

**PEMBUATAN GAME MENCARI HARTA KARUN “TRESURE ISLAND”
MENGUNAKAN FLASH**



disusun oleh

Fajar Yuliyanto Nugroho

10.21.0513

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

**PEMBUATAN GAME MENCARI HARTA KARUN “TRESURE ISLAND”
MENGUNAKAN FLASH**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Fajar Yuliyamto Nugroho

10.21.0513

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN GAME MENCARI HARTA KARUN “TREASURE
ISLAND” MENGGUNAKAN FLASH**

yang telah dipersiapkan dan disusun oleh

Fajar Yuliyanto Nugroho

10.21.0513

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 6 April 2013

Dosen Pembimbing,



Emha Taufiq Luthfi ST, M.Kom
NIK. 190302125

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN GAME Mencari Harta Karun "TREASURE ISLAND" Menggunakan Flash

yang telah dipersiapkan dan disusun oleh

Fajar Yuliyanto Nugroho

10.21.0513

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 April 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Emha Taufiq Luthfi ST, M.Kom
NIK. 190302125

Muhammad Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 14 Mei 2013



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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

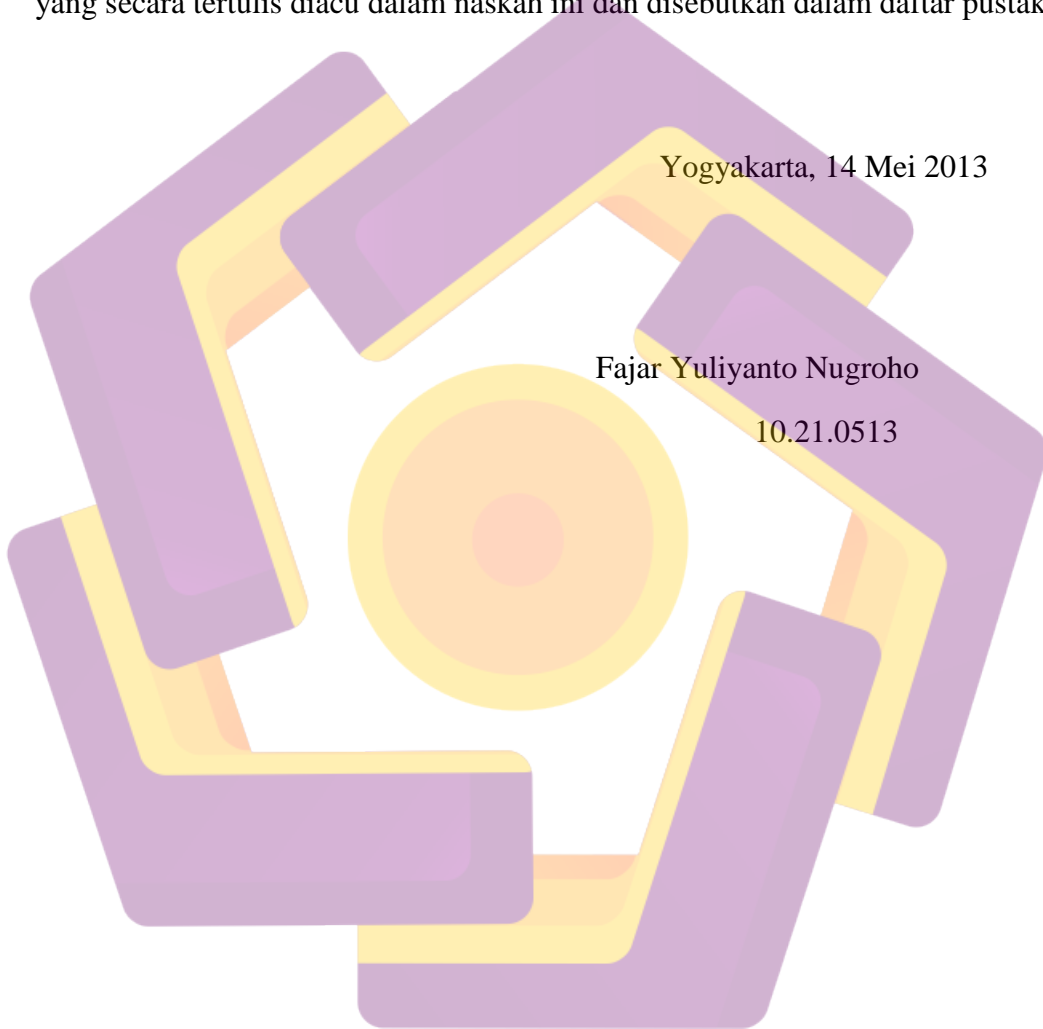
PERNYATAAN

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, 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.

