

**PERANCANGAN GAME FINDING PASSENGER MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH**

SKRIPSI



disusun oleh
Panji Sigit Cahyanto
09.12.4048

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

**PERANCANGAN GAME FINDING PASSENGER MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagai
persyaratan mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh
Panji Sigit Cahyanto
09.12.4048

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN GAME FINDING PASSENGER MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Panji Sigit Cahyanto

09.12.4048

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 27 Juli 2013

Dosen Pembimbing,



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

PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN GAME FINDING PASSENGER MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Panji Sigit Cahyanto

09.12.4048

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Januari 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Anggit Dwi Hartanto, M.Kom
NIK. 190302163

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

Armadya Amborowati, S.Kom., M.Eng
NIK. 190302063

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 Februari 2014

KETUA SEMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suvanto, 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 diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, Januari 2013

Panji Sigit Cahyanto

09.12.4048

MOTTO

- ✚ Jangan takut gagal sebelum mencoba, jangan takut jatuh sebelum melangkah, kesuksesan milik orang yang berani mencoba, apa yang tidak mungkin sering kali belum pernah dicoba !
- ✚ Tetaplah berusahalah maka Tuhan akan membukakan jalan untuk menuju keberhasilan.
- ✚ Menunggu kesuksesan adalah tindakan sia-sia yang tidak berguna, maka jemputlah kesuksesannya dengan berusaha dan berdoa.
- ✚ Kegagalan hanya terjadi bila kita menyerah.
- ✚ Jangan menunda apa yang kamu bisa lakukan saat itu juga.
- ✚ Berusahalah menjadi berguna bagi sekeliling kita.

PERSEMBAHAN

Segala puji syukur kepada Allah SWT, yang telah memberikan rahamat dan karuni-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan laporan skripsi ini. Laporan 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.
- Teman – teman rumah kuning (Anis, Faisal, Gagar, Sidiq, Hilman), Teman-teman seperjuangan (Faisal, Gery, Fahrul, Endru, Hepy, Anto, Yudi, Bkti, Andi, dkk) kalian luar biasa, terima kasih.
- Teman - teman S1-SI-08 dan segenab keluarga besar STMIK AMIKOM Yogyakarta terima kasih dan sukses selalu.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi Berjudul “Perancangan Game Finding Passenger Menggunakan Adobe 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 Finding Passenger ini dapat bermanfaat bagi pembaca dalam menambah wawasan dan pengetahuan, khususnya dalam bidang pembuatan game.

