

**MEMBUAT GAME PEMBURU HANTU
BERBASIS ADOBE FLASH CS 6**

SKRIPSI



disusun oleh

Dimas Arya Suprpto

09.11.3052

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

**MEMBUAT GAME PEMBURU HANTU
BERBASIS ADOBE FLASH CS 6
SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan kelulusan
Sarjana S1 pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Dimas Arya Suprpto

09.11.3052

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**MEMBUAT GAME PEMBURU HANTU
BERBASIS ADOBE FLASH CS 6**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

DIMAS ARYA SUPRAPTO

09.11.3052

Yang telah disetujui oleh dosen pembimbing skripsi

Pada tanggal 28 juni 2013

DOSEN PEMBIMBING



Emha Taufiq Luthfi, ST, M. Kom

190302125

PENGESAHAN

SKRIPSI

MEMBUAT GAME PEMBURU HANTU

BERBASIS ADOBE FLASH CS 6

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

DIMAS ARYA SUPRAPTO

09.11.3052

Yang telah dipertahankan didepan dewan penguji

Pada tanggal 18 januari 2014

Susunan Dewan Penguji

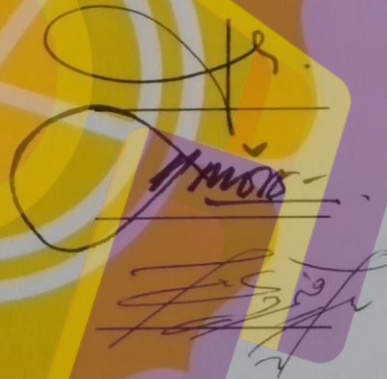
NAMA PENGUJI :

TANDA TANGAN

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

Heri Sismoro, M.Kom
NIK. 190302057

Ferry Wahyu Wibowo, S.Si., M.Cs
NIK. 190302207



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat

untuk memperoleh gelar sarjana komputer

pada tanggal 5 maret 2014

KEFLA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



M. Suwanto, Prof. Dr, M.M
NIK. 190302001

HALAMAN PERNYATAAN

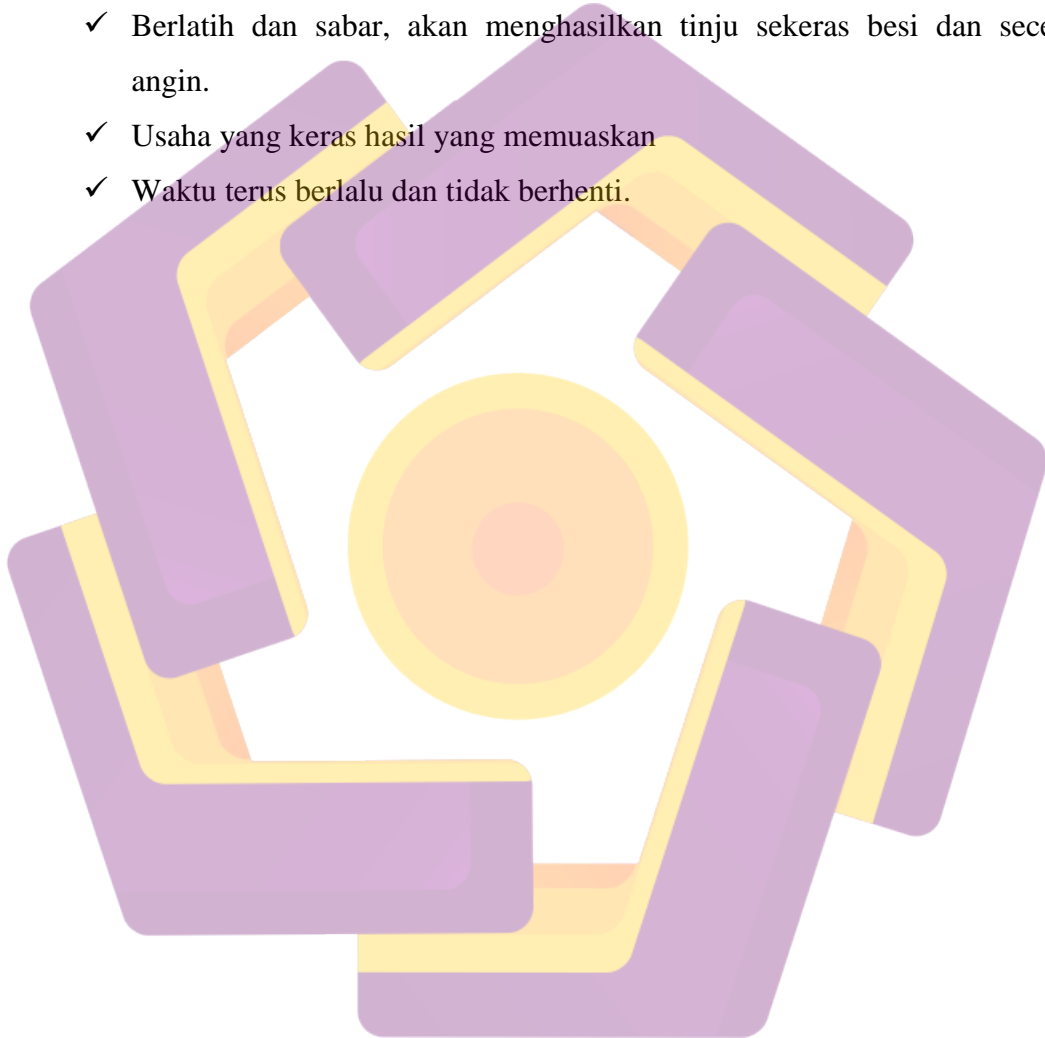
Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, Skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat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

