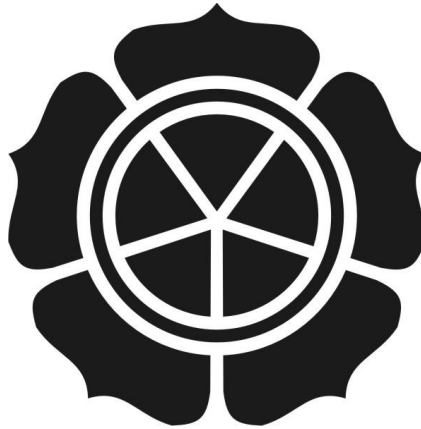


**Pembuatan Advert Game Sebagai Media
Promosi ZB Bakery**

SKRIPSI



disusun oleh

Berly Kurniawan

11.11.5625

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN ADVERT GAME SEBAGAI MEDIA PROMOSI ZB BAKERY

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Berly Kurniawan

11.11.5625

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 21 November 2014

Dosen Pembimbing.



Anggit Dwi Hartanto, M.Kom

NIK. 190302163

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN ADVERT GAME SEBAGAI MEDIA PROMOSI ZB BAKERY

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Berly Kurniawan

11.11.5625

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 November 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Kusnawi, S.Kom, M. Eng.

NIK. 190302112

Agus Purwanto, M.Kom

NIK.190000001

Anggit Dwi Hartanto, M.Kom

NIK.190302163

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
pada tanggal 21 November 2014

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, MM

NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah 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 Instansi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan kami 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.

