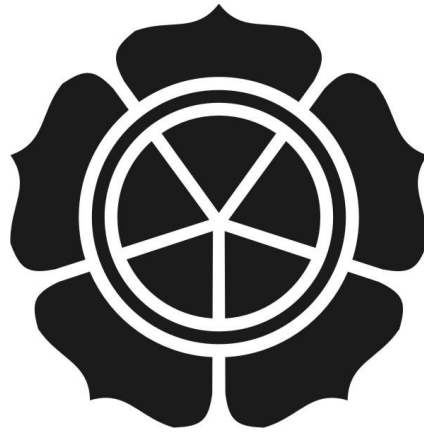


PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME TRAIL MANIA

TUGAS AKHIR



disusun oleh

MUKHAMAD AKIL AZIZ

07.01.2285

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME TRAIL MANIA

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada jenjang Diploma III jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

MUKHAMAD AKIL AZIZ

07.01.2285

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME TRAIL MANIA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Mukhamad Akil Aziz

07.01.2285

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 28 Juni 2013

Dosen Pembimbing



Bayu Setiaji, M.Kom.

NIK. 190000003

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME TRAIL MANIA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Mukhamad Akil Aziz

07.01.2285

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Juli 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Barka Satya, M.Kom
NIK. 190302126




Erni Seniwati, S.Kom.
NIK. 190000004



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 29 Juli 2013



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA


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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa laporan tugas akhir ini merupakan hasil karya saya sendiri (**ASLI**) dan isi dalam laporan tugas akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah di tulis dan atau di terbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan di sebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, juni 2013

