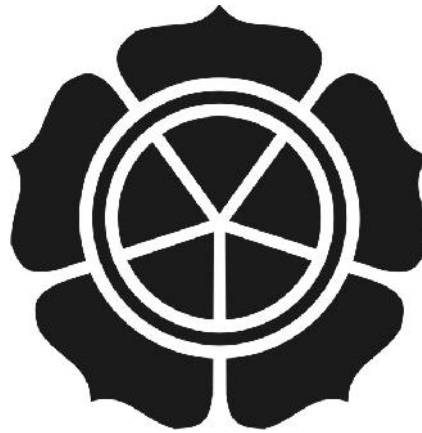


PEMBUATAN GAME THE BABY HERO BERBASIS FLASH

SKRIPSI



disusun oleh

Alek Bagus Panuntun

09.11.3247

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

PEMBUATAN GAME THE BABY HERO BERBASIS FLASH

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagai
persyaratan mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusunoleh

Alek Bagus Panuntun

09.11.3247

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

. PEMBUATAN GAME THE BABY HERO BERBASIS FLASH

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Alek Bagus Panuntun

09.11.3247

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 15 Juni 2013

Dosen Pembimbing,



Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom

NIK.190302125

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN GAME THE BABY HERO BERBASIS FLASH

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Alek Bagus Prauntun

09.11.3247

telah diperlihatkan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 November 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Pandian P Parwacandra, M.Kom
NIK. 190302190

Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom
NIK. 190302125

Anggit Dwi Hartanto, M.Kom
NIK. 190302163

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 7 Desember 2014



HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 12 Desember 2013

Alek Bagus Panuntun

09.11.3247

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

- Allah SWT yang telah memberikan anugerah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
- Orang tua dan keluarga tercinta yang telah memberikan doa, kasih sayang dan dukungannya yang begitu tulus.
- Bapak Emha Taufiq Luthfi, sebagai pembimbing skripsi yang telah memberikan banyak saran dan masukan hingga terselesaikannya skripsi ini.
- STMIK AMIKOM, terima kasih sudah memberikan banyak ilmu.
- Teman-teman dan orang terdekat terima kasih atas doa dan dukungannya.

HALAMAN MOTTO

1. Jadi diri sendiri, cari jati diri, dan hidup yang mandiri optimis, karena hidup terus mengalir dan kehidupan terus berputar sesekali lihat kebelakang untuk melanjutkan perjalanan yang tiada berujung.
2. Cara untuk menjadi di depan adalah memulai sekarang. Jika memulai sekarang, tahun depan Anda akan tahu banyak hal yang sekarang tidak diketahui, dan Anda tak akan mengetahui masa depan jika Anda menunggu-nunggu.
3. Jangan pernah putus asa jika kegagalan itu datang. Tetap berusaha dan terus mencoba.
4. Berangkat dengan penuh keyakinan. Berjalan dengan penuh keikhlasan. Istiqomah dalam menghadap icobaan.
5. Bersikaplah kukuh seperti batu karang yang tidak putus-putus-nya dipukul ombak. Ia tidak saja tetap berdiri kukuh, bahkan ia menenteramkan amarah ombak dan gelombang itu.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi Berjudul “Pembuatan Game The Baby Hero Berbasis Flash”

Skripsi ini merupakan salah satu bentuk persyaratan kelulusan jenjang Program Sarjana Strata Satu (S1) jurusan Teknik Informatika pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Ucapan terima kasih saya ucapkan kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom selaku dosen pembimbing.
3. Keluarga dan teman-teman yang telah mendukung hingga terselesaikannya skripsi ini.

Akhir kata, semoga pembuatan skripsi dan aplikasi game The Baby Hero ini dapat bermanfaat bagi pembaca dalam menambah wawasan dan pengetahuan, khususnya dalam bidang pembuatan game.

