

**PEMBUATAN GAME TUYUL KOLOR IJO  
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Lalu Nurhayadi**

**08.11.2185**

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

**PEMBUATAN GAME TUYUL KOLOR IJO  
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

**Lalu Nurhayadi**

**08.11.2185**

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

## PENGESAHAN

### SKRIPSI

**Pembuatan Game Tuyul Kolor Ijo  
Menggunakan Adobe Flash CS3**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Lalu Nurhayadi**

**08.11.2185**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 21 Oktober 2013

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

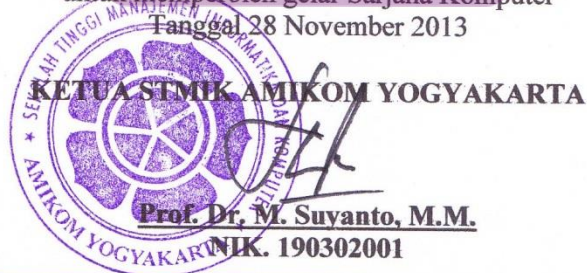
**Tanda Tangan**

**Bambang Sudaryatno, Drs, MM.**  
**NIK. 190302029**

**Joko Dwi Santoso, M.Kom.**  
**NIK. 190302181**

**Pandan P. Purwacandra, M.Kom.**  
**NIK. 190302190**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 28 November 2013



PENGESAHAN

## PERSETUJUAN

### SKRIPSI

**Pembuatan Game Tuyul Kolor Ijo  
Menggunakan Adobe Flash CS3**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Lalu Nurhayadi**