Yogyakarta, 14 Mei 2013

Fajar Yuliyanto Nugroho

10.21.0513



MOTO

1. *"Tidak ada orang yang berani mengecap anda sebagai orang yang gagal kecuali diri sendiri".*
2. *"Anda bukannya gagal dalam ujian. Anda Cuma tidak tahu menjawab soal"*
3. *"Orang mulia menyalahkannya, orang bodoh menyalahkannya orang lain"*
4. *"Semua yang ada di sekitar kita, meskipun tinggi nilainya, tidak ada artinya sama sekali, Tampaknya seakan semua gersang, jika kita terjangkit penyakit bosan".*
5. *"Kesuksesan biasanya dimulai dengan kesusahan dan diakhiri dengan keindahan, ibarat orang yang mendaki gunung....."*
6. *"Seperti dirimu saat ini .Jadilah sepuluh tahun lebih dewasa bagi teman-temanmu"*
7. *"Tidak ada satu kekuatan pun di muka bumi yang dapat menghalangi kekuatan cinta .Mencintai musuhmu berarti menjadikannya seorang teman".*
8. *Perhatikan masa lalu dan masa depanmu Hidup adalah ujian yang datang silih berganti, seseorang hendaknya mampu keluar dari ujian itu sebagai pemenang.*
9. *"Jangan pernah menyalahkannya kesempatan, karena kesempatan itu tidak datang tuk kedua kalinya".*

HALAMAN PERSEMBAHAN

*Skripsi Ini Saya Persembahkan Untuk Orang Tua,
Teman, Serta Orang- Orang Yang Pernah Mengenal*

Saya



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik dan lancar. Judul yang penulis ambil dalam penyusunan Skripsi ini adalah “Pembuatan Game Mencari Harta Karun “Treasure Island” Menggunakan Flash, yang merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Strata Satu Teknik Informatika.

Adapun dalam penyelesaian Skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, bimbingan, dan bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer ”AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, pengajaran dan banyak ide bermanfaat kepada penulis.
3. Segenap jajaran dosen MI/SI, TI serta seluruh karyawan bagian perpustakaan, bagian keuangan, bagian pengajaran STMIK ”AMIKOM” Yogyakarta, yang telah membantu dalam kelancaran administrasi sampau terselesainya Skripsi ini.
4. Orang tua dan keluarga yang telah memberikan dukungan serta bantuan secara doa dan materi.

5. Teman-teman seperjuangan saudara Ibnu, Yayan, Ngadiyanto, dan Sentet semoga kelak perjuangan ini tidak sia-sia.
6. Teman-teman D3TI B 2007 dan yang transfer ke S1 saudara Anto, Dzulfikar, Putro, Arif, Anggi, Mazda, Lian, Wahyu, Tirsa, Tia, Yeti, Diah, Maskuri, Hendi serta keluarga besar S1 Transfer 2010.
7. Teman-teman satu kontrakan Damas, Mega, Andra, Arga yang selalu memberi dukungan.

Penulis menyadari bahwa didalam pembuatan Skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun sekaligus sebagai bahan pelajaran kami guna penyempurnaan Skripsi ini.

Akhir kata, semoga Skripsi yang penulis buat ini bermanfaat bagi para pembaca. Terima kasih.

Yogyakarta, 14 Mei 2013

Penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Pengertian Game	6

2.1.1	Sejarah Perkembangan Game.....	7
2.1.2	Jenis-jenis Game.....	9
2.2	Jenis-jenis Game Berdasarkan Jumlah Pemain	13
2.3	Elemen-elemen Game	15
2.3.1	Unsur-unsur Yang Harus Terdapat Di Dalam Game	16
2.3.2	Langkah-langkah Pembuatan Game.....	17
2.4	Aplikasi Perangkat Lunak	18
2.4.1	Pengertian Adobe Flash CS3.....	18
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....		23
3.1	Gambaran Umum	23
3.2	Kebutuhan Sistem.....	23
3.3	Kebutuhan Sistem Fungsional.....	23
3.4	Kebutuhan Sistem Non Fungsional.....	24
3.4.1	Kebutuhan Hardware.....	24
3.4.2	Kebutuhan Software	25
3.4.3	Kebutuhan Brainware.....	25
3.5	Perancangan Game Treasure Island	25
3.5.1	Konseptualisasi.....	25
3.5.2	Perancangan.....	26
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		42
4.1	Hasil dan Pembahasan.....	42

