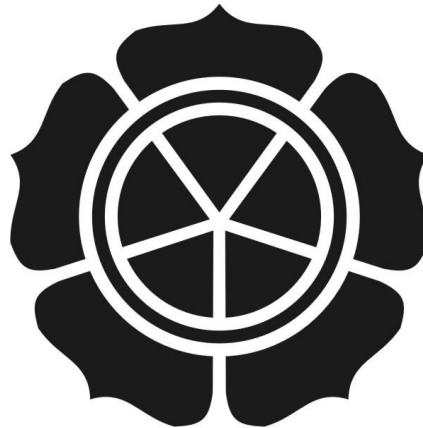


**PEMBUATAN GAME “FIRE RESCUE” DENGAN MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH CS 3**

SKRIPSI



disusun oleh

Setyo Budi Santoso

09.12.3701

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

**PEMBUATAN GAME “FIRE RESCUE” DENGAN MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH CS 3**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Setyo Budi Santoso

09.12.3701

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Pembuatan Game "Fire Rescue" Dengan Menggunakan
Adobe Flash CS 3**

yang di persiapkan dan disusun oleh

Setyo Budi Santoso

09.11.3701

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 29 november 2013

Dosen Pembimbing



Hamf Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Pembuatan Game "Fire Rescue" Dengan Menggunakan
Adobe Flash CS 3**

yang di persiapkan dan disusun oleh

Setyo Budi Santoso
09.11.3701

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 29 November 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096




Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK.190302187

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK.190302182



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 7 Desember 2013

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 dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis didalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 7 Desember 2013



Setyo Budi Santoso

09.12.3701

HALAMAN MOTTO

Pahlawan bukanlah orang yang berani meletakkan pedangnya ke pundak lawan, tetapi pahlawan sebenarnya ialah orang yang sanggup menguasai dirinya dikala ia marah.

(Nabi Muhammad SAW)

Orang-orang yang suka berkata berkata jujur mendapatkan tiga hal :

Kepercayaan, Cinta, dan Rasa Hormat

(Ali bin Abu Thalib)

Manusia itu dapat dihancurkan, manusia dapat dimatikan akan tetapi manusia tidak dapat dikalahkan selama manusia itu masih berpegang teguh pada dirinya atau tetap SETIA pada HATI nuraninya sendiri.

(Setia Hati Teratai)

Seorang Pemenang takkan pernah berhenti untuk berusaha

Dan orang yang berhenti untuk berusaha takkan pernah menjadi seorang pemenang.

(Penulis)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

- ✚ Allah SWT yang telah memberikan banyak keajaiban, keberuntungan, kesehatan, kemudahan, serta kelancaran hingga aku mampu mendapatkan gelar S.Kom ini.
- ✚ Kedua orang tuaku yang telah mendidik, mengajari serta selalu memberikan nasehat untuk menjadi anak yang berbakti.
- ✚ Setya octha utami yang selalu memberiku semangat, “I love u”.
- ✚ Dosen Pembimbing, pak Hanif Al Fatta, M.Kom yang telah membimbing dan memberikan arahan-arahan sehingga aku bisa menyelesaikan skripsi ini. Aku bersyukur sekali bapak jadi Dosen Pembimbingku. Sekali lagi terima kasih.
- ✚ Mas onny makasih atas semua bantuannya.
- ✚ Teman – teman kontrakkan Perum Banteng 3 No 58 , serta keluarga besar kos Jalan Munggur 162.
- ✚ Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, semua ini takkan terwujud tanpa dukungan kalian.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat, hidayah dan Inayah-Nya sehingga dapat terselesaikannya skripsi dengan judul **“Pembuatan game “Fire Rescue” dengan menggunakan Adobe Flash CS 3 “**

Penyusunan skripsi ini sebagai salah satu syarat wajib untuk menyelesaikan Program Studi Strata Satu Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.

Dengan terselesaikannya penulisan skripsi ini penulis telah begitu banyak memperoleh bantuan, bimbingan, pengarahan dan dorongan dari berbagai pihak

Dalam kesempatan kali ini perkenankanlah penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto, MM selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, M.M selaku Ketua Jurusan S1-SI STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah sabar membimbing penyusunan skripsi ini hingga selesai.