Yogyakarta, 2 maret 2014

Dimas Arya Suprpto
09.11.3052

MOTTO

- ✓ Sukses tidak datang dengan waktu, tapi sukses datang dengan usaha keras untuk mencapai tujuan.
- ✓ Yakin dengan tekad yang kokoh tak mudah menyerah, maka tujuan akan semakin dekat.
- ✓ Berlatih dan sabar, akan menghasilkan tinju sekeras besi dan secepat angin.
- ✓ Usaha yang keras hasil yang memuaskan
- ✓ Waktu terus berlalu dan tidak berhenti.



HALAMAN PERSEMBAHAN

Pada halaman persembahan ini penulis ingin mengapresiasi rasa terima kasih atas terselesaikannya laporan skripsi yang telah penulis susun di semester akhir perkuliahan.

- ✓ Pertama kali penulis ucapkan puji syukur terima kasih tuhan yang maha esa penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan hasil yang baik.
- ✓ kedua penulis ucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya sudah memberikan restu kepada penulis untuk melanjutkan studi kuliah hingga mampu menyelesaikan skripsi demi mendapat gelar sarjana untuk ibu tercinta suminem
- ✓ Ketiga kepada mas gatot, mas endro, mass sus, jika bukan karna kalian saya tidak bisa melanjutkan kuliah, budi baik kalian akan penulis ingat selalu akan coba untuk membalas budi baik itu, dan terima kasih untuk saudara ku yang di bontang, di bali, di jawa terima kasih atas dukungannya.
- ✓ Kepada teman-teman keluarga amikom terima kasih dukungan dan murid-murid jujitsu semangat selalu berlatih sendiri, apa yang telah saya ajarkan mampu menjadi materi dan bahan untuk kesehatan tubuh kalian.
- ✓ Kepada teman-teman keluarga asrama putra bontang yang di jogja, atas dukungan selama saya kuliah dan mengerjakan skripsi terima kasih banyak partisipasinya.

KATA PENGANTAR

Terima kasih kepada tuhan yang maha esa atas berkah yang telah diberikan melimpah kepada penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi guna memenuhi syarat akhir dalam tahap mendapatkan gelar sarjana S. Kom di **STMIK AMIKOM YOGYAKARTA** dengan tema **Pemburu Hantu** dan berjudul **Membuat Game Pemburu Hantu Berbasis Adobe Flash CS 6**.