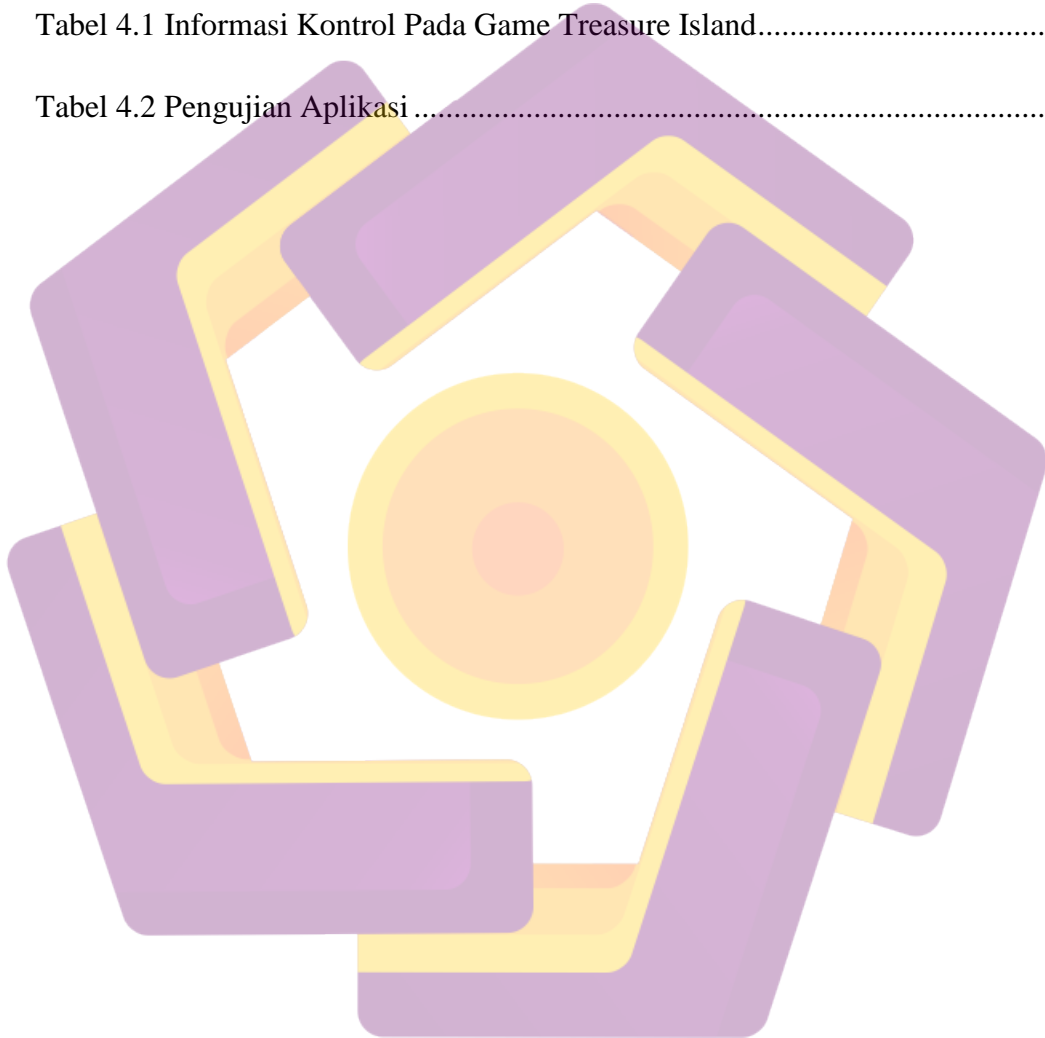
4.2	Tahap-tahap Dalam Pembuatan Game Treasure Island	42
4.2.1	Pembuatan Karakter	42
4.2.2	Pembuatan Koin	42
4.2.3	Pembuatan Kunci	43
4.2.4	Pembuatan Kotak Harta Karun.....	44
4.2.5	Pembuatan Musuh	44
4.2.6	Nilai Awal Pada Game	45
4.2.7	Pembuatan Intro Game	48
4.2.8	Pembuatan Menu	50
4.2.9	Pembuatan Isi Menu	53
4.2.10	Pembuatan Level 1	57
4.2.11	Pembuatan Level 2	58
4.2.12	Pembuatan Level 3	60
4.2.13	Pembuatan Level 4	61
4.2.14	Pembuatan Game Over.....	62
4.3	Pengaturan Audio Game	63
4.4	Informasi Kontrol Game	64
4.5	Build Game dan Run Game.....	64
4.6	Pengujian Game	65
4.6.1	Hasil Game	65
4.6.2	Pengujian Aplikasi	68

