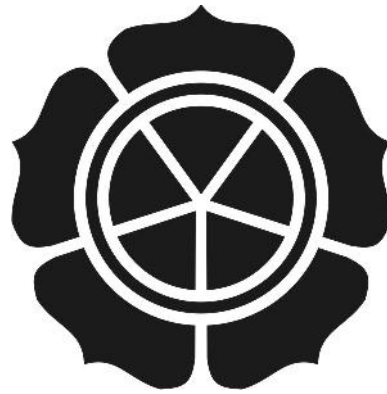


**PEMBUATAN GAME EDUKASI PLATFORMER PERJALANAN MIMPI
ALFI MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Agus Sumartono

11.01.2951

Ahmad Lutfi

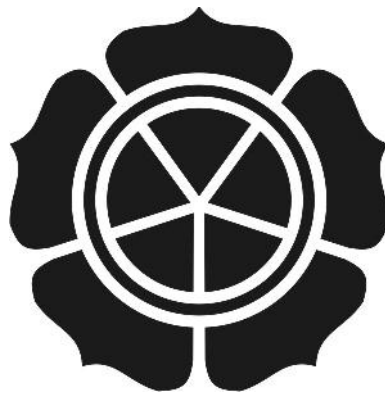
11.01.2969

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

**PEMBUATAN GAME EDUKASI PLATFORMER PERJALANAN MIMPI
ALFI MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2**

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada jenjang Diploma III jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Agus Sumartono

11.01.2951

Ahmad Lutfi

11.01.2969

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

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN GAME EDUKASI PLATFORMER PERJALANAN
MIMPI ALFI MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2**

yang disiapkan dan disusun oleh

Agus Sumartono


11.01.2951

Ahmad Lutfi

11.01.2969

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 24 Januari 2014

Dosen Pembimbing


Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN GAME EDUKASI PLATFORMER PERJALANAN MIMPI
ALFI MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Agus Sumartono

11.01.2951

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 3 Maret 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Rico Agung Firmansyah, M.Kom
NIK.190302141

Yuli Astuti, M.Kom
NIK.190302146

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 11 Maret 2014



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN GAME EDUKASI PLATFORMER PERJALANAN MIMPI ALFI MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ahmad Lutfi

11.01.2969

Telah dipertahankan di dewan Penguji
Pada tanggal 3 Maret 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Akhmad Dahlan, M.Kom
NIK.190302174