Yogyakarta, 30 Januari 2014

Penulis

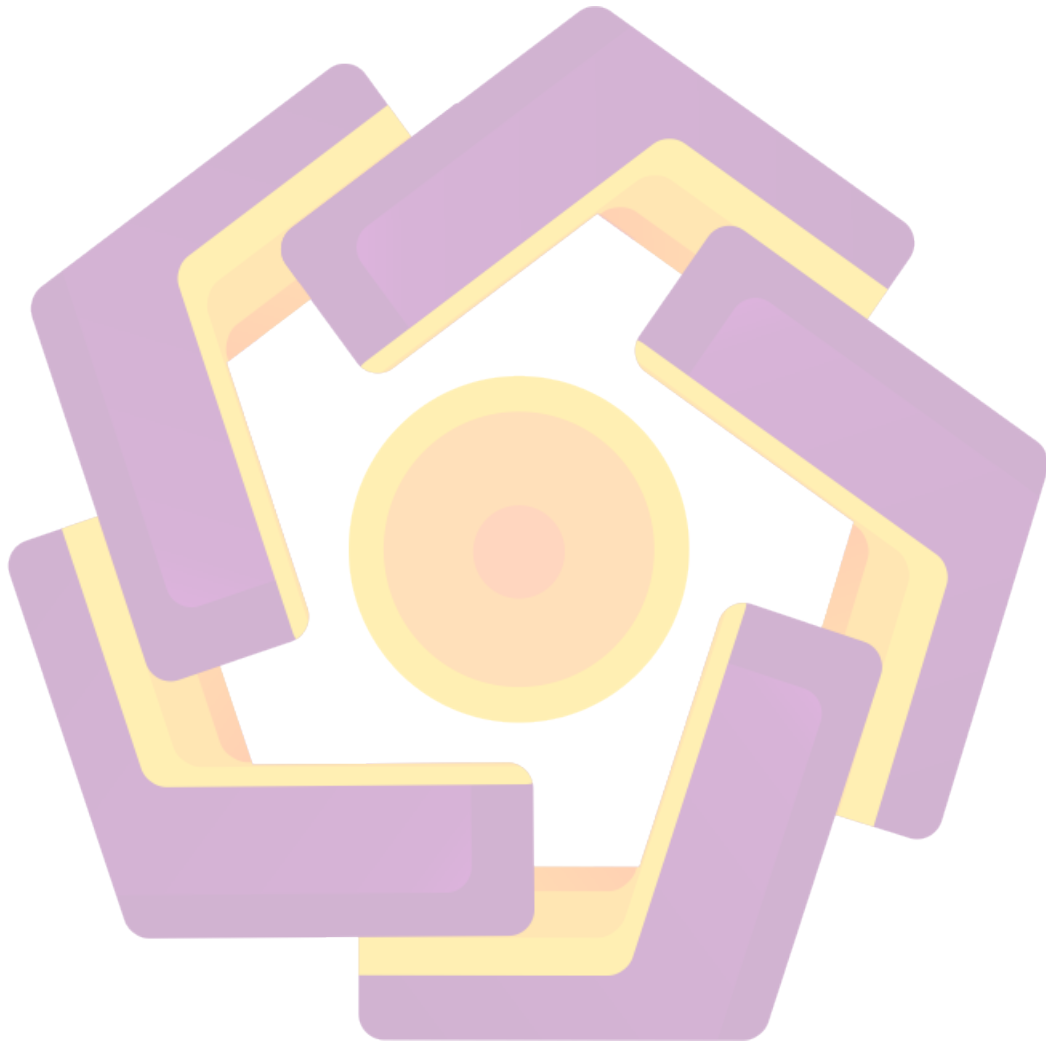
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI	xvi
ABSTRACT	xvii
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	3
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Game	6
2.1.1 Definisi Game Menurut Para Ahli.....	7
2.2 Konsep Dasar Game	7
2.3 Sejarah Singkat Perkembangan Game	8
2.4 Jenis –Jenis Game	9
2.4.1 Shooting	9
2.4.2 Fighting	9

2.4.3 Arcade/ Side Scrolling	10
2.4.4 Racing	10
2.4.5 RPG (Role Playing Game)	10
2.4.6 RTS (Real Time Strategy)	11
2.4.7 Simulation Game	11
2.4.8 Action Adventure	11
2.5 Pembuatan Game	11
2.5.1 Menentukan Genre Game	11
2.5.2 Menentukan Tool	12
2.5.3 Menentukan Gameplay	12
2.5.4 Menentukan Grafis	12
2.5.5 Menentukan Suara	12
2.5.6 Menentukan Timeline	13
2.5.7 Menentukan Pembuatan	13
2.5.8 Menentukan Publishing	13
2.6 Bahasa Pemrograman Yang Digunakan	14
2.6.1 ActionScript	14
2.7 Perangkat Lunak Yang Digunakan	15
2.7.1 Adobe Flash CS5	15
2.7.2 Adobe Photoshop CS5	17
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME	26
3.1 Analisis Game	19
3.1.1 Analisis Kebutuhan Game	20
3.1.1.1 Analisis Fungsional	20
3.1.1.2 Analisis Non Fungsional	21
3.1.2 Analisis Kelayakan Game	24
3.1.2.1 Analisis Kelayakan Teknologi	24
3.1.2.2 Analisis Kelayakan Hukum	24
3.1.2.3 Analisis Kelayakan Operasional	24
3.2 Perancangan Game	25
3.2.1 Latar Belakang Cerita	25

