

**ANALISIS DAN PERANCANGAN “GAME BRINO SHINE THE  
ADVENTURE”**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Jenny Nova Lia Andriane Pattynama  
09.12.4296**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2013**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN “GAME BRINO SHINE THE  
ADVENTURE”**

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada Jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

**enny Nova Lia Andriane Pattynama  
09.12.4296**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKADAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2013**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN “GAME BRINO SHINE THE  
ADVENTURE”**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Jenny Nova Lia Andriane Pattynama**

**09.12.4296**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 05 Desember 2013

**Dosen Pembimbing**



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

## PENGESAHAN

### SKRIPSI

#### ANALISIS DAN PERANCANGAN “GAME BRINO SHINE THE ADVENTURE”

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Jenny Nova Lia Andriane Pattynama**

09.12.4296

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal 26 November 2013

#### Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Emha Taufiq Luthfi, ST.M.Kom


NIK.190302125

Nama Penguji

Tanda Tangan



Tanda Tangan



Tonny Hidavat, M.Kom.

NIK.190302182

Nama Penguji

Tanda Tangan



Bayu Setiaji, M.Kom.

NIK.190302216

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 05 Desember 2013

Ketua STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.

NIK.190302001

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi ini yang berjudul “Analisis Dan Perancangan Game Brino Shine The Adventure” merupakan karya saya sendiri (ASLI) dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu intitusi pendidikan, dan sepanjang sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah di tulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 05 Desember 2013

Jenny Nova Lia A P

09.12.4296

## **MOTTO**

How to be ahead is to start now. If you start now, next year you will know many things that are unknown, and you will not know the future if you are waiting for.



## HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur senantiasa terucap atas kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan nikmat yang luar biasa kepada hamba-Nya, Shalawat serta salam selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW. Dan juga saya ingin berterima kasih kepada setiap orang yang telah datang dalam hidup saya, yang mengilhami, menyentuh dan menerangi saya dengan kehadirannya. Skripsi ini dipersembahkan kepada pihak-pihak yang telah memberikan dukungan sehingga proses pengerjaan skripsi berjalan dengan lancar.

- ❖ Allah SWT yang selalu menyertai di setiap langkah, yang memberi kehidupan, kesehatan, dan kekuatan sehingga saya bisa menempuh gelar S.Kom. Terima kasih banyak ya Allah, Engkau adalah tempat berlindung dan tempat penenang hatiku.
- ❖ Semua Dosen yang pernah memberikan ilmunya, terima kasih semoga bermanfaat bagi kita semua.
- ❖ Pak Emha Taufiq Luthfi, ST.M.Kom selaku dosen pembimbing. Terima kasih atas bimbingannya (maaf ya pak sering banget gak pernah bimbingan ^\_^)
- ❖ Kedua orang tua tercinta terima kasih banyak yang telah memberikan dukungan baik moral maupun materil, perhatian serta kesabarannya membimbing dan mengajarkan segala hal serta tak henti-hentinya memberikan doa di setiap saat dan setia waktu. Aku sayang Mama dan Papa selalu (maaf selalu ngerepotin).
- ❖ Keluarga besar ku dirumah makasih buat doa dan sport tanpa kalian aku tak bisa seperti ini.

- ❖ Teman-teman 09 S1 SI-11 yang telah memberikan banyak kenangan dikampus, terima kasih atas dukungannya, saran, kritik, dan juga persahabatan.
- ❖ Spesial buat Sinta Nur Asih terima kasih banyak buat sport dan dukungannya. Makasih udah jadi sahabat terbaik ku jangan lupain aku ya ;).
- ❖ Spesial buat Citra Rahmalia Dewi makasih buat bantuannya selama ini maaf ngerepoti ;)
- ❖ Buat Siti Muslichah, Puput, Enda, Sukma, Nuzla, Yuda makasih juga buat support dan dukungannya.
- ❖ Keluarga ku di Pondok Tiara maaf aku gak bisa nyebutin satu persatu makasih sebelumnya berkat doa kalian dan support kalian aku bisa seperti ini, maaf udah sering buat kalian kesel atau marah.



