

**PERANCANGAN PERMAINAN *ROLE PLAYING GAMES*  
“PETUALANGAN MODO” PADA KOMPUTER DESKTOP**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Endah Purwita Sari**

**10.12.4805**

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

**PERANCANGAN PERMAINAN *ROLE PLAYING GAMES*  
“PETUALANGAN MODO” PADA KOMPUTER DESKTOP**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Endah Purwita Sari**

**10.12.4805**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**


**PERANCANGAN PERMAINAN *ROLE PLAYING GAMES*  
“PETUALANGAN MODO” PADA KOMPUTER DESKTOP**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Endah Purwita Sari**  
**10.12.4805**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 24 September 2013

**Dosen Pembimbing,**



**Tonny Hidayat, M.Kom.**  
**NIK. 190302182**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN PERMAINAN *ROLE PLAYING GAMES*  
“PETUALANGAN MODO” PADA KOMPUTER DESKTOP**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Endah Purwita Sari**

**10.12.4805**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 13 Februari 2014

**Susunan Dewan Penguji**

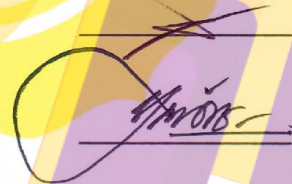
**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Tonny Hidayat, M.Kom.**  
NIK. 190302182



**Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom.**  
NIK. 190302105



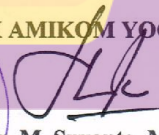
**Heri Sismoro, S.Kom., M.Kom.**  
NIK. 190302057

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 26 Februari 2014



**KETUA STMIK 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 skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Instansi 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, 26 Februari 2014