**08.11.2185**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 10 Juli 2013

**Dosen Pembimbing,**

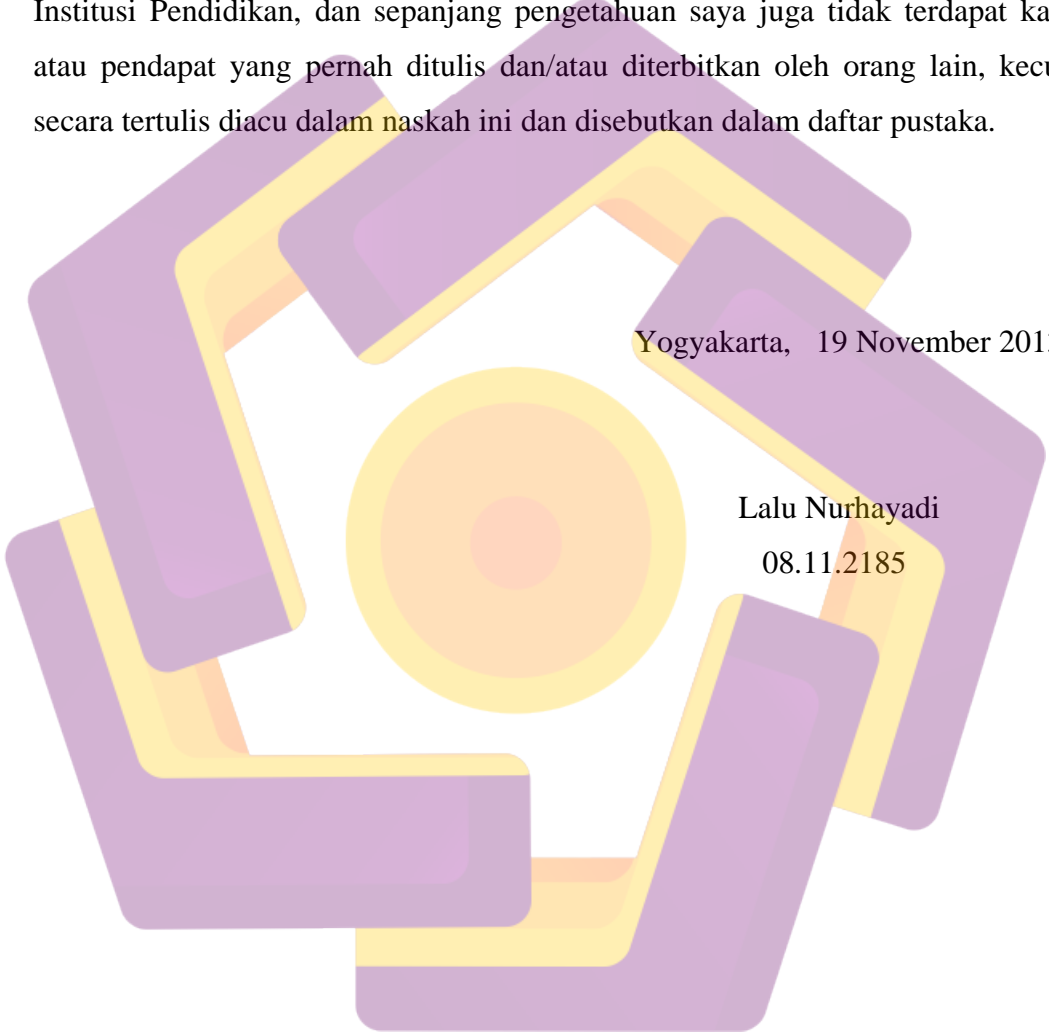
  
**Hanif Al Fatta, M.Kom.**

**NIK. 190302096**

PERSETUJUAN

## **PERNYATAAN**

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



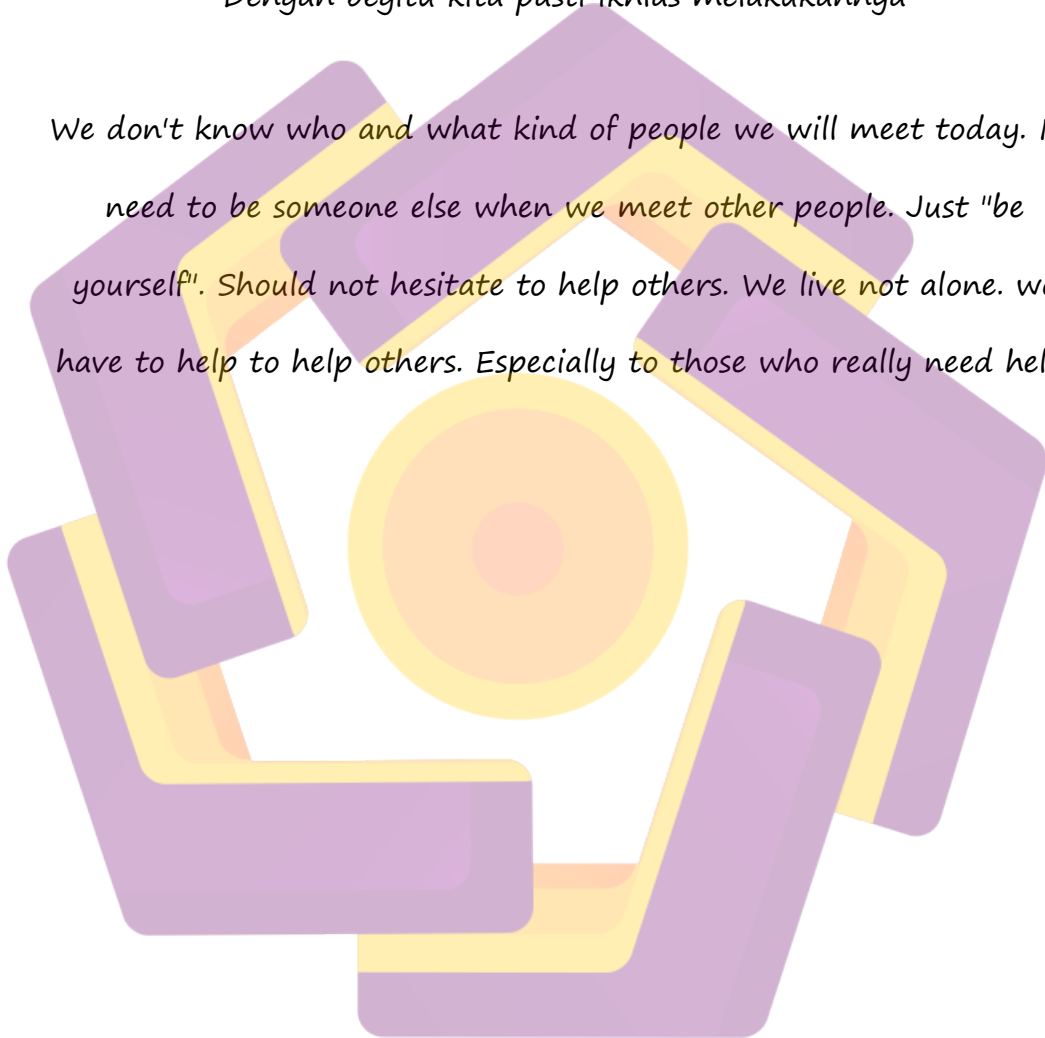
Yogyakarta, 19 November 2013

Lalu Nurhayadi  
08.11.2185

## **Motto**

*Jangan pernah terlalu mengharapkan sesuatu kepada orang lain.  
Lebih baik melakukan yang bisa kita lakukan. Tanpa berharap apapun.  
Dengan begitu kita pasti ikhlas melakukannya*

*We don't know who and what kind of people we will meet today. No  
need to be someone else when we meet other people. Just "be  
yourself". Should not hesitate to help others. We live not alone. we  
have to help to help others. Especially to those who really need help.*



## PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur alhamdulillah kupersembahkan karya kecilku ini untuk orang-orang yang kusayangi:

- Terimakasih kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat yang begitu luar biasa kepada saya, sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini.
- Kedua orang tua saya, Bapak Ibu, serta semua adekku yang selalu mendukung dan mendoakan yang terbaik agar saya segera menyelesaikan skripsi ini
- Kepada sahabatku, Lusy, Aya, Budi, Agung terima kasih atas dukungan, bantuan serta doa yang selalu kalian berikan kepada saya.