Bambang Sudaryatno, Drs, MM
NIK.190302029



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 3 Maret 2014

KETUA SEMKAM IKOM YOGYAKARTA

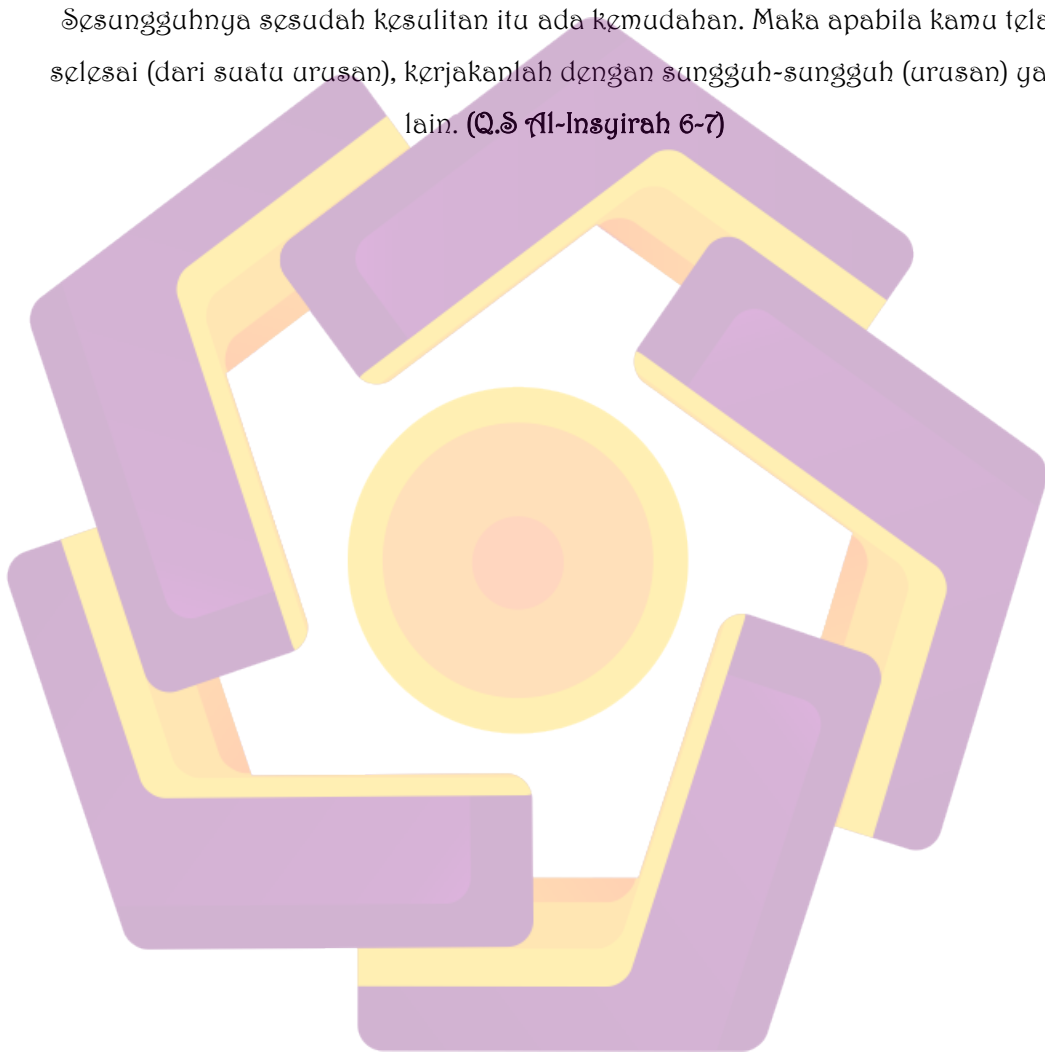


Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

Halaman Motto

Boleh jadi kamu membenci sesuatu, padahal ia amat baik bagimu, dan boleh jadi (pula) kamu menyukai sesuatu, padahal ia amat buruk bagimu, Allah mengetahui, sedang kamu tidak mengetahui. (Q.S Al-Baqarah 216)

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain. (Q.S Al-Insyirah 6-7)



HALAMAN PERSEMBAHAN

1. *Terima kasih kepada Allah SWT yang telah memberikan segala nikmatNYA.*
2. *Terima kasih kepada Nabi Muhammad SAW atas suri tauladan yang baik.*
3. *Terima kasih kepada kedua orang tua saya yang telah mendidik dan memberikan kasih sayang yang terbaik.*
4. *Terima kasih kepada Dosen pembimbing saya Bapak Bayu Setiaji, M.Kom.*
5. *Terima kasih kepada Teman-teman D3TIO3 yang selalu memberikan dorongan untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.*
6. *Terimakasih untuk Ulfa yang selalu mensupport untuk penyelesaian Tugas Akhir ini*
7. *Terimakasih juga kepada Rajif & Kocil yang cerewet ngasih masukan :D*
8. *Serta Terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam bidang apapun sehingga semuanya bisa terselesaikan.*

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji dan syukur penyusun panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, kekuatan serta ketabahan, sehingga penyusun dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini. Laporan tugas akhir ini disusun dan diajukan untuk memenuhi salah satu syarat di dalam menempuh kelulusan program studi Diploma III pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Penyelesaian laporan ini tidak semata-mata dari pihak penyusun, melainkan juga berkat bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak yang telah membantu baik secara materiil maupun spirituil. Oleh karena itu penyusun menghaturkan banyak terima kasih kepada yang terhormat dan yang tercinta :

1. Bapak Drs. H.M Suyanto, MM, selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta..
2. Bapak Bayu Setiaji, M.Kom, selaku dosen pembimbing Tugas Akhir.
3. Kedua Orang Tua tersayang yang telah mendidik dan memberikan materi untuk kegiatan perkuliahan.