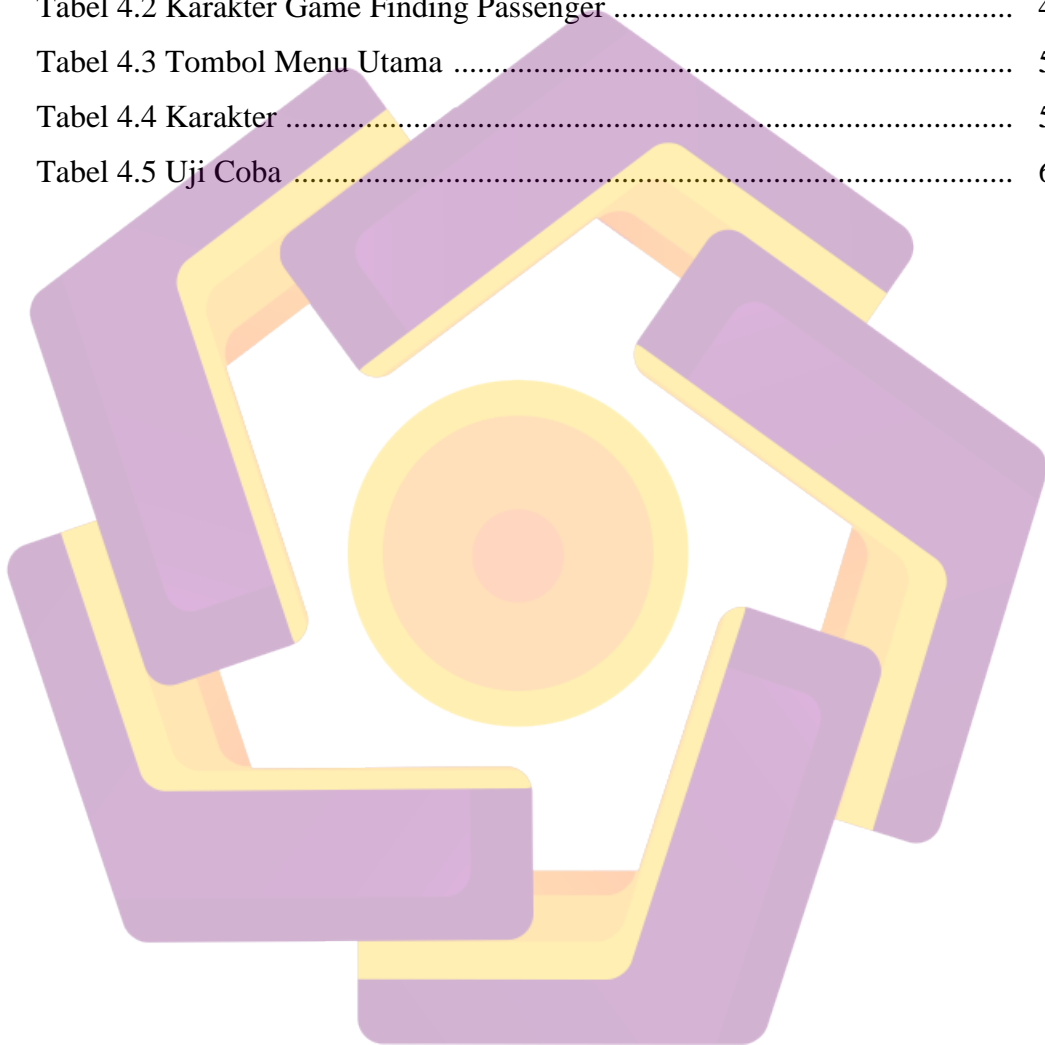
3.2.2 Menentukan Genre Game	25
3.2.3 Menentukan Tool / Software Yang Digunakan	25
3.2.3.1 Adobe Flash CS5	25
3.2.3.1 Bahasa Pemrograman ActionScript	26
3.2.4 Menentukan Gameplay	
3.2.4.1 Alur Game	26
3.2.4.2 Aturan Permainan	27
3.2.4.3 Flowchart Permainan	27
3.2.5 Menentukan Grafis	29
3.2.6 Menentukan Suara/ Audio	39
3.2.7 Menentukan Timeline	39
BAB VI IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	42
4.1 Implementasi Game	42
4.1.1 Persiapan Aset-Aset	42
4.1.2 Pembuatan Grafik	44
4.1.2.1 Pembuatan Background	44
4.1.2.2 Pembuatan Properti Game	49
4.1.2.3 Pembuatan Layout Level 1	52
4.1.2.4 Pembuatan Tombol	53
4.1.3 Pembuatan Animasi	56
4.1.4 Pembuatan Karakter	57
4.1.5 Import Suara	58
4.2 Pembahasan	59
4.3 Membuat File Executable (.exe)	67
4.4 Uji Coba	68
4.4.1 Black Box Testing	68
4.5 Pemeliharaan Game	70
4.5.1 Hardware (Perangkat Keras)	70
4.5.2 Software (Perangkat Lunak)	70
4.6 Interface Game Finding Passenger	71
BAB V PENUTUP	86

5.1 Kesimpulan	86
5.2 Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	85



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Timeline Game Finding Passenger	40
Tabel 4.1 Layout Game Finding Passenger	42
Tabel 4.2 Karakter Game Finding Passenger	43
Tabel 4.3 Tombol Menu Utama	56
Tabel 4.4 Karakter	57
Tabel 4.5 Uji Coba	68