Endah Purwita Sari  
10.12.4805

## MOTTO

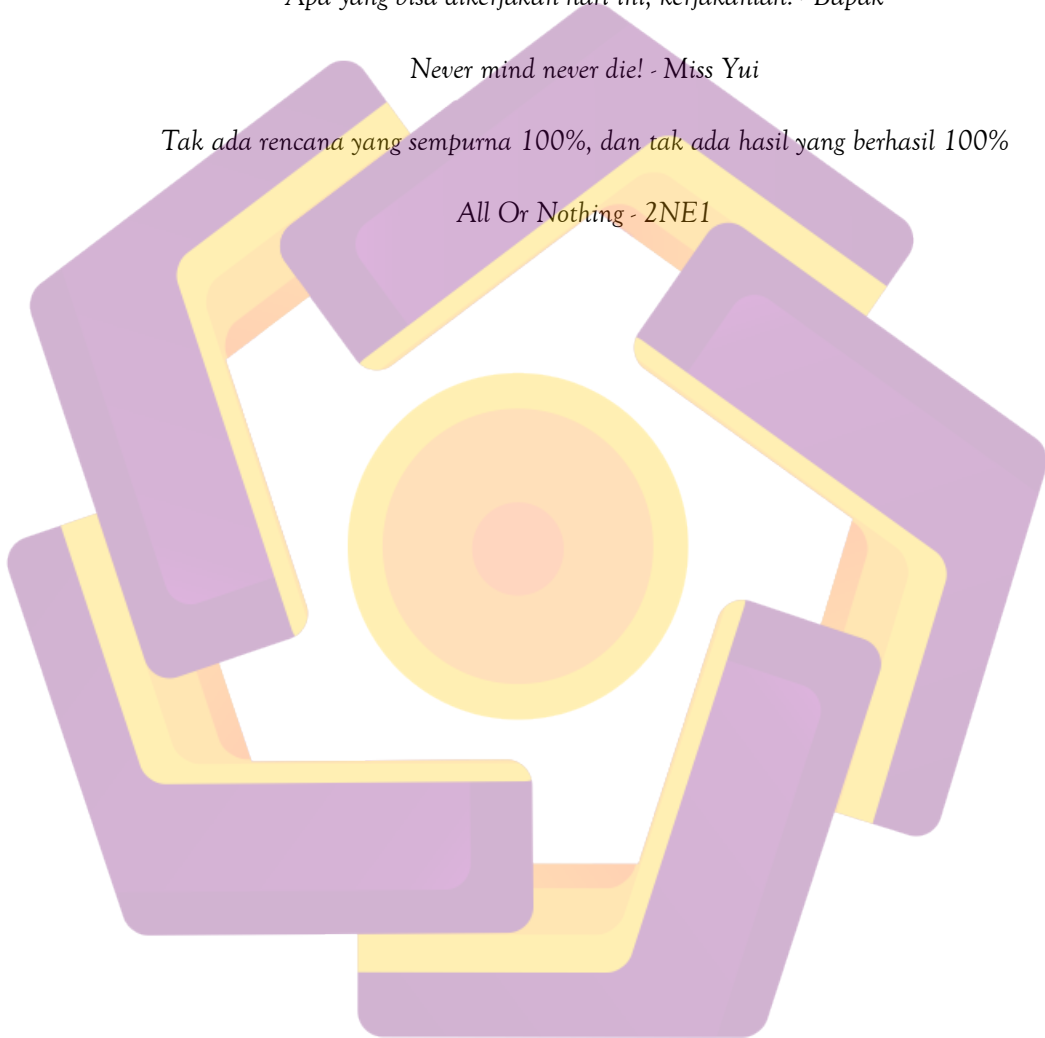
*Semua akan indah pada waktunya*

*Apa yang bisa dikerjakan hari ini, kerjakanlah! - Bapak*

*Never mind never die! - Miss Yui*

*Tak ada rencana yang sempurna 100%, dan tak ada hasil yang berhasil 100%*

*All Or Nothing - 2NE1*



## PERSEMBAHAN

*Allah subhanahuwata'ala, syukur hamba selalu padaMu ya Rabb*

*Bapak Sa'i dan Bunda Modesta Sarim, I Love U ppa I Love U bun*

*ma little-sista Linda Rahmayanti, I Love U dek*

*Dosen Pembimbing Bapak Tonny Hidayat*

*Sahabat - Sahabat ku :*

*CFM, meski jauh tetap saling support*

*mbak Vivia Wiwid, terima kasih sudah mau (selalu) direpotkan*

*mas Zulfan, terima kasih sudah mau diganggu waktunya*

*Puri Dianie (Dewi Kiki), terima kasih untuk celotehan yang kadang menyemangatiku*

*Sixstars, terima kasih untuk persahabatannya*

*10 SI 06 (juga 10 SI F), terima kasih untuk kebersamaan selama kurang lebih 4 tahun ini*

*Dan semua kalian dimana pun berada,*

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa, yang telah melimpahkan anugerah dan rahmatnya sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “PERANCANGAN PERMAINAN *ROLE PLAYING GAMES* “PETUALANGAN MODO” PADA KOMPUTER DESKTOP”.

Penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan kelulusan Program Strata-1 Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM YOGYAKARTA” Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM YOGYAKARTA” Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, M.M selaku ketua jurusan Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM YOGYAKARTA” Yogyakarta.
3. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah mengarahkan penulisan skripsi ini.
4. Para dosen yang telah memberikan ilmu pada saat di bangku kuliah.
5. Kepada staff yang telah memberi kemudahan untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini.



6. Semua pihak yang telah banyak memberi bantuan dukungan, motivasi dan doa yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu penulis mengharapkan peran aktif pembaca dengan memberikan kritik dan saran sebagai masukan.

Mudah - mudahan penyusunan dan penulisan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca untuk berkreasi lebih sempurna dalam menuangkan hasil karyanya.



