

PERANCANGAN GAME PEMBURU MALING BERBASIS FLASH

SKRIPSI



disusun oleh

Dana Pratama Putra

10.12.5097

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

PERANCANGAN PEMBURU MALING BERBASIS FLASH

SKRIPSI

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



disusun oleh

Dana Pratama Putra

10.12.5097

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN GAME PEMBURU MALING BERBASIS FLASH

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dana Pratama Putra

10.12.5097

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 23 Juni 2014

Dosen Pembimbing,


Hapif Al Fatta, M.Kom

NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN GAME PEMBURU MALING BERBASIS FLASH

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dana Pratama Putra

10.12.5097

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 Juli 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Mei P. Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng

NIK. 190302105

Sudarmawan, MT

NIK. 190302035

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 11 Agustus 2014

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 Institut Pendidikan. Dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

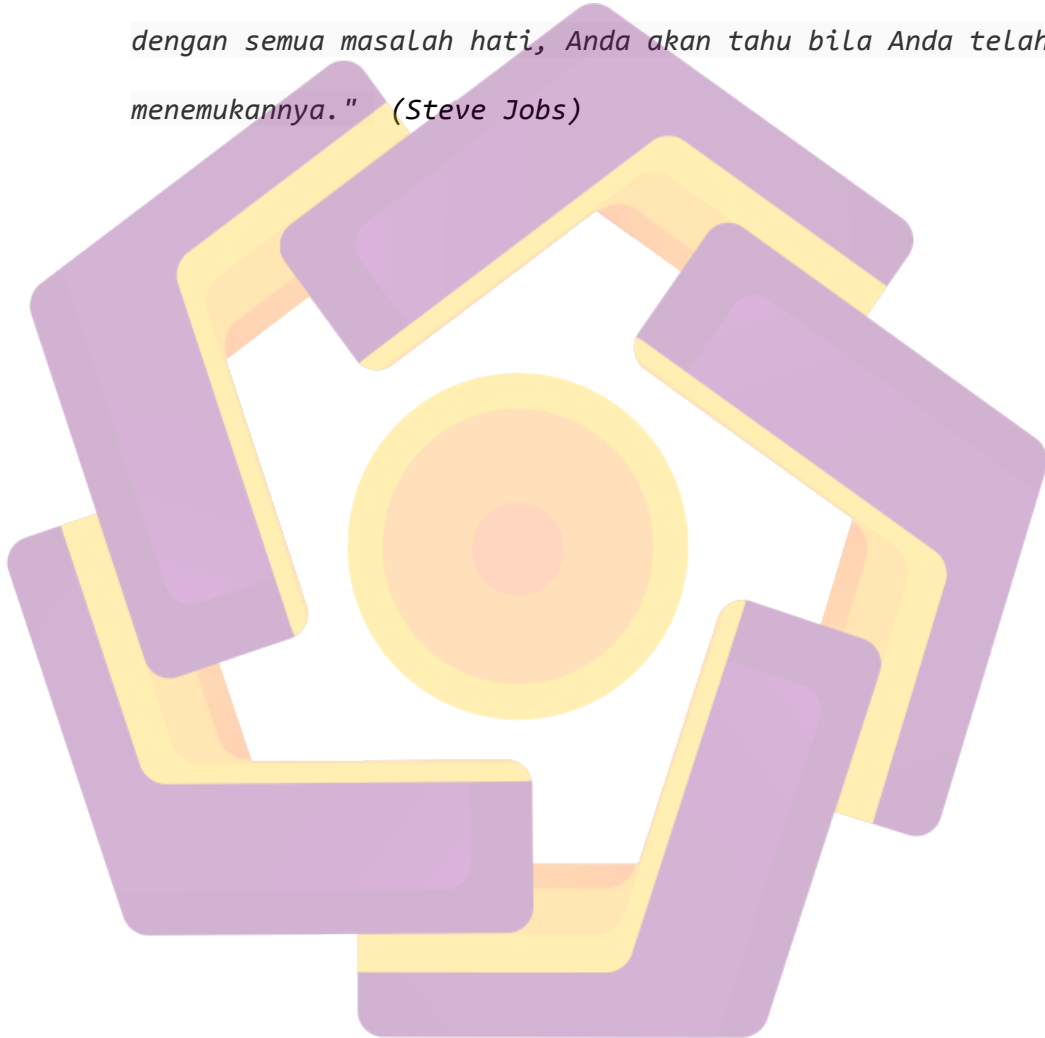
Yogyakarta, 24 Juni 2014

DANA PRATAMA PUTRA

10.12.5097

HALAMAN MOTTO

- ❖ *"Satu-satunya cara untuk melakukan pekerjaan besar adalah mencintai apa yang Anda lakukan. Jika Anda memiliki belum menemukannya, teruslah mencari. Jangan menetap. Seperti dengan semua masalah hati, Anda akan tahu bila Anda telah menemukannya." (Steve Jobs)*



HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini Penulis Persembahkan Kepada :

- Tuhan Yang Maha Esa.
- Kedua orangtua yang telah memberikan kasih sayang, doa dan dukungan baik moral maupun material.
- Buat segenap jajaran teman - teman kost Amar Ma'ruf, Andri Yulio, Aditya Pradana, Heriyanto, Hardika, Arfan Hudi, Are Eko, Deni Kurniawan, Sofi, Danang Atmaji, Johanda, Danang Yudi, Yudhitya Pratama, Andi Permana, Saipoul, Agus Widodo.
- Buat teman-temanku seperjuangan Destianto Utomo, Patrick Krisma, Dede Putra, Gemma Timur, Didi Kurnadi Prasetya (The Master Of PES n Free Kick), Komarrudin, Agata Nanda, dan Rahmat Ardani: skripsi ini bukan untuk kalian.
- Keluarga baruku di STMIK AMIKOM Yogyakarta khususnya kelas S1SI09, kalian luar biasa.
- Teman-teman semuanya yang tidak bisa disebutkan satu per satu, baik yang sudah berjasa ataupun tidak. Terimakasih atas segala dukungan serta doanya.

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat-Nya, skripsi yang berjudul “PERANCANGAN GAME PEMBURU MALING BERBASIS FLASH“ dapat diselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya.

Penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan kelulusan program pendidikan Strata I STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.

Pada kesempatan ini penulis memberikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada :

1. Bapak M. Suyanto, Prof. Dr, M.M selaku ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing, terima kasih banyak atas bimbingannya selama ini.
3. Semua pihak yang telah memberikan dukungan sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa laporan skripsi ini belum mendekati kata sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan laporan skripsi ini.

Akhirnya penulis mengharapkan, semoga hasil karya ini dapat berguna serta bermanfaat bagi penulis khususnya dan semua pihak yang memerlukannya.
Amin.

Yogyakarta, 24 Juni 2014

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	i
HALA,MAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
PERNYATAAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	xiv
KATA PENGANTAR	xv
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
INRISARI	xiv
<i>ABSTRACT</i>	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	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
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.7 Sistematika Penulisan Laporan Penelitian	5
BAB III LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Definisi Multimedia	7
2.1.1 Elemen – Elemen Multimedia	7
2.1.2 Text	8

2.1.3	Gambar.....	8
2.1.4	Suara (Audio).....	8
2.1.5	Video.....	9
2.1.6	Animasi.....	9
2.2	Definisi Game.....	9
2.2.1	Sejarah Perkembangan Game	10
2.2.2	Elemen Dasar Game	12
2.2.3	Jenis – Jenis Game.....	12
2.2.4	Karakteristik Game	14
2.2.5	Background.....	15
2.2.6	Suara	15
2.2.7	Tahap – Tahap Pembuatan Game	15
2.3	Tentang Game Flash.....	17
2.3.1	Sejarah Flash.....	18
2.4	Perangkat Lunak Atau Software Yang Digunakan	19
2.4.1	Adobe Flash CS3	19
2.4.2	Action Script 2.0.....	21
2.4.3	Adobe Photoshop CS3.....	23
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SITEM		27
3.1	Analisis Sistem.....	27
3.1.1	Analisis Kebutuhan.....	28
3.1.1.1	Kebutuhan Fungsional.....	28
3.1.1.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	28
3.1.2	Analisis Kelayakan	31
3.1.2.1	Analisis Kelayakan Teknologi	31
3.1.2.2	Analisis Kelayakan Hukum.....	31
3.1.2.3	Analisis Kelayakan Operasional.....	31
3.2	Konsep	31
3.2.1	Menentukan Tool Yang Digunakan.....	32
3.2.2	Merancang <i>Gameplay</i>	33
3.2.3	Perancangan Storyboard	38

3.2.4	Grafis Yang Digunakan	41
3.2.5	Audio Yang Digunakan	41
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	43
4.1	Implementasi Sistem	43
4.1.1	Persiapan Aset – Aset	44
4.1.2	Membuat Gambar	50
4.1.3	Pembuatan Animasi	50
4.1.4	Import Suara	51
4.2	Pembahasan	52
4.2.1	Frame Menu Utama	52
4.2.2	Frame Level Permainan	54
4.2.3	Frame Menang	57
4.2.4	Frame Kalah.....	58
4.3	Mengetes Sistem.....	58
4.4	Menggunakan Sistem	62
4.5	Manual Program	62
4.6	Uji Coba Program	67
4.7	Membuat File Executable dan File Flash Dan AutoRun	68
4.8	Memelihara Sistem.....	70
BAB V	PENUTUP	73
5.1	Kesimpulan	73
5.2	Saran	72
DAFTAR PUSTAKA		73

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Storyboard.....	58
Tabel 4.1 Hasil Pengujian Game.....	69



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Adobe Flash CS3	22
Gambar 2.2 Tampilan Panel Action.....	22
Gambar 2.3 Tampilan Adobe Photoshop CS3	25
Gambar 3.1 Flowchart Sistem Permainan.....	34
Gambar 3.2 Intro Game.....	35
Gambar 3.3 Menu Utama.....	35
Gambar 3.4 Karakter Pistol.....	36
Gambar 3.5 Karakter Maling dan Nenek	37
Gambar 4.1 Menu Utama.....	44
Gambar 4.2 Intro.....	45
Gambar 4.3 Background Level 1	45
Gambar 4.4 Background Level 2	46
Gambar 4.5 Background Level 3	46
Gambar 4.6 Karakter Pistol Level 1.....	47
Gambar 4.7 Karakter Pistol Level 2.....	47
Gambar 4.8 Karakter Pistol Level 3.....	48
Gambar 4.9 Karakter Maling 1	48
Gambar 4.10 Karakter Maling 2	49
Gambar 4.11 Karakter Nenek	51
Gambar 4.12 Animasi tween.....	52
Gambar 4.13 Frame Menu Utama.....	52
Gambar 4.14 Frame Level Permainan	54
Gambar 4.15 Frame Menang.....	57

Gambar 4.16 Frame Kalah	58
Gambar 4.17 Tampilan Game Untuk Halaman Intro.....	60
Gambar 4.18 Tampilan Game untuk Halaman Menu Utama	60
Gambar 4.19 Tampilan Game Berburu Maling	61
Gambar 4.20 Tampilan Halaman Intro	63
Gambar 4.21 Halaman Menu Utama	64
Gambar 4.22 Tampilan Halaman Petunjuk.....	65
Gambar 4.23 Tampilan Halaman Keluar	65
Gambar 4.24 Tampilan Halaman Permainan Level 1	66
Gambar 4.25 Tampilan Halaman Level Menang.....	66
Gambar 4.26 Tampilan Halaman Kalah.....	67
Gambar 4.27 Membuat File Executable dan Flash.....	69



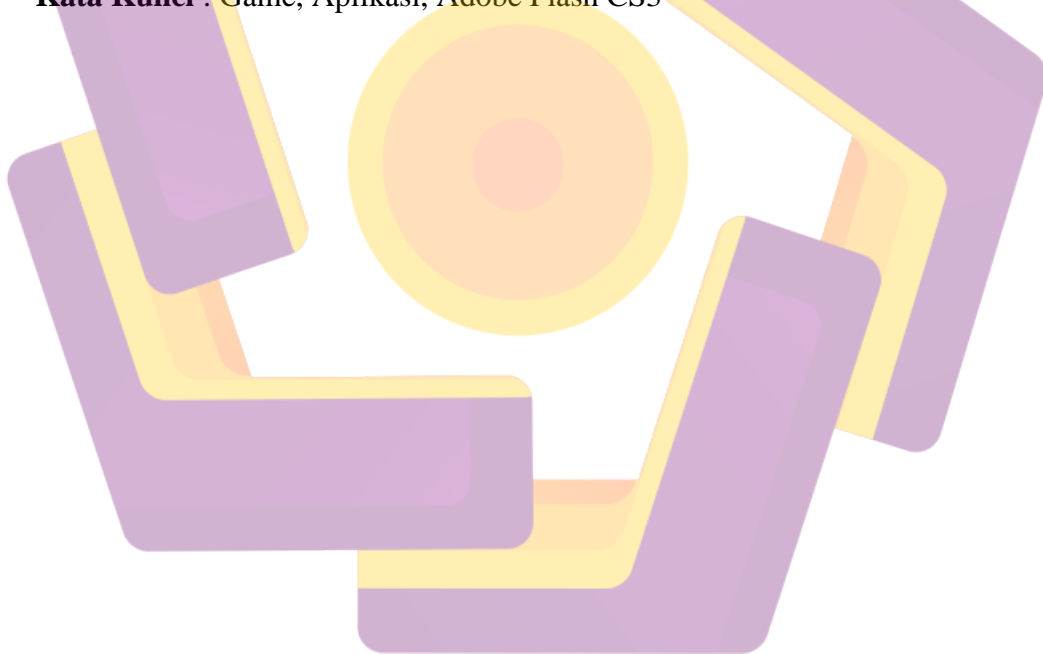
INTISARI

Pada era modern seperti sekarang ini, kata game mungkin sudah tidak asing lagi bagi kita. Game merupakan kata yang berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan. Game atau permainan ini pun tidak sembarang dimana di dalamnya terdapat berbagai aturan yang harus dipahami oleh penggunanya.

Game merupakan aplikasi yang mungkin dimainkan oleh banyak orang setiap harinya, entah itu game online maupun game offline. Aplikasi game sekarang sudah wajib dimiliki oleh seseorang karena game bisa membantu mengasah otak kita, menghilangkan rasa bosan ketika kita sedang bosan dan bisa membuat kita senang di saat kita sedang sedih.

Oleh karena itu penulis disini ingin membuat game yang bertujuan untuk menghibur dan juga untuk mengasah otak. Disini saya membuat game shooter atau menembak berbasis flash.

Kata Kunci : Game, Aplikasi, Adobe Flash CS3



ABSTRACT

In the modern era, as now, the game may already be familiar to us. Game is a word derived from the English language meaning games. Game or the game was not any where there are many rules that must be understood by the user. Game is an application that may be played by many people every day, whether it's online games and offline games.

Gaming applications now must be owned by someone because games can help hone our brain, relieve boredom when we're bored and can make us happy when we're sad.

Therefore writer here want to make a game that aims to entertain and also to sharpen the brain. Here I made a game-based shooter or shooting flash.

Keyword : Games, Application, Adobe Flash CS3

