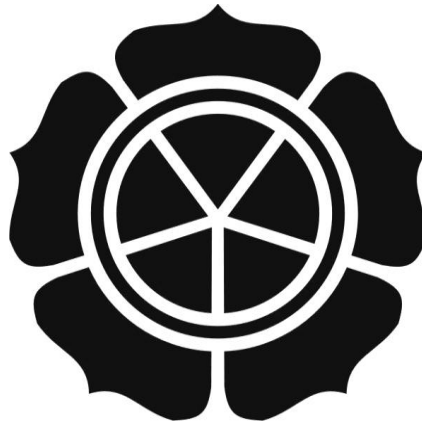


**MEMBANGUN GAME “HUNTER SPACE HUNTER”
MENGUNAKAN FLASH AS2**

SKRIPSI



Disusun oleh

Ardi Yudanto

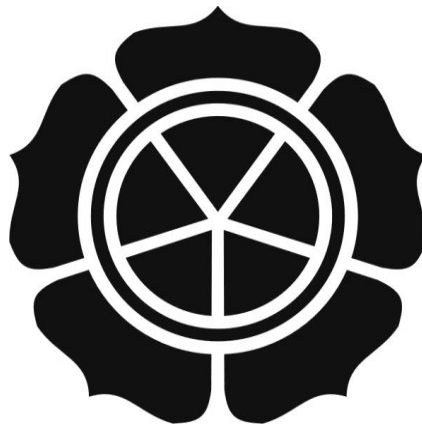
10.11.3626

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

**MEMBANGUN GAME “HUNTER SPACE HUNTER”
MENGUNAKAN FLASH AS2**

SKRIPSI

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



Disusun oleh

Ardi Yudanto

10.11.3626

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**MEMBANGUN GAME “HUNTER SPACE HUNTER”
MENGUNAKAN
FLASH AS2**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ardi Yudanto

10.11.3626

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 3 Maret 2014

Dosen Pembimbing



Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom

NIK. 190302125

PENGESAHAN

SKRIPSI

**MEMBANGUN GAME “HUNTER SPACE HUNTER”
MENGUNAKAN FLASH AS2**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ardi Yudanto

10.11.3626

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 12 Februari 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Sudarmawan, MT
NIK. 190302035

Anggit Dwi Hartanto, M.Kom
NIK. 190302163

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

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 3 Maret 2014



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.

NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, karya 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 yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 5 Maret 2014

Yang membuat pernyataan,

Ardi Yudanto

10.11.3626

-HALAMAN MOTO-

"Bersyukurlah terhadap nikmatKu maka akan Kutambah, namun jika kau ingkar niscaya azabKu amat pedih."

Q.S Ibrahim : 7

"Man jadda wajada"(arab)"Barang siapa yang bersungguh - sungguh, akan berhasil"

#NN

"Hiduplah seperti pohon kayu yang lebat buahnya; hidup di tepi jalan dan dilempari orang dengan batu, tetapi dibalas dengan buah"

#Abu Bakar Sibli

"Kita berdoa kalau kesusahan dan membutuhkan sesuatu, mestinya kita juga berdoa dalam kegembiraan besar dan saat rezeki melimpah"

#Kahlil Gibran

"Ancaman nyata sebenarnya bukan pada saat komputer mulai bisa berpikir seperti manusia, tetapi ketika manusia mulai berpikir seperti komputer"

#Sydney Harris

"Do what you love. Love what you do"

#Steve Jobs

PERSEMBAHAN

Puji Syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga skripsi ini bias selesai tepat waktu. Shalawat serta salam semoga tercurah kepada Nabi Agung Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabat-sahabatnya. Laporan skripsi ini kami persembahkan kepada :

1. Kedua orang tuaku tercinta dan keluarga di rumah yang selalu mendukung
2. Seorang teman masa depan yang mungkin malu disebutkan namanya. terima kasih telah menunggu, memberi semangat, dan mendoakan keberhasilanku
3. Para sahabat, Surya, Ipoel, Luky, Aziz, Beni, Koko, Rheno, Mufti dan seluruh kelas S1-TI-02
4. Teman-teman di AGD dan Copelabs yang telah menjadi teman belajar bagaimana memanfaatkan waktu dan potensi.
5. Teman-teman kost alternative yang telah menemani selama 3 tahun
6. Pak Dhani, Pak Pandan, Pak Amir, dan teman-teman asisten praktikum Komputer Grafis dan Multimedia.
7. Tanah Jogjakarta yang selalu membuat hati merasa nyaman.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya yang tidak pernah ada habisnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Membangun game “Hunter Space Hunter” menggunakan Flash AS2”.