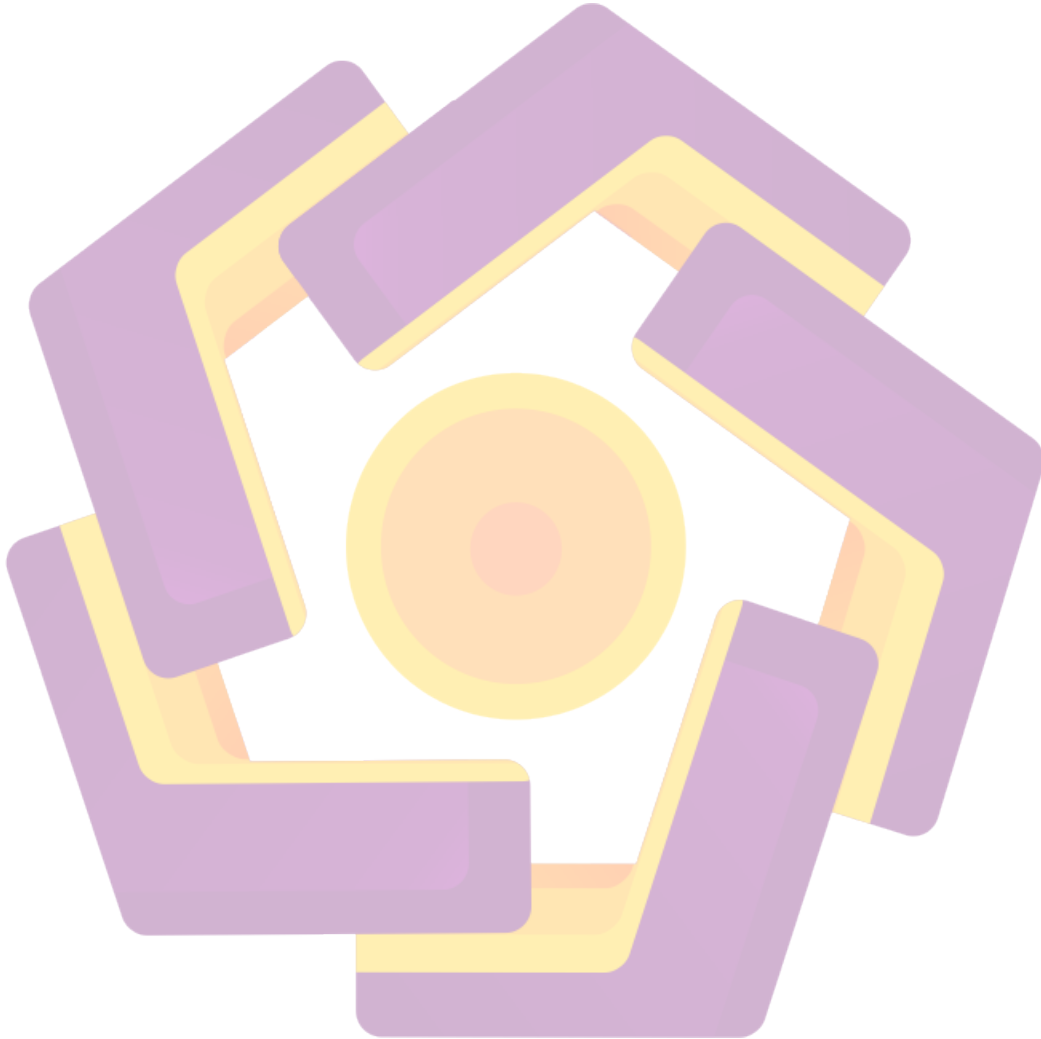
Yogyakarta, 2014

Berly Kurniawan

11.11.5625

MOTTO

“Press “Enter” to continue Press “Escape” to exit”



PERSEMBAHAN

Segala puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan YME, atas segala bimbingan yang tak terbatas sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi ini, dan karyaku ini saya persembahkan teruntuk :

1. Kedua orang tua dan keluargaku yang senantiasa selalu memberi yang terbaik untukku, memberi dukungan, motivasi, kasih sayang yang tiada berhenti.
2. Bu Hartatik ,Pak Emha dan Pak Anggit yang telah membantu saya dalam mengerjakan skripsi ini.
3. Singkong , reksu, anwarcok, yang udah setia menemaniku refreshing buat main dota.
4. Isna yang udah membantu pengerjaan dan sebagai partner main terraria.
5. Mas fahriza yang udah bantu pengerjaan serializable
- 5 Dan lain-lain yang telah berkontribusi dalam skripsi ini

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat, hidayah dan inayah-Nya sehingga dapat terselesaikannya skripsi dengan judul **“Pembuatan Advert Game Sebagai Media Promosi ZB Bakery”**.