## KATA PENGANTAR

### Assalamualaikum Wr.Wb

Puji syukur atas kehadiran Allah Subhannahu Wataallah yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya, sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan. Pembuatan skripsi yang berjudul “ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME BRINO SHINE THE ADVENTURE” ini guna memenuhi syarat akademis untuk memperoleh gelar sarjana di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Penulis sangat menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini sangat jauh dari sempurna dan pengetahuan yang penulis miliki, oleh karena itu dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryanto, MM selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Emha Taufiq Luthfi. ST, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam bentuk skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.
5. Semua keluarga besar penulis terutama orang tua (mama papaku), yang tidak bosan-bosannya memberikan dukungan, semangat, dan doa kepada penulis.
6. Sahabat-sahabat ku telah membantu dan mendukung saat saya menyusun skripsi ini.

7. Keluarga kost ku Pondok Tiara maaf yang bisa disebutin satu persatu makasih banyak kalian semua atas support dan doanya.
8. Semua Pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu baik dukungan moril maupun materil,pikiran,dan tenaga dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan sehingga kritik dan saran dari pembaca yang bersifat membangun sangat diharapkan.

Yogyakarta,05 Desember 2013

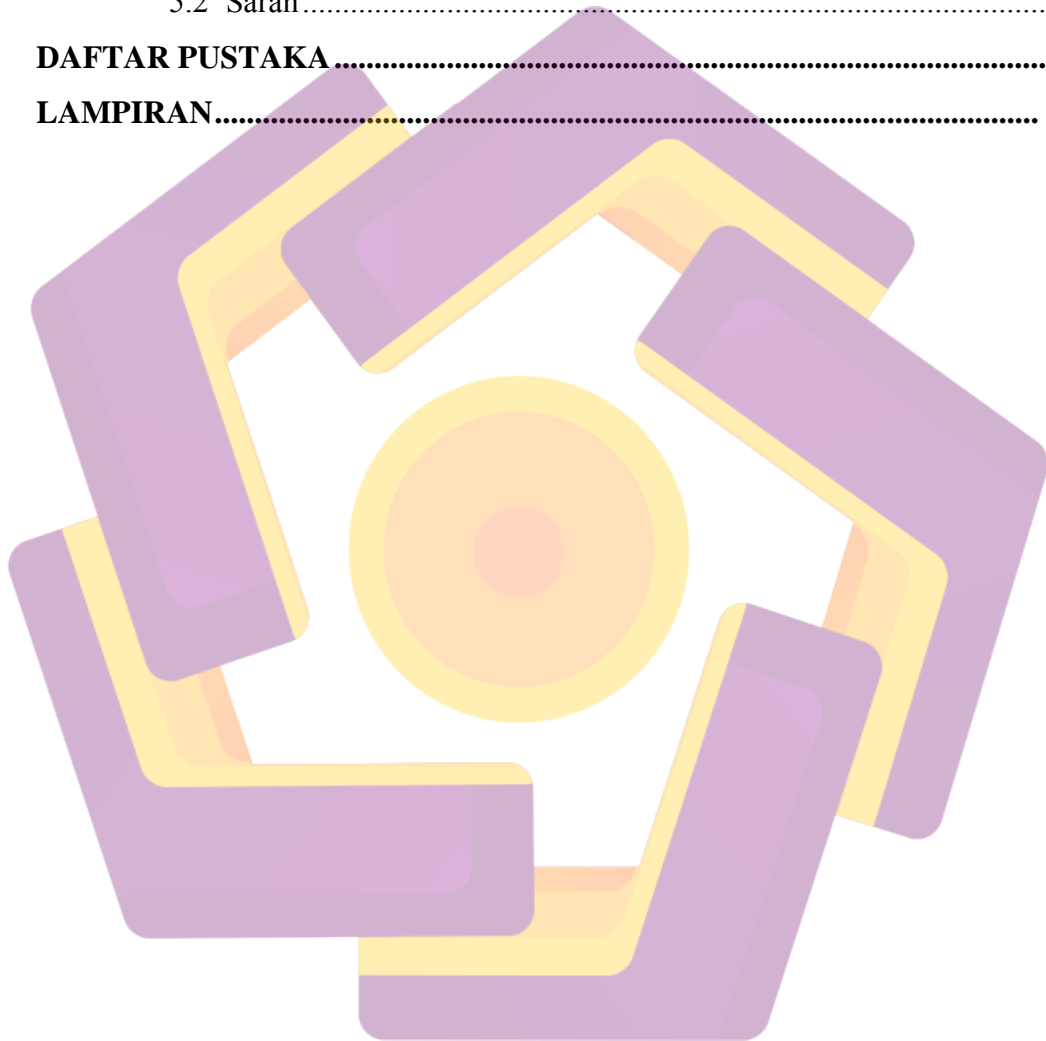
Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>INTISARI</b> .....	<b>xvi</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xvii</b>
<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.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>6</b>
2.1 Sejarah dan Perkembangan Game .....	6
2.2 Definisi Game.....	8
2.3 Tipe-tipe Game.....	9
2.4 Aturan Permainan Game .....	13
2.5 Perangkat Lunak yang Digunakan.....	13
2.5.1 Adobe Flash CS3 .....	13
2.5.2 Action Script 2.0 .....	14
2.5.3 Adobe Photoshop CS3 .....	15