Yogyakarta, 10 Desember 2013

Penulis

DAFTAR ISI

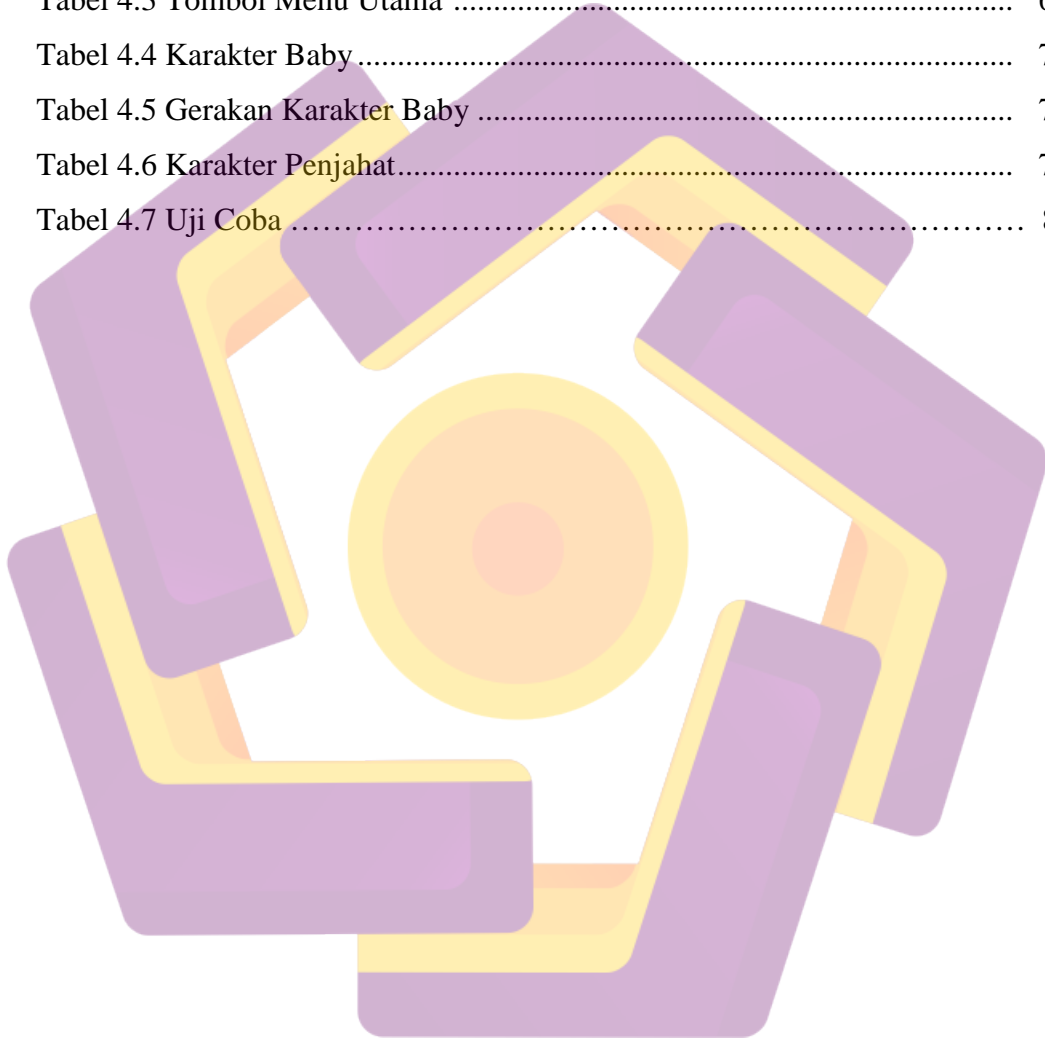
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Konsep Dasar Game	7
2.1.1 Definisi Game.....	7
2.1.2 Sejarah Perkembangan Game	8
2.1.3 Jenis-Jenis Game	10
2.2 Pembuatan Game	14
2.3 Bahasa Pemrograman Yang Digunakan	16
2.3.1 ActionScript	16
2.4 Perangkat Lunak Yang Digunakan	18

2.4.1 Adobe Flash CS3	19
2.4.2 Adobe Photoshop CS3	21
2.4.3 Adobe Illustrator CS3	23
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	26
3.1 Analisis Game	26
3.1.1 Analisis SWOT	27
3.1.1.1 Strength (kekuatan)	27
3.1.1.2 Weakness (Kelemahan)	28
3.1.1.3 Opportunity (Peluang)	28
3.1.1.4 Threat (Ancaman)	29
3.1.2 Analisis Kebutuhan Game	29
3.1.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	29
3.1.2.2 Kebutuhan Non Fungsional	30
3.1.3 Analisis Kelayakan	32
3.1.3.1 Kelayakan Teknologi	32
3.1.3.2 Kelayakan Hukum	33
3.1.3.3 Kelayakan Operasional	33
3.2 Perancangan Game	33
3.2.1 Latar Belakang Cerita	34
3.2.2 Menentukan Genre Game	34
3.2.3 Menentukan Tool	34
3.2.4 Menentukan Gameplay	35
3.2.5 Menentukan Grafis	39
3.2.6 Menentukan Suara / Audio	46
3.2.7 Menentukan Timeline	47
BAB VI IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	49
4.1 Implementasi Game	49
4.1.1 Persiapan Aset-Aset	49
4.1.2 Pembuatan Grafik	51
4.1.2.1 Pembuatan Background	52
4.1.2.2 Pembuatan Properti Game	58