Banyak pihak yang telah memberi banyak dukungan, bantuan dan bimbingan kepada penulis dalam menyelesaikan Penulisan Skripsi ini. Oleh karena itu dengan kerendahan hati penulis ingin menghaturkan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Ketua Sekolah Tinggi Ilmu Manajemen Informatika dan Komputer “Amikom” Yogyakarta.
2. Bapak sudarmawan, MT selaku Ketua Jurusan teknik Informatika
3. Bapak Emha Taufiq Luthfi, ST, M. Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak memberikan motivasi, penilaian, saran dan kritik yang membantu penulis hingga terselesaikannya skripsi

4. Bapak Emha Taufiq Luthfi, ST, M. Kom, Bapak Heri Sismoro, M.Kom, Bapak Ferry Wahyu Wibowo, S.Si., M.Cs, terima kasih telah menjadi dosen penguji saya selaku penulis.
5. kepada ibu yang telah memberikan restu kepada saya selaku penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi dan kuliah.
6. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu penulis dan memotivasi penulis hingga terselesaikan skripsi penulis.

dengan segala kekurangan dan keterbatasan penulis dalam skripsi ini penulis berharap mendapat saran dan kritikan yang membangun skripsi ini mejadi lebih baik dan melengkapi kekurangan sebab penulis menyadari skripsi ini masih banyak kekurangan. Penulis berharap skripsi ini dapat menjadi bahan acuan dan bermanfaat untuk pengguna kedepannya.

Yogyakarta, 2 maret 2014

Dimas Arya Suprpto
09.11.3052

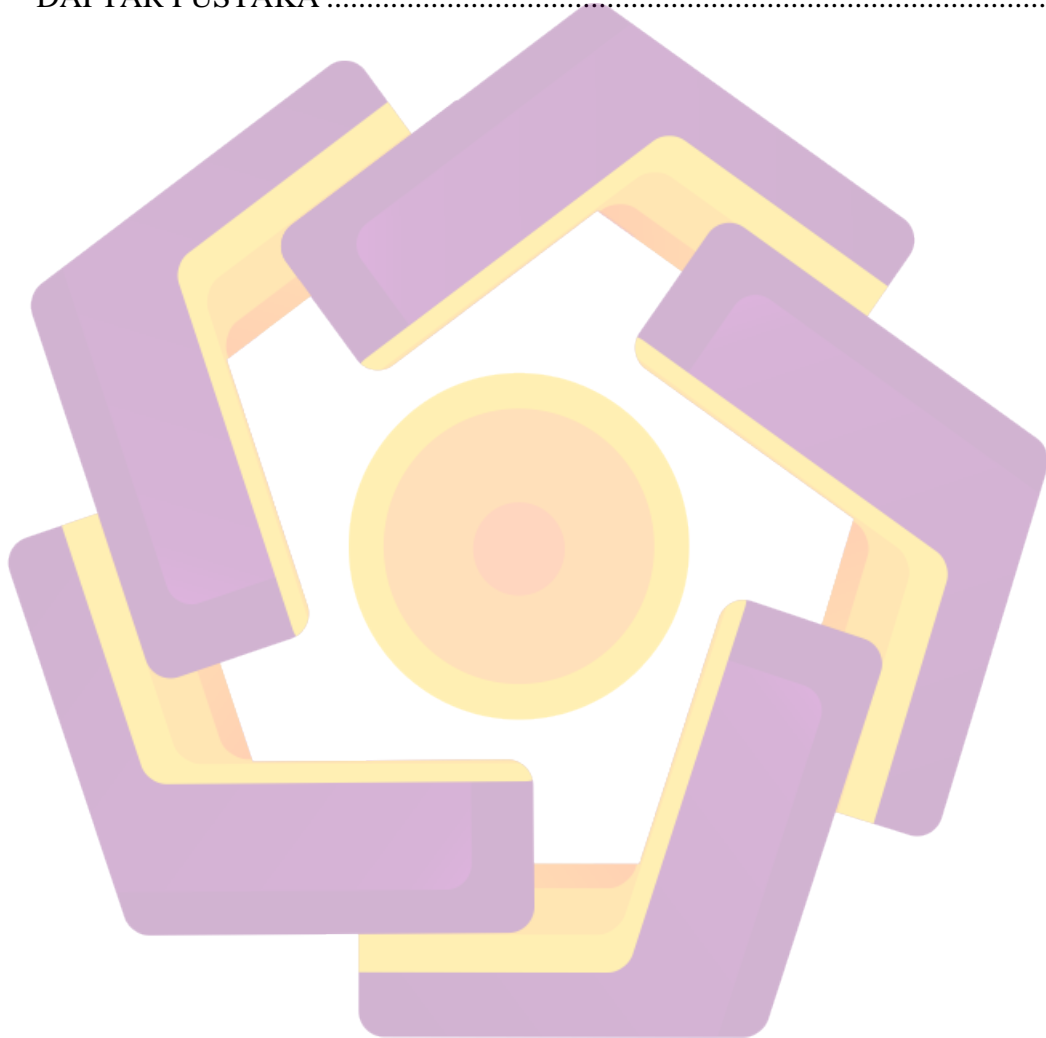
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABLE.....	xiv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Rumusan Masalah	2
1.2 Batasan Masalah.....	2
1.3 Tujuan Laporan Skripsi	2
1.4 Manfaat penelitian	2
1.5 Metode Pengumpulan Data	2
1.6 Sistemmatika Penulisan.....	2
BAB II TEORI DASAR	4
2.1Definisi Game.....	4