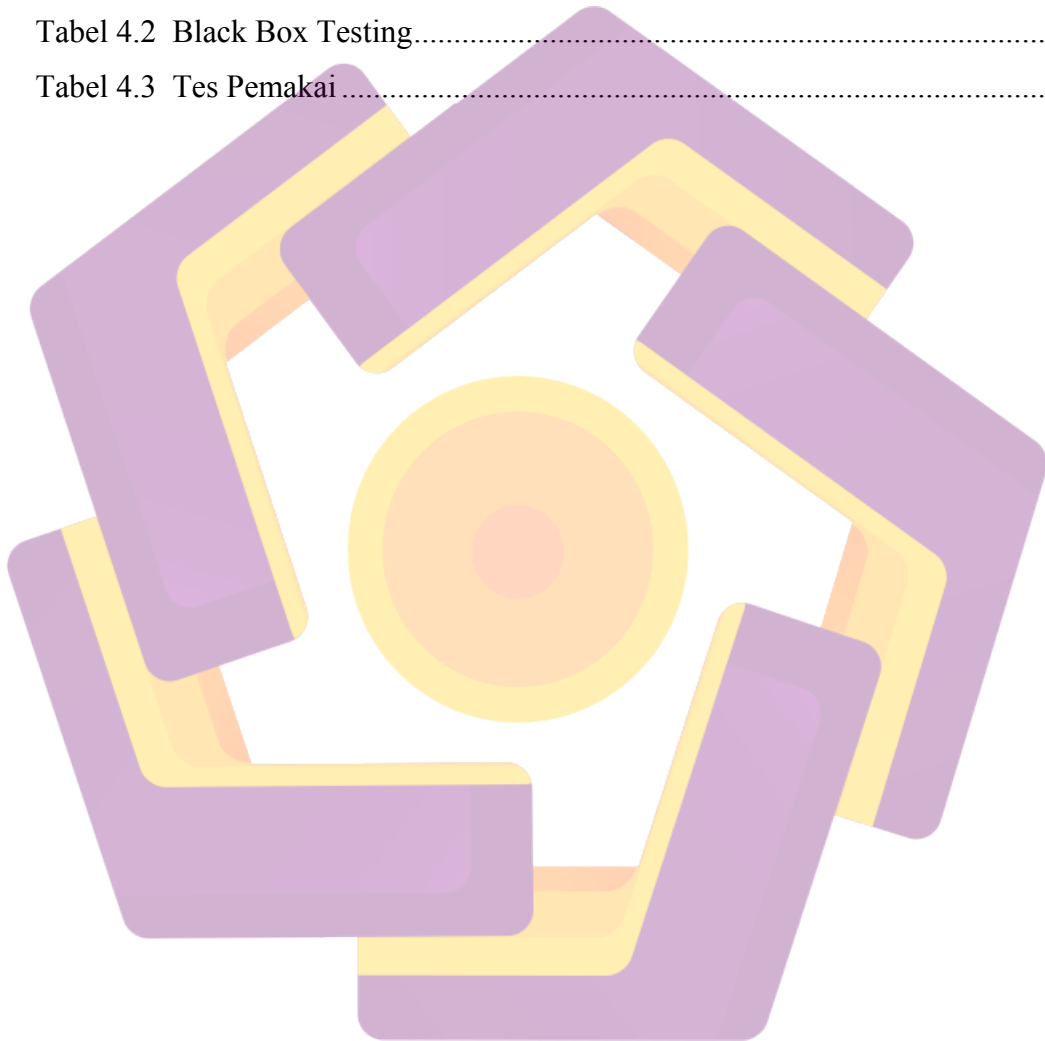
2.5.4 Corel Draw X4 .....	16
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>17</b>
3.1 Analisis Game .....	17
3.1.1 Analisis SWOT .....	18
3.1.2 Analisis Kebutuhan Sistem .....	19
3.1.3 Studi Kelayakan Sistem .....	23
3.2 Perancangan Game .....	24
3.2.1 Konsep Dasar .....	24
3.2.2 Menentukan Genre Game .....	25
3.2.3 Perancangan Proses .....	26
3.2.4 Merancang Game Play .....	26
3.2.5 Flowchart View .....	26
3.2.6 Flowchart Perlevel .....	29
3.2.7 Menentukan Grafis .....	32
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>47</b>
4.1 Implementasi Game .....	47
4.1.1 Persiapan Bahan .....	47
4.1.2 Pembuatan Karakter .....	48
4.1.3 Pembuatan Background .....	49
4.1.4 Pembuatan Tombol .....	49
4.1.6 Import Suara .....	53
4.2 Pembahasan .....	54
4.2.1 Pembahasan Intro .....	54
4.2.2 Pembahasan Menu Utama .....	55
4.2.3 Pembahasan Level 1 .....	58
4.2.5 Pembahasan Level 3 .....	60
4.2.7 Pembahasan Menang .....	62
4.2.8 Pembahasan Penganturan .....	63
4.2.9 Pembahasan Score .....	67
4.3 Membuat File Excutble(.exe) .....	71
4.4 Pengujian .....	72