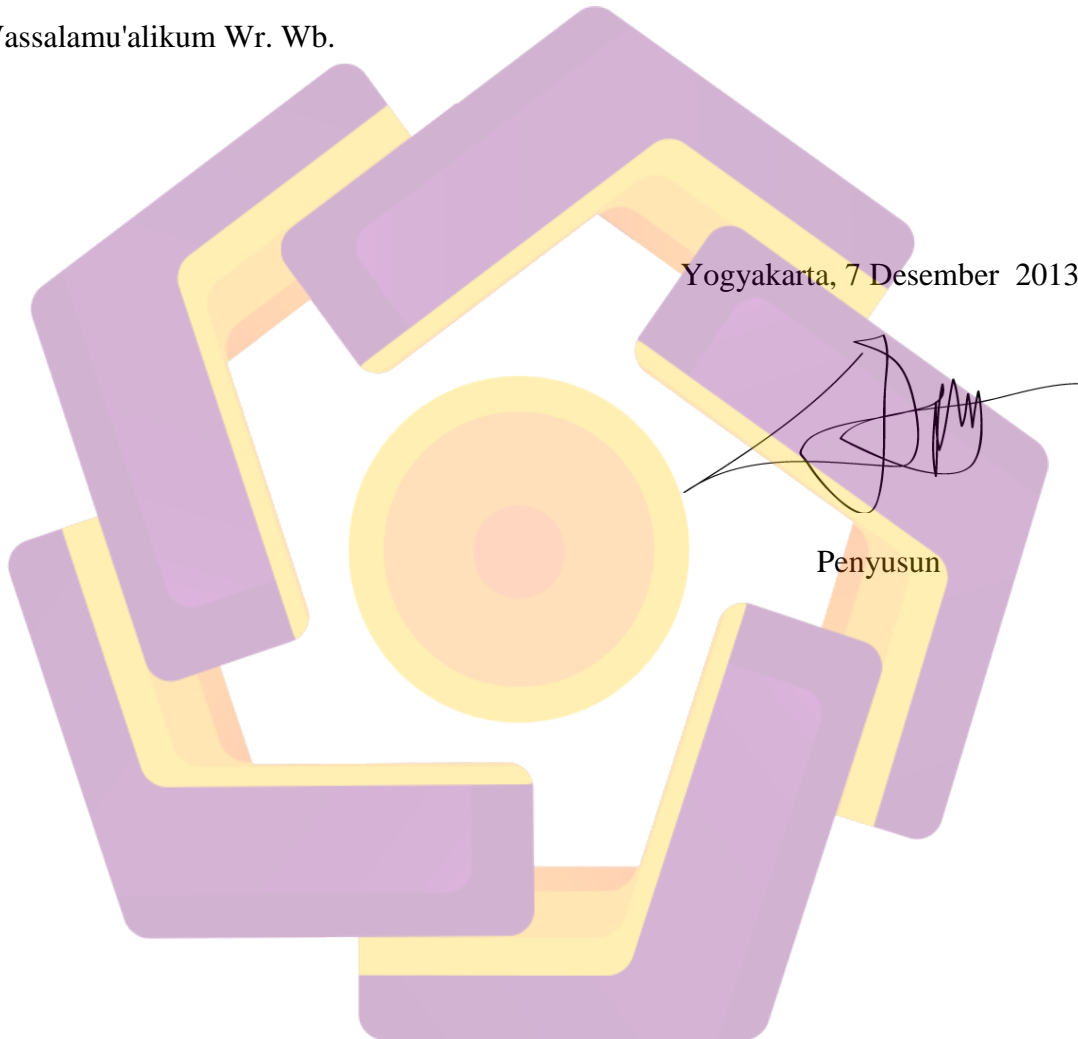
Semoga amal kebaikan senantiasa mendapatkan balasan dari Allah SWT.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa didalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna, untuk itu penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun dari pembaca.

Akhir kata penyusun berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat berupa ilmu pengetahuan yang berguna bagi semua pihak.

