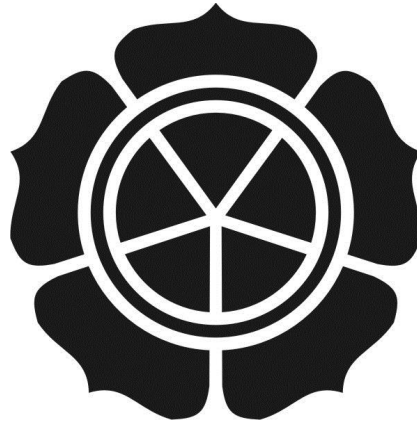


**PEMBUATAN GAME “BOAT OF RAFTING”
BERBASIS FLASH MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH CS 3**

SKRIPSI



disusun oleh

Fitriana Arum Sari

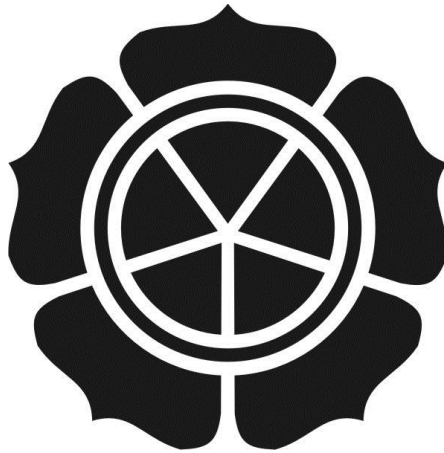
11.12.5471

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

**PEMBUATAN GAME “BOAT OF RAFTING”
BERBASIS FLASH MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH CS 3**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Fitriana Arum Sari

11.12.5471

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN GAME “BOAT OF RAFTING”
BERBASIS FLASH MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH CS 3**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fitriana Arum Sari

11.12.5471

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 1 September 2014

Dosen Pembimbing,


Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN GAME “BOAT OF RAFTING”
BERBASIS FLASH MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH CS 3**

yang disusun oleh

Fitriana Arum Sari

11.12.5471

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 April 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

Hastari Utama, M.Cs
NIK. 190302230

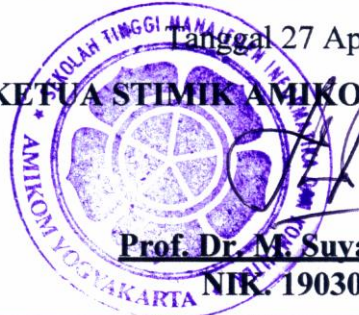
Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192



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

Tanggal 27 April 2015

KETUA STIMIK 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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 14 April 2015



Fitriana Arum Sari
NIM. 11.12.5471

MOTTO

- Beribadah kepada tuhan adalah kunci ketenangan diri dalam menghadapi masalah.
- Keluargamu adalah alasan bagi kerja kerasmu, maka janganlah sampai engkau menelantarkan mereka karena kerja kerasmu.
- Pengetahuan adalah kekuatan.
- Selalu bersyukur dengan apa yang telah didapat, dan mencoba untuk berubah menjadi yang lebih baik.
- Ini hidupku. Aku penentu kebesaran hidupku. It is my decision and my action, or nothing at all!
- Untuk mencapai apa yang kita inginkan berusahalah dengan kerja keras, berdoa, dan bersabar.
- Untuk mendapatkan kesuksesan, keberanianmu harus lebih besar daripada ketakutanmu.
- Hari ini harus lebih baik dari hari kemarin dan hari esok adalah harapan.
- Jangan mengeluh. Tidak ada orang yang suka mendengar keluhan orang lain, karena masalah mereka juga sudah banyak.
- Semangat adalah sebetulnya kepingan-kepingan bara kemauan yang kita sisipkan pada setiap celah dalam kerja keras kita.

PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur kepada Allah SWT sehingga penulis mampu menyelesaikan laporan skripsi ini. Dengan semangat perjuangan dan rasa cita, laporan skripsi ini di persembahkan untuk :

- Allah SWT yang telah memberikan rahmatnya dan karunianya serta kemudahan dalam hidup ini juga dalam penyusunan skripsi ini.
- Kedua orang tua, kakak 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 S.Kom, selaku pembimbing skripsi yang telah memberikan banyak saran dan masukan hingga terselesaikannya skripsi ini.
- Sahabat-sahabat SD, SMP, dan SMA yang masih berteman sampai detik ini, semoga tidak putus silaturahmi sampai tua nanti.
- Buat anak-anak kelas seperjuangan S1-SI 02 semuanya. Semoga kalian menjadi orang-orang yang sukses.
- Sahabatku Semangat 5 Digit yang telah memberikan support dan doanya.
- Dan orang-orang baru yang tak terduga baru dikenal dan memberikan masukan untuk skripsi ini. Terimakasih
- SHINee member menjadi semangat dan inspirasiku.

KATA PENGANTAR

Puji dan rasa syukur kepada Ilahi Rabbi Allah Swt. Kemudian, shalawat serta salam-Nya, mudah-mudahan terlimpah curah ke pangkuan baginda Rasulullah Saw. Amin.

Berkat rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan tugas penuliskripsi yang berjudul: “Pembuatan Game “Boat Of Rafting ”Berbasis Flash Menggunakan Adobe Flash CS 3”.

Kelancaran proses penulisan skripsi ini berkat bimbingan dan arahan serta kerja sama dari berbagai pihak dan merupakan salah satu persyaratan kelulusan jenjang Program Sarjana Strata 1 pada Jurusan Sistem Informasi STMIK “AMIKOM” Yogyakarta. Ucapan terimakasih serta penghargaan yang setinggi-tingginya penulis sampaikan pula kepada yang terhormat :

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.

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, 14 April 2015



Penulis

DAFTAR ISI

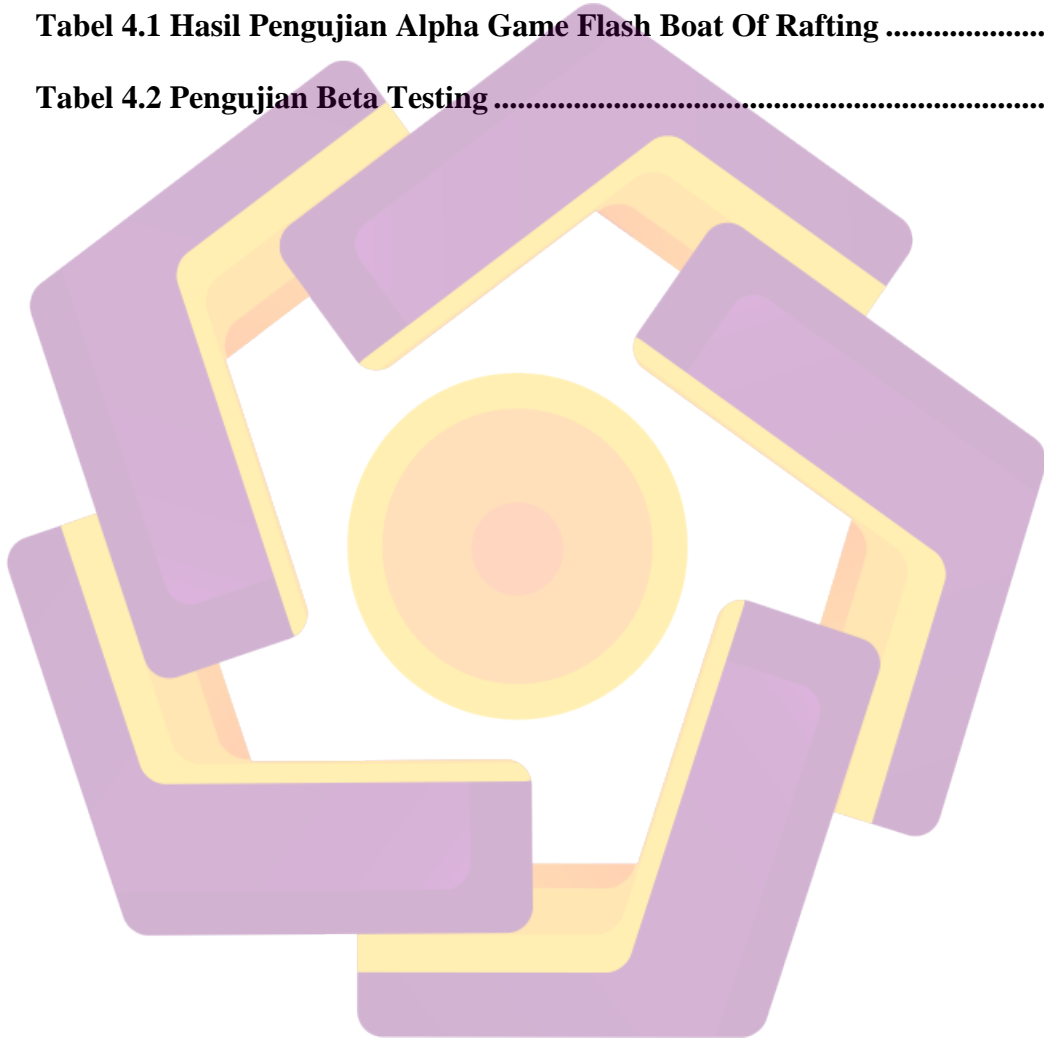
| | |
|---|-------------|
| PERSETUJUAN | ii |
| LEMBAR PENGESAHAN | iii |
| PERNYATAAN | iv |
| MOTTO | v |
| PERSEMBAHAN | vi |
| KATA PENGANTAR | vii |
| DAFTAR ISI | viii |
| DAFTAR TABEL | xi |
| DAFTAR GAMBAR | xii |
| INTISARI | xiv |
| ABSTRACT | xv |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| 1.2. Rumusan Masalah | 2 |
| 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 |
| BAB II LANDASAN TEORI | 7 |
| 2.1 Tinjauan Pustaka | 7 |
| 2.2 Definisi Game | 8 |
| 2.3 Sejarah Singkat Perkembangan Game | 8 |
| 2.4 Jenis – Jenis Game | 13 |