4.4.1 White Box Testing .....	72
4.4.2 Black Box Testing .....	73
4.4.3 Melakukan Tes Pemakai .....	75
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>78</b>
5.1 Kesimpulan.....	78
5.2 Saran .....	79
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>81</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>812</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Spesifikasi Perangkat Lunak.....	21
Tabel 3.2 Sound/Musik Yang Digunakan.....	46
Tabel 4.1 White Box Testing.....	72
Tabel 4.2 Black Box Testing.....	73
Tabel 4.3 Tes Pemakai.....	75



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Flowchart View Game Brino Shine The Adventure .....	27
Gambar 3.2	Flowchart Game Brino Shine The Adventure .....	28
Gambar 3.3	Flowchart Level 1 Game Brino Shine The Adventure .....	29
Gambar 3.4	Flowchart Level 2 Game Brino Shine The Adventure .....	30
Gambar 3.5	Flowchart Level 3 Game Brino Shine The Adventure .....	31
Gambar 3.6	Gambar Karakter Utama .....	35
Gambar 3.7	Rancangan Antar Muka Menu Intro .....	38
Gambar 3.8	Rancangan Antar Muka Menu Utama .....	39
Gambar 3.9	Rancangan Antar Muka Input Nama Pemain .....	40
Gambar 3.10	Rancangan Antar Muka Menu Penganturan .....	41
Gambar 3.11	Rancangan Antar Muka Menu Level 1 .....	42
Gambar 3.12	Rancangan Antar Muka Menu Level 2 .....	42
Gambar 3.13	Rancangan Antar Muka Menu Berhasil .....	43
Gambar 3.14	Rancangan Antar Muka Menu Gagal .....	43
Gambar 3.15	Rancangan Antar Muka Menu Level 3 .....	44
Gambar 3.16	Rancangan Antar Muka Menu Help .....	44
Gambar 3.17	Rancangan Antar Muka Menu Credit .....	45
Gambar 3.18	Rancangan Antar Muka Menu Menang .....	45
Gambar 4.1	Karakter Animasi Utama .....	48
Gambar 4.2	Karakter Animasi Musuh .....	48
Gambar 4.3	Pembuatan Background .....	49
Gambar 4.4	Tombol Play .....	50
Gambar 4.5	Tombol Setting .....	50
Gambar 4.6	Tombol Score .....	50
Gambar 4.7	Tombol Help .....	50
Gambar 4.8	Tombol Home .....	50
Gambar 4.9	Tombol Retry .....	50
Gambar 4.10	Tombol Restrart .....	51
Gambar 4.11	Tombol Resume .....	51
Gambar 4.12	Tampilan Create Motion Tween .....	53