4. Seluruh Staf Pengajar di jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta , yang telah memberikan bekal dan ilmu selama penyusun menimba ilmu.
5. Pihak-pihak lain yang tidak bisa penyusun sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Dengan segala kerendahan hati penyusun menyadari bahwa hasil yang dicapai dari tugas akhir ini, masih jauh dari sempurna dan bahkan banyak kekurangannya. Oleh karena itu saran dan kritikan yang bersifat membangun sangat penyusun harapkan,. semoga laporan tugas akhir ini dapat memberikan masukan serta informasi yang bermanfaat. Akhir kata penyusun ingin mengucapkan banyak terima kasih dan semoga semua pihak yang telah memberikan bantuan atas penyelesaian laporan ini mendapat balasan yang setimpal dari Allah SWT. *Amien.*

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 10 Februari 2014

Penyusun

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis dan diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 10 Maret 2014

Ahmad Lutfi
NIM. 11.01.2951

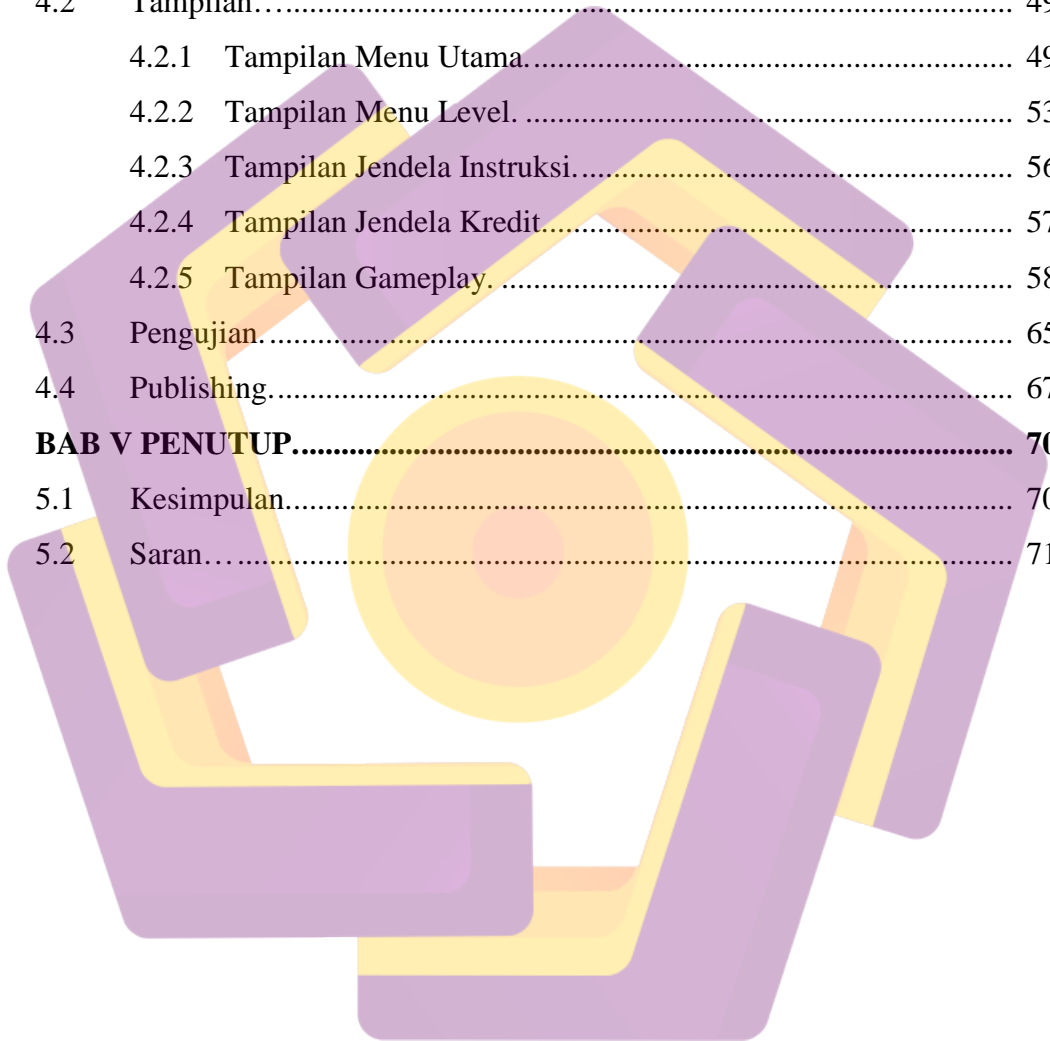
Agus Sumartono
NIM. 11.01.2951

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.....	
DAFTAR TABEL.....	
DAFTAR GAMBAR.....	
INTISARI.....	
<i>ABSTRACT</i>	
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1.....	Latar
Belakang	1
1.2.....	Rum
usan Masalah	2
1.3.....	Batas
an Masalah	2
1.4.....	Tujua
n Penelitian	3
1.5.....	Manf
aat Penelitian	3
1.6.....	Meto
de Peneltian	3
1.7.....	Siste
matika Penulisan	4
1.8.....	Jadw
al Penelitian.....	6

BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Penegertian Game.....	7