4.1.2.3 Pembuatan Layout Level 1	61
4.1.2.4 Pembuatan Tombol	62
4.1.3 Pembuatan Animasi	65
4.1.4 Pembuatan Karakter	67
4.1.4 Import Suara	69
4.2 Pembahasan	70
4.3 Membuat File Executable (.exe)	78
4.4 Uji Coba	79
4.4.1 Black Box Testing	80
4.5 Pemeliharaan Game	81
4.5.1 Hardware (Perangkat Keras)	82
4.5.2 Software (Perangkat Lunak)	82
4.6 Interface Game TheBaby Hero	82
BAB V PENUTUP	88
5.1 Kesimpulan	88
5.2 Saran	88
DAFTAR PUSTAKA	89

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Timeline Game The Baby Hero	38
Tabel 4.1 Layout Game The Baby Hero	53
Tabel 4.2 Karakter Game The Baby Hero	54
Tabel 4.3 Tombol Menu Utama	68
Tabel 4.4 Karakter Baby	70
Tabel 4.5 Gerakan Karakter Baby	71
Tabel 4.6 Karakter Penjahat	71
Tabel 4.7 Uji Coba	83



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Panel Actions	17
Gambar 2.2 Tampilan Area Kerja Adobe Flash CS3	20
Gambar 2.3 Tampilan Area Kerja Adobe Photoshop CS3	22
Gambar 2.4 Tampilan Area Kerja Adobe Illustrator CS3	24
Gambar 3.1 Flowchat Game The Baby Hero.....	38
Gambar 3.2 Sketsa Karakter Baby	39
Gambar 3.3 Sketsa Karakter Penjahat	40
Gambar 3.4 Tampilan Intro Game	40
Gambar 3.5 Tampilan Menu Utama	41
Gambar 3.6 Tampilan Menu How Play	42
Gambar 3.7 Tampilan Menu Exit	43
Gambar 3.8 Tampilan Menu Level Completed	44
Gambar 3.9 Tampilan Game Over	44
Gambar 3.10 Tampilan level Utama	45
Gambar 3.11 Tampilan Misi Selesai	46
Gambar 4.1 Tombol Game	51
Gambar 4.2 Edit Propertis Adobe Flash CS3	53
Gambar 4.3 Library Adobe Flash CS3	54
Gambar 4.4 Background Game Pada Stage Adobe Flash CS3	54
Gambar 4.5 Animasi Dan Layout Intro	55
Gambar 4.6 Menu Utama	56
Gambar 4.7 Insert Layer Pada Adobe Flash CS3	57
Gambar 4.8 Pembuatan Background Utama	57
Gambar 4.9 Background Utama	58
Gambar 4.10 Color Properties	59
Gambar 4.11 Pembuatan Tanah	59
Gambar 4.12 Sketsa Susu	60
Gambar 4.13 Point Susu	60
Gambar 4.14 Properti Game The Baby Hero.....	61

Gambar 4.15 Layout Level 1	62
Gambar 4.16 Tombol Play	63
Gambar 4.17 Tombol Menu Utama	64
Gambar 4.18 Animasi Jalan	66
Gambar 4.19 Sound Properties	69
Gambar 4.20 Level 1	71
Gambar 4.21 Tampilan How To Play	76
Gambar 4.22 Tampilan Exit	78
Gambar 4.23 Publish Setting	79
Gambar 4.24 Tampilan Awal Atau Loading	83
Gambar 4.25 Tampilan Menu Utama	83
Gambar 4.26 Tampilan Menu How To Play.....	84
Gambar 4.27 Tampilan Menu Exit	84
Gambar 4.28 Tampilan Main Level 1	85
Gambar 4.29 Tampilan Main Level 2	85
Gambar 4.30 Tampilan Main Level 3	86
Gambar 4.40 Tampilan level Completed	86
Gambar 4.41 Tampilan Game Over	87
Gambar 4.42 Tampilan Menang	87