Penyusunan skripsi ini sebagai salah satu syarat wajib untuk menyelesaikan Program Studi Strata Satu Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.

Dengan terselesaikannya penulisan skripsi ini penulis telah begitu banyak memperoleh bantuan, bimbingan, pengarahan dan dorongan dari berbagai pihak.

Dalam kesempatan kali ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto, M.M selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Anggit Dwi Hartanto, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah sabar membimbing penyusunan skripsi ini hingga selesai.

Semoga amal kebaikan senantiasa mendapatkan balasan dari Allah SWT.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa di dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna, untuk itu penulis sanga mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun dari pembaca.

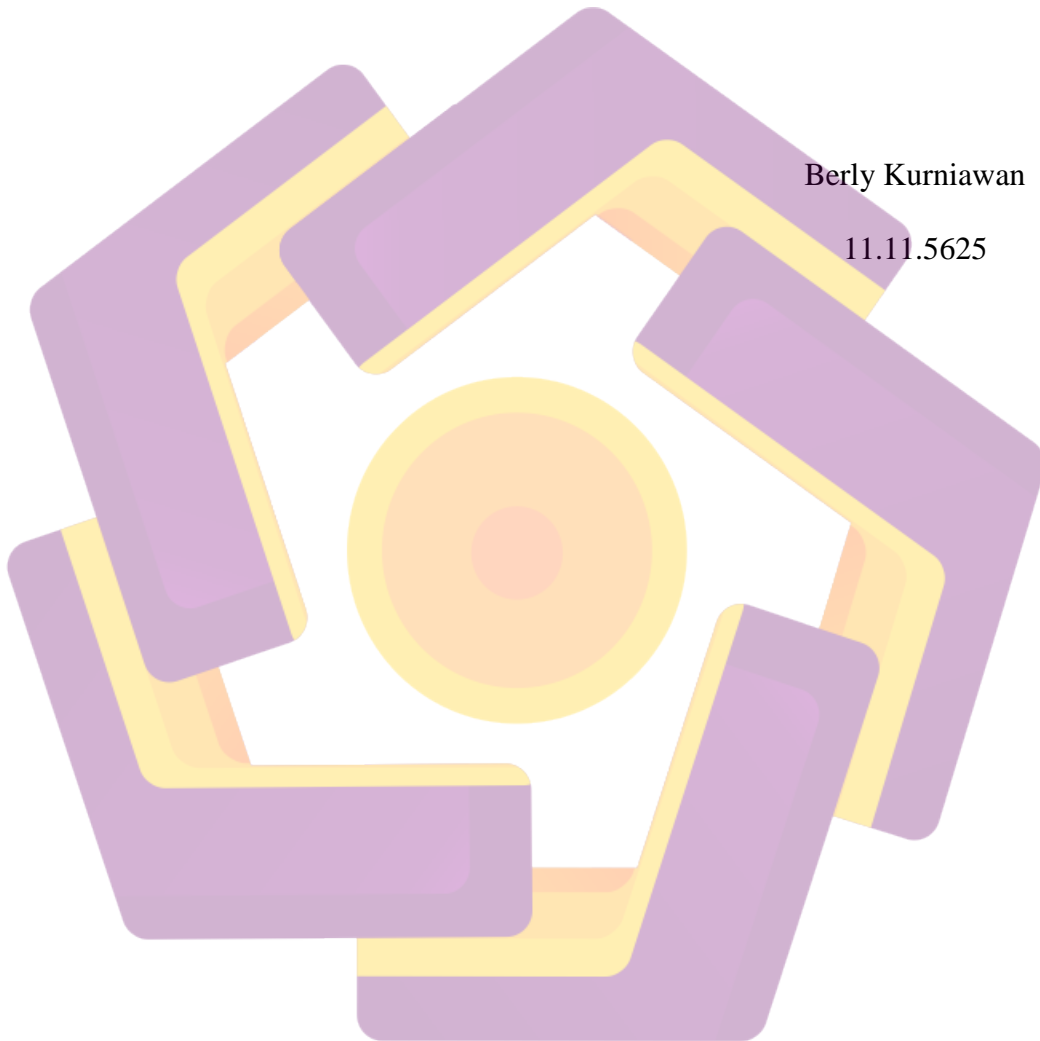
Akhir kata penyusun berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat berupa ilmu pengetahuan yang berguna bagi semua pihak.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 24 Oktober 2014