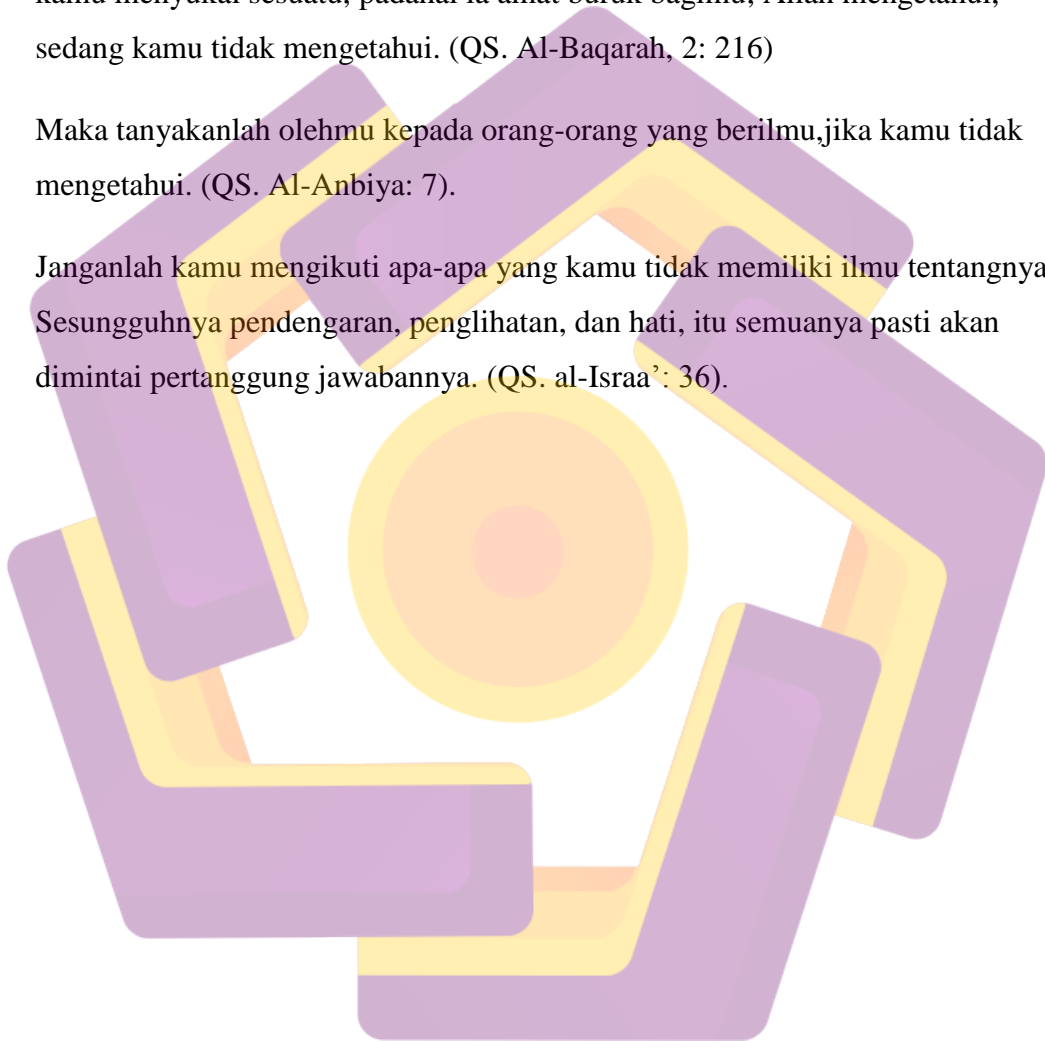
Mukhamad Akil Aziz
07.01.2285

MOTTO

Boleh jadi kamu membenci sesuatu, padahal ia amat baik bagimu, dan boleh jadi kamu menyukai sesuatu, padahal ia amat buruk bagimu; Allah mengetahui, sedang kamu tidak mengetahui. (QS. Al-Baqarah, 2: 216)

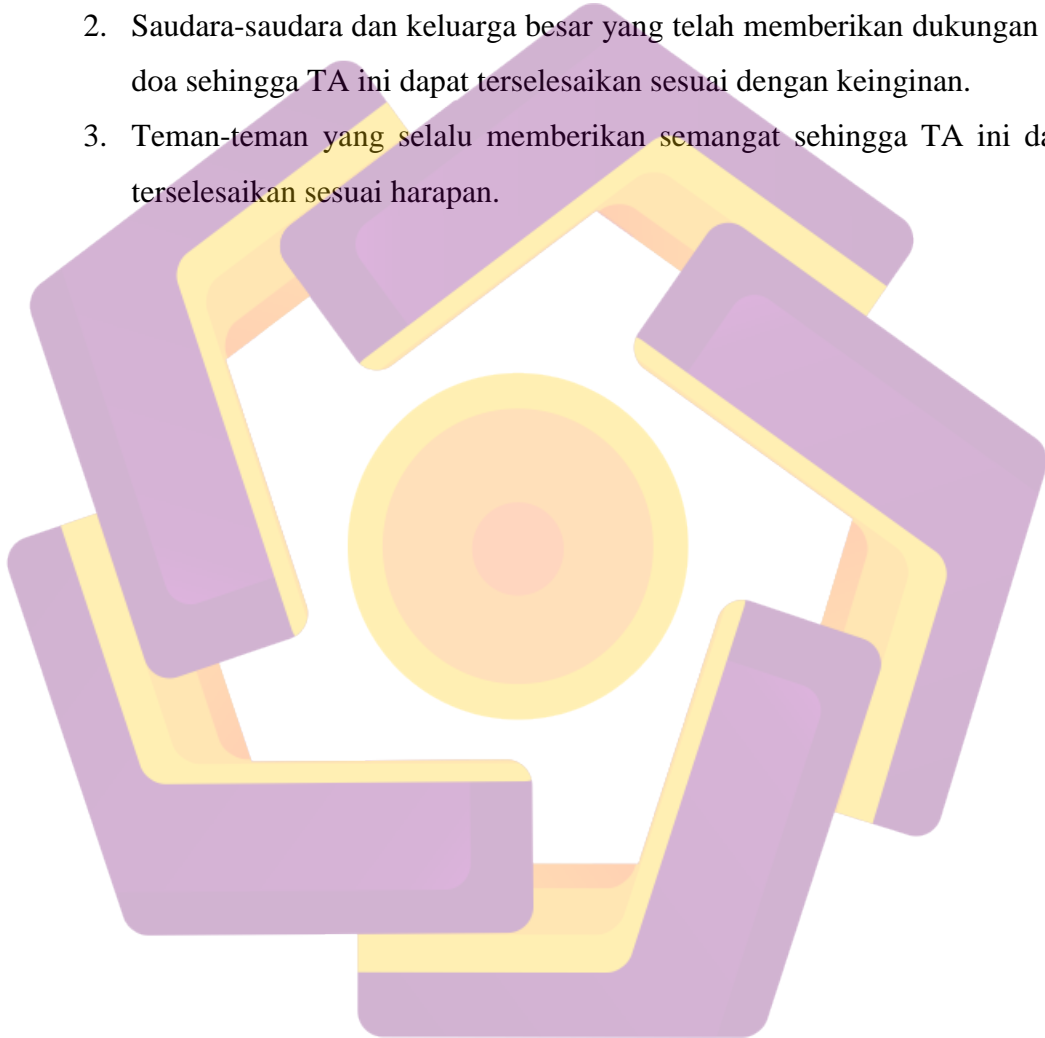
Maka tanyakanlah olehmu kepada orang-orang yang berilmu, jika kamu tidak mengetahui. (QS. Al-Anbiya: 7).