Shalawat dan salam selalu penulis mohonkan kehadiran Allah agar selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW yang telah mengubah dunia ini sedemikian rapinya atas sunah-sunahnya.

Dalam skripsi ini dijelaskan tentang hal-hal yang mengenai pembuatan *game* seperti judul di atas yang meliputi latar belakang, teori yang digunakan, objek observasi/penelitian, menganalisis dan merancang *game*, pembahasan, dan kesimpulan terhadap *game* tersebut.

Begitu banyak pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini. Maka perkenankanlah penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM., selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta
2. Bapak Sudarmawan, MT., selaku Ketua Jurusan S1 Teknik Informatika
3. Bapak Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing penulis dalam mengerjakan Skripsi
4. Semua pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan dan pembuatan projek skripsi ini.

Dengan sepenuh hati skripsi ini dibuat, namun penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini masih banyak kekurangan. Untuk itu penulis mengharapkan berbagai kritik dan saran yang membangun agar laporan ini dapat menjadi lebih baik. Akhir kata penulis mengharapkan agar skripsi yang telah dibuat ini dapat bermanfaat dan memberikan nilai positif bagi kita semua. Amin.

Yogyakarta, 5 Maret 2014

Penulis

Ardi Yudanto

10.11.3626

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Game	7
2.1.1 Sejarah Singkat Pembuatan Game	7
2.2 Tahap-Tahap Pembuatan Game	7
2.3 Platform Game	9
2.3.1 Arcade Game.....	9
2.3.2 Personal Computer	10
2.3.3 Hand-Held dan Mobile Device	11
2.3.4 Web Based Game	11
2.3.5 Console.....	11
2.4 Genre Game	12
2.5 Elemen Game	14
2.6 Jenis Game “Hunter Space Hunter”	17
2.7 ActionScript 2.0	18
2.8 Perangkat Lunak yang Digunakan	18
2.8.1 Adobe Flash CS3	18
2.8.2 CorelDraw X4.....	20

2.8.3	Adobe Photoshop CS3	20
2.8.4	Adobe Soundbooth CS3	20
2.8.5	InnoSetup	21
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME.....		22
3.1	Deskripsi Umum	22
3.2	Analisis Game	22
3.2.1	Faktor Internal	23
3.2.1.1	Analisis Kekuatan (Strength)	23
3.2.1.2	Analisis Kelemahan	24
3.2.2	Faktor Eksternal	24
3.2.2.1	Analisis Peluang (Opportunity)	24
3.2.2.2	Analisis Ancaman (Threat)	25
3.2.3	Analisis Kebutuhan	26
3.2.3.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	26
3.2.3.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	26
3.3	Timeline	29
3.4	Perancangan dan Desain Game	30
3.4.1	Menentukan Genre Game	30
3.4.2	Menentukan Tools	31
3.4.3	Menentukan Gameplay	31
3.4.4	Perancangan Stage	32
3.4.5	Menentukan Grafis	33
3.4.5.1	Perancangan Background Game	33
3.4.5.2	Perancangan Karakter	34
3.4.5.3	Perancangan Rintangan	37
3.4.5.4	Perancangan Senjata	38
3.4.5.5	Perancangan Efek	40
3.4.5.6	Perancangan Item	40
3.4.5.7	Perancangan Antar Muka Pengguna	41
3.4.6	Perancangan Desain Suara	42
3.4.6.1	Background Music	42
3.4.6.2	Sound Effect	42
3.4.7	Flowchart dan Struktur Navigasi Permainan	43
3.4.7.1	Flowchart	44
3.4.7.2	Struktur Navigasi	49
3.5	Perancangan Antar Muka	51
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		61
4.1	Implementasi dan Pembahasan	61
4.1.1	Persiapan Komponen	61
4.1.1.1	Pembuatan Tampilan Antar Muka	62

4.1.1.2	Pembuatan Karakter	63
4.1.1.3	Penyusunan Asset Grafis.....	65
4.1.1.4	Menyiapkan Asset Suara.....	66
4.1.1.5	Memasukkan Asset	67
4.2	Pembahasan Pembuatan Game	69
4.2.1	Pembuatan Tombol dan Movie Clip	69
4.2.2	Pembahasan ActionScript	72
4.2.2.1	Tampilan Intro.....	72
4.2.2.2	Tampilan Pilih Bahasa	74
4.2.2.3	Tampilan Menu Utama	76
4.2.2.4	Tampilan Menu Pengaturan	78
4.2.2.5	Tampilan Menu Peringkat.....	81
4.2.2.6	Tampilan Menu Bantuan.....	83
4.2.2.7	Gameplay	85
4.2.2.8	Tampilan Menu Pause.....	97
4.2.2.9	Tampilan Keluar Misi	98
4.2.2.10	Tampilan Misi Gagal.....	100
4.2.2.11	Tampilan Misi Berhasil.....	101
4.2.2.12	Tampilan Selamat.....	103
4.2.2.13	Tampilan Input Nama	104
4.2.2.14	Script Simpan Nilai	105
4.3	Uji Coba	108
4.4	Membuat File Executable	110
4.5	Membuat File Setup	110
BAB V	PENUTUP.....	112
5.1	Kesimpulan	112
5.2	Saran.....	114
DAFTAR PUSTAKA		

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Timeline	30
Tabel 4.1 Tabel Uji Coba	108



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Sketsa Antar Muka Permainan di Semua Stage.....	34
Gambar 3.2 Pesawat Pemain.....	35
Gambar 3.3 Pesawat Musuh Tipe 1	35
Gambar 3.4 Pesawat Musuh Tipe 2	35
Gambar 3.5 Pesawat Musuh Tipe 3	36
Gambar 3.6 Pesawat Musuh Tipe 4	36
Gambar 3.7 Pesawat Boss	36
Gambar 3.8 Rintangan Tipe 1	37
Gambar 3.9 Rintangan Tipe 2	38
Gambar 3.10 Peluru	38
Gambar 3.11 Rudal Pemain	39
Gambar 3.12 Rudal Boss	39
Gambar 3.13 Efek Ledakan Pesawat	40
Gambar 3.14 Item Repair, Peluru dan Special Weapon.....	41
Gambar 3.15 Background Gameplay	41
Gambar 3.16 Flowchart Pengaturan Suara	44
Gambar 3.17 Flowchart Pengaturan Layar	45
Gambar 3.18 Flowchart Pengaturan bahasa.....	46
Gambar 3.19 Flowchart Permainan	47
Gambar 3.20 Struktur Navigasi	49
Gambar 3.21 Struktur Navigasi Menu Pause.....	50
Gambar 3.22 Tampilan Intro 1	51
Gambar 3.23 Tampilan intro 3	52
Gambar 3.24 Tampilan Pilih Bahasa	52
Gambar 3.25 Tampilan Menu Utama.....	53
Gambar 3.26 Tampilan Menu Pengaturan	54
Gambar 3.27 Tampilan Peringkat	54
Gambar 3.28 Tampilan Menu Bantuan.....	55
Gambar 3.29 Tampilan Menu Kredit	55
Gambar 3.30 Tampilan Background Gameplay.....	56
Gambar 3.31 Tampilan Pop Up Pause	57
Gambar 3.32 Tampilan Pop Up Konfirmasi 1	58
Gambar 3.33 Tampilan Pop Up Konfirmasi 2	58
Gambar 3.34 Tampilan Pop Up Misi Berhasil.....	59
Gambar 3.35 Tampilan Pop Up Setelah Semua Misi Selesai	59
Gambar 3.36 Tampilan Pop Up Misi Gagal.....	60
Gambar 3.37 Tampilan Input Nama Pemain	60

Gambar 4.1 Membuat Antar Muka	63
Gambar 4.2 Membuat Karakter.....	64
Gambar 4.3 Menyusun Asset	66
Gambar 4.4 Editing Suara	67
Gambar 4.5 Membuat Dokumen Baru di Flash	68
Gambar 4.6 Mengubah Ukuran Dokumen	68
Gambar 4.7 Import Asset ke Flash.....	69
Gambar 4.8 Membuat Button.....	70
Gambar 4.9 Memberikan Instance Name pada Button	70
Gambar 4.10 Membuat Movie Clip	71
Gambar 4.11 Memberikan Instance Name pada Movie Clip.....	71
Gambar 4.12 Membuat Tampilan Intro	72
Gambar 4.13 Membuat Tampilan Pilih Bahasa	74
Gambar 4.14 Membuat Tampilan Menu Utama	77
Gambar 4.15 Membuat Tampilan Pengaturan	78
Gambar 4.16 Membuat Tampilan Peringkat.....	82
Gambar 4.17 Membuat Tampilan Bantuan.....	84
Gambar 4.18 Membuat Gameplay	85
Gambar 4.19 Membuat Tampilan Menu Pause.....	97
Gambar 4.20 Membuat Tampilan Keluar Misi	99
Gambar 4.21 Membuat Tampilan Misi Gagal	100
Gambar 4.22 Membuat Tampilan Misi Berhasil.....	102
Gambar 4.23 Membuat Tampilan Selamat	103
Gambar 4.24 Membuat tampilan Input Nama.....	104
Gambar 4.25 Membuat Tampilan Simpan Nilai	105
Gambar 4.26 Tampilan InnoSetup	111

INTISARI

Salah satu perkembangan di bidang IT saat ini adalah game. Game saat ini banyak dikembangkan untuk keperluan komersial maupun non-komersial. Bahkan bisa dibayangkan game merupakan salah satu fasilitas yang harus ada dalam suatu perangkat digital seperti handphone, tablet, dan komputer. Game juga banyak dikembangkan sebagai pendukung suatu sistem operasi. Karena tanpa game, perangkat-perangkat tersebut jadi kurang menarik. Saat ini industri pengembang sistem operasi juga menyediakan tempat khusus untuk download aplikasi dan game misalnya android dengan google play dan apple dengan app store.

Di Indonesia sendiri mulai banyak komunitas maupun startup game developer muncul. Mereka kebanyakan membuat game bertema lokal untuk memperkenalkan kebudayaan asli Indonesia. Hal itulah yang menginspirasi penulis untuk membuat game yang mengandung unsur-unsur Indonesia sehingga nantinya turut berperan dalam mengenalkan Indonesia ke dunia internasional.

Game yang penulis buat dalam skripsi ini berjudul “Hunter Space Hunter”. Game ini tidak mengambil cerita asli Indonesia melainkan fiksi. Dalam game ini nantinya akan terdapat fitur pemilihan bahasa pada antar mukanya. Bahasa yang bisa dipilih adalah bahasa Inggris dan Indonesia.

Game “Hunter Space Hunter” ini dibuat dengan Adobe Flash sebagai aplikasi utamanya dan menggunakan bahasa pemrograman ActionScript 2.0. Game ini dibuat berbasis Flash karena Flash sendiri bisa menghasilkan aplikasi dalam berbagai format seperti .exe, .swf dan .html. Sehingga jika suatu saat nanti game ini ingin dikembangkan ke bentuk lain, penulis tidak perlu melakukan pembuatan ulang.

Kata Kunci : Game, Fiksi, Bahasa, Flash, Actionscript 2.0.

ABSTRACT

One of the development in Information Technology today is the game. Today many games developed for commercial or non-commercial use. One could even say the game is one of the facilities that must exist in a digital device such as mobile phones, tablets, and computer. Game also been developed as a supporting operating system. Because without games, these devices become less attractive. Currently operating system developer industry also provides a special place to download applications and games for example is android with google play and apple with app store.

In Indonesia began many startup and game developer community appears. They are mostly made locally themed games to introduce native Indonesian culture. That's what inspired the author to create a game that contains elements of Indonesia so that later played a role in introducing Indonesia to the International world.

Games that author make in this thesis entitled "Hunter Space Hunter". This game does not take Indonesian native story but fiction. Indonesian Element is put into this game is the language. In this game there will be selection of the language features on the interface. Language that can be selected is English and Indonesian.

This game was created with Adobe Flash as the primary applications and uses ActionScript 2.0 programming language. This game is made based on Flash because Flash itself can generate applications in a variety of formats such as .exe, .swf and .html. So as if one day this game will be developed into another form, the authors do not need to do a remake.

Keywords : *Game, Fiction, Language, Flash, Actionscript 2.0.*