BAB V PENUTUP	70
5.1 Kesimpulan.....	70
5.2 Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA	72



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Karakter.....	34
Tabel 3.2 Perancangan Kontrol.....	36
Tabel 4.1 Informasi Kontrol Pada Game Treasure Island.....	64
Tabel 4.2 Pengujian Aplikasi.....	68



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Ruang Kerja.....	19
Gambar 2.2 Stage	19
Gambar 2.3 Timeline	20
Gambar 2.4 Layer.....	21
Gambar 3.1 Flowchart Permainan.....	29
Gambar 3.2 Flowchart level 1	30
Gambar 3.3 Flowchart level 2.....	31
Gambar 3.4 Flowchart level 3	32
Gambar 3.5 Flowchart level 4.....	33
Gambar 3.6 Menu Utama.....	37
Gambar 3.7 Menu Tampilan Game.....	38
Gambar 3.8 Menu Setting	39
Gambar 3.9 Menu Top Skor.....	40
Gambar 3.10 Menu Help.....	41
Gambar 3.11 Menu Exit.....	41
Gambar 4.1 Karakter.....	42
Gambar 4.2 Koin.....	43
Gambar 4.3 Koin Lanjutan.....	43
Gambar 4.4 Kunci	43

Gambar 4.5 Kunci Lanjutan.....	43
Gambar 4.6 Kotak Harta Karun	44
Gambar 4.7 Musuh.....	44
Gambar 4.8 Musuh Lanjutan.....	44
Gambar 4.9 Musuh.....	45
Gambar 4.10 Musuh Lanjutan.....	45
Gambar 4.11 Intro	48
Gambar 4.12 Intro Game Lanjutan	49
Gambar 4.13 Menu.....	50
Gambar 4.14 Isi Menu.....	53
Gambar 4.15 Isi Menu Lanjutan	54
Gambar 4.16 Isi Menu Lanjutan	55
Gambar 4.17 Isi Menu Lanjutan	56
Gambar 4.18 Tampilan Game Level 1	57
Gambar 4.19 Tampilan Game Level 2	58
Gambar 4.20 Tampilan Game Level 3.....	60
Gambar 4.21 Tampilan Game Level 4	61
Gambar 4.22 Tampilan Game Over	62
Gambar 4.23 Tampilan Game Over Lanjutan.....	63
Gambar 4.24 Publish Settings	65
Gambar 4.25 Tampilan Menu Utama.....	65