| | | |
|--|--------------------------------------|-----------|
| 2.5 | Elemen Dasar Game..... | 19 |
| 2.6 | Tahap Pengembangan Sistem Game..... | 19 |
| 2.7 | Teori Analisis Game | 21 |
| 2.8 | Tahap Pembuatan Game | 23 |
| 2.9 | Pengujian..... | 26 |
| BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN..... | | 27 |
| 3.1 | Analisis Sistem..... | 27 |
| 3.1.1 | Analisis Kekuatan Sistem | 27 |
| 3.1.2 | Analisis Kelemahan Sistem..... | 28 |
| 3.1.3 | Analisis Kesempatan Sistem..... | 28 |
| 3.1.4 | Analisis Ancaman Sistem | 28 |
| 3.1.5 | Analisis Kebutuhan Sistem | 29 |
| 3.1.5.1 | Kebutuhan Fungsional | 29 |
| 3.1.5.2 | Kebutuhan Non Fungsional..... | 29 |
| 3.1.6 | Analisis Kelayakan Sistem..... | 31 |
| 3.1.6.1 | Analisis Kelayakan Teknologi..... | 31 |
| 3.1.6.2 | Analisis Kelayakan Hukum | 31 |
| 3.1.6.2 | Analisis Kelayakan Operasional | 32 |
| 3.2 | Perancangan Game..... | 32 |
| 3.2.1 | Konsep | 32 |
| 3.2.2 | Tool | 33 |
| 3.2.3 | Gameplay | 33 |
| 3.2.3.1 | Perancangan Storyboard..... | 34 |
| 3.2.3.2 | Perancangan Flowchart | 37 |
| 3.2.4 | Grafis..... | 38 |
| 3.2.4.1 | Grafis Menu | 39 |
| 3.2.4.2 | Grafis Level Permainan..... | 39 |
| 3.2.4.3 | Grafis Level Complete | 41 |
| 3.2.4.4 | Grafis Game Over | 42 |
| 3.3.4.5 | Grafis Help..... | 42 |

