

ANALISIS DAN PEMBUATAN EMOT SHOOTER BERBASIS FLASH

SKRIPSI



disusun oleh

Ferci Pradana Putra Susetya

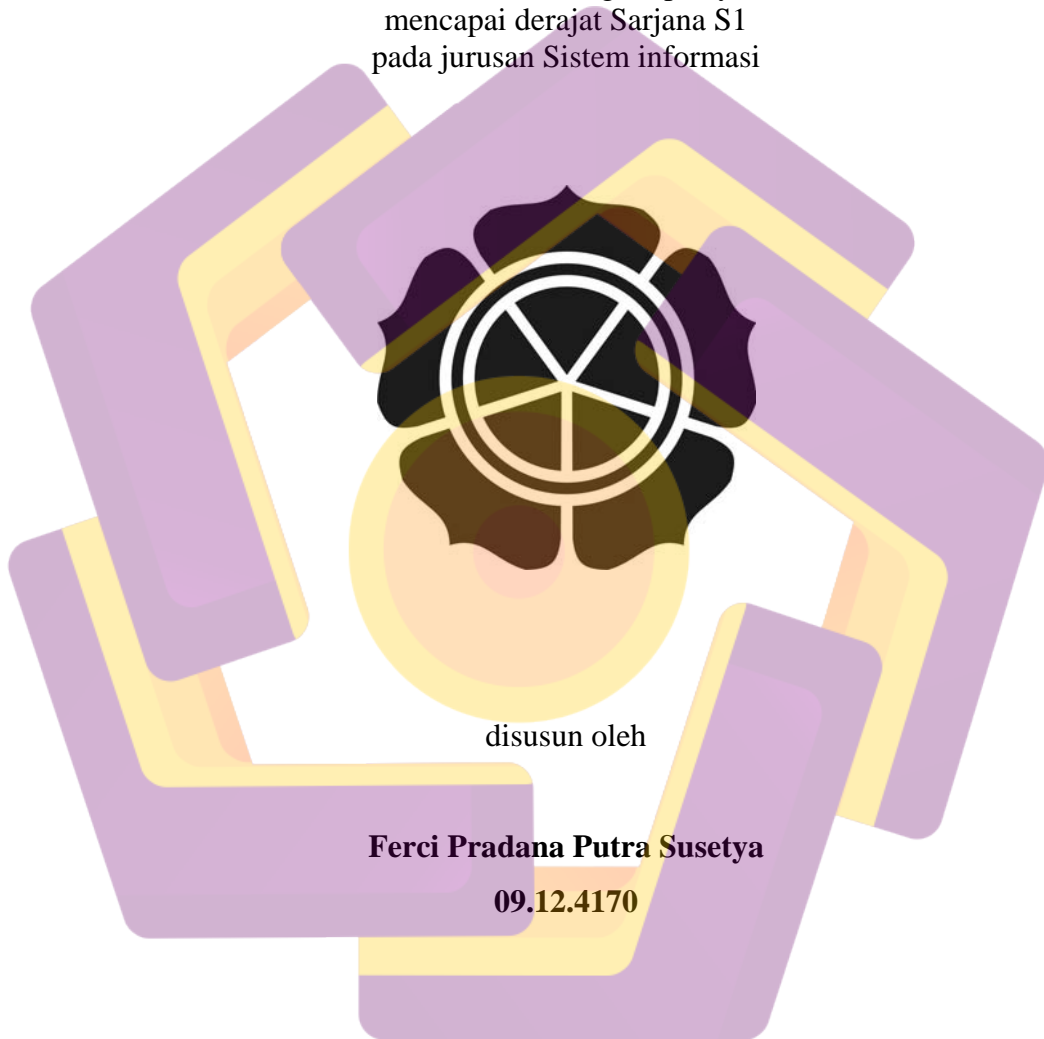
09.12.4170

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

ANALISIS DAN PEMBUATAN EMOT SHOOTER BERBASIS FLASH

Skripsi

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem informasi



disusun oleh

Ferci Pradana Putra Susetya

09.12.4170

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

ANALISIS DAN PEMBUATAN EMOT SHOOTER BERBASIS FLASH

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ferci Pradana Putra Susetya

09.12.4170

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 11 Maret 2014

Dosen Pembimbing



Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom

NIK. 190302047

PENGESAHAN

SKRIPSI

ANALISIS DAN PEMBUATAN EMOT SHOOTER BERBASIS FLASH

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ferci Pradana Putra Susetya

09.12.4170

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 27 Januari 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Emha Taufiq Lutfhi, ST, M.Kom
NIK. 190302047


Dony Ariyus, M.Kom
NIK. 190302128

Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302105




Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 14 Maret 2014

KEPLA STM IK AMIKOM YOGYAKARTA



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



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/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.