2.1.1 Sifat Buruk yang di Timbulkan Permainan/Game	4
2.1.2 Pengaruh Baik Permainan/Game.....	5
2.2 Game Flash.....	7
2.3 Langkah-Langkah Desain Game	8
2.3.1 Menentukan Ide Game	7
2.3.1.1 Design Treatment	9
2.3.1.2 Game Assets Development Phase	8
2.3.1.3 Programming Phase.....	10
2.3.1.4 Testing Phase.....	10
2.3.1.5 Post Mortem	11
2.4 Perangkat Lunak.....	9
2.4.1 Konsep Dasar Flash.....	11
2.4.1.1 ActionScript.....	11
2.4.2 Adobe Flash CS 6.....	11
BAB III ANALISIS dan PERANCANGAN	15
3.1 Analisis Game	15
3.1.1 Analisis Kebutuhan Game.....	15
3.1.1.1 Kebutuhan Fungsional.....	15
3.1.1.2 Kebutuhan Nonfungsional.....	16
3.2 Analisis Kelayakan.....	17
3.2.1 Kelayakan Teknis	17
3.2.2 Kelayakan Operasional.....	17
3.2.4 Kelayakan Hukum	18
3.3 Perancangan Game	18
3.3.1 Pengenalan Game	18

3.3.2 Intro	18
3.3.3 Rician Game “Petualangan Memburu Hantu”	18
3.3.4 Media Input	19
3.3.5 Flowchart Game Game.....	19
3.3.6 Ide Game	20
3.3.7 Design treatment.....	20
3.3.8 Pengaturan Misi.....	20
3.3.4 Perancangan Interface	21
3.3.9 Design Karakter.....	22
3.3.9.1 Karakter Musuh/Hantu	22
3.3.9.2 Karakter Pemain	23
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	24
4.1 Tahapan Implementasi	24
4.2 Pembahasan Game.....	27
4.2 Tahapan pembuatan game “Petualangan Memburu Hantu”	27
4.2.1 Langkah persiapan Komponen.....	28
4.3 Pembahasan Pembuatan animasi.....	28
4.3.1 Pembuatan Tampilan Tombol Menu.....	29
4.3.2 pembuatan animasi karakter pemain	29
4.3.3 Pembuatan Karakter Musuh	30
4.3.4 Pembuatan animasi waktu	33
4.3.5 Pembuatan tampilan Game Over.....	33
4.3.6 Pembuatan Animasi Ruangan.....	34
4.4 Publish .exe	35
4.5 Table uji coba	37