| | | |
|---|-----------------------------------|-----------|
| 3.3.4.6 | Grafis Exit | 43 |
| 3.2.5 | Suara..... | 44 |
| BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN | | 45 |
| 4.1 | Implementasi Sistem | 45 |
| 4.2 | Tahapan Implementasi Sistem. | 46 |
| 4.2.1 | Persiapan Aset–Aset..... | 46 |
| 4.2.2 | Mengolah Gambar..... | 46 |
| 4.2.3 | Pembuatan Button | 49 |
| 4.2.4 | Import Suara..... | 52 |
| 4.3 | Pembahasan Listing Program..... | 53 |
| 4.3.1 | Frame Menu utama | 53 |
| 4.3.2 | Frame Level Permainan | 57 |
| 4.3.3 | Frame Level Complete..... | 79 |
| 4.3.4 | Frame Mission Complete | 81 |
| 4.3.5 | Frame Game Over | 82 |
| 4.3.5 | Frame Help..... | 83 |
| 4.3.5 | Frame Exit..... | 84 |
| 4.4 | Membuat File .exe dan .app | 85 |
| 4.5 | Pengujian..... | 86 |
| 4.5.1 | Pengujian Alpha | 87 |
| 4.5.2 | Pengujian Beta..... | 88 |
| BAB V PENUTUP..... | | 90 |
| 5.1 | Kesimpulan | 90 |
| 5.2 | Saran..... | 91 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 92 |
| LAMPIRAN..... | | 93 |

DAFTAR TABEL

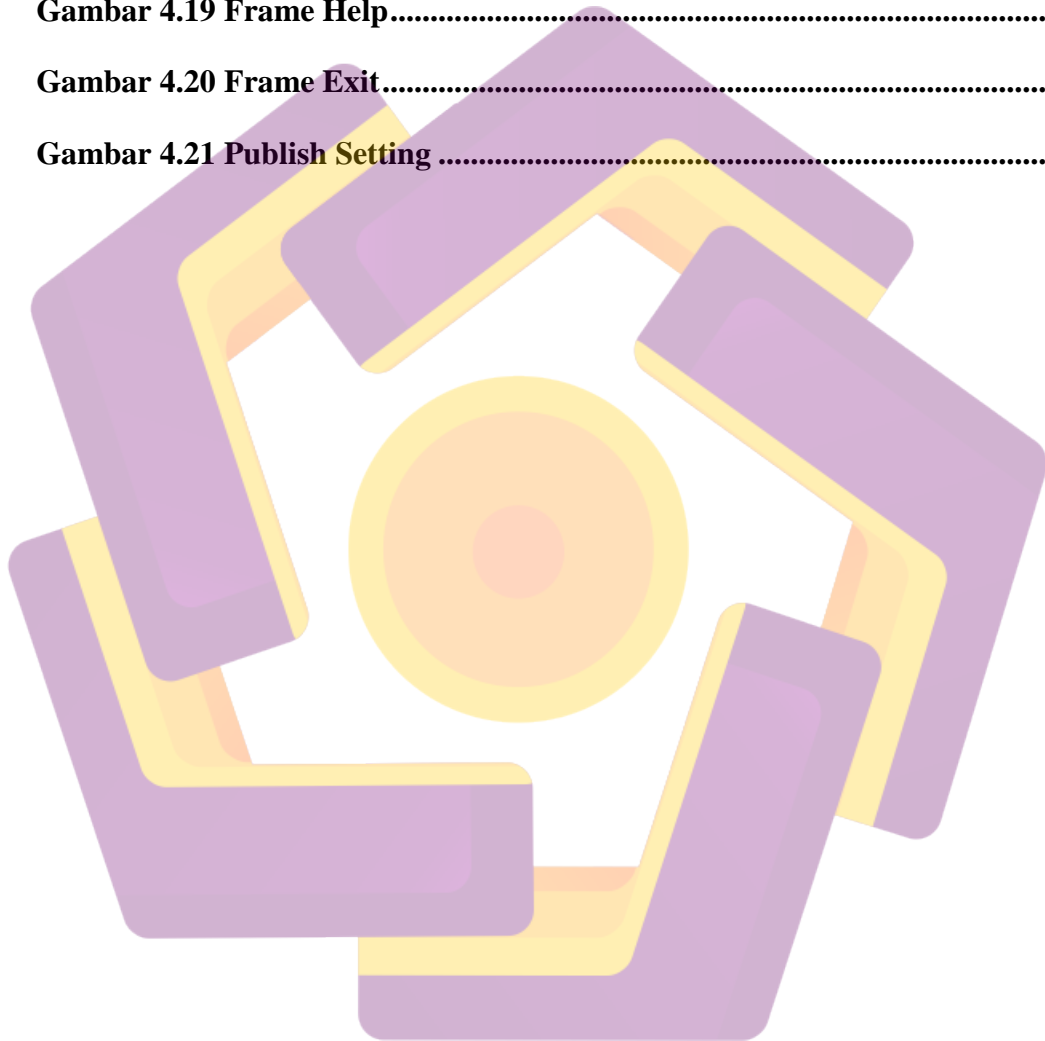
| | |
|---|-----------|
| Tabel 3.1 Storyboat Game Boat Of Rafting | 34 |
| Tabel 3.2 Gambar Flowchart..... | 37 |
| Tabel 3.3 Suara yang digunakan | 44 |
| Tabel 4.1 Hasil Pengujian Alpha Game Flash Boat Of Rafting | 87 |
| Tabel 4.2 Pengujian Beta Testing | 89 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 3.1 Intro Game | 38 |
| Gambar 3.2 Menu Game | 39 |
| Gambar 3.3 Tampilan level 1..... | 39 |
| Gambar 3.4 Tampilan Level 2 | 40 |
| Gambar 3.5 Level 1 Complete | 41 |
| Gambar 3.6 Level 2 Complete | 41 |
| Gambar 3.7 Game Over | 42 |
| Gambar 3.8 Help | 42 |
| Gambar 3.9 Exit Game | 43 |
| Gambar 4.1 Background Game Sebelum Diwarnain | 47 |
| Gambar 4.2 Background Game Setelah Diwarnain | 47 |
| Gambar 4.3 Karakter Utama..... | 48 |
| Gambar 4.4 Rintangan Permainan | 48 |
| Gambar 4.5 Panel Properties pada Adobe Flash CS3..... | 49 |
| Gambar 4.6 Convert to Symbol | 50 |
| Gambar 4.7 Button Play Game..... | 50 |
| Gambar 4.8 Button Help | 50 |
| Gambar 4.9 Button Exit | 51 |
| Gambar 4.10 Button Tombol Home | 51 |
| Gambar 4.11 Button Tombol Reload | 51 |
| Gambar 4.12 Tombol Sound On Off..... | 51 |
| Gambar 4.13 Sound Properties..... | 52 |
| Gambar 4.14 Frame Menu Utama | 53 |