- Buat teman-teman ASBC, Febri, Anastasya, Mahmudah, April, Eko, Eby, Apri, Habib, Yudho, Fauzan, Roni, Fajar, Mansur, Fikri, Damas terima kasih atas dukungan dan doa kalian.
- Buat rekan-rekan SITI-E, terimakasih buat saran, masukan serta bantuannya selama ini.
- Bapak Hanif Al Fatta M.Kom selaku Dosen Pembimbing Skripsi terimakasih buat bimbingannya sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi saya dengan baik.

## KATA PENGANTAR

Segala puja dan puji syukur kepada Tuhan yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat selesai menyusun skripsi dengan judul **“PEMBUATAN GAME TUYUL KOLOR IJO MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3”**

Banyak pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan laporan ini. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M, selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku ketua jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku dosen Pembimbing Skripsi atas bimbingan, saran dan masukan dalam penulisan Laporan ini.
4. Kedua orang tua yang selalu memberikan doa dan dukungan baik berupa materiil maupun inmateriil.
5. Semua pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Dalam penulisan ini, penulis menyadari masih terdapat beberapa kelemahan, baik dari segi penulisan maupun kronologis penyampaiannya dan lain sebagainya. Oleh karena itu penulis dengan senang hati serta memohon kepada semua pihak dapat menyampaikan kritik-kritik yang positif demi menyempurnakan dan