Yogyakarta, 11 Maret 2014

Ferci Pradana Putra Susetya
09.12.4170

MOTTO

You need good thinkers around you. Without them, you will go broke.

(Adolf Dassler)

Ikhlas dengan apa yang sudah ditakdirkan. Bahagia dengan apa yang telah diikhlasakan.

(Habibie Afsyah)

Pendidikan mempunyai akar yang pahit tapi buah yang manis.

(Albert Einstein)

Success is a lousy teacher. It seduces smart people into thinking they can't lose.

(Bill Gates)

A closed mind is a good thing to lose.

(Anonymous)

Learning without thinking is useless, but thinking without learning is very dangerous!

(Sukarno)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

- ❖ Allah SWT atas segala nikmat dan karunia-Nya yang tak terhingga sehingga dalam mengerjakan skripsi ini berjalan dengan sangat lancar.
- ❖ Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa kita dari zaman yang gelap menuju zaman yang terang.
- ❖ Yang tercinta Ibu dan Bapakku yang selalu mencurahkan kasih sayangnya, selalu memberikan semangatnya, selalu memberikan nasihatnya, dan do'a yang tak henti mengiringi langkahku ini.
- ❖ Adikku "Dhani Setiaji", sukses untuk ujian nasionalnya.
- ❖ Yang terkasih keluarga besarku, sahabatku yang selalu mendukungku.
- ❖ Anak-anak kontrakan yang sudah membantu dan kasih semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
- ❖ Buat yang tersayang Suryandria Mangesthi Utami yang sudah mendoakan serta mensupport ujian pendadaran kemarin.
- ❖ Keluarga besar kelas "S1 SI 09", yang telah bersama selama kuliah. Kita berjalan bersama, tiap akhir semester liburan bersama, bersatu dalam perbedaan. Kekompakan, persahabatan kalian sangat berkesan. Jaga kekompakan, persahabatan kita kawan. Dimanapun kalian, itu harus tetap dijaga. Salam Sukses.
- ❖ Alamaterku jurusan Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.
- ❖ Dan kepada semua pihak yang telah membantu.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'allaikum Wr. Wb.

Alhamdulillahirobilamiin, segala puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, Shalawat dan salam terlimpah kepada junjungan Nabi Agung Muhammad SAW, atas rasa syukur yang tak terhingga penulis panjatkan karena telah menyelesaikan skripsi ini dengan segala kelebihan dan kekurangannya dengan judul “ ANALISIS DAN PEMBUATAN EMOT SHOOTER BERBASIS FLASH ” yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada jurusan Sistem Informasi di STMIK Amikom Yogyakarta.

Dalam kesempatan ini, tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah Subhanahu Wata'ala, atas segala nikmat dan karunianya yang tak terhingga.
2. Bapak Prof. Dr. Muhammad Suyanto, M.M selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Emha Taufiq Luthfi ST, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu dan pikiran dalam memberi bimbingan dan arahan selama penyusunan skripsi ini.
4. Ibu dan Ayah tercinta, terimakasih yang tak terhingga atas doa dan segala pengorbanan selama ini, beserta seluruh keluarga besar yang selalu support terima kasih atas doanya.

5. Teman Saya Seluruh Kontrakan Jambusari yang telah membantu dalam proses produksi.
6. Sodari Suryandria Mangesthi Utami yang sudah mendukung dan kasih semangat buat menyelesaikan skripsi.
7. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu ini.

Penyusun menyadari sepenuhnya bahwa Laporan Skripsi ini masih sangat jauh dari kesempurnaan yang tidak lepas dari keterbatasan penyusun sendiri. Kritik dan saran yang bersifat membangun guna mencapai kesempurnaan akan selalu penyusun harapkan sehingga dapat bermanfaat bagi penyusun sendiri, serta bermanfaat bagi pihak-pihak lain yang membutuhkan.