| | |
|---|-----------|
| Gambar 4.15 Frame Level Permainan..... | 57 |
| Gambar 4.16 Frame Level Complete | 79 |
| Gambar 4.17 Frame Mission Complete | 81 |
| Gambar 4.18 Frame Game Over | 82 |
| Gambar 4.19 Frame Help..... | 83 |
| Gambar 4.20 Frame Exit..... | 84 |
| Gambar 4.21 Publish Setting | 86 |



INTISARI

Game merupakan salah satu program hiburan yang banyak diminati oleh semua kalangan, mulai dari anak-anak sampai orang dewasa. Perkembangan game begitu pesat dengan jenis yang beragam. Salah satu jenis game yang populer yaitu side scroling. Game jenis ini merupakan game yang sebagian besar permainannya menggunakan ketangkasan dan kecermatan untuk menyelesaikan permainan.

Game Boat of Rafting merupakan game yang menceritakan tentang perahu boat yang sedang mengarungi sungai. Dalam perjalanannya terdapat bebatuan dan buaya sebagai rintangan dalam permainan. Game ini terdiri dari beberapa level dengan tingkat kesulitan yang berbeda. Di setiap levelnya kapal boat diberi 3 kesempatan saat menabrak bebatuan apabila lebih dari itu kapal akan pecah. Dalam perjalanannya kapal boat harus mengumpulkan poin untuk dapat melanjutkan ke level selanjutnya.

Game ini dibuat sebagai hiburan yang dapat memberikan manfaat untuk melatih kinerja otak pengguna dalam berkonsentrasi dan melatih ketangkasan.

Kata-kunci : Game, Adventure, Flash

ABSTRACT

Game is one of the entertainment programs are much in demand by all people, ranging from children to adults. Rapid game development with diverse types. One popular type of game is scroling side. This type of game is a game that most of the game using the dexterity and accuracy to complete the game.

Rafting Boat of the game is a game that tells about a boat that is moving through the river. In the journey there are rocks as obstacles in the game. This game consists of several levels with different difficulty levels. At each level the boat was given 3 chances when crashing over the rocks when the ship will be broken. On his way boat must collect points to be able to proceed to the next level.

This game is made for entertainment that can provide performance benefits to train the brain to concentrate and train users in agility.

Keyword: Games, Adventure, Flash