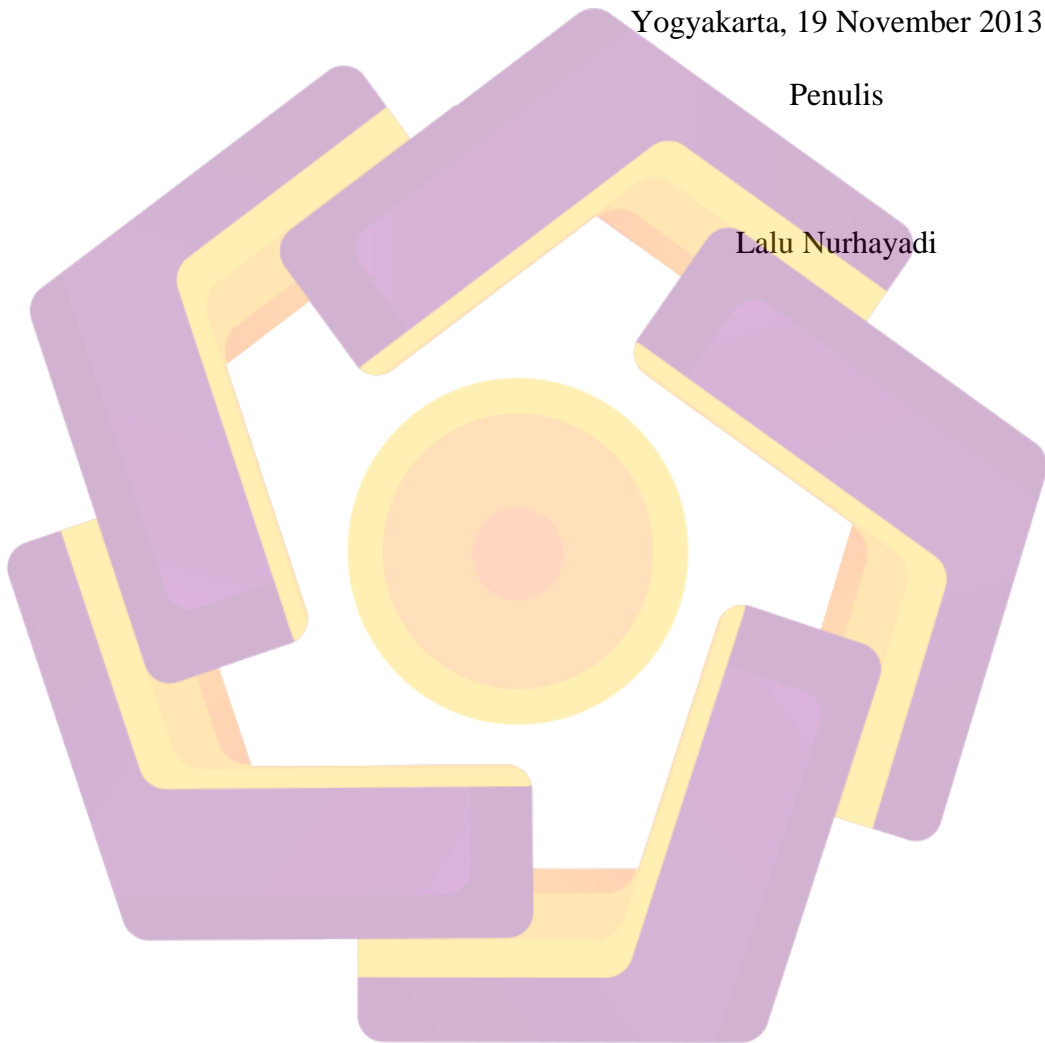


perbaikan penulisan ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan menambah pustaka pengetahuan pada khususnya.