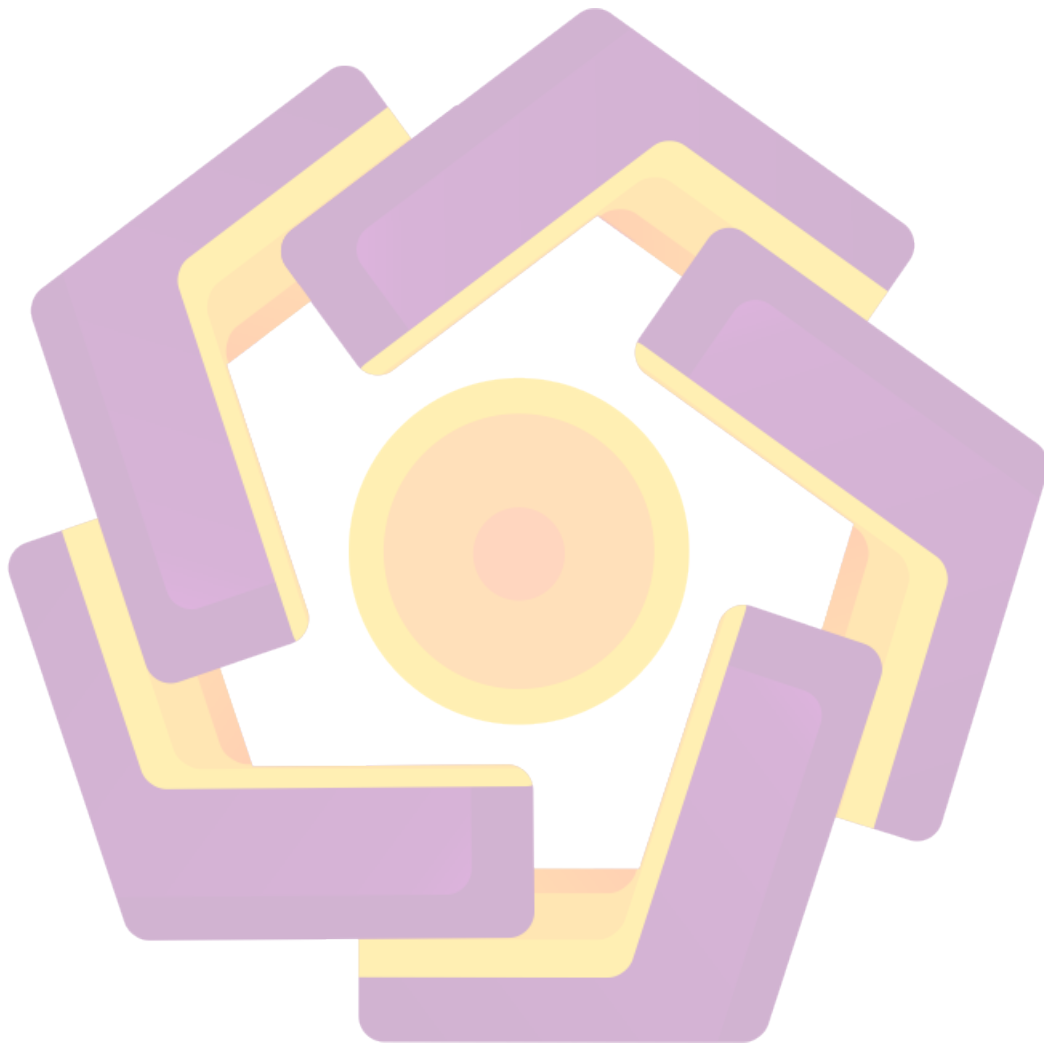


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Panel Actions	15
Gambar 2.2 Tampilan Area Kerja Adobe Flash CS5	16
Gambar 2.3 Tampilan Area Kerja Adobe Photoshop CS4	18
Gambar 3.1 Flowchat Game The Jungle Boy	28
Gambar 3.2 Sketsa Mr.Budi Tukang Becak	29
Gambar 3.3 Sketsa Penumpang 1	30
Gambar 3.4 Sketsa Penumpang 2	30
Gambar 3.5 Sketsa Mobil Musuh	31
Gambar 3.6 Sketsa Koin Emas	31
Gambar 3.7 Intro Game	32
Gambar 3.8 Tampilan Menu Utama	33
Gambar 3.9 Tampilan Help	34
Gambar 3.10 Tampilan Exit Game	35
Gambar 3.11 Tampilan Level Complete	36
Gambar 3.12 Tampilan Story Game	36
Gambar 3.13 Tampilan Intruksi Permainan	37
Gambar 3.14 Tampilan Win (Menang)	38
Gambar 3.15 Tampilan Lose (Kalah)	38
Gambar 4.1 Tombol Game Finding Passenger	43
Gambar 4.2 Edit Properties Adobe Flash CS5	45
Gambar 4.3 Background Intro Game Pada Stage Adobe Flash CS5	46
Gambar 4.4 Animasi Dan Layout Intro	46
Gambar 4.5 Menu Utama	47
Gambar 4.6 Background Level	49
Gambar 4.7 Color Properties	50
Gambar 4.8 Pembuatan Badan Jalan	50
Gambar 4.9 Sketsa Bangunan	51
Gambar 4.10 Platform Bangunan	51