Wassalamu'alikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 7 Desember 2013

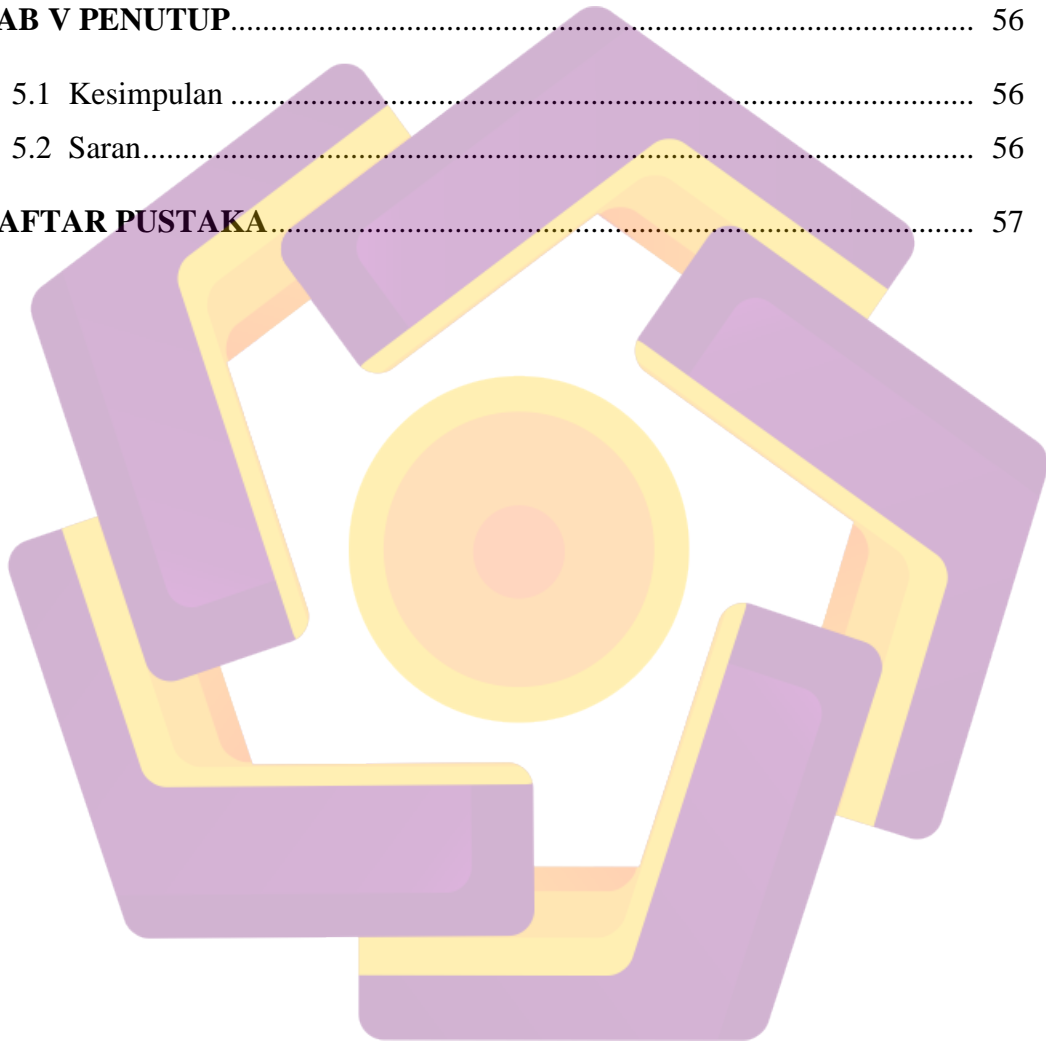


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Perumusan 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	5
2.1 Definisi Game	5
2.2 Sejarah Dan Perkembangan Game	6
2.3 Tipe Tipe Game	11
2.4 Langkah Pembuatan Game	13
2.5 Perangkat Lunak	15
2.5.1 Adobe Flash CS 3	15
2.5.2 Action Script 2.0	16
2.5.3 Adobe Photoshop CS 3	16
2.5.4 Adobe Audition 1.5	17