Yogyakarta, 19 November 2013

Penulis

Lalu Nurhayadi



## DAFTAR ISI

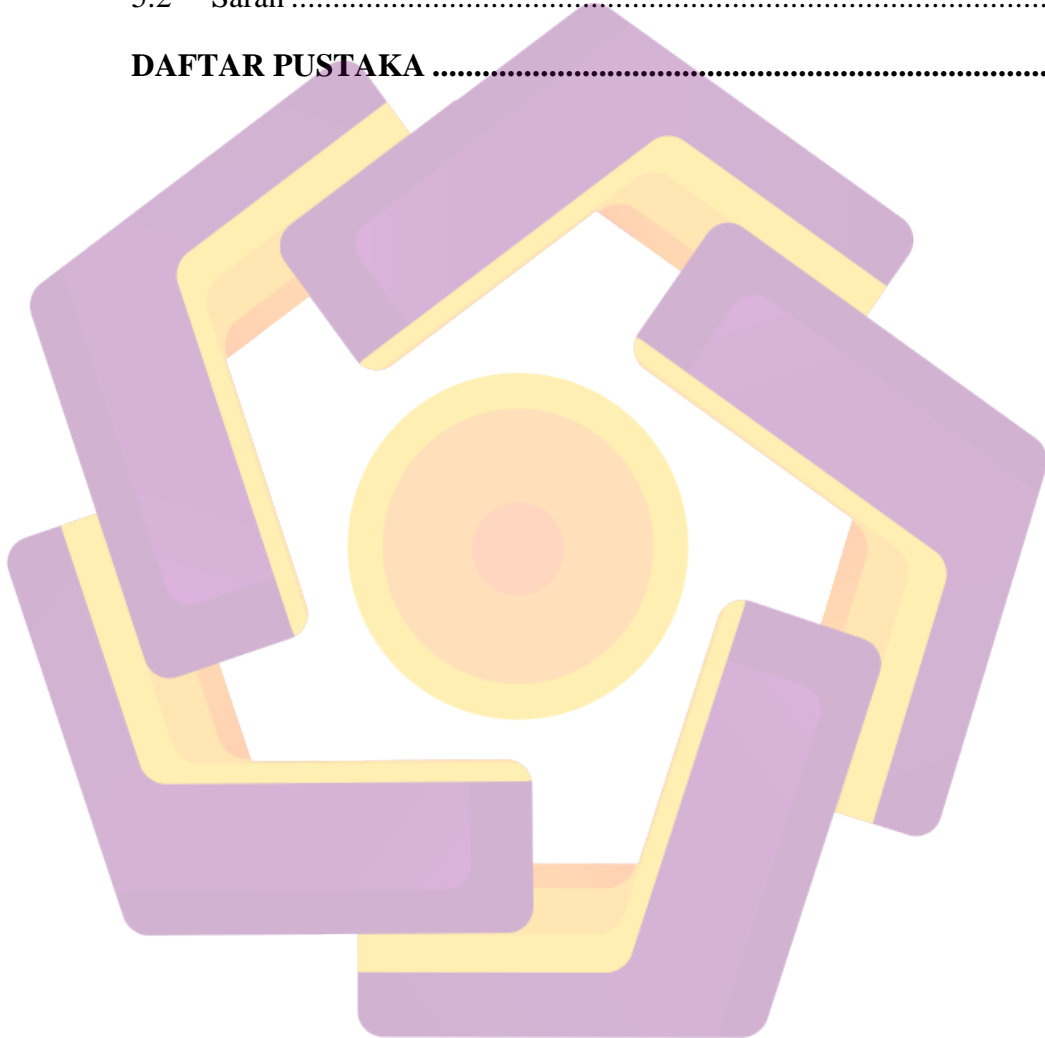
JUDUL .....	i
PENGESAHAN .....	ii
PERSETUJUAN .....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
INTISARI .....	xvii
<i>ABSTRACT</i> .....	xviii
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.7 Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>6</b>
2.1 Game.....	6
2.1.1 Definisi Game .....	6
2.1.2 Sejarah Dan Perkembangan Game .....	6

2.1.2.1	Game Generasi Pertama .....	7
2.1.2.2	Game Generasi Kedua .....	7
2.1.2.3	Game Generasi Ketiga .....	8
2.1.2.4	Game Generasi Keempat .....	8
2.1.2.5	Game Generasi Kelima .....	9
2.1.2.6	Game Generasi Keenam .....	10
2.1.2.7	Game Generasi Ketujuh .....	10
2.1.2.8	Game Generasi Handheld .....	11
2.1.3	Genre Game .....	12
2.1.3.1	Aksi-shooting .....	12
2.1.3.2	Fighting ( pertarungan ) .....	13
2.1.3.3	Aksi – Petualangan .....	13
2.1.3.4	Petualangan .....	13
2.1.3.5	Simulasi, Konstruksi dan manajemen .....	14
2.1.3.6	Role Playing .....	14
2.1.3.7	Strategi .....	15
2.1.3.8	Puzzle .....	15
2.1.3.9	Simulasi Kendaraan .....	16
2.1.3.10	Olahraga .....	17
2.1.3.11	Multiplayer Online .....	17
2.1.3.12	Casual Games .....	17
2.1.3.13	Edugames .....	17
2.1.3.14	Advergases .....	18
2.1.4	Elemen Game .....	18
2.1.5	Tahap Pembuatan Game .....	20

