

**PEMBUATAN GAME “POONG RABBIT” MENGGUNAKAN ADOBE
FLASH**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagai
persyaratan mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusunoleh

Nadia Asyifa Sari

10.11.4202

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

**PEMBUATAN GAME “POONG RABBIT” MENGGUNAKAN ADOBE
FLASH**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagai
persyaratan mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusunoleh

Nadia Asyifa Sari

10.11.4202

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN GAME “POONG RABBIT” MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Nadia Asyifa Sari

10.11.4202

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 4 Oktober 2013

Dosen Pembimbing,



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

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN GAME “POONG RABBIT” MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Nadia Asyifa Sari

10.11.4202

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 02 Juni 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

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

Andi Sunyoto, M.Kom
NIK. 190302052

Hartatik, S.T., M.Cs
NIK. 1903000017

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 05 Juni 2014



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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

HALAMAN 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 juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 2 Juni 2014



Nadia Asyifa Sari

10.11.4202

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

- Allah SWT yang telah memberikan anugerah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
- Nabi Muhammad SAW, yang telah membawakan Agama Islam di muka bumi ini.
- Mama dan Papa yang selalu memberikan dukungan dan mencurahkan kasih sayang dan motivasi untuk anak-anaknya.
- Uni Nuzulia Rahmadilla Sari, Uda Rizzaldi Restu Pratama, dan adik saya Irfan Fadhil Az-Zahran.
- Nurfatta Aliem Prabowo, terimakasih atas semangat dan doa yang selalu kamu berikan.
- Bapak Kusnawi, S.Kom, M.Eng, sebagai pembimbing skripsi yang telah memberikan banyak saran dan masukan hingga terselesaikannya skripsi ini.
- STMIK AMIKOM, terima kasih sudah memberikan banyak ilmu.
- Teman-teman dan orang-orang terdekat: Dita, Putri Pulungan, Judit, Fani, Desi, Cindra, Putri Jawa, dan Teman-Teman dari ONEGAI SHELTER, yang sudah memeberikan semangat, dukungan, dan telah menjadi keluarga saya selama berada di Yogyakarta. Semoga kita sukses semua.
- Keluagra besar S1.TI.08, yang telah bersama selama kuliah di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

MOTTO

Hidup itu adalah pilihan, dan kita hidup untuk memilih dan menjalankan hidup yang penuh dengan pilihan,

Memilih untuk terus melanjutkan hidup yang penuh dengan pilihan adalah pilihan hidup yang tepat.

-Tidak ada kata yang tidak mungkin, selama Allah masih mengizinkan kita-



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi Berjudul “Pembuatan Game Poong Rabbit Menggunakan Adobe Flash”

Skripsi ini merupakan salah satu bentuk persyaratan kelulusan jenjang Program Sarjana Strata Satu (S1) jurusan Teknik Informatika pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Ucapan terima kasih saya ucapkan kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Pak Kkusnawi, S.Kom, M.Eng, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, kritik dan masukan serta motivasi selama proses penyusunan laporan skripsi ini hingga selesai.
3. Bapak Sudarmawan, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Tim penguji, segenap dosen dan karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan dan dukungan moralnya.
5. Keluarga dan teman-teman yang telah mendukung hingga terselesaikannya skripsi ini.

Penyusun berharap semoga amal baik semuanya dapat menjadi amal ibadah yang diridhoi Allah SWT. Amin.

Penyusun menyadari sepenuhnya bahwa laporan skripsi ini masih sangat jauh dari kesempurnaan yang tidak lepas dari keterbatasan pengetahuan penyusun sendiri. Kritik dan saran yang bersifat membangun guna mencapai kesempurnaan akan selalu penyusun harapkan sehingga dapat bermanfaat bagi penyusun sendiri, serta bagi pihak-pihak lain yang membutuhkan.

Dalam hal ini, penyusun juga memohon maaf kepada semua pihak jika dalam penyusunan laporan skripsi ini terdapat kesalahan atau hal-hal yang kurang berkenan.

Akhirnya hanya dengan do'a dan memohon ridho Allah SWT penyusun berharap laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amin
Wassalamu'allaikum Wr.Wb

Yogyakarta, 2 Juni 2014



Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	3
1.5 Manfaat	3
1.6 Metode Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Konsep Dasar Game	6
2.1.1 Pengertian Multimedia	7
2.1.2 Sejarah Multimedia	8
2.1.3 Bagian-Bagian dari Multimedia	8
2.1.4 Macam-Macam Multimedia	11

2.1.5 Desain Struktur	12
2.2 Konsep Dasar Game	15
2.2.1 Pengertian Game/Permainan	16
2.2.2 Sejarah Perkembangan Game	17
2.2.3 Jenis-Jenis Game	17
2.2.4 Bagian-Bagian dari Game	19
2.2.5 Tahapan Pengembangan Suatu Game	20
2.3 Flowchart	23
2.3.1 Pedoman Pembuatan Flowchart	23
2.4 Perangkat Lunak Yang Digunakan	25
2.4.1 Adobe Flash CS5	25
2.4.2 Adobe Photoshop CS5	27
2.4.3 Paint Tool SAI	27
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	29
3.1 Analisis Sistem	29
3.2 Analisis Game	29
3.2.1 Analisis SWOT	30
3.2.2 Analisis Kebutuhan Sistem	33
3.2.3 Analisis Kelayakan Sistem	35
3.3 Perancangan Game	36
3.3.1 Latar Belakang Cerita	36
3.3.2 Menentukan Jenis Game	37
3.3.3 Menentukan Software dan Bahasa Pemrograman yang Digunakan	37
3.3.4 Menentukan Gameplay	38
3.3.5 Merancang Grafik	45
BAB VI PEMBAHASAN	58
4.1 Implementasi Game	58

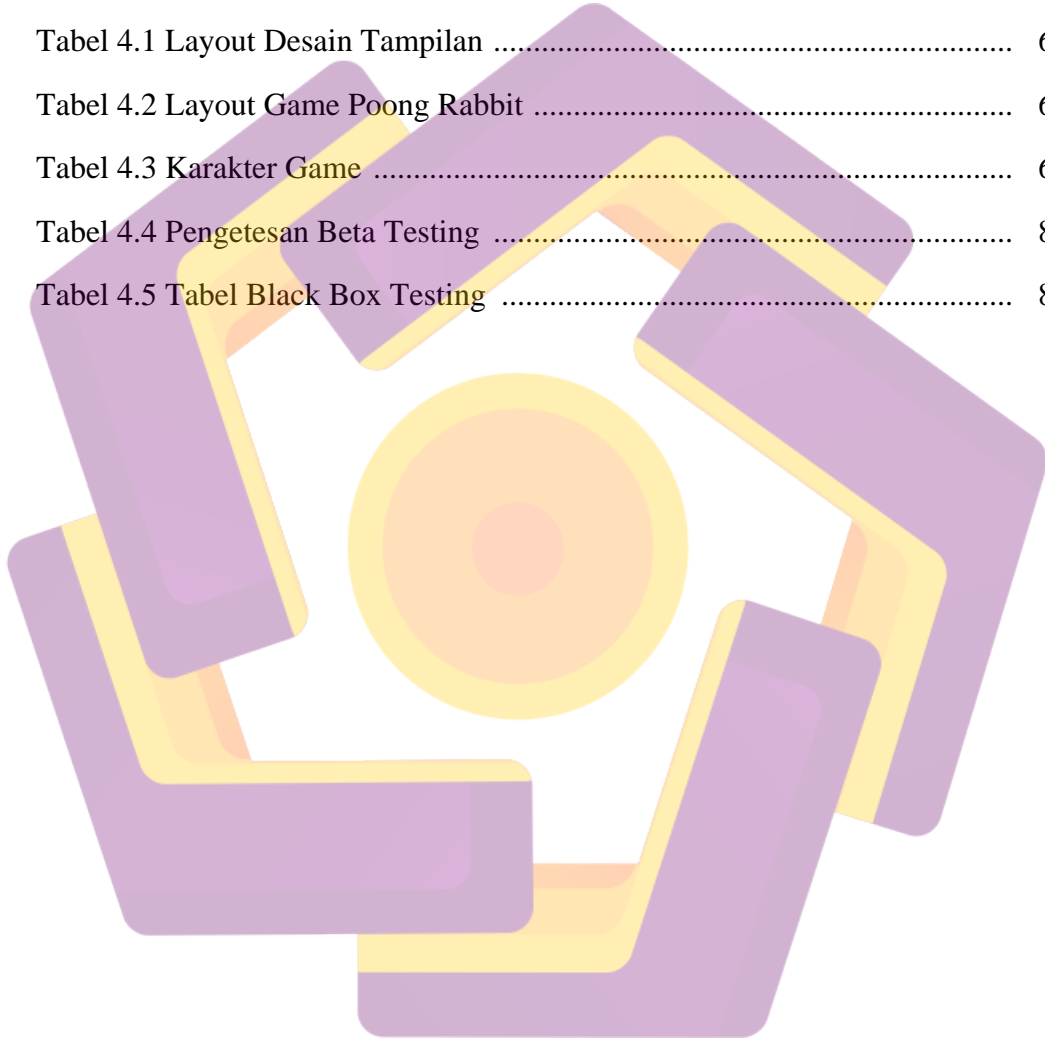
4.1.1	Persiapan Data	58
4.1.2	Membuat Gambar	59
4.1.3	Import Image dan Sound Pada Adobe Flash CS5	63
4.1.4	Membuat Tombol	64
4.1.5	Pembuatan Animasi	64
4.1.6	Membuat file Executable (.exe)	65
4.2	Pembahasan	66
4.2.1	Tampilan Intro	66
4.2.2	Tampilan Menu Utama	67
4.2.3	Tampilan Tampilan Pilih Level	68
4.2.4	Tampilan komik	71
4.2.5	Main Level 1.....	72
4.2.6	Main Level 5.....	77
4.2.7	Tampilan Kalah	78
4.2.8	Tampilan Level Up	79
4.2.9	Score	80
4.2.10	Tampilan About	84
4.2.11	Tampilan Exit	85
4.3	Tahap Pengujian Game.....	85
4.3.1	Beta Testing	86
4.3.2	Black Box Testing	87
4.4	Penggunaan Sistem	90
4.5	Pemeliharaan Sistem	90
4.5.1	Hardware (Perangkat Keras)	91
4.5.2	Software (Perangkat Lunak)	91
BAB V PENUTUP		93
5.1	Kesimpulan	93

5.2 Saran	93
DAFTAR PUSTAKA	95



DAFTAR TABEL

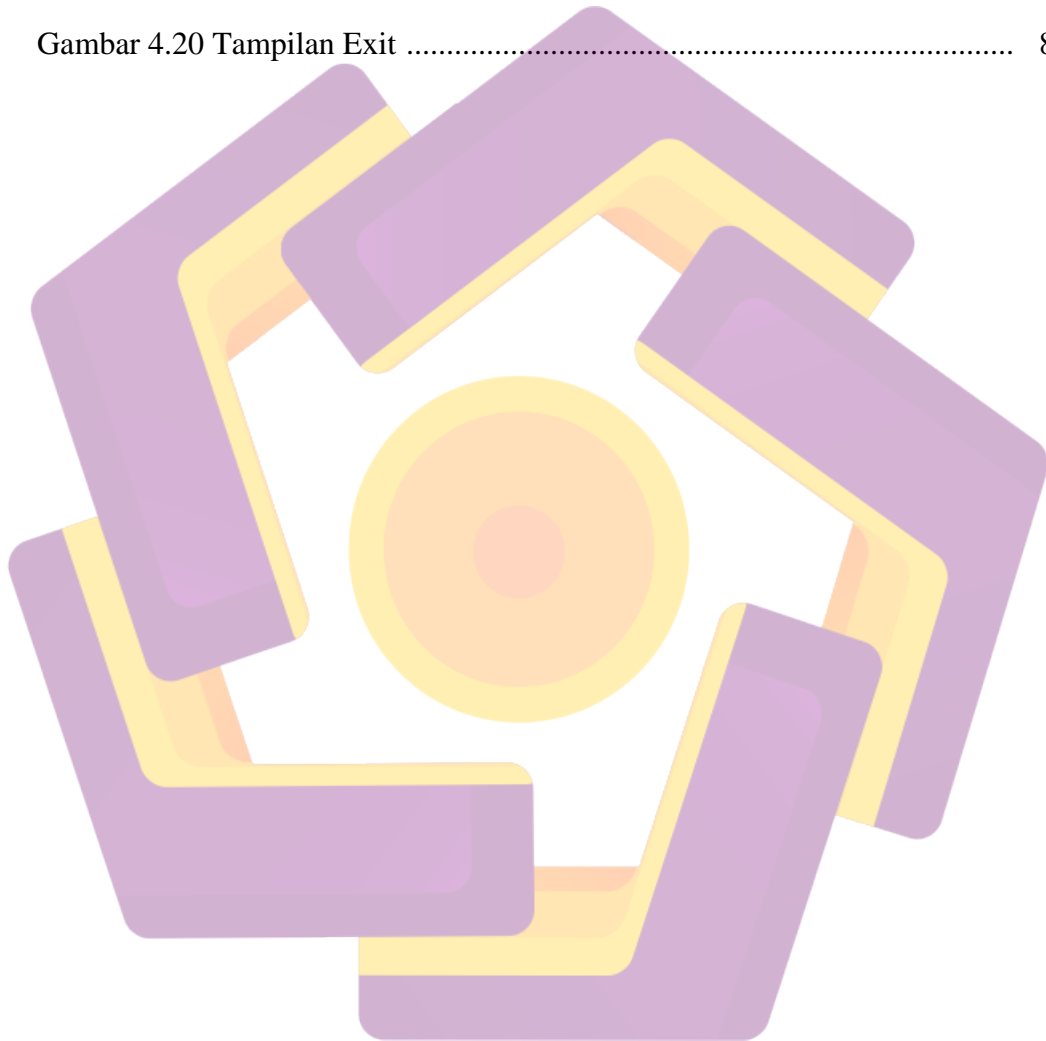
Tabel 2.1 Simbol Flowchart	25
Tabel 3.1 Tabel Analisis SWOT	32
Tabel 3.2 Tabel Rancangan Tampilan	45
Tabel 3.3 Rancangan Karakter dan Komik	52
Tabel 4.1 Layout Desain Tampilan	60
Tabel 4.2 Layout Game Poong Rabbit	61
Tabel 4.3 Karakter Game	63
Tabel 4.4 Pengetesan Beta Testing	86
Tabel 4.5 Tabel Black Box Testing	86



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagian-Bagian Multimedia	10
Gambar 2.2 Bagan Alur Multimedia Interaktif	11
Gambar 2.3 Bagan Alur Multimedia Linear	12
Gambar 2.4 Struktur Navigasi linear	13
Gambar 2.5 Struktur Navigasi Hirarki	13
Gambar 2.6 Struktur Navigasi Non Linear	14
Gambar 2.7 Struktur Navigasi Komposisi	15
Gambar 2.8 Tampilan Halaman Awal Adobe Flash CS5	26
Gambar 2.9 Tampilan Adobe Photoshop CS5	27
Gambar 3.1 Flowchart Menu	42
Gambar 3.2 Flowchart Permainan	43
Gambar 3.3 Struktur Navigasi	44
Gambar 4.1 Tampilan Paint tool SAI dan Adobe Photoshop CS5	59
Gambar 4.2 Tombol Game	62
Gambar 4.3 Tampilan Import to Library	63
Gambar 4.4 Tampilan Pembuatan Tombol	64
Gambar 4.5 Animasi Karakter Poong Rabbit	65
Gambar 4.6 Tampilan Publish Setting	65
Gambar 4.7 Tampilan Intro	67
Gambar 4.8 Tampilan Menu Utama	67
Gambar 4.9 Tampilan Level	69
Gambar 4.10 Tampilan Menu Komik	71
Gambar 4.11 Tampilan Level 1	72
Gambar 4.12 Tampilan Level 5	77
Gambar 4.13 Tampilan Musuh pada Level 5	78
Gambar 4.14 Tampilan Game Over	79

Gambar 4.15 Tampilan Level Up	80
Gambar 4.16 Tampilan Total Score per Level	81
Gambar 4.17 Tampilan Score	81
Gambar 4.18 Tampilan Highscore	82
Gambar 4.19 Tampilan About	84
Gambar 4.20 Tampilan Exit	85



INTISARI

Game merupakan pelengkap perangkat multimedia atau dalam sebuah komputer. Pembuatan game ataupun permainan dapat dilakukan dengan berbagai macam cara.

Dalam pembuatan game "Poong Rabbit" ini saya menggunakan software Adobe Flash CS5, karena dengan software ini proses menggambarkan karakter, background, efek suara, dan animasi dapat dilakukan dengan software ini

Dalam pembuatan game ini saya juga menggunakan software lain, seperti : Adobe Photoshop CS5, Adobe Soundbooth CS5, dan sebagainya untuk mendisain karakter, background, dan elemen lainnya dan di-import ke library Adobe Flash CS3 yang kemudian elemen tersebut disusun dalam scene, layer, dan frame. Dan agar game ini lebih menarik unotuk dimainkan saya juga menfaatkan actionsript dan motion dalam mengatur elemen-elemen pada game ini

Kata kunci : game, side scrolling, flash



ABSTRACT

Game is complementary of a computer or in multimedia device. Game Development can be done in kind ways.

in game development "Poong Rabbit" I'm using Adobe Flash CS5 software, because the software is the process of describing the character, background, sound effects, and animations can be done with this software.

In the making of this game I also use other software, such as Adobe Photoshop CS5, Adobe Soundbooth CS5, etc, to design the characters, backgrounds, and other elements and are imported into Adobe Flash CS3 library elements are then compiled role in the scene, layer, and frames. And for this game more interesting I also use ActionSript and motion in a set of elements in this game.

Keywords: *game, side scrolling, flash*