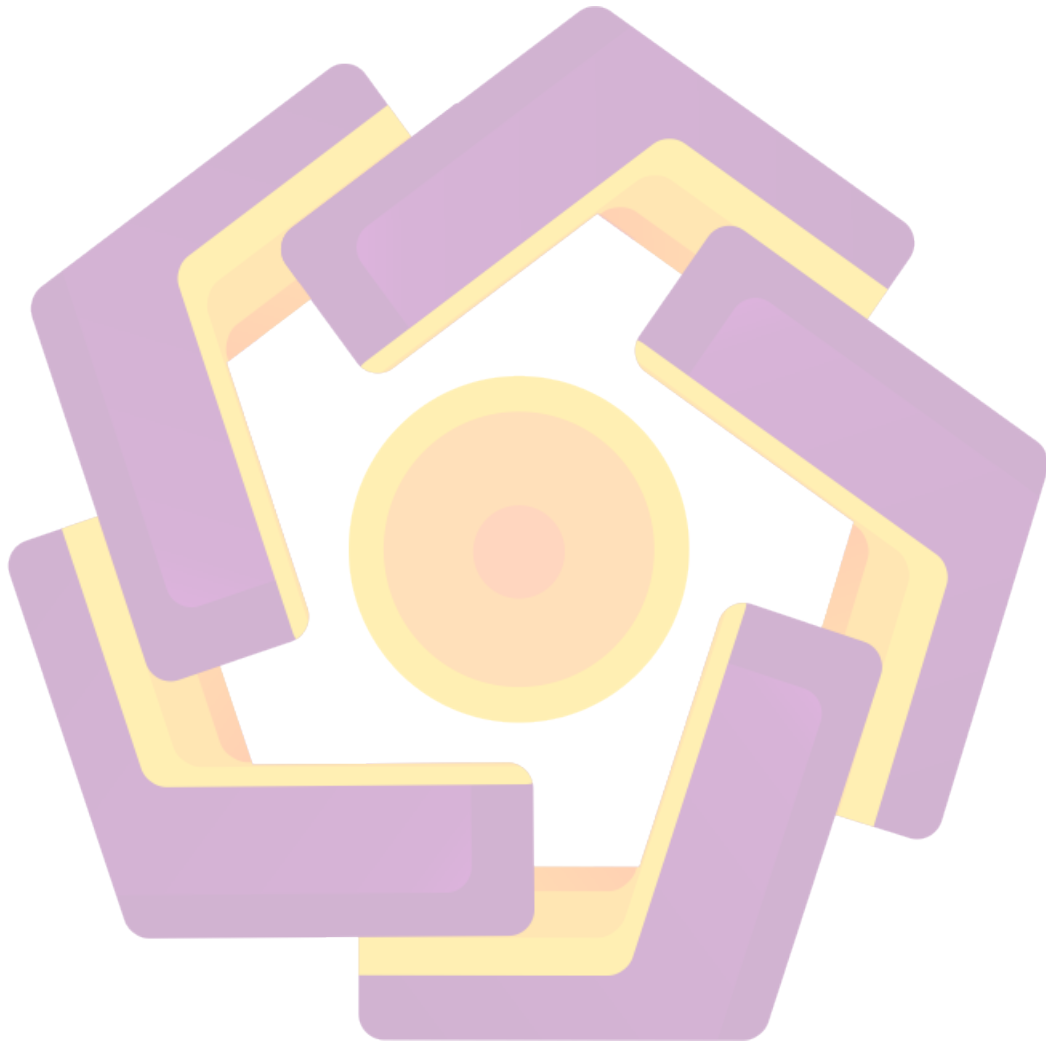
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	19
3.1 Analisis Sistem	19
3.1.1 Analisis Kelemahan Sistem	19
3.1.2 Analisis Kebutuhan Sistem.....	21
3.1.2.1 Kebutuhan Fungsional	21
3.1.2.2 Kebutuhan Non Fungsional.....	21
3.1.3 Analisis Kelayakan	23
3.1.3.1 Analisis Kelayakan Teknologi	23
3.1.3.2 Analisis Kelayakan Hukum	23
3.1.3.3 Analisis Kelayakan Operasional	24
3.2 Perancangan Game	24
3.2.1 Konsep Dasar	24
3.2.2 Menentukan Tools	24
3.2.3 Gameplay	24
3.2.4 Flowchart Sistem Permainan.....	26
3.2.5 Gambar	28
3.3 Perancangan Antar Muka	28
3.3.1 Antarmuka Menu Utama	29
3.3.2 Antarmuka Menu Instruction	30
3.3.3 Antarmuka Menu Setting.....	30
3.3.4 Antarmuka Menu Highscore	31
3.3.5 Rancangan Antarmuka Game	32
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	34
4.1 Implementasi Sistem.....	34
4.1.1 Persiapan Aset Aset.....	34
4.1.2 Pembuatan Animasi	36
4.1.3 Pengeditan Suara.....	39
4.2 Pembahasan	41
4.2.1 Tombol Start	41
4.2.2 Actionscript Level 1	42
4.2.3 Tombol Setting	45
4.2.4 Tombol Highscore	46
4.2.5 Tombol Instruction	47