2.2	Flash.....	22
2.2.1	Sekilas Flash.....	22
2.2.2	Kebutuhan Sistem.....	22
2.2.3	Tampilan Antarmuka.....	23
2.2.4	Action Script pada Flash.....	26
2.3	Adobe Photoshop CS3.....	27
2.4	Fruity Loops 9.0.3.....	28
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....</b>		<b>28</b>
3.1	Analisis Sistem.....	28
3.1.1	Analisis SWOT.....	29
3.1.2	Analisis Kebutuhan Sistem.....	30
3.1.2.1	Kebutuhan Fungsional ( <i>Functional Requirements</i> ).....	30
3.1.2.2	Kebutuhan Non-Fungsional ( <i>Non-Functional Requirements</i> ) 30	30
3.1.2.3	Kebutuhan Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ).....	30
3.1.2.4	Kebutuhan Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ).....	31
3.1.3	Analisis Kelayakan.....	32
3.1.3.1	Analisis Kelayakan Teknologi.....	32
3.1.3.2	Analisis Kelayakan Hukum.....	33
3.1.3.3	Analisis Kelayakan Operasional.....	33
3.2	Perancangan Game.....	33
3.2.1	Latar Belakang Cerita.....	33
3.2.2	Rincian Game.....	33
3.3	Aturan Permainan Tuyul Kolor Ijo.....	34
3.4	Media input.....	34