4.6 Cara Menjalakan Game “Petualangan Memburu Hantu”	37
BAB V KESIMPULAN dan SARAN.....	38
5.1 Kesimpulan.....	38
5.2 Saran	39
DAFTAR PUSTAKA	40



DAFTAR TABLE

1 Table Uji Coba.....	33
-----------------------	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Game Dog vs Cat (1999)	7
Gambar 2.2 tampilan menu welcome adobe flash CS 6	11
Gambar 2.3 Tampilan Lembar Kerja Baru	11
Gambar 3.1 Flowchart game “Petualangan Memburu Hantu	18
Gambar 3.2 Tampilan Menu Utama.....	21
Gambar 3.3 desain ruangan.....	22
Gambar 3.7 Karakter Hantu/Musuh.....	22
Gambar 3.10 Tongkat Ajaib.....	23
Gambar 4.1 menu utama	24
Gambar 4.2 intro	24
Gambar 4.3 menu options petunjuk dan keterangan hantu	25
Gambar 4.4 menu options lawan bos	25
Gambar 4.5 level 1	26
Gambar 4.6 level 2	27
Gambar 4.7 Level 3.....	27
Gambar 4.8 Desain tombol menu.....	29
Gambar 4.9 Movie Clip tongkat ajaib.....	30
Gambar 4.10 animasi hantu	31
Gambar 4.11 movie clip waktu	32
Gambar 4.12 tampilan game over	32



INTISARI

Dalam pembuatan game pemburu hantu penulis menggunakan jenis genre FPS, penulis menggunakan genre FPS sebab game genre FPS banyak di gandrungi public. Game FPS yang penulis buat menggunakan gambar 2D dan menggunakan adobe flash CS 6 digunakan untuk pengolahan animasi dan karate dan adobe photoshop CS 6 digunakan untuk mendesain tampilan karakter yang akan digunakan.

Penulis menggunakan 4 jenis hantu indonesia yang berbeda sebagai pasukan hantu, dimana setiap hantu ini memiliki kekuatan dan animasi yang berbeda saat menyerang. Untuk karakter user penulis memberikan efek serangan pada senjata yang digunakan untuk menyerang hantu dan user tidak dapat menyerang hantu jika tidak menggunakan senjata yang ada.

Game pemburu hantu ini terdiri dari 3 level dimana setiap perlevel memiliki hantu dengan kemampuan serangan yang berbeda dan juga dilengkapi dengan bos besar dimana setiap bos besar memiliki cara berbeda untuk mengalahkannya, untuk memperhalus animasi hantu penulis menggunakan kurang lebih 800 frame pada tiap levelnya, jadi total yang digunakan kurang lebih sekitar 2400 frame.

Kata Kunci : Game FPS, Membuat game FPS menggunakan adobe flash,

ABSTRACT

In making games ghost hunters use types ganre FPS writer, the author uses the FPS genre because the genre of FPS games much in gandrungi public. FPS game that the author made use of 2D images and using adobe flash CS 6 is used for processing and karate animation and adobe photoshop CS 6 is used to design the look of the character to be used.

The authors use 4 different types of ghosts Indonesia as a ghost army, where each ghost has a different strength and animation when attacking. For user code writers give effect to the assault weapons used to attack ghost and ghost user can not attack if not using existing weapons.

Ghost hunter game consists of 3 levels in which each possess perlevel ghost with different attack abilities and also comes with a big boss big boss which each have different ways to defeat it, to refine the animation ghost writer uses approximately 800 frames on each level, so the total used approximately 2400 frames.

Keywords: *FPS game, Making FPS games using adobe flash,*