Dalam hal ini penyusun juga memohon maaf kepada semua pihak jika dalam penyusunan Laporan Skripsi ini terdapat kesalahan atau hal-hal yang kurang berkenan.

Akhirnya, hanya dengan berdoa dan memohon ridho Allah SWT penyusun berharap Laporan Skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak. Amin.

Wassalamu'allaikum Wr. Wb.

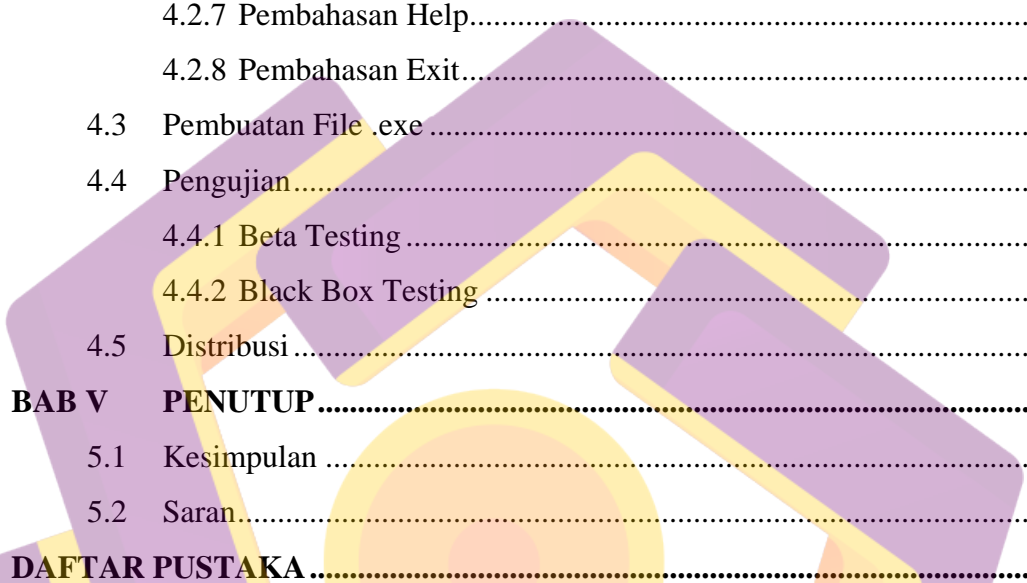
Yogyakarta, 11 Maret 2014

Penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Definisi Game	6
2.2 Jenis – Jenis Game	6
2.3 Metodologi Pengembangan Multimedia	8
2.3.1 Concept	8
2.3.2 Design	9
2.3.2.1 Flowchart	9
2.3.2.2 Storyboard	10
2.3.2.3 Struktur Navigasi.....	12