Janganlah kamu mengikuti apa-apa yang kamu tidak memiliki ilmu tentangnya. Sesungguhnya pendengaran, penglihatan, dan hati, itu semuanya pasti akan dimintai pertanggung jawabannya. (QS. al-Israa': 36).



PERSEMBAHAN

1. Bapak dan Ibu, yang telah memberikan kasih sayang serta doa dan mengajarkan arti kehidupan yang sebenarnya.
2. Saudara-saudara dan keluarga besar yang telah memberikan dukungan dan doa sehingga TA ini dapat terselesaikan sesuai dengan keinginan.
3. Teman-teman yang selalu memberikan semangat sehingga TA ini dapat terselesaikan sesuai harapan.



KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan hanya bagi Allah SWT, Pemelihara seluruh alam raya, yang atas limpahan rahmat, taufik dan hidayah-Nya, penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Tugas Akhir ini dikerjakan demi memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar ahli madya di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA. Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini bukanlah tujuan akhir dari belajar karena belajar adalah sesuatu yang tidak terbatas.

Terselesaikannya Tugas Akhir ini tentunya tak lepas dari dorongan dan uluran tangan berbagai pihak. Oleh karena itu, tak salah kiranya bila penulis mengungkapkan rasa terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Bapak Bayu Setiaji, M.Kom, selaku dosen pembimbing, yang dengan sabar telah meluangkan waktu untuk membimbing dan mengarahkan penulis
2. Kedua orang tua dan keluarga yang telah memberikan semangat, dukungan dan do'a
3. Teman-teman yang telah banyak memberikan banyak bantuan dan semangat
4. Semua pihak yang telah banyak membantu saya dan tidak saya sebutkan.

Semoga Allah SWT membalas kebaikan dan ketulusan semua pihak yang telah membantu menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan melimpahkan rahmat dan karunia-Nya. Semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat dan kebaikan bagi banyak pihak demi kemaslahatan bersama serta bernilai ibadah di hadapan Allah SWT. Amien.



Yogyakarta, Juni 2013

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Ma	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode penelitian	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.7 Sistematika Penulisan Laporan	5

1.8 Rencana Kegiatan.....	7
BAB II.....	8
LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Pengertian Game	8
2.1.1 Sejarah Perkembangan Game.....	9
2.1.2 Elemen Dasar Game.....	10
2.1.3 Jenis – Jenis Game.....	10
2.1.4 Tahap – Tahap Pembuatan Game.....	13
2.2 Tentang Game Flash.....	15
2.3 Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	16
2.3.1 Adobe Flash CS 3.....	16
2.3.2 Action Script 2.0.....	18
2.3.3 Adobe Photoshop CS3.....	21
2.3.4 Adobe Audition.....	24
BAB III.....	29
GAMBARAN UMUM.....	29
3.1 Tahap – Tahap Pembuatan Game.....	29
3.1.1 Perancangan.....	29
3.1.2 Menentukan Jenis Game.....	30
3.1.3 Menentukan Software Yang Digunakan	30
3.1.4 Perangkat Keras Yang Dibutuhkan.....	31
3.1.5 Perancangan <i>Gameplay</i>	31
3.2 Gambar Dan Suara	40
3.2.1 Rancangan Karakter	40
3.2.2 Rancangan Antar Muka.....	41