2.2 Game Online.....	8
2.3 Unsur – Unsur Game Online.....	8
2.3.1 Gambar (Image).....	8
2.3.2 Teks (Text).....	8
2.3.3 Suara (Audio).....	8
2.3.4 Animasi (Animation).....	9
2.4 HTML 5.....	9
2.5 Genre Game.....	9
2.6 Langkah – langkah Pembuatan Game.....	11
2.7 Software Yang Digunakan.....	13
2.7.1 Construct 2 R146.....	13
2.7.2 Corel Draw X5.....	16
2.7.3 Adobe Photoshop CS 6.....	19
2.7.4 Adobe After Effect CS 6.....	21
BAB III GAMBARAN UMUM.....	25
3.1 Gambaran Umum Game Perjalanan Mimpi Alfi.....	25
3.1.1 Perhitungan Score.....	25
3.2 Rancangan Game.....	25
3.2.1 Menentukan Genre Game.....	25
3.2.2 Menentukan Tool.....	26
3.2.3 Menentukan Gameplay.....	27
3.2.3.1 Alur Game.....	27
3.2.3.2 Perancangan Use Case Diagram.....	27
3.2.3.3 Perancangan Activity Diagram.....	28
3.2.4 Perancangan Grafis.....	30
3.2.4.1 Desain Karakter.....	30
3.2.4.2 Desain Menu Utama.....	31
3.2.4.3 Desain Menu Level.....	31
3.2.4.3.1 Desain Level.....	31

3.2.3.4	Perancangan User Interface.	33
3.2.5	Perancangan Suara.....	37
BAB IV IMPLENTASI DAN PENGUJIAN.....		40
4.1	Implementasi.	40
4.1.1	Pembuatan Karakter.	40
4.2	Tampilan.....	49
4.2.1	Tampilan Menu Utama.....	49
4.2.2	Tampilan Menu Level.	53
4.2.3	Tampilan Jendela Instruksi.....	56
4.2.4	Tampilan Jendela Kredit.....	57
4.2.5	Tampilan Gameplay.....	58
4.3	Pengujian.....	65
4.4	Publishing.....	67
BAB V PENUTUP.....		70
5.1	Kesimpulan.....	70
5.2	Saran.....	71



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1	Sound Perjalanan Mimpi Alfi.	37
Tabel 3. 2	Hasil Pengujian Objek.....	66