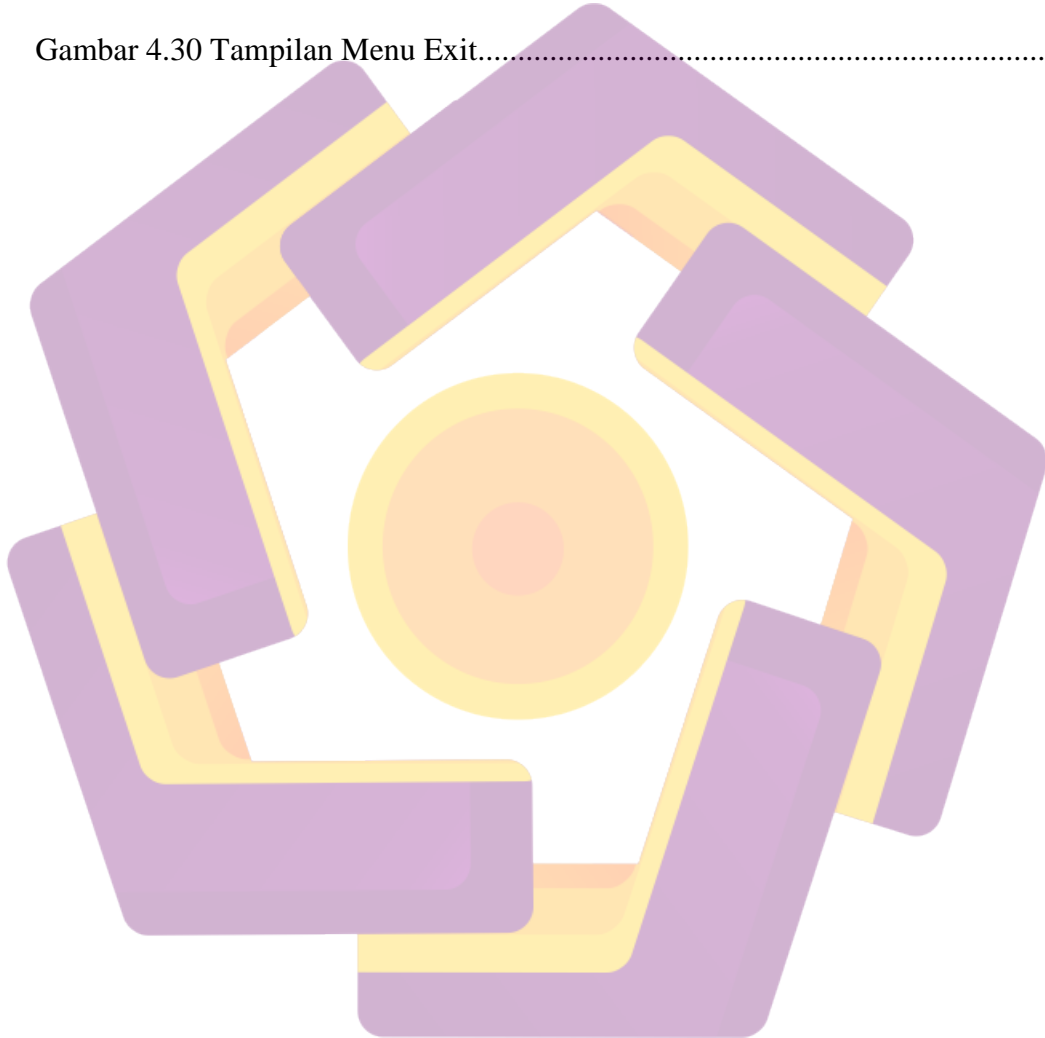
Gambar 4.26 Play Game 66

Gambar 4.27 Tampilan Menu Setting 66

Gambar 4.28 Tampilan Menu Top 5 Skor 67

Gambar 4.29 Tampilan Menu Help 67

Gambar 4.30 Tampilan Menu Exit..... 68



INTISARI

Game merupakan salah satu hiburan karena mampu mengurangi tingkat kepenatan seseorang dari rutinitas pekerjaan setiap hari. Game juga mampu meningkatkan kecerdasan seseorang ketika game tersebut memerlukan tingkat ketangkasan dari seorang pemain. Beberapa game yang beredar saat ini terdapat unsur mendidik, ketangkasan dan ada pula unsur kekerasan, maka ketika game itu diperjual belikan terdapat batas umur pemakainya.

Game sendiri memiliki beberapa genre, salah satu genre game tersebut adalah tipe FPS (*First Person Shooters*) yang sangat digemari saat ini oleh beberapa pemain game. Pembuatan game dengan genre FPS dapat dilakukan berbagai cara, salah satunya adalah pemanfaatan mesin pembuat game dengan menggunakan fitur-fitur yang tersedia dari mesin game tersebut.

Terpikir dari inspirasi game tembak-menembak, penulis ingin membuat game dengan genre FPS menggunakan software FPS Creator X10 dan beberapa software pendukung lain. Penulis juga mengharapkan game ini nantinya dapat diterima dan menjadi pemacu untuk pembuat game pemula agar mampu mengakselerasikan pengetahuan dan implementasi ide untuk menciptakan karya game dengan struktur yang lebih kompleks.

Kata Kunci : Flash , Game, Side Scrolling

ABSTRACT

Game is one of the entertainment because it can reduce a person's level of fatigue from daily work routines. Games are also able to improve the intelligence of a person when the game requires a level of dexterity of the player.

Some of the games currently available are educational elements, dexterity, and there is also an element of violence, then when the game was traded there age limits on the wearer.

The game it self has a few genres, one genre is a side-scrolling game that is also favored by some players is currently the game. Thought of inspiring games super mario, the author wants to make a side scrolling game genre using Adobe Flash software and some other supporting software.

The author also expect this game will be accepted and become boosters for notive game makers to be able to accelerate the implementation of knowledge and ideas to create works of games with more complex structures.

Keywords: *flash, game, side scrolling*