Gambar 4.11 Properti Game Finding Passenger	51
Gambar 4.12 Background Tanah/ Rumput	52
Gambar 4.13 Layout Level 1	53
Gambar 4.14 Tombol Play	54
Gambar 4.15 Tombol Menu Utama	55
Gambar 4.16 Animasi Jalan	57
Gambar 4.17 Sound Properties	58
Gambar 4.18 Story Game Finding Passenger	59
Gambar 4.19 Main Level 1	61
Gambar 4.20 Tampilan Help	65
Gambar 4.21 Tampilan Level	66
Gambar 4.22 Publish Setting	67
Gambar 4.23 Tampilan Awal Atau Intro	71
Gambar 4.24 Tampilan Menu Utama	72
Gambar 4.25 Tampilan Help	72
Gambar 4.26 Tampilan Level	73
Gambar 4.27 Tampilan Exit	73
Gambar 4.28 Tampilan Story Game	74
Gambar 4.29 Tampilan Intruksi Level 1	74
Gambar 4.30 Tampilan Level 1	75
Gambar 4.31 Tampilan Level 1 Complete	75
Gambar 4.32 Tampilan Intruksi Level 2	76
Gambar 4.33 Tampilan Level 2	76
Gambar 4.34 Tampilan Level 2 Complete	77
Gambar 4.35 Tampilan Intruksi Level 3	77
Gambar 4.36 Tampilan Level 3	78
Gambar 4.37 Tampilan Level 3 Complete	78
Gambar 4.38 Tampilan Intruksi Level 4	79
Gambar 4.39 Tampilan Level 4	79
Gambar 4.40 Tampilan Level 4 Complete	80
Gambar 4.41 Tampilan Intruksi Level 5	80

Gambar 4.42 Tampilan Level 5	81
Gambar 4.43 Tampilan Level 5 Complete	81
Gambar 4.44 Tampilan Game Over	82
Gambar 4.45 Tampilan Win	82



INTISARI

Banyak game yang dimainkan oleh anak-anak namun tidak sesuai dengan usia mereka. Game untuk anak-anak sebaiknya game yang mendidik. Dari masalah ini kita bisa membuat game yang bisa menyampaikan pesan positif kepada pemain sehingga pemain selain terhibur juga mendapatkan pesan positif yang disampaikan dalam permainan.

Game Finding Passanger ini merupakan game house mini di PC mungusung *genre Action Adventure*. Sedangkan tokoh utama dalam game ini adalah sebuah Tukang Becak yang mencari penumpang sebanyak-banyaknya serta melewati rintangan yang ada.

Metode penelitian dan perancangan game ini dimulai dengan studi pustaka, yang kemudian dilanjutkan dengan proses pengumpulan data. Proses pembuatan game ini melalui beberapa tahapan mulai dari analisis, perancangan tampilan hingga implementasi. Game ini digunakan dan ditujukan untuk anak usia 7-12 tahun, supaya bisa melatih kesabaran dan membantu mengembangkan kemampuan berpikir anak dan mendapatkan pesan positif dari permainan.

Kata kunci : Game Flash, Game Finding Passenger, Adventure Game.

ABSTRACT

Many games are played by children but not in accordance with their age. Games for kids educational games should be. Of this problem we can make games that can convey a positive message to the players so that in addition entertained players also get a positive message in the game.

Finding Passenger game is a mini-game house on the PC the genre is Action Adventure. While the main character in this game is a pedicab driver seeking passengers as much as possible and pass obstacles.

Research methods and design of this game begins with a literature study, followed by the data collection process. The process of making this game through several stages ranging from analysis, design to implementation view. This game is used and intended for children aged 7-12 years, in order to exercise patience and help develop the ability to think with the child and get a positive message from the game.

Keywords: *Flash Game, Game Finding Passenger, Adventure Games.*