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1	Use Case Diagram Perjalanan Mimpi Alfi.....	27
Gambar 3. 2	Activity Diagram Perjalanan Mimpi Alfi.....	29
Gambar 3. 3	Karakter Alfi.....	30
Gambar 3. 4	Tampilan Men Utama.....	31
Gambar 3. 5	Tampilan Layout Level 1.	32
Gambar 3. 6	Tampilan Layout Level 2.	32
Gambar 3. 7	Tampilan Layout Level 3.	33
Gambar 3. 8	Tampilan Menu Utama.....	34
Gambar 3. 9	Tampilan Jendela Pilih Level.....	34
Gambar 3. 9	Tampilan Jendela Pilih Level.....	34
Gambar 3.10	Tampilan Jendela Score.....	35
Gambar 3. 11	Tampilan Jendela Isi Nama.....	36
Gambar 3. 12	Tampilan Jendela Kredit.....	36
Gambar 3. 13	Tampilan Jendela Instruksi.....	37
Gambar 4. 1	Mempertajam Gambar Sketsa di Photoshop.....	41
Gambar 4. 2	Membuat Garis Menggunakan Bezier Tool.....	41
Gambar 4. 3	Menkonvert Garis to Curve.....	42
Gambar 4. 4	Mengatur Lengkung Garis.....	42
Gambar 4. 5	Membuat Garis Desain Kepala.....	42
Gambar 4. 6	Proses Pewarnaan.....	43
Gambar 4. 7	Membuat Garis Pola Tangan.....	43
Gambar 4. 8	Membuat Gradiasi Warna.....	44
Gambar 4. 9	Membuat Seluruh Bagian Tubuh.....	44
Gambar 4. 10	Mengkonvert Gambar Menjadi File Phoshop Document.....	45
Gambar 4. 11	Mengimport File Photoshop ke After effect.....	46
Gambar 4. 12	Tahap Membuat Animasi.....	46
Gambar 4. 13	Mengatur keyframe pada frame ke-10.....	47
Gambar 4. 14	Mengatur Keyframe pada frame ke-15.....	47
Gambar 4. 15	Mengatur Keyframe pada frame ke 20.....	48

Gambar 4. 16 Mengatur Keyframe pada frame ke-25.....	48
Gambar 4. 17 Gambar Setelah di Render.....	49
Gambar 4. 18 Tampilan Menu Utama.....	50
Gambar 4. 19 Membuat Sprite Baru.	51
Gambar 4. 20 Menyusun Sprite.....	51
Gambar 4. 21 Event sheet tombol Main.....	52
Gambar 4. 22 Event sheet Tombol Kredit.....	52
Gambar 4. 23 Event sheet tombol Instruksi.	53
Gambar 4. 24 Event sheet Mengubah style Cursor.....	53
Gambar 4. 25 Tampilan Menu Level.	54
Gambar 4. 26 Event sheet Tombol level 1.....	54
Gambar 4. 27 Event sheet tombol level 2.	55
Gambar 4. 28 Event sheet tombol level 3.	55
Gambar 4. 29 Event sheet tombol kembali.	55
Gambar 4. 30 Tampilan Jendela Instruksi.....	56
Gambar 4. 31 Event sheet jendela instruksi.....	56
Gambar 4. 32 Tampilan Jendela Kredit.....	57
Gambar 4. 33 Tampilan Gameplay.	58
Gambar 4. 34 Event sheet Kotak Alfi.	59
Gambar 4. 35 Event sheet Pertanyaan 1.....	59
Gambar 4. 36 Event sheet Troll 1 & 2.....	60
Gambar 4. 37 Event sheet Soal 1.	61
Gambar 4. 38 Event sheet soal 2.....	61
Gambar 4. 39 Event sheet Rintangan Balok 1 & 2.	62
Gambar 4. 40 Event sheet Menutup Pintu.....	62
Gambar 4. 41 Event sheet soal 3.	63
Gambar 4. 42 Event sheet Buku Petunjuk 1,2 dan 3.....	63
Gambar 4. 43 Event sheet Soal 4.	64
Gambar 4. 44 Mengeksport Project.....	68
Gambar 4. 45 Memilih File Project.....	68
Gambar 4. 46 Directory export option.	68

Gambar 4. 47 HTML 5 Export Option.....	69
Gambar 4. 48 Jendela Login idhostinger.com.	69
Gambar 4. 49 Order Hosting Baru.	69
Gambar 4. 50 Pilih Paket Hosting.....	69
Gambar 4. 51 Nama Domain dan Password.	69
Gambar 4. 52 File Manajer.	69
Gambar 4. 53 Jendela File Manajer.	69