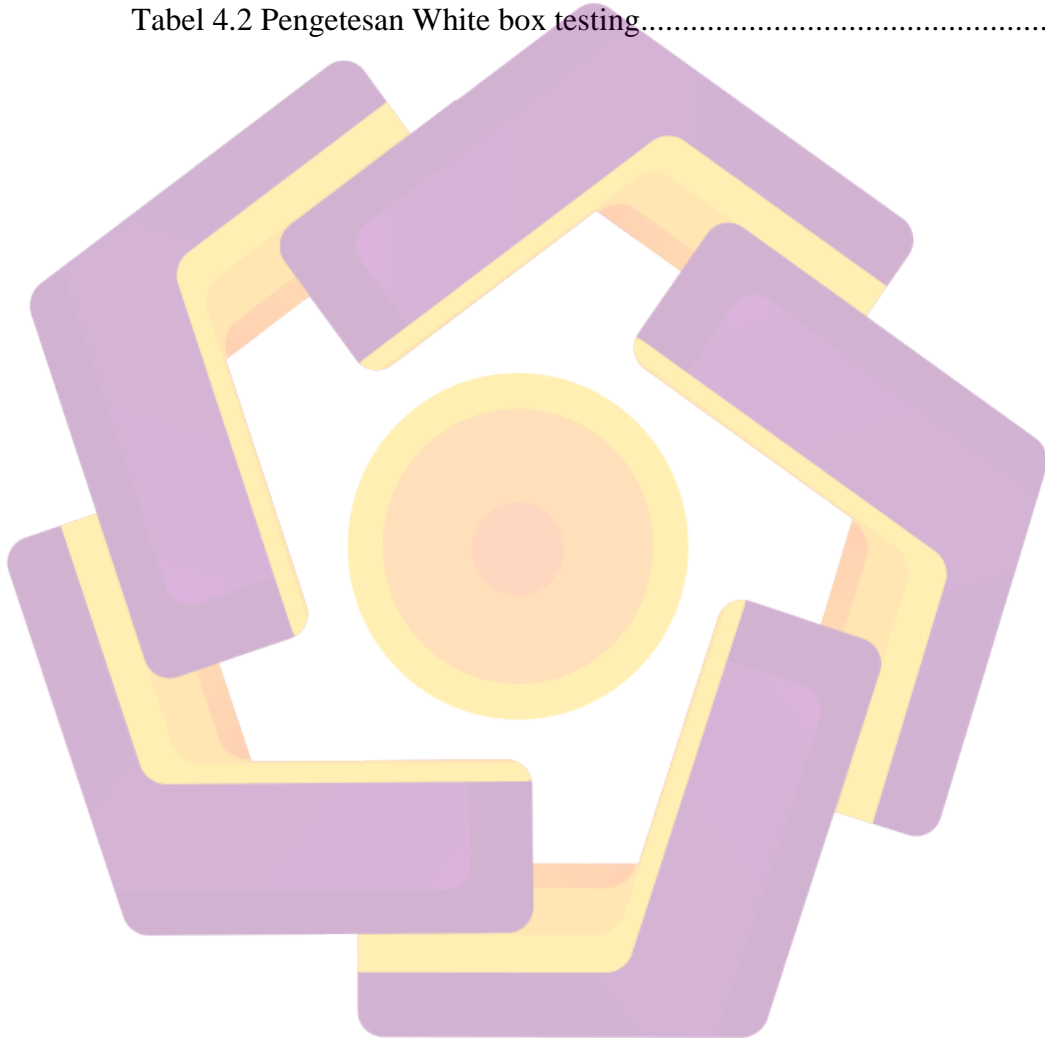
3.5	Flowchart Sistem Permainan.....	35
3.6	Perancangan Antar Muka.....	38
3.6.1	Antarmuka Menu Utama.....	38
3.6.2	Antarmuka Menu High Score .....	39
3.6.3	Antarmuka Menu Help .....	40
3.6.4	Rancangan Antarmuka Pilih Arena .....	41
3.6.5	Rancangan Antarmuka Game .....	42
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>42</b>
4.1	Implementasi Sistem.....	43
4.1.1	Persiapan Aset –asset.....	43
4.1.2	Pembuatan Button .....	45
4.1.3	Pembuatan Animasi.....	47
4.1.4	<i>Import</i> Suara.....	49
4.2	Pembahasan.....	50
4.2.1	Tombol Main.....	51
4.2.2	Pilih Arena .....	51
4.2.3	Permainan Arena 1 .....	52
4.2.4	Tombol Help .....	64
4.2.5	Tombol Pengaturan.....	65
4.2.6	Pengecekan Skor .....	66
4.2.7	Tampilan Ketika Permainan Selesai.....	66
4.2.8	Tampilan Simpan Skor .....	67
4.2.9	Tampilan High Score.....	68
4.3	Membuat File .exe .....	69
4.4	Uji Coba .....	70

4.4.1	Black box testing .....	70
4.5	Pemeliharaan .....	72
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>74</b>
5.1	Kesimpulan .....	74
5.2	Saran .....	74
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>75</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ) .....	31
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ) .....	31
Tabel 3.3 Kebutuhan Sumber Daya Manusia ( <i>Brainware</i> ) .....	32
Tabel 4.2 Pengetesan White box testing .....	71