BAB IV.....	45
PEMBAHASAN	45
4.1 Persiapan Aset – Aset.....	45
4.1.1 Import Gambar	45
4.1.2 Membuat Tombol	47
4.2 Pembahasan Antar Muka Game	48
4.2.1 Halaman awal.....	48
4.2.2 Halaman Menu Utama.....	48
4.2.3 Halaman Pengaturan	49
4.2.4 Halaman Menang.....	50
4.2.5 Halaman Selesai permainan.....	50
4.2.6 Halaman Kalah	51
4.2.7 Halaman Input Nama.....	52
4.2.8 Halaman Game.....	52
4.2.9 Halaman Top Skor	54
4.3 Memelihara Sistem	54
4.4 Uji Coba Program	55
BAB V.....	57
PENUTUP.....	57
5.1 Kesimpulan.....	57
5.2 Saran	58
DAFTAR PUSTAKA	59
IAMPIRAN.....	60

DAFTAR TABEL

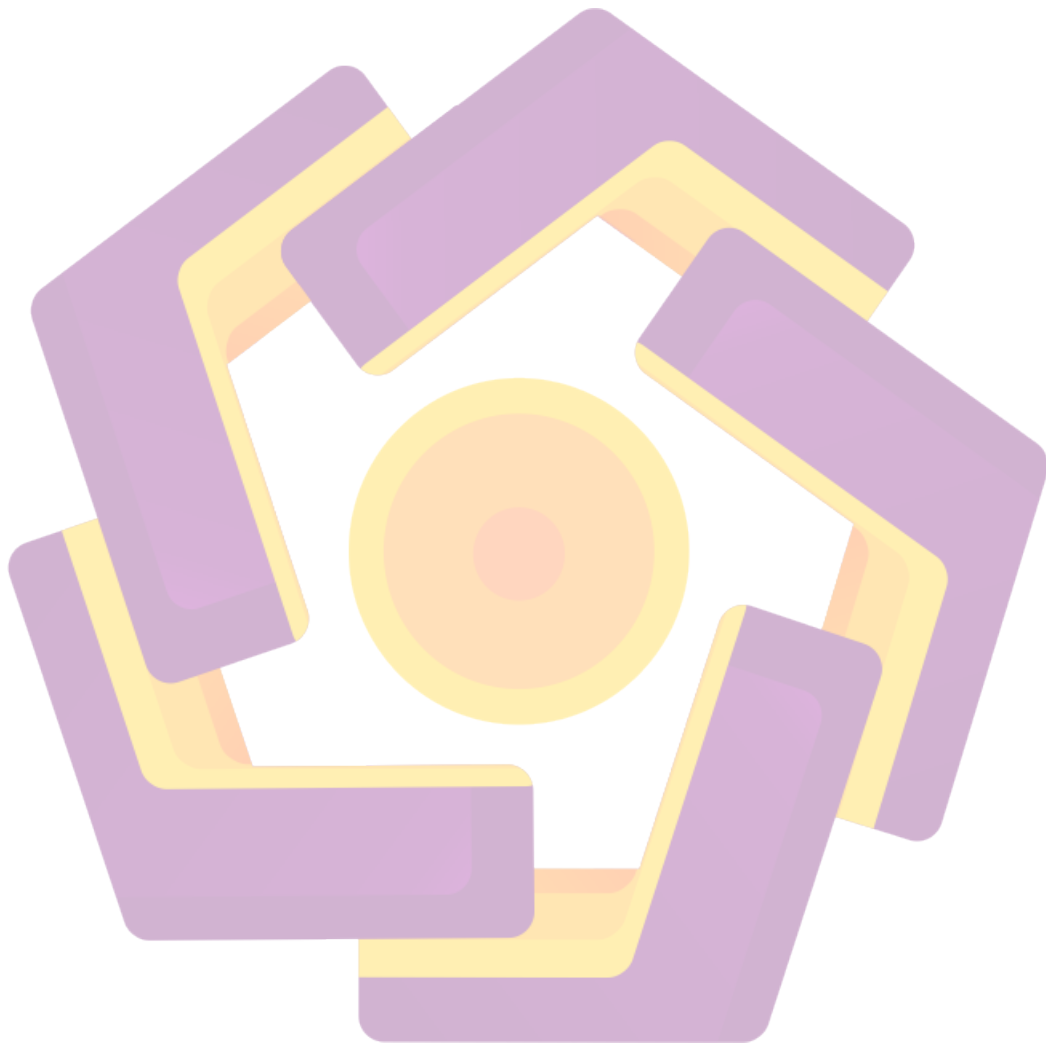
Tabel 1.1 Rencana Kegiatan	7
Tabel 4.1 Hasil Pengujian Game.....	56