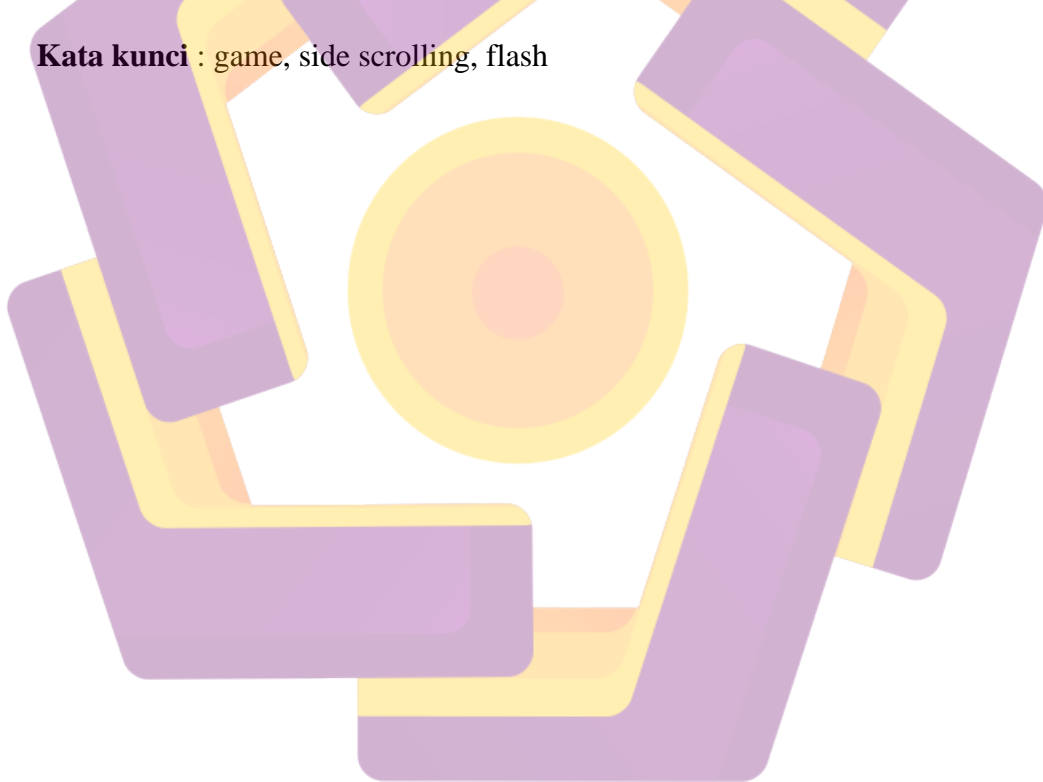
INTISARI

Game merupakan salah satu bentuk hiburan yang tidak asing lagi dan banyak diminati oleh semua kalangan masyarakat, mulai dari anak-anak sampai orang dewasa. Perkembangan game begitu pesat dengan jenis beragam. Salah satu jenis game yang populer yaitu petualangan. Game jenis ini merupakan game yang sebagian besar permainannya menggunakan ketelitian dan kecepatan respon dalam bertindak untuk menaklukan setiap rintangan-rintangan yang ada.

Game The Baby Hero ini merupakan game petualangan seorang anak bernama baby yang misinya mengambil semua susu agar dapat mengalahkan penjahat yang ada dikota. Dan di setiap levelnya akan dihadapkan berbagai rintangan yang berbeda dan tentunya akan lebih menantang.

Penulis melakukan metode penelitian dengan pengumpulan data dari buku dan internet. Pada akhirnya, pembuatan aplikasi game ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi anak bangsa dalam membuat game.

Kata kunci : game, side scrolling, flash



ABSTRACT

Game is one form of entertainment that is familiar and much in demand by all society ranging from children to adults. The development of game is so rapid with a variety of types. One of the most popular games is adventure. This type of game is a game that mostly using accuracy and speed of response in act to conquer any obstacles that exist.

The game "The Baby Hero" is an adventure a boy named baby whose mission takes all the milk in order to defeat the villains who exist in the city. And each level will be faced with different obstacles and certainly will be more challenging.

The writer conducted the research methods by collecting data from books and internet. In the end, making this game application is expected to increase the motivation of young generation in making the game.

Keywords: *game, side scrolling, flash*