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Start Page Adobe Flash CS3 .....	23
Gambar 2.2 Tampilan <i>Fitur Flash CS3</i> .....	24
Gambar 3.1 Flowchart Sistem Permainan .....	36
Gambar 3.2 Flowchart Permainan Tuyul Kolor Ijo .....	37
Gambar 3.3 Rancangan Antarmuka Menu Awal .....	38
Gambar 3.4 Rancangan Antarmuka Menu High Score .....	39
Gambar 3.5 Rancangan Antarmuka Instructions .....	40
Gambar 3.6 Rancangan Antarmuka Information .....	41
Gambar 3.7 Rancangan Antarmuka Game .....	42
Gambar 4.1 tuyul yang digunakan .....	44
Gambar 4.2 pocong .....	44
Gambar 4.3 kuntilanak .....	44
Gambar 4.4 palu .....	44
Gambar 4.5 Background .....	45
Gambar 4.7 Pembuatan gradiens tool .....	45
Gambar 4.8 Library Pada Flash .....	47
Gambar 4.9 Membuat create motion tween .....	48
Gambar 4.10 Sound properties .....	49
Gambar 4.11 Halaman Menu Awal .....	51
Gambar 4.13 Halaman Permainan Arena 1 .....	53
Gambar 4.14 Halaman Help .....	65
Gambar 4.15 Tombol-tombol Pengaturan .....	65
Gambar 4.16 Halaman ketika Selesai .....	66
Gambar 4.17 Halaman Simpan Skor .....	67



Gambar 4.18 Halaman High Score ..... 68  
Gambar 4.19 Tampilan Publish Setting ..... 70



## INTISARI

Dengan perkembangan technology masa sekarang ini game merupakan salah satu sarana hiburan yang populer dan sangat di gemari dari kalangan anak-anak sampai kalangan dewasa, perkembangan game sangat pesat sesuai dengan karakter maupun kebutuhan penggemarnya.

Pembuatan game “Tuyul Kolor Ijo” ini penulis mengangkat dari sebuah cerita mitos yang beredar di masyarakat sejak zaman nenek moyang kita dan cerita ini merupakan salah satu khas berasal asli dari Indonesia, dengan adanya game ini secara tidak langsung memperkenalkan budaya maupun mempertahankan nilai-nilai kisah cerita peninggalan pendahulu kita yang asli berasal dari Nusantara.

Dalam pembuatan game “Tuyul Kolor Ijo” ini penulis menggunakan *software Adobe Flash CS3* karena *software* tersebut merupakan *software* multifungsi. Terlepas dari fungsi awalnya, yaitu mempermudah pembuatan animasi web, ternyata *flash* berkembang pesat hingga dapat kita manfaatkan sebagai *software* multimedial yang luar biasa. Bahkan *Flash* dengan *action script*-nya dapat dimanfaatkan menjadi program pembuat game yang mudah dan efektif. Pada pembuatan game ini banyak berbagai elemen yang digunakan misalkan berupa karakter, background, animasi dan elemen lainnya dengan memanfaatkan *tool* yang tersedia pada *Adobe Flash CS3* dan juga menyiapkan audio sesuai *action game* menggunakan *software Fruity Loops 9.0.3* lalu meng-*import* ke *library*, berbagai elemen yang sudah disiapkan kemudian di susun sesuai *scenario* dan disisipkan *actionsript* agar game tersebut bisa berjalan sesuai *scenario* dan lebih menarik untuk dimainkan.

**Kata kunci :**Flash, Actionsript, Game Flash

## ABSTRACT

*With the growth of technology today 's game is one of the popular means of entertainment and enjoy doing so among children up to the adult , very rapid development of the game in accordance with the character and needs of fans .*

*Making the game " Tuyul Green Drawstring " the authors raised from a mythical story circulating in the community since the days of our fathers, and this story is a typical one of the original comes from Indonesia , with this game is not directly introduce and maintain cultural values story story of the original relics of our ancestors came from the archipelago .*

*In making the game " Tuyul Green Drawstring " The authors use the software Adobe Flash CS3 software mindless is a multifunctional software . Regardless of the initial function , which is easy to create a web animation , flash turns rapidly growing up can be utilized as an incredible multimedia software . Even Flash with action script it can be utilized as a game maker program that is easy and effective . In making this game a lot of different elements that are used for example in the form of characters , background , animations and other elements by utilizing the tools available in Adobe Flash CS3 and also prepare the appropriate action game audio using Fruity Loops 9.0.3 software and then import to the library , various elements which have been prepared in accordance scenario then collated and inserted ActionScript for the game can go according to the scenario and more interesting to play .*

**Keywords :** *Flash , ActionScript , Flash Games*