Yogyakarta, 26 Februari 2014

Penulis

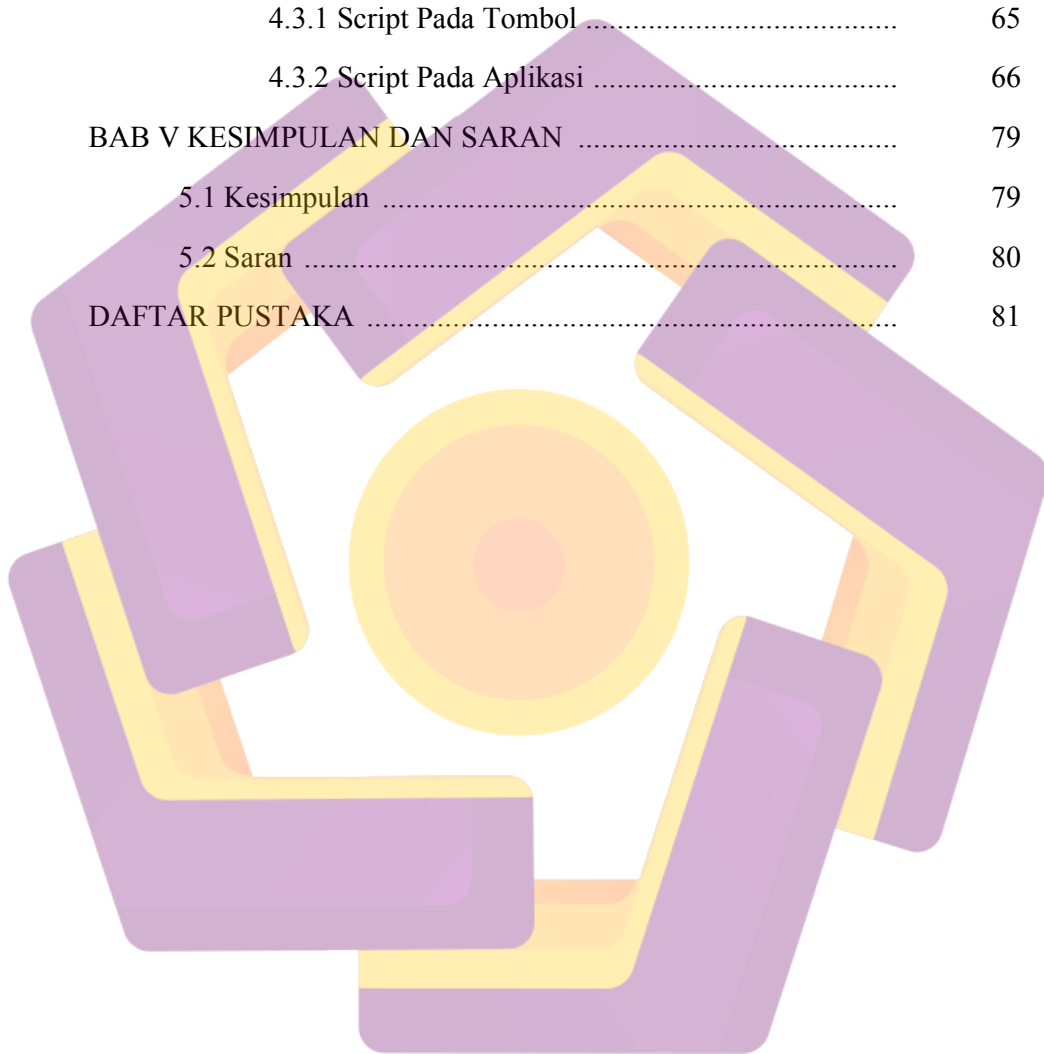
Endah Purwita Sari

## DAFTAR ISI

HALAMAN COVER .....	i
HALAMAN JUDUL .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN PERNYATAAN .....	v
HALAMAN MOTTO .....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
INTISARI .....	xvi
ABSTRACT .....	xvii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Batasan Masalah .....	4
1.4 Tujuan Penelitian .....	5
1.5 Manfaat Penelitian .....	5
1.6 Metode Penelitian .....	6
1.7 Sistematika Penulisan .....	7
BAB II LANDASAN TEORI .....	9
2.1 Multimedia .....	9
2.1.1 Sejarah Multimedia .....	9

2.1.2 Definisi Multimedia .....	10
2.1.3 Jenis - Jenis Game .....	11
2.2 Game .....	12
2.2.1 Definisi dan Sejarah Game .....	12
2.2.2 Jenis - Jenis Game .....	16
2.2.3 Tahap Perancangan Game .....	19
2.3 Perangkat Lunak Yang Digunakan .....	21
2.3.1 Adobe Flash CS3 Professional .....	21
2.3.2 ActionScript 3.0 .....	22
2.3.3 Adobe Photoshop CS3 .....	25
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>26</b>
3.1 Analisis Game .....	26
3.1.1 Keterangan Umum Game .....	26
3.1.2 Alur Game .....	27
3.1.3 Tampilan Umum Game .....	28
3.1.4 Deskripsi Karakter .....	28
3.2 Analisis Kebutuhan .....	33
3.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras .....	33
3.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak .....	34
3.2.3 Kebutuhan PC Pengguna .....	34
3.3 Perancangan Konsep .....	35
3.4 Perancangan Aplikasi Game .....	36
3.4.1 Perancangan Grafik .....	36
3.4.2 Perancangan Flowchart .....	42
<b>BAB IV IMPLEMENTASI .....</b>	<b>47</b>
4.1 Implementasi Game .....	47
4.1.1 Pembuatan Grafik Karakter .....	47

4.1.2 Pembuatan Grafik Antarmuka .....	58
4.1.3 Pembuatan Tombol .....	62
4.1.4 Pembuatan Backsound .....	63
4.2 Publishing .....	64
4.3 Pembahasan Script Dalam Game .....	65
4.3.1 Script Pada Tombol .....	65
4.3.2 Script Pada Aplikasi .....	66
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	79
5.1 Kesimpulan .....	79
5.2 Saran .....	80
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	81



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Spesifikasi <i>Hardware</i> .....	33
Tabel 3.2 Kebutuhan PC Pengguna .....	34



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Lembar Kerja Pada Adobe Flash CS3 .....	21
Gambar 2.2 Lembar Kerja Pada Adobe Photoshop CS3 .....	25
Gambar 3.1 Sketsa Karakter Utama .....	28
Gambar 3.2 Sketsa Karakter Objek Lain (Rusa) .....	29
Gambar 3.3 Sketsa Karakter Objek Lain (Kera) .....	29
Gambar 3.4 Sketsa Karakter Objek Lain (Kerbau) .....	30
Gambar 3.5 Sketsa Karakter Objek Lain (Kuda) .....	30
Gambar 3.6 Sketsa Karakter Objek Lain (Komodo Lain) .....	31
Gambar 3.7 Rancangan Tampilan START .....	36
Gambar 3.8 Rancangan Tampilan <i>Gameplay</i> .....	37
Gambar 3.9 Rancangan Tampilan Poin Akhir .....	38
Gambar 3.10 Rancangan Tampilan Karakter Modo .....	39
Gambar 3.11 Rancangan Tampilan Karakter Rusa .....	40
Gambar 3.12 Rancangan Tampilan Karakter Kuda .....	40
Gambar 3.13 Rancangan Tampilan Karakter Kerbau .....	41
Gambar 3.14 Rancangan Tampilan Karakter Kera .....	41
Gambar 3.15 Gambar Flowchart Permainan Pada Level 1 .....	42
Gambar 3.16 Gambar Flowchart Permainan Pada Level 2 .....	44
Gambar 3.17 Gambar Flowchart Permainan Pada Level 3 .....	46
Gambar 4.1 Sketsa Karakter Modo .....	48
Gambar 4.2 Karakter Modo Pada Level 1 Setelah Diwarnai .....	48
Gambar 4.3 Karakter Modo Pada Level 2 Setelah Diwarnai .....	49
Gambar 4.4 Karakter Modo Pada Level 3 Setelah Diwarnai .....	49

Gambar 4.5 Sketsa Karakter Rusa.....	50
Gambar 4.6 Karakter Rusa Setelah Diwarnai .....	51
Gambar 4.7 Sketsa Karakter Kerbau .....	51
Gambar 4.8 Karakter Kerbau Setelah Diwarnai.....	52
Gambar 4.9 Sketsa Karakter Kuda .....	52
Gambar 4.10 Karakter Kuda Liar Setelah Diwarnai .....	53
Gambar 4.11 Sketsa Karakter Kera .....	53
Gambar 4.12 Karakter Kera Setelah Diwarnai.....	54
Gambar 4.13 Sketsa Karakter Komodo Lain.....	55
Gambar 4.14 Karakter Komodo Lain Setelah Diwarnai.....	55
Gambar 4.15 Karakter Pendukung (Pohon).....	56
Gambar 4.16 Karakter Pendukung (Batu 1).....	56
Gambar 4.17 Karakter Pendukung (Batu 2).....	57
Gambar 4.18 Tampilan Halaman START .....	58
Gambar 4.19 Tampilan Halaman <i>Gameplay</i> .....	59
Gambar 4.20 Tampilan Halaman Poin .....	60
Gambar 4.21 Masuk Menu Insert.....	61
Gambar 4.22 Kotak Dialog New Symbol.....	61
Gambar 4.23 Membuat Objek Tombol.....	62

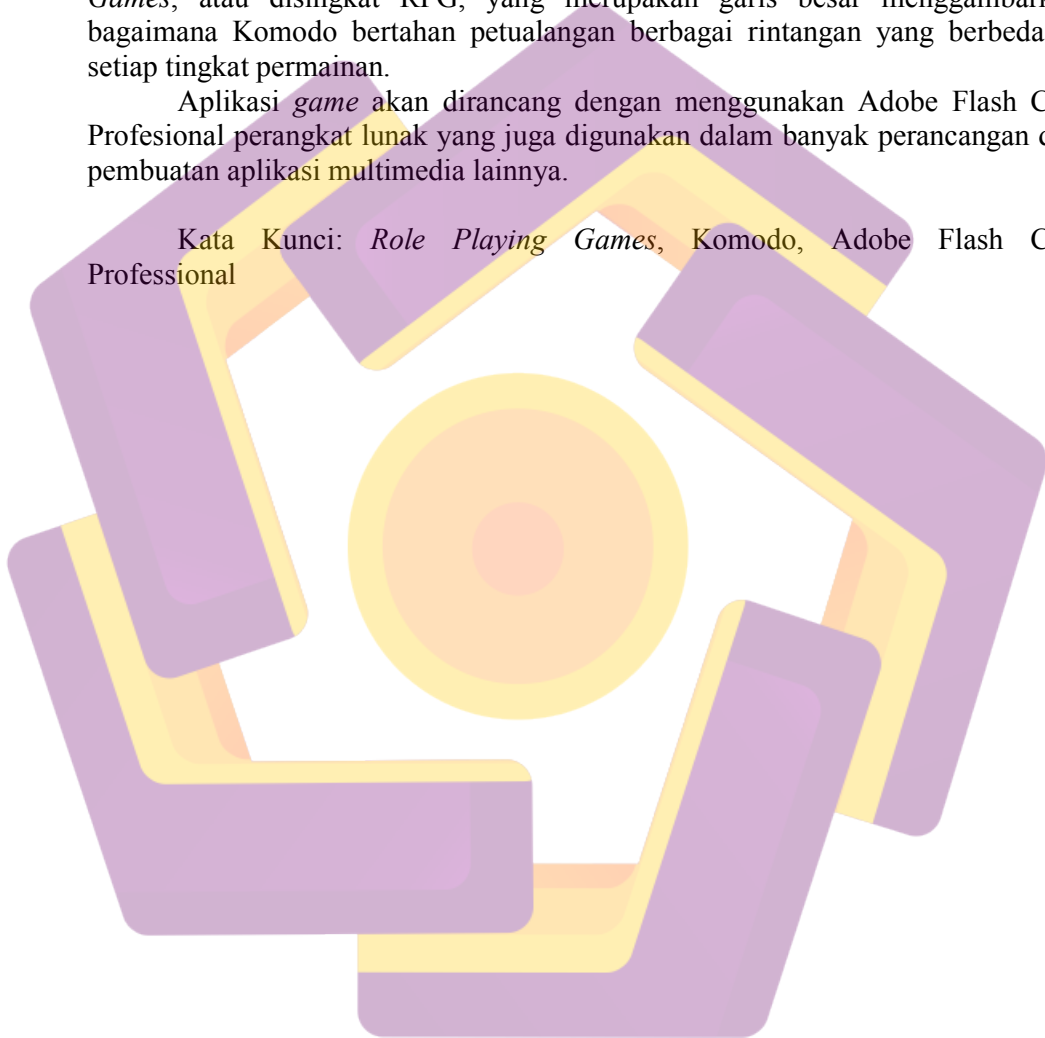
## INTISARI

Perkembangan *game* menjadi lebih akrab bagi masyarakat kita. Demikian pula, pemanfaatan media yang digunakan kini semakin variatif baik itu *online* maupun *offline*. Namun tidak dapat dipungkiri bahwa *game offline* pada komputer desktop masih memiliki banyak peminat.

*Game "Petualangan Modo"* merupakan *game* bergenre *Role Playing Games*, atau disingkat RPG, yang merupakan garis besar menggambarkan bagaimana Komodo bertahan petualangan berbagai rintangan yang berbeda di setiap tingkat permainan.

Aplikasi *game* akan dirancang dengan menggunakan Adobe Flash CS3 Profesional perangkat lunak yang juga digunakan dalam banyak perancangan dan pembuatan aplikasi multimedia lainnya.

Kata Kunci: *Role Playing Games*, Komodo, Adobe Flash CS3 Profesional





## ***ABSTRACT***

*Game development is becoming more familiar to our society. Similarly, media utilization used are increasingly varied whether it online and also offline. But undeniable that the offline game on a desktop computer are still have many enthusiasts.*

*Game "Petualangan Modo" is a genre of games Role Playing Game, or abbreviated as RPG, which is the outline of illustrates how the Komodo survived the adventure of different obstacles in each level of the game.*

*Of gaming applications will be designed using Adobe Flash CS3 Professional software is also used in the design and manufacturing of many other multimedia applications.*

*Keywords: Role Playing Games, Komodo, Adobe Flash CS3 Professional*