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Adobe Flash CS3	17
Gambar 2.2 Tampilan Panel Action.....	19
Gambar 2.3 Tampilan Adobe Photoshop CS3	23
Gambar 2.4 Tampilan Adobe Audition CS3.....	25
Gambar 3.1 <i>Flowchart Game Trail Mania</i>	33
Gambar 3.2 <i>Flowchart Level 1 Game Tril Mania</i>	35
Gambar 3.3 <i>Flowchart Level 2 Game Trail Mania</i>	37
Gambar 3.4 <i>Flowchart Level 3 Game Trail Mania</i>	39
Gambar 3.5 Rancangan Karakter Motor	40
Gambar 3.6 Rancangan Koin	40
Gambar 3.7 Rancangan Halaman Awal	41
Gambar 3.8 Rancangan Menu Utama	41
Gambar 3.9 Rancangan Pengaturan	42
Gambar 3.10 Rancangan Menu Masukan Nama.....	42
Gambar 3.11 Rancangan konfirmasi Keluar	43
Gambar 3.12 Rancangan Level 1	43
Gambar 3.13 Rancangan Level 2	44
Gambar 3.14 Rancangan Level 3	44
Gambar 4.1 <i>Import Gambar background</i>	46
Gambar 4.2 <i>Import Gambar jalan</i>	46
Gambar 4.3 <i>Import Gambar motor</i>	46
Gambar 4.4 Halaman Awal.....	48
Gambar 4.5 Menu Utama.....	49
Gambar 4.6 Halaman Pengaturan	49
Gambar 4.7 Halaman menang level 1 dan level 2	50
Gambar 4.8 Halaman Selesai permainan	51
Gambar 4.9 Halaman Kalah.....	51
Gambar 4.10 Halaman Input Nama	52
Gambar 4.11 Level 1.....	53

Gambar 4.12 Level 2..... 53
Gambar 4.13 Level 3..... 53
Gambar 4.14 Halaman Top Skor 54



INTISARI

Game jika di terjemahkan dalam bahasa indonesia artinya adalah permainan. Menurut chris crawford, seorang computer *game* designer mengemukakan bahwa game, pada intinya adalah sebuah interaktif aktifitas yang berpusat pada suatu pencapaian, menurut david parlett, game adalah suatu yang memiliki “akhir dan cara pencapaiannya”, intinya ada tujuan yang harus dicapai ketika bermain sebuah game.

Aplikasi permainan (game) saat ini memang sudah berkembang, game juga merupakan salah satu aplikasi yang berada didalam komputer saat ini , karena untuk mengisi waktu luang dan mengobati kejenuhan. Salah satu contohnya adalah game traktor. Game ini termasuk game racing, suatu game dengan satu user dan game ini di buat untuk memenangkan suatu misi yang nantinya akan mencetak nilai tertinggi. Game juga memiliki peranan penting yaitu memotifasi pemain untuk mengasah otak dan melatih kemampuan pada peraturan-peraturan yang ada pada game itu sendiri. Dalam penelitian ini , akan dibuat game yang di beri nama game Trail mania.

Perangkat lunak yang di gunakan yaitu adobe Flash CS3 dan actionscript sebagai skipt pendukungnya

Kata Kunci: permainan, game racing, Trail Mania

ABSTRACT

Game translated in Indonesia language means permainan. According to Chrish Crawford, a designer computer game stated that in essentials, game is interactive activity which refers to the goal achievement. According to David Parlett, game is something that has ending and how to achieve; it means there is an aim that must achieve when playing a game.

Nowadays, game application already grow, it is proven that in computer there is a game application too. It means to fill free time and lose bored feeling. One of the examples is tractor game. It belongs to racing game; it means that one game for one user and this game made for winning a mission to get highest score. This game also has important role to motivate the user to train the ability's user in rules and sharpen the brain. In this research, the researcher will make a game that named trail mania game.

Software that is used in this research is Adobe Flash CS3 and action script as a supporting script.

Keywords: *Game, Racing, TrailMania*