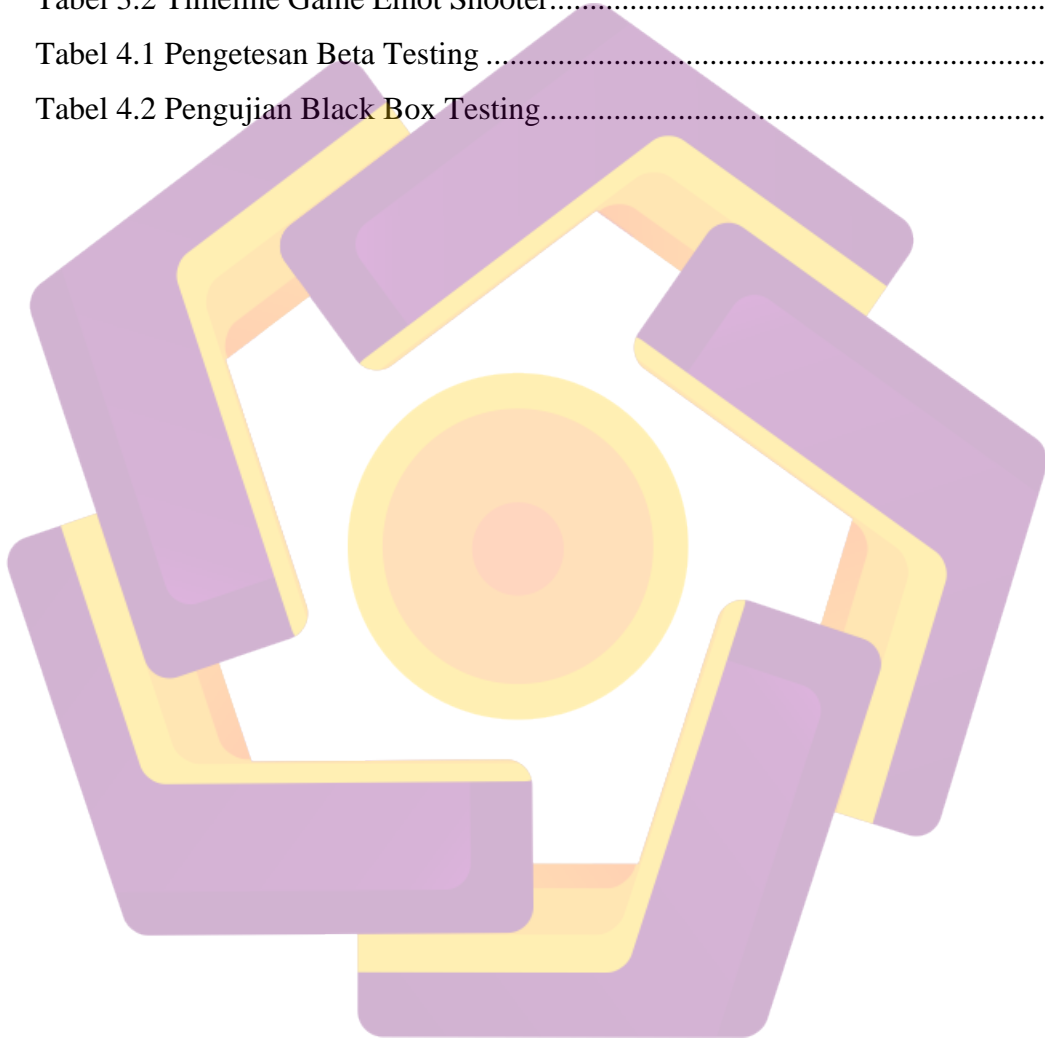
2.3.2.4	Perancangan Grafik	16
2.3.3	Material Collecting	18
2.3.4	Assembly	18
2.3.5	Testing	19
2.3.6	Distribution	19
2.4	Perangkat Lunak Yang Digunakan	19
2.4.1	Adobe Flash CS3	19
2.4.2	CorelDRAW X4	21
2.4.3	Action Script 3.0	24
BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN	26
3.1	Gambaran Umum	26
3.1.1	Analisis SWOT	27
3.1.2	Analisis Kebutuhan Game	28
3.1.3	Analisis Kelayakan	31
3.2	Konsep	32
3.3	Perancangan	33
3.3.1	Latar Belakang Cerita	33
3.3.2	Genre Game	33
3.3.3	Menentukan Tool	33
3.3.4	Merancang Gameplay	35
3.3.5	Menentukan Grafis	37
3.3.6	Menentukan Suara/Audio	45
3.3.7	Menentukan Timeline	45
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	47
4.1	Implementasi Game	47
4.1.1	Persiapan Aset-aset	47
4.1.2	Pembuatan Button	49
4.1.3	Pembuatan Movie Clip (Animasi)	51
4.1.4	Import Sound	52
4.2	Pembahasan	53
4.2.1	Pembahasan Menu Utama	54



4.2.2 Pembahasan Mode Classic	55
4.2.3 Pembahasan Ending Level.....	66
4.2.4 Pembahasan Game Over Mode Classic	69
4.2.5 Pembahasan Mode Arcade	72
4.2.6 Pembahasan Game Over Mode Arcade	82
4.2.7 Pembahasan Help.....	85
4.2.8 Pembahasan Exit.....	86
4.3 Pembuatan File .exe	87
4.4 Pengujian.....	88
4.4.1 Beta Testing	88
4.4.2 Black Box Testing	89
4.5 Distribusi	91
BAB V PENUTUP.....	92
5.1 Kesimpulan	92
5.2 Saran.....	92
DAFTAR PUSTAKA.....	94

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Flowchart	10
Tabel 2.2 Contoh Storyboard	11
Tabel 3.1 Daftar Audio	45
Tabel 3.2 Timeline Game Emot Shooter.....	46
Tabel 4.1 Pengetesan Beta Testing	89
Tabel 4.2 Pengujian Black Box Testing.....	90



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Tahap Pengembangan Multimedia.....	8
Gambar 2.2	Struktur Navigasi Linear Navigation Model.....	13
Gambar 2.3	Struktur Navigasi Hierarchical Model	14
Gambar 2.4	Struktur Navigasi Spoke Hub Model	15
Gambar 2.5	Struktur Navigasi Full Web Model.....	16
Gambar 2.6	Tampilan Adobe Flash CS3	20
Gambar 2.7	Tampilan Coreldraw X4.....	22
Gambar 2.8	Tampilan Actionsript 3.0.....	24
Gambar 3.1	Flowchart Game Emot Shooter.....	37
Gambar 3.2	Tampilan Intro Game	40
Gambar 3.3	Tampilan Menu Utama	40
Gambar 3.4	Tampilan Menu New Game	41
Gambar 3.5	Tampilan Menu Instructions	42
Gambar 3.6	Tampilan Menu Exit Game.....	42
Gambar 3.7	Tampilan Menu Level Complete	43
Gambar 3.8	Tampilan Game Over	44
Gambar 3.9	Tampilan Level Utama.....	44
Gambar 4.1	Karakter Dalam Game.....	48
Gambar 4.2	Background Dalam Game	49
Gambar 4.3	Panel Properti Pada Adobe Flash CS3	49
Gambar 4.4	Jendela Convert To Symbol.....	50
Gambar 4.5	Tampilan Common Libraries	50
Gambar 4.6	Tampilan Create Motion Tween	52
Gambar 4.7	Jendela Sound Properties	53
Gambar 4.8	Menu Utama Emot Shooter.....	54
Gambar 4.9	Mode Classic Pada Game Emot Shooter	56
Gambar 4.10	Level Ending	66
Gambar 4.11	Tampilan Game Over	69
Gambar 4.12	Tampilan Pada Mode Arcade Sebelum Masuk Level 1.....	72

Gambar 4.13	Tampilan Pada Mode Arcade Level 1.....	73
Gambar 4.14	Tampilan Game Over.....	82
Gambar 4.15	Tampilan Pada Frame Exit.....	87
Gambar 4.16	Jendela Publish Setting	88



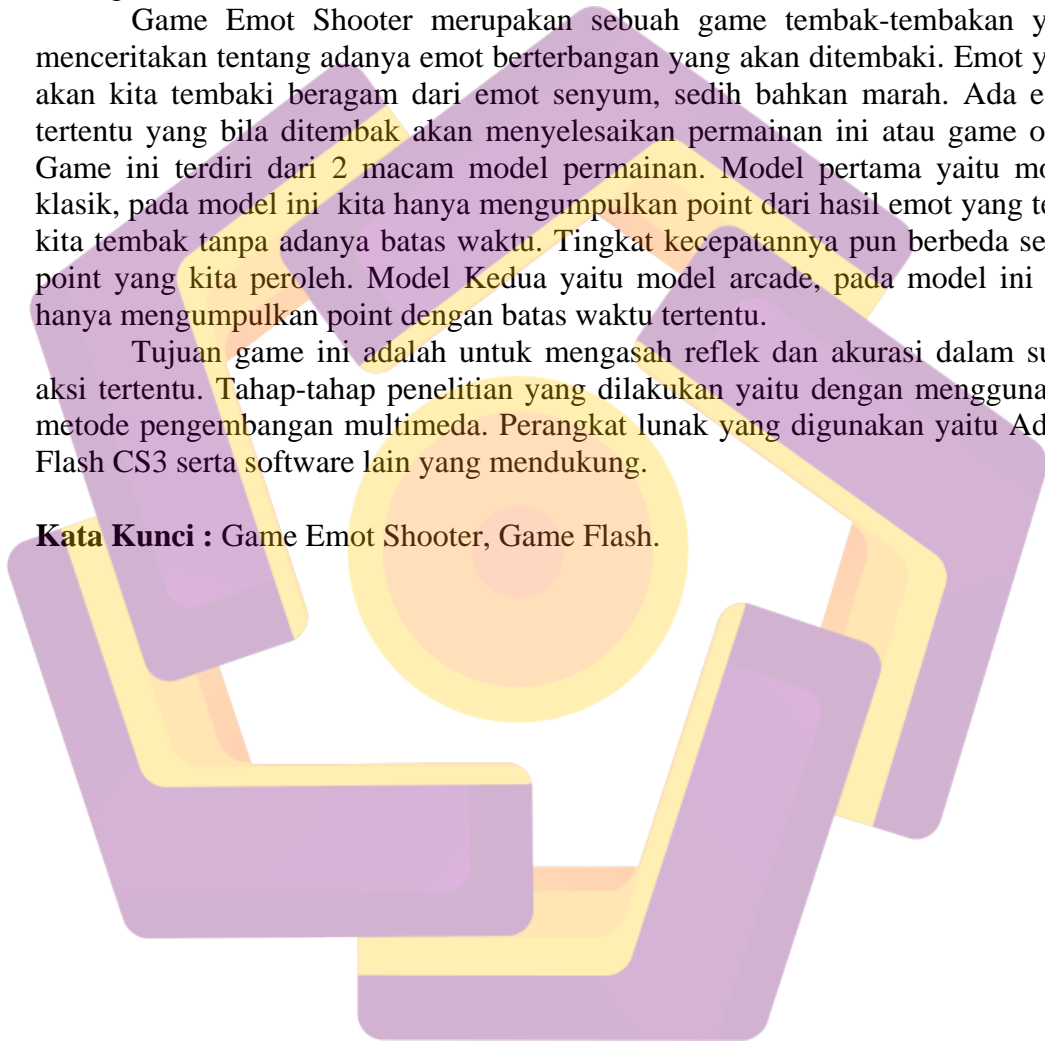
INTISARI

Game merupakan salah satu program hiburan yang banyak diminati oleh semua kalangan, mulai dari anak-anak sampai orang dewasa. Perkembangan game begitu pesat dengan jenis yang beragam. Salah satu jenis game yang populer yaitu aksi. Game jenis ini merupakan game yang sebagian besar permainannya menggunakan reflek, akurasi dan kecepatan waktu untuk menghadapi sebuah rintangan.

Game Emot Shooter merupakan sebuah game tembak-tembakan yang menceritakan tentang adanya emot berterbangan yang akan ditembak. Emot yang akan kita tembak beragam dari emot senyum, sedih bahkan marah. Ada emot tertentu yang bila ditembak akan menyelesaikan permainan ini atau game over. Game ini terdiri dari 2 macam model permainan. Model pertama yaitu model klasik, pada model ini kita hanya mengumpulkan point dari hasil emot yang telah kita tembak tanpa adanya batas waktu. Tingkat kecepatannya pun berbeda setiap point yang kita peroleh. Model Kedua yaitu model arcade, pada model ini kita hanya mengumpulkan point dengan batas waktu tertentu.

Tujuan game ini adalah untuk mengasah reflek dan akurasi dalam suatu aksi tertentu. Tahap-tahap penelitian yang dilakukan yaitu dengan menggunakan metode pengembangan multimedia. Perangkat lunak yang digunakan yaitu Adobe Flash CS3 serta software lain yang mendukung.

Kata Kunci : Game Emot Shooter, Game Flash.



ABSTRACT

Game is one of the entertainment programs are much in demand by all people , ranging from children to adults . Rapid game development with diverse types . One popular type of game is action . This type of game is a game that most of the game using reflexes , accuracy and speed time to face a hurdle .

Game Emot Shooter is a shooting game, which tells of the existence of Emot will fly fired . Emot that we were shooting variety of Emot smile , sad and even angry . There are certain that when shot Emot will finish this game or game over . This game consists of two kinds of game models . The first model is the classical model , in this model we only collect points from the result that we have Emot shoot without any time limit . The level of speed was different every point that we get . Both models are arcade models , in this model we only collect points by a certain deadline .

The objective of this game is to hone reflexes and accuracy in a specific course of action . Stages of research conducted by using the method multimedia development . The software used is Adobe Flash CS3 and other software that supports .

Keywords : *Emot Shooter Games , Flash Games .*

