burung beo. Game yang bercerita tentang sebuah burung yang sedang mencari perjalanan untuk pulang kerumahnya dengan membawa makanan, dan disetiap perjalannya disertai dengan beberapa makanan yang harus diambil burung beo dan tentunya terdapat beberapa rintangan dari yang mudah hingga sulit.

Game yang bertujuan untuk melatih kecermatan dan ketangkasan dari para pemain dan juga memperkenalkan burung yang berasal dari Sumatra yaitu burung beo.

Kata Kunci: Game, Petualangan, Flash



ABSTRACT

The game world is now experiencing rapid growth. All racing game development center to make the game as good as possible so it has many takers. Simply by using a laptop, PC, or gadget gamers are able to play a variety of games.

The Adventure Of Parrot is a game of one of the birds were raised from the Sumatra region parrot. Game that tells the story of a bird that was looking for a way back to his house with food and every journey is accompanied with some foods that should be taken parrot and of course there are some obstacles from easy to difficult.

The game aims to train accuracy and agility of the players and also introduced bird that is native to Sumatra parrot.

Keywords: *Game, Adventure, Flash*