Gambar 4.13 Tampilan Sound Properties .....	54
Gambar 4.14 Tampilan Intro .....	55
Gambar 4.15 Tampilan Menu Utama.....	55
Gambar 4.16 Tampilan Level 1 .....	59
Gambar 4.17 Tampilan Level 2 .....	59
Gambar 4.18 Tampilan Level 3 .....	60
Gambar 4.19 Tampilan Anda Kalah.....	61
Gambar 4.20 Tampilan Anda Menang.....	62
Gambar 4.21 Tampilan Pengaturan.....	63
Gambar 4.22 Tampilan Skor Tertinggi Mode Petualangan .....	67
Gambar 4.23 Tampilan Petunjuk Permainan .....	70
Gambar 4.24 Tampilan Publish Settings File .exe .....	71





## INTISARI

Game memiliki makna permainan yang mengasah otak, kreativitas, imajinasi, intelektual, yang dapat dimainkan oleh semua orang dari anak-anak, remaja, dewasa, dan bahkan orang tua. Membuat bermain game burung hantu bernama brino mencari harta karun dan mengumpulkan koin sebanyak-banyaknya Brino harus melewati musuh-musuhnya yaitu keong, katak, kura-kura dan monyet. Disediakan untuk anak-anak berusia 5-10 tahun yang ingin memainkan game ini yang bertujuan untuk bersenang-senang, hobi, atau berolahraga ringan. Kadang-kadang kurang banyak permainan yang bersifat mendidik untuk anak-anak.

Dalam game ini studi ini juga menggunakan game petualangan genre yang menawarkan petualangan dalam mengeksplorasi berbagai tingkat permainan yang tersedia. Ini menggunakan konsep side-scrolling, di mana karakter yang dapat dimainkan dapat berjalan, melompat dan menyerang musuh di sana. Software Brino Pembersih penciptaan gambar game dengan menggunakan Adobe Flash CS3, Action Script, Photoshop CS3, Corel Draw X4, sebagai tambahan.

Dengan permainan ini anak-anak lebih tertarik pada animasi yang mendukung kecerdasan mereka, game ini juga menghilangkan kejenuhan mereka dalam belajar, memfasilitasi kreativitas dan pola pikir anak-anak. Dan gambar burung hantu juga dapat mengembangkan pengetahuan dan kegiatan yang dilakukan oleh anak-anak yang dapat menyenangkan anak-anak. Bersinar Brino Petualangan game dengan menggunakan Adobe Soundbooth CS3 sebagai dukungan.

**Kata Kunci:** Brino Shine, Flash Games

## **ABSTRACT**

*The game has meaning games that sharpen the brain, creativity, imagination, intellectual, which can be played by everyone from children, adolescents, adults, and even parents. Making gaming owl named brino search for treasure and collect as many coins. Brino harusmelewat enemies are snails, frogs turtles and monkeys. Provided for children aged 5-10 years who want to play this game that aims for fun, hobby, or light exercise. Sometimes lacking a lot of games that are educational for children.*

*In this game the study also uses the adventure game genre that offers adventure in exploring the various levels of the game are available. This using the concept of side-scrolling, in which the playable character can run, jump and attack the enemy there. Software Brihno Cleaners game image creation using Adobe Flash CS3, Action Script, photoshopcs3, Corel Draw X4, as an extra.*

*With this game kids are more interested in animation to support their intelligence, this game also eliminate boredom them in learning, facilitating creativity and mindset of the children. And images of owls can also develop knowledge and activities undertaken by the children who can please the kids. Brino shining adventure game using CS3 Adobe Soundbooth as support.*

**Keywords:** *Brino Shine, Flash Games*