Berly Kurniawan

11.11.5625



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
INTISARI.....	xviii
ABSTRACT.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1.....	Latar
Belakang Masalah.....	1
1.2.....	
Rumusan Masalah.....	2
1.3.....	Batasan
Masalah.....	2

1.4.....	Tujuan	
Penelitian.....		3
1.5.....	Manfaat	
Penelitian.....		3
1.6.....		
Metodologi Pembuatan game.....		4
1.7.....		
Sistematika Penulisan		6
BAB II LANDASAN TEORI		7
2.1.....		
Permainan (Game)		7
2.1.1. Definisi Game.....		7
2.1.2. Karakteristik Game.....		7
2.1.3. Genre Game.....		8
2.1.4. Elemen Pembentuk Game		9
2.1.5. Tahap Pembuatan Game.....		11
2.1.5.1. Tahap Riset Dan penyusunan Konsep.....		11
2.1.5.2. Perumusan Gameplay.....		11
2.1.5.3. Penyusunan Asset dan Level Design.....		11
2.1.5.4. Test Play (Prototyping).....		12
2.1.5.5. Development.....		12
2.1.5.6. Alpha/close beta test(UX- Initial Balancing)		12
2.1.5.7. Rilis.....		12

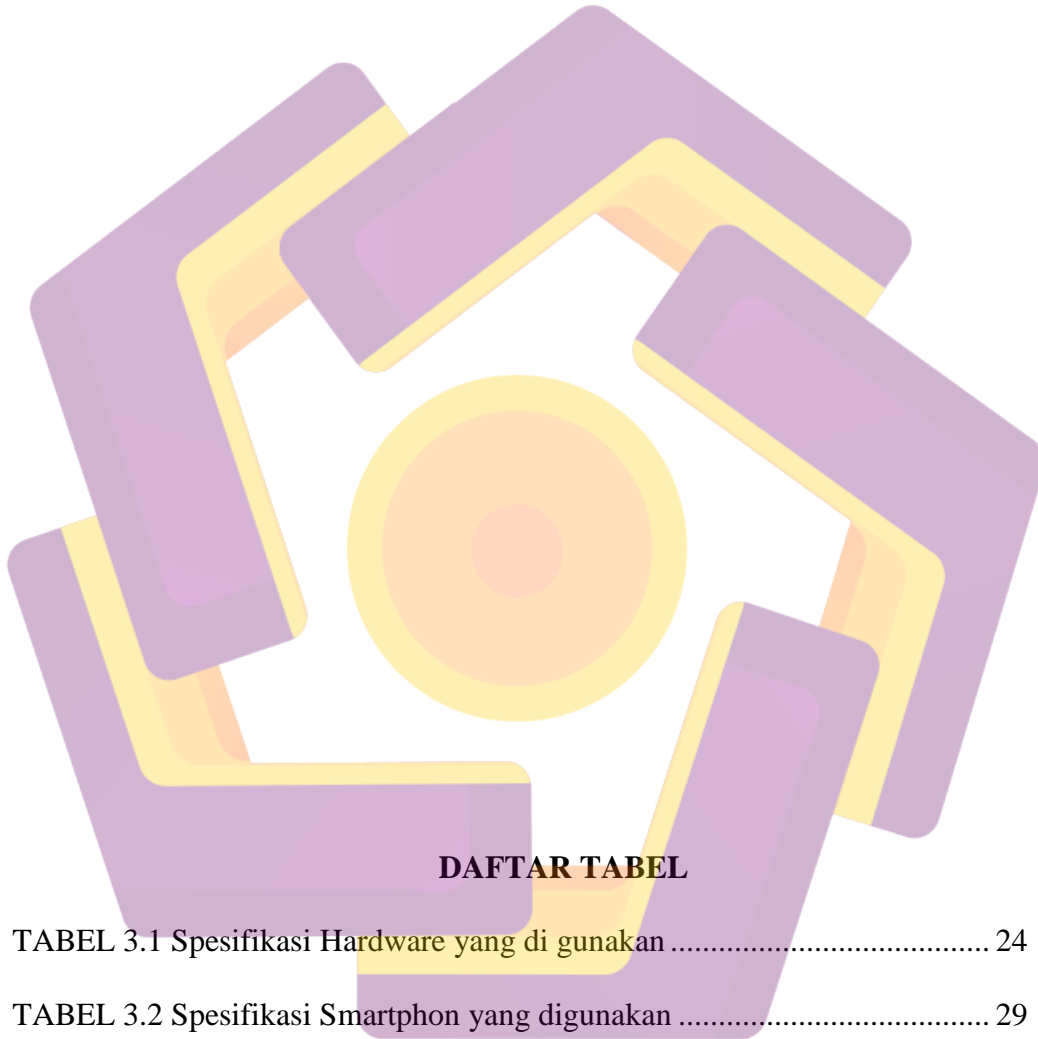
2.2.....	Android	13
2.2.1. Sejarah Android.....		13
2.2.2. Kelebihan Android		13
2.2.3. Versi Android		16
2.3.....	Advert	20
game(adventure of zb heroes).....		20
2.3.1. Latar Belakang.....		20
2.3.2. Aturan Permainan		20
2.3.3. Voucher		21
2.4.....		21
Software		21
2.4.1. Unity		21
2.4.2. Edraw max		21
2.4.3. Adobe Photoshop.....		22
2.4.4. Corel Draw		22
2.4.5.Sai		22
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		23
3.1.....	Analisis	23
Aplikasi		23
3.1.1.	Analisis	23
Kebutuhan Fungsional.....		23

3.1.2.	Analisis
Kebutuhan Non Fungsional	24
3.1.3.	Analisis
Kelayakan Hukum	31
3.1.4.	Analisis
Kelayakan Operasional.....	31
3.2.	Game
Design(Perancangan Game).....	31
3.2.1.	Design
History	31
3.2.2.	Game
Overview	32
3.2.2.1. Filosofi.....	32
3.2.2.2. FAQ	33
3.2.3.	Feature
Set	34
3.2.3.1. General Feature.....	34
3.2.3.2. Gameplay.....	35
3.2.4.	The
Game World	42
3.2.4.1. Tropic Island	43
3.2.4.2. Black Forest.....	44
3.2.4.3. Candyland Madness.....	47

3.2.5.	Game
Character	50
3.2.5.1. Pembuatan Karakter	50
3.2.5.2. Enemies and Monster	52
3.2.6.	User
Interface	55
3.2.6.1. Resolusi	55
3.2.6.2. Tampilan Menu	55
3.2.7.	Single
player Game	80
3.2.7.1. Story	80
3.2.7.2. Hours of Gameplay	80
3.2.7.3. Victory Condition	80
BAB IV Implementasi Dan Pembahasan	81
4.1.	
Database Game	81
4.2.	
Interface	83
4.2.1. Pembuatan Sprite Karakter Utama Game	83
4.2.2. Pembuatan Menu Game	84
4.2.3. Pembuatan Obstacle Game	92
4.2.4. Pembuