

ANALISIS DAN PEMBUATAN GAME MOSQUITOS SMASHER

SKRIPSI



disusun oleh

Nico Tonny Saputra

08.11.2063

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

ANALISIS DAN PEMBUATAN GAME MOSQUITOS SMASHER

SKRIPSI

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



disusun oleh

Nico Tonny Saputra

08.11.2063

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

ANALISIS DAN PEMBUATAN GAME MOSQUITOS SMASHER

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Nico Tonny Saputra

08.11.2063

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 13 Maret 2013

Dosen Pembimbing,



KUSNAWI, S.Kom, M.Eng

NIK. 190302112

PENGESAHAN

SKRIPSI

ANALISIS DAN PEMBUATAN GAME MOSQUITOS SMASHER

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Nico Tonny Saputra

08.11.2063

telah dipertahankan di Dewan Penguji
pada tanggal 01 Maret 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Kusnawi, S.Kom, M.Eng.
NIK. 190302112



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




Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096



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



KETUA STMIK 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 tugas akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis disuatu Instansi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan kami 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, 02 Maret 2014

Nico Tonny Saputra

NIM. 08.11.2063

MOTTO

- Selama kita yakin. Tidak ada yang tidak mungkin.
- Jadikanlah sabar dan sholat sebagai penolongmu.
(QS. Al - Baqarah: 45)
- Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.
(QS. Al - Insyirah: 5)
- Jadilah seperti karang di lautan yang kuat dihantam ombak dan kerjakanlah hal yang bermanfaat untuk diri sendiri dan orang lain, karena hidup hanyalah sekali. Ingat hanya pada Allah apapun dan di manapun kita berada kepada Dia-lah tempat meminta dan memohon.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Semua hasil skripsi ini Saya dedikasikan dan persembahkan untuk :

- Allah SWT yang telah memberi kekuatan dan keyakinan untuk terus berusaha dan tidak meyerah menjalani hidup. Dan terima kasih atas nikmat yang telah diberikan.
- Bapak dan ibu yang selalu mendukung. Ta'at dan Nina, terima kasih atas kasih sayang, cinta dan kesabaran yang telah diberikan selama ini.
- Adikku Dio dan Lintang yang selalu memberi tawa di dalam rumah.
- Setyorini Budi Rahayu, terimakasih untuk dukungannya selama ini dan selalu mengingatkan untuk segera lulus.
- Sahabat-sahabat amikom terbaikku dalam mengejar mimpi. Destra, Dewa, Dhika, Hendro, Indra serta teman-teman kelas C angkatan 2008.
- Saudaraku Hendra BMPC Bumiayu terima kasih atas semangat, doa dan dukungannya.
- Serta tak lupa untuk almamater dan perpustakaan tercinta.

KATA PENGANTAR

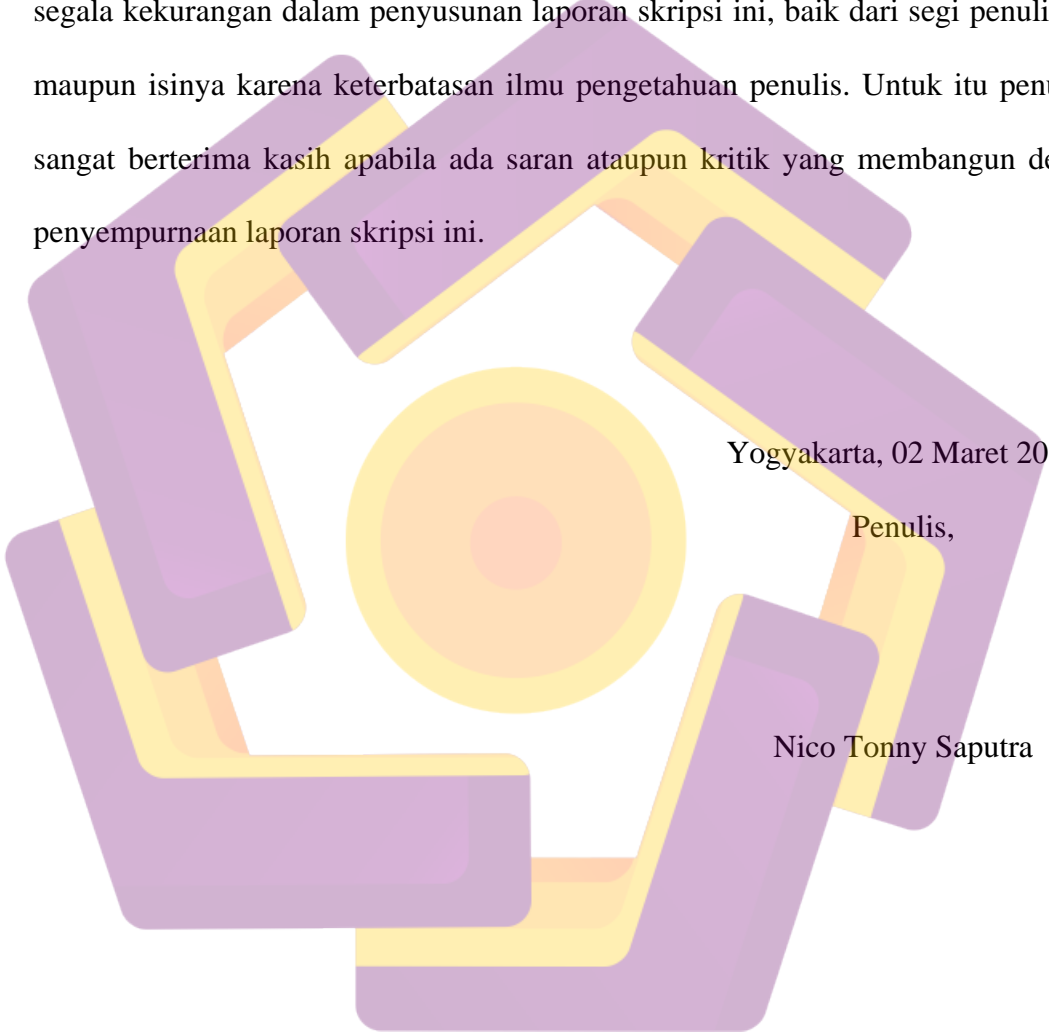
Alhamdulillah, puji syukur senantiasa penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena atas rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan Laporan Skripsi dengan judul “**ANALISIS DAN PEMBUATAN GAME MOSQUITOS SMASHER**”. Laporan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana komputer pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “**STMIK AMIKOM**” Yogyakarta.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini dengan penuh kerendahan hati, penulis ingin menghaturkan penghargaan dan ucapan terima kasih yang tulus kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku ketua **STMIK AMIKOM** Yogyakarta.
2. Bapak Kusnawi S.Kom, M.Eng. selaku dosen pembimbing saya dalam mengerjakan skripsi ini.
3. Bapak Sudarmawan, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika.
4. Seluruh staf dan karyawan Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “**STMIK AMIKOM**” Yogyakarta yang telah banyak membantu selama penyelesaian skripsi ini.
5. Kedua orang tua saya, Ta’at dan Nina yang telah memberikan semangat dan dorongan untuk menyelesaikan studi sarjana ini.

6. Segenap pihak yang telah banyak membantu. Yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Dalam kesempatan ini penulis memohon maaf kepada semua pihak atas segala kekurangan dalam penyusunan laporan skripsi ini, baik dari segi penulisan maupun isinya karena keterbatasan ilmu pengetahuan penulis. Untuk itu penulis sangat berterima kasih apabila ada saran ataupun kritik yang membangun demi penyempurnaan laporan skripsi ini.



Yogyakarta, 02 Maret 2014

Penulis,

Nico Tonny Saputra

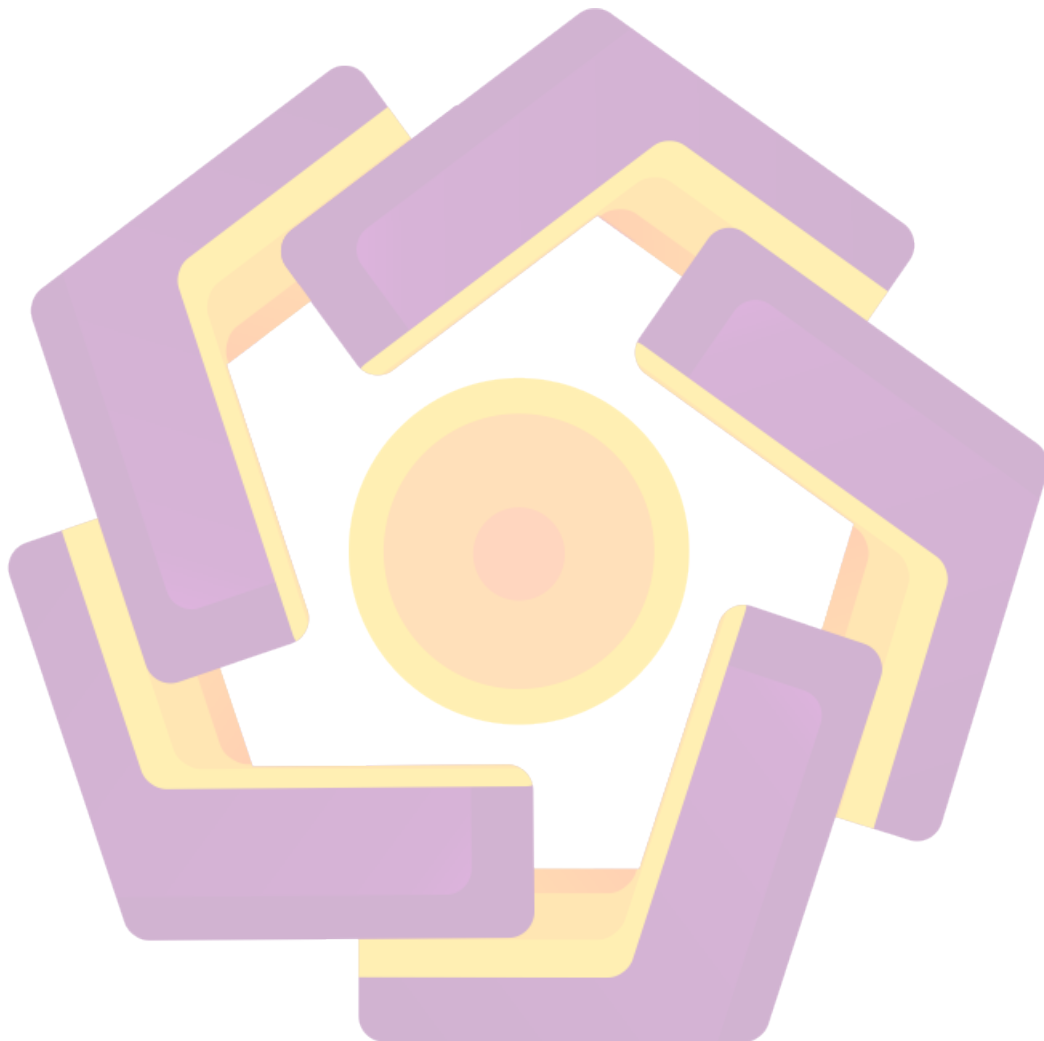
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR MODUL.....	xvii
INTISARI	xx
ABSTRACT	xxi
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	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Definisi <i>Game</i>	6
2.1.1 Sejarah <i>Game</i>	7
2.1.2 Elemen Dasar <i>Game</i>	8
2.1.3 Jenis–Jenis <i>Game</i>	8
2.1.4 Kualitas <i>Game</i>	11
2.1.5 Karakteristik <i>Game</i>	13

2.1.6	Background	13
2.1.7	Suara.....	13
2.1.8	Tahap – Tahap Pembuatan <i>Game</i>	14
2.2	<i>Multimedia</i>	16
2.2.1	Objek-objek <i>Multimedia</i>	17
2.2.2	Metodologi Pengembangan <i>Multimedia</i>	18
2.2.2.1	Konsep (<i>Concept</i>).....	19
2.2.2.2	Perancangan (<i>Design</i>)	20
2.2.2.3	Pengumpulan Bahan (<i>Material Collecting</i>).....	26
2.2.2.4	<i>Assembly</i>	26
2.2.2.5	<i>Testing</i>	26
2.2.2.6	<i>Distribution</i>	26
2.4	<i>Multimedia Authorizing System</i>	27
2.4	Tentang <i>Game Flash</i>	27
2.4.1	Sejarah <i>Flash</i>	28
2.5	Perangkat Lunak Atau <i>Software</i> Yang Digunakan.....	29
2.5.1	Adobe <i>Flash CS3</i>	29
2.5.2	<i>Action Script 2.0</i>	31
2.5.3	Adobe <i>Photoshop CS3</i>	34
2.5.4	Adobe <i>Audition 2.0</i>	36
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....		40
3.1	Analisis Sistem	40
3.1.1	Analisis <i>Kebutuhan Sistem</i>	40
3.1.1.1	Analisis <i>Kebutuhan Fungsional</i>	40
3.1.1.2	Analisis <i>Kebutuhan Non-Fungsional</i>	41
3.1.2	Analisis <i>Kelayakan Sistem</i>	43
3.1.2.1	Analisis <i>Kelayakan Teknik</i>	43
3.1.2.2	Analisis <i>Kelayakan Hukum</i>	43
3.1.2.3	Analisis <i>Kelayakan Operasional</i>	44
3.1.2.4	Analisis <i>Kelayakan Ekonomi</i>	44
3.2	Perancangan (<i>Design</i>).....	44

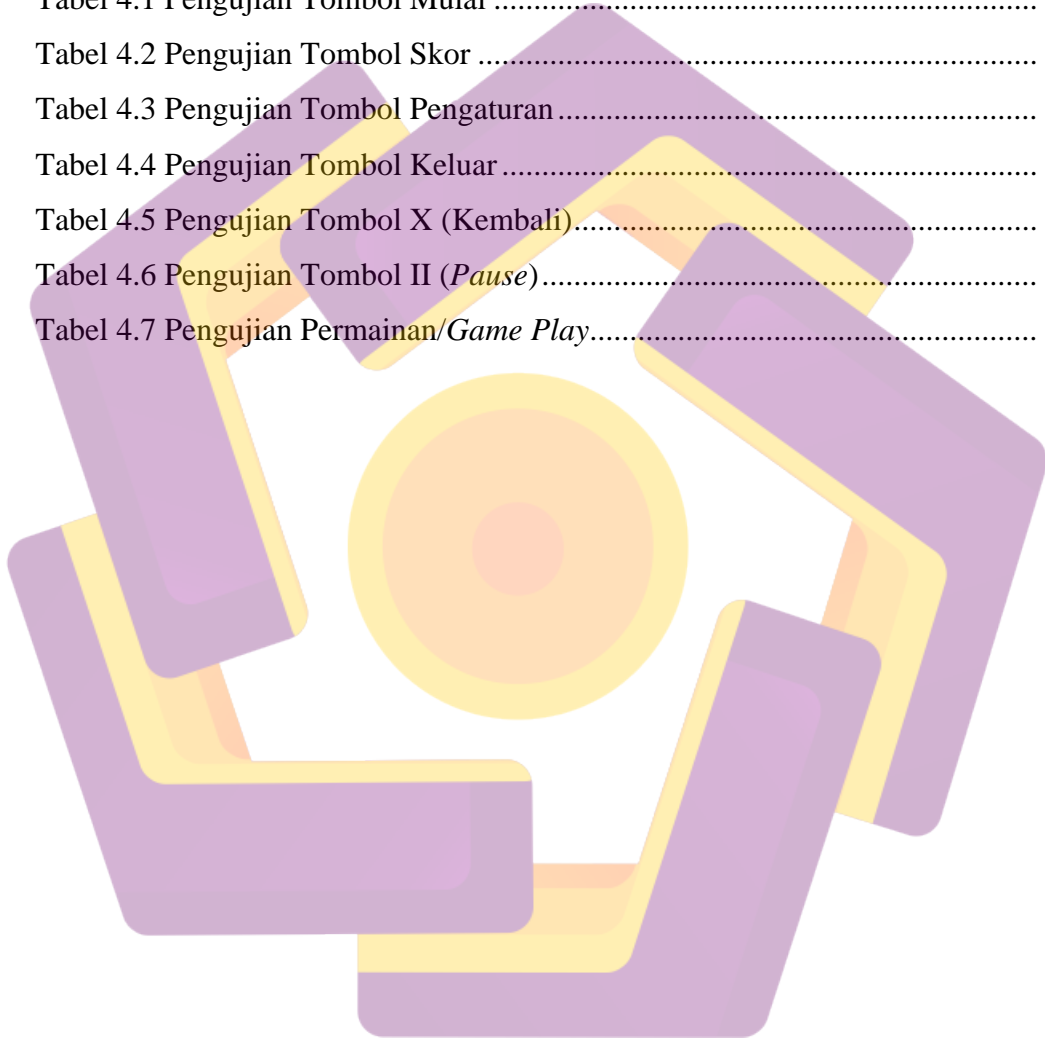
3.2.1 Konsep (<i>Concept</i>)	44
3.2.2 Flowchart <i>View</i>	46
3.2.3 <i>Flowchart</i> Permainan	47
3.3 Perancangan Antar Muka	57
3.3.1 Rancangan Antar Muka	57
3.3.2 Antar Muka Menu Instruksi	57
3.3.3 Antar Muka Menu Pengaturan	58
3.3.4 Rancangan Antar Muka Permainan <i>Game</i>	59
3.3.5 Antar Muka Menu Skor	63
3.3.6 Antar Muka Menu Keluar	63
3.4 <i>Material Collection</i>	64
3.4.1 <i>Image</i>	64
3.4.2 <i>Sound</i>	65
3.4.3 Alat Pemukul	66
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	67
4.1 Implementasi	67
4.2 Implementasi Tampilan Menu Utama	67
4.3 Implementasi Tampilan Tingkat Kesulitan	68
4.4 Implementasi Tampilan Skor Tertinggi	69
4.5 Implementasi Tampilan Instruksi	71
4.6 Implementasi Tampilan Pengaturan	72
4.7 Implementasi Tampilan Keluar	73
4.8 Implementasi Tampilan Level 1-3	74
4.9 Implementasi Tampilan Level 1 Tingkat Kesulitan Sedang	81
4.10 Implementasi Tampilan Level 1 Tingkat Kesulitan Rumit	85
4.11 Implementasi Tampilan Level 2 Tingkat Kesulitan Mudah	88
4.12 Implementasi Tampilan Level 2 Tingkat Kesulitan Sedang	94
4.13 Implementasi Tampilan Level 2 Tingkat Kesulitan Rumit	98
4.14 Implementasi Tampilan Level 3 Tingkat Kesulitan Mudah	102
4.15 Implementasi Tampilan Level 3 Tingkat Kesulitan Sedang	104
4.16 Implementasi Tampilan Level 3 Tingkat Kesulitan Rumit	106

4.17 Pengujian Sistem.....	111
BAB V PENUTUP.....	124
5.1 Kesimpulan.....	124
5.2 Saran	124
DAFTAR PUSTAKA	125



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Gambar Karakter Nyamuk	64
Tabel 3.2 <i>Sound</i> Pada <i>Game</i> Mosquitos Smasher.....	65
Tabel 3.3 Alat Pemukul Pada <i>Game</i> Mosquitos Smasher.....	66
Tabel 4.1 Pengujian Tombol Mulai	113
Tabel 4.2 Pengujian Tombol Skor	114
Tabel 4.3 Pengujian Tombol Pengaturan	115
Tabel 4.4 Pengujian Tombol Keluar	117
Tabel 4.5 Pengujian Tombol X (Kembali).....	120
Tabel 4.6 Pengujian Tombol II (<i>Pause</i>).....	122
Tabel 4.7 Pengujian Permainan/ <i>Game Play</i>	122



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahap pengembangan <i>multimedia</i>	19
Gambar 2.2 Contoh <i>Flowchart View</i>	23
Gambar 2.3 Contoh <i>Flowchart View</i>	23
Gambar 2.4 Struktur navigasi <i>hierarchical model</i>	24
Gambar 2.5 Struktur navigasi <i>spoke-and-hub model</i>	25
Gambar 2.6 Struktur navigasi <i>full web model</i>	25
Gambar 2.7 Tampilan Adobe Flash CS3	30
Gambar 2.8 Tampilan <i>Panel Action</i>	32
Gambar 2.9 Tampilan Adobe Photoshop CS3	35
Gambar 2.10 Tampilan <i>Edit View</i> Adobe Audition 2.0	38
Gambar 2.11 Tampilan <i>Multitrack View</i>	39
Gambar 3.1 <i>Flowchart View Game</i> Mosquitos Smasher.....	46
Gambar 3.2 <i>Flowchart Game</i> Mosquitos Smasher	47
Gambar 3.3 <i>Flowchart</i> Level 1 Mudah <i>Game</i> Mosquitos Smasher.....	48
Gambar 3.4 <i>Flowchart</i> Level 2 Mudah <i>Game</i> Mosquitos Smasher.....	49
Gambar 3.5 <i>Flowchart</i> Level 3 Mudah <i>Game</i> Mosquitos Smasher.....	50
Gambar 3.6 <i>Flowchart</i> Level 1 Sedang <i>Game</i> Mosquitos Smasher	51
Gambar 3.7 <i>Flowchart</i> Level 2 Sedang <i>Game</i> Mosquitos Smasher	52
Gambar 3.8 <i>Flowchart</i> Level 3 Sedang <i>Game</i> Mosquitos Smasher	53
Gambar 3.9 <i>Flowchart</i> Level 1 Rumit <i>Game</i> Mosquitos Smasher.....	54
Gambar 3.10 <i>Flowchart</i> Level 2 Rumit <i>Game</i> Mosquitos Smasher.....	55
Gambar 3.11 <i>Flowchart</i> Level 3 Rumit <i>Game</i> Mosquitos Smasher.....	56
Gambar 3.12 Rancangan Antar Muka Menu Utama.....	57
Gambar 3.13 Rancangan Antar Muka Instruksi Permainan.....	58
Gambar 3.14 Rancangan Antar Muka Pengaturan.....	58
Gambar 3.15 Rancangan Antar Muka Tingkat Kesulitan.....	59
Gambar 3.16 Rancangan Antar Muka Mulai Permainan.....	59
Gambar 3.17 Rancangan Antar Muka Pause	60
Gambar 3.18 Rancangan Antar Muka Intruksi permainan	61

Gambar 3.19 Rancangan Antar Muka Menang.....	61
Gambar 3.20 Rancangan Antar Muka Kalah	62
Gambar 3.21 Rancangan Antar Muka Selesai Permainan	62
Gambar 3.22 Rancangan Antar Muka Skor Tertinggi	63
Gambar 3.23 Rancangan Antar Muka Keluar Aplikasi	63
Gambar 4.1 Tampilan Menu Utama.....	67
Gambar 4.2 Tampilan Tingkat Kesulitan.....	68
Gambar 4.3 Tampilan Skor Tertinggi	69
Gambar 4.4 Tampilan Instruksi.....	71
Gambar 4.5 Tampilan Pengaturan.....	72
Gambar 4.6 Tampilan Keluar.....	73
Gambar 4.7 Tampilan Level 1 Tingkat Kesulitan Mudah	74
Gambar 4.8 Tampilan Level 1 Tingkat Kesulitan Sedang.....	81
Gambar 4.9 Tampilan Level 1 Tingkat Kesulitan Rumit.....	85
Gambar 4.10 Tampilan Level 2 Tingkat Kesulitan Mudah	88
Gambar 4.11 Tampilan Level 2 Tingkat Kesulitan Sedang.....	94
Gambar 4.12 Tampilan Level 2 Tingkat Kesulitan Rumit.....	98
Gambar 4.13 Tampilan Level 3 Tingkat Kesulitan Mudah	102
Gambar 4.14 Tampilan Level 3 Tingkat Kesulitan Sedang.....	104
Gambar 4.15 Tampilan Level 3 Tingkat Kesulitan Rumit.....	106
Gambar 4.16 Tampilan Level 1 Selesai.....	107
Gambar 4.17 Tampilan Level 2 Selesai.....	108
Gambar 4.18 Tampilan Level 3 Selesai.....	108
Gambar 4.19 Tampilan Level 1 Gagal.....	110
Gambar 4.20 Tampilan Level 2 Gagal.....	110
Gambar 4.21 Tampilan Level 3 Gagal.....	111
Gambar 4.22 Pengujian Tombol Mulai.....	112
Gambar 4.23 Tampilan Tingkat kesulitan Sebelum Level 1 dimulai	112
Gambar 4.24 Pengujian Tombol Skor.....	113
Gambar 4.25 Tampilan Skor Tertinggi Ketika Tombol Skor diklik.....	114
Gambar 4.26 Tampilan Pengujian Tombol Pengaturan.....	115

Gambar 4.27 Tampilan Pengaturan Muncul	115
Gambar 4.28 Tampilan pengujian Tombol Keluar	116
Gambar 4.29 Tampilan Pilihan Keluar atau Tidak dari Permainan	116
Gambar 4.30 Pengujian Tombol X (kembali) Menu Tingkat Kesulitan.....	117
Gambar 4.31 Tampilan Menu Utama Muncul Ketika Tombol X (Kembali) pada Menu Tingkat Kesulitan diklik	118
Gambar 4.32 Tampilan Tombol X (Kembali) pada Level 1	118
Gambar 4.33 Tampilan Tombol X (Kembali) pada Level 2.....	119
Gambar 4.34 Tampilan Tombol X (Kembali) pada Level 3.....	119
Gambar 4.35 Tampilan Tingkat Kesulitan Muncul ketika Tombol X (Kembali) pada Semua Level Permainan diklik.....	120
Gambar 4.36 Tampilan Pengujian Tombol II (<i>Pause</i>).....	121
Gambar 4.37 Tampilan Pause Muncul ketika Tombol II (<i>Pause</i>) yang Ada di Setiap Level diklik	121



DAFTAR MODUL

Modul 4.1 <i>Script</i> pada Menu Utama	68
Modul 4.2 <i>Script</i> pada Menu Tingkat Kesulitan.....	69
Modul 4.3 <i>Script</i> Tampilan Nama Skor Tertinggi	71
Modul 4.4 <i>Script</i> Button/Tombol Kembali Menu Instruksi.....	71
Modul 4.5 <i>Script</i> pada Menu Pengaturan.....	73
Modul 4.6 <i>Script</i> pada Menu Keluar.....	73
Modul 4.7 <i>Script</i> Inisialisasi Level 1 Tingkat Kesulitan Mudah	74
Modul 4.8 <i>Script</i> Memperbanyak <i>Movieclip</i> Nyamuk pada Level 1 Tingkat Kesulitan Mudah	75
Modul 4.9 <i>Script</i> Inisialisasi Waktu Level 1 Tingkat Kesulitan Mudah.....	75
Modul 4.10 <i>Script</i> Waktu Permainan Level 1 Tingkat Kesulitan Mudah.....	76
Modul 4.11 <i>Script</i> untuk Memunculkan Nyamuk Kembali.....	76
Modul 4.12 <i>Script</i> Level 1 Tingkat Kesulitan Mudah Selesai	77
Modul 4.13 <i>Script</i> Inisialisasi Nyamuk Level 1 Tingkat Kesulitan Mudah	77
Modul 4.14 <i>Script</i> Menentukan Pergerakan Acak Nyamuk Level 1 Tingkat Kesulitan Mudah	78
Modul 4.15 <i>Script</i> Menghapus <i>Movieclip</i> Nyamuk yang Mati pada Level 1 Tingkat Kesulitan Mudah.....	78
Modul 4.16 <i>Script</i> Kondisi Nyamuk Level 1 Tingkat Kesulitan Mudah Saat Terkena Pukulan Raket	79
Modul 4.17 <i>Script</i> Inisialisasi Nyamuk Bonus pada Level 1 Tingkat Kesulitan Mudah	79
Modul 4.18 <i>Script</i> Menentukan Pergerakan Acak Nyamuk Bonus Level 1 Tingkat Kesulitan Mudah	80
Modul 4.19 <i>Script</i> Menghapus <i>Movieclip</i> Nyamuk Bonus yang Mati pada Level 1 Tingkat Kesulitan Mudah.....	80
Modul 4.20 <i>Script</i> Kondisi Nyamuk Bonus Level 1 Tingkat Kesulitan Mudah saat Terkena Pukulan Raket	81

Modul 4.21 <i>Script</i> Memperbanyak <i>Movieclip</i> Nyamuk Pada Level 1 Tingkat Kesulitan Sedang.....	82
Modul 4.22 <i>Script</i> untuk Memunculkan Nyamuk Kembali.....	82
Modul 4.23 <i>Script</i> Level 1 Tingkat Kesulitan Sedang Selesai.....	83
Modul 4.24 <i>Script</i> Menentukan Pergerakan Acak Nyamuk Level 1 Tingkat Kesulitan Sedang.....	84
Modul 4.25 <i>Script</i> Menghapus <i>Movieclip</i> Nyamuk yang Mati pada Level 1 Tingkat Kesulitan Sedang	85
Modul 4.26 <i>Script</i> untuk Memunculkan Nyamuk Kembali.....	85
Modul 4.27 <i>Script</i> Menentukan Pergerakan Acak Nyamuk Level 1 Tingkat Kesulitan Rumit	86
Modul 4.28 <i>Script</i> Menentukan Pergerakan Acak Nyamuk Bonus Level 1 Tingkat Kesulitan Rumit	87
Modul 4.29 <i>Script</i> Memperbanyak <i>Movieclip</i> Nyamuk pada Level 2 Tingkat Kesulitan Mudah	88
Modul 4.30 <i>Script</i> untuk Memunculkan Nyamuk Kembali.....	89
Modul 4.31 <i>Script</i> Level 2 Tingkat Kesulitan Mudah Selesai.....	89
Modul 4.32 <i>Script</i> Inisialisasi Nyamuk Level 2 Tingkat Kesulitan Mudah	90
Modul 4.33 <i>Script</i> Menentukan Pergerakan Acak Nyamuk Level 2 Tingkat Kesulitan Mudah.....	91
Modul 4.34 <i>Script</i> Kondisi Nyamuk Level 2 Tingkat Kesulitan Mudah Saat Terkena Pukulan Raket	91
Modul 4.35 <i>Script</i> Inisialisasi Nyamuk Jebakan pada Level 2 Tingkat Kesulitan Mudah	92
Modul 4.36 <i>Script</i> Menentukan Pergerakan Acak Nyamuk Jebakan Level 2 Tingkat Kesulitan Mudah.....	93
Modul 4.37 <i>Script</i> Menghapus <i>Movieclip</i> Nyamuk Jebakan yang Mati pada Level 2 Tingkat Kesulitan Mudah.....	93
Modul 4.38 <i>Script</i> Kondisi Nyamuk Jebakan Level 2 Tingkat Kesulitan Mudah saat Terkena Pukulan Raket.....	94

Modul 4.39 <i>Script</i> Memperbanyak <i>Movieclip</i> Nyamuk Pada Level 2 Tingkat Kesulitan Sedang.....	95
Modul 4.40 <i>Script</i> untuk Memunculkan Nyamuk Kembali.....	95
Modul 4.41 <i>Script</i> Inisialisasi Nyamuk Level 2 Tingkat Kesulitan Sedang	95
Modul 4.42 <i>Script</i> Menentukan Pergerakan Acak Nyamuk Level 2 Tingkat Kesulitan Sedang.....	96
Modul 4.43 <i>Script</i> Menentukan Pergerakan Acak Nyamuk Jebakan Level 2 Tingkat Kesulitan Sedang	97
Modul 4.44 <i>Script</i> Menghapus <i>Movieclip</i> Nyamuk Jebakan yang Mati pada Level 2 Tingkat Kesulitan Sedang	98
Modul 4.45 <i>Script</i> Memperbanyak <i>Movieclip</i> Nyamuk Pada Level 2 Tingkat Kesulitan Rumit	99
Modul 4.46 <i>Script</i> untuk Memunculkan Nyamuk Kembali.....	99
Modul 4.47 <i>Script</i> Level 2 Tingkat Kesulitan Rumit Selesai	100
Modul 4.48 <i>Script</i> Menentukan Pergerakan Acak Nyamuk Level 2 Tingkat Kesulitan Rumit	101
Modul 4.49 <i>Script</i> Menentukan Pergerakan Acak Nyamuk Jebakan Level 2 Tingkat Kesulitan Rumit	101
Modul 4.50 <i>Script</i> Menghapus <i>Movieclip</i> Nyamuk Jebakan yang Mati pada Level 2 Tingkat Kesulitan Rumit.....	102
Modul 4.51 <i>Script</i> Memperbanyak <i>Movieclip</i> Nyamuk pada Level 3 Tingkat Kesulitan Mudah	103
Modul 4.52 <i>Script</i> Level 3 Tingkat Kesulitan Mudah Selesai.....	104
Modul 4.53 <i>Script</i> Memperbanyak <i>Movieclip</i> Nyamuk Pada Level 3 Tingkat Kesulitan Sedang.....	105
Modul 4.54 <i>Script</i> Memperbanyak <i>Movieclip</i> Nyamuk Pada Level 3 Tingkat Kesulitan Rumit	107
Modul 4.55 <i>Script</i> Simpan Nama.....	109

INTISARI

Permainan merupakan bagian bermain dan bermain juga bagian dari permainan keduanya saling berhubungan. Permainan adalah kegiatan yang kompleks yang didalamnya terdapat peraturan. Sebuah permainan adalah sebuah sistem dimana pemain terlibat dalam konflik buatan, disini pemain berinteraksi dengan sistem dan konflik dalam permainan merupakan rekayasa atau buatan, dalam permainan terdapat peraturan yang bertujuan membatasi perilaku pemain dan menentukan permainan. Game bertujuan untuk menghibur, biasanya game disukai oleh anak-anak hingga orang dewasa. Game sebenarnya penting untuk perkembangan otak, untuk meningkatkan konsentrasi dan melatih untuk memecahkan masalah dengan tepat dan cepat karena dalam game terdapat berbagai konflik atau masalah yang menuntut kita untuk menyelesaikannya dengan tepat dan cepat. Tetapi game juga bisa merugikan karena apabila kita sudah kecanduan game kita akan lupa waktu dan akan mengganggu kegiatan atau aktifitas yang sedang kita lakukan.

Game The Mosquito Smasher merupakan game arcade. Game ini mengandalkan kecepatan pemain dalam memukul nyamuk yang muncul. Game ini terdiri dari 3 level. Tiap level memiliki tingkatan kesulitan berbeda. Level 1 nyamuk dapat mati dengan sekali pukul saja, tetapi di level 2, nyamuk yang muncul harus dipukul sebanyak 2 kali agar mati. Pada level 3, nyamuk yang muncul merupakan kombinasi dari nyamuk level 1 dan level 2. Skor yang diperoleh dari banyaknya nyamuk yang mati dalam waktu yang telah ditentukan. Pemain dapat mengambil koin yang muncul setelah nyamuk mati untuk menambahkan skor.

Tujuan penelitian ini yaitu membuat permainan The Mosquito Smasher. Aplikasi ini akan dibuat dengan menggunakan perangkat lunak Adobe Flash CS 3 dan Adobe Photoshop.

Kata kunci : Permainan Arcade, Pukul Nyamuk, Adobe Flash CS3

ABSTRACT

Game is complex activity which include rule inside it. A game is system where the player gets involved in the artificial conflict, in here the player will interact with the system and conflict inside the game is artificial or made up, the rule inside the game is intended to limit player's action and determined the game. Game is creating to be entertained, it usually popular among kids to adult. Actually game is having important role in developing children's brain, increasing concentration and problem solver trainer since inside the game there are many conflicts or problem that need to be quickly and correctly solved or finished by us.

The Mosquito smasher game is arcade game which rely on player's speed in hitting the mosquito who appear. The game is consisted from three levels which having different difficulties rate. On the first level, mosquito could be died in one hit, on second level, the mosquito that appears should get double hit to be died. On the third level, the mosquito that appears is combination of mosquito from first and second level. Score is gained from how many mosquito that can be destroyed in specified time. The player can get a coin which appears after the mosquito died to get additional score.

The purpose of this research is to make The Mosquito Smasher game. This application will be made with Adobe Flash CS 3 and Adobe Photoshop software.

Keyword : *Arcade Game, Mosquito Smasher, Adobe Flash CS3*