4.2.6 Tombol Exit	48
4.2.7 Tampilan Game Over	49
4.3 Pembuatan File .exe	50
4.4 Uji Coba	51
4.4.1 Black Box Testing	51
4.4.2 Beta Testing	54
4.5 Pemeliharaan	55
BAB V PENUTUP.....	56
5.1 Kesimpulan	56
5.2 Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA.....	57



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Pengetesan Black box testing.....	51
Tabel 4.2 Tabel Pengujian Beta Testing	54



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Langkah pembuatan game	14
Gambar 2.2 Tampilan Adobe Flash CS 3.....	16
Gambar 2.3 Tampilan Panel Action	16
Gambar 2.4 Tampilan Adobe Photoshop CS 3	17
Gambar 2.5 Tampilan Adobe Audition 1.5.....	18
Gambar 3.1 Flowchart Sistem Permainan Fire Rescue.....	27
Gambar 3.2 Tokoh karakter Fire Rescue.....	28
Gambar 3.3 Tokoh Karakter korban kebakaran	28
Gambar 3.4 Rancangan Antarmuka Menu Utama	29
Gambar 3.5 Rancangan Tampilan Menu Instruction	30
Gambar 3.6 Rancangan Tampilan Menu Setting	31
Gambar 3.7 Rancangan Tampilan menu HighScore.....	32
Gambar 3.8 Rancangan Antarmuka Game.....	32
Gambar 4.1 Background Game Fire Rescue	35
Gambar 4.2 Karakter Game Fire Rescue.....	35
Gambar 4.3 Gambar Pendukung Game Fire Rescue.....	36
Gambar 4.4 library pada flash	37
Gambar 4.5 Membuat create motion tween	38
Gambar 4.6 Tampilan Adobe Audition 1.5.....	39
Gambar 4.7 Sound properties.....	40
Gambar 4.8 Halaman Utama Fire Rescue	41
Gambar 4.9 Tampilan pada Level 1	42
Gambar 4.10 Gambar menu Setting	46
Gambar 4.11 Gambar menu Highscore	47
Gambar 4.12 Gambar menu Instruction	48
Gambar 4.13 Gambar menu Gameover.....	49
Gambar 4.14 Gambar menu highscore gameover	49
Gambar 4.15 Tampilan Publish Setting	50

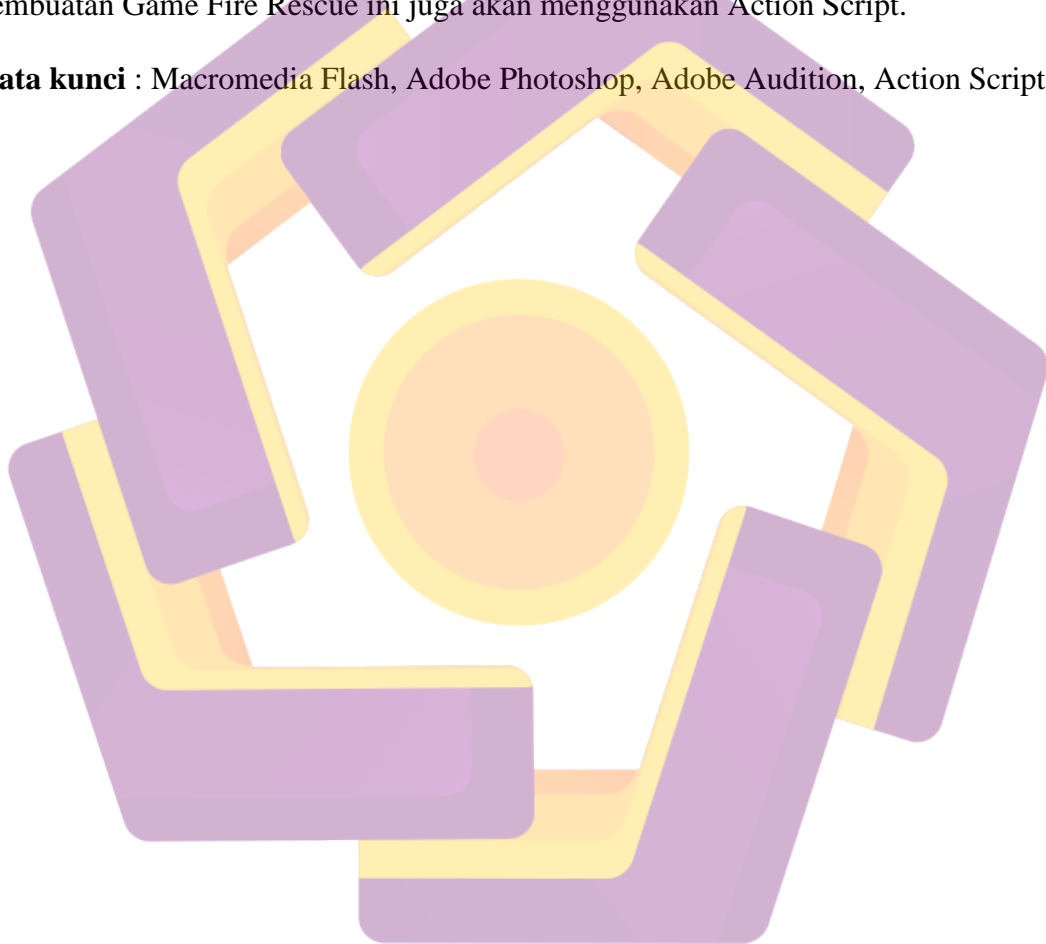
INTISARI

Dalam sebuah computer atau perangkat multimedia lainnya terasa tidak lengkap rasanya Bila tidak terdapat game/permainan. Game/permainan yang menggunakan media computer adalah sebuah aplikasi hiburan dalam computer yang menjadi salah satu alternatif untuk menghilangkan kejenuhan setelah lama didepan computer.

Game Fire Rescue merupakan Game dengan tingkat kesulitan yang berbeda pada setiap levelnya. Skor yang dihitung adalah Saat pemain berhasil menangkap korban kebakaran yang meloncat dari gedung yang terbakar. Score akan berkurang apabila pemain gagal menyelamatkan korban kebakaran yang meloncat dari gedung.

Dalam pembuatan Game Fire Rescue ini, digunakan Macromedia Flash dan software pendukung lainnya seperti Adobe Photoshop dan Adobe Audition. Dalam pembuatan Game Fire Rescue ini juga akan menggunakan Action Script.

Kata kunci : Macromedia Flash, Adobe Photoshop, Adobe Audition, Action Script.



ABSTRACT

In a computer or other multimedia device was not complete When there is no game / games. Games / games that use computer media is an entertainment application in the computer which is one of alternatives to eliminate boredom after a long time in front of the computer.

Game Fire Rescue is a game with different levels of difficulty on each level. Scores are calculated is currently player caught fire victims who jumped from the burning building. Score will be reduced if the player fails to rescue fire victims who had jumped from the building.

In the manufacture of Game Fire Rescue, the use Macromedia Flash and other supporting software such as Adobe Photoshop and Adobe Audition. In the manufacture of Game Fire Rescue will also use Action Script.

Keywords: *Macromedia Flash, Adobe Photoshop, Adobe Audition, Action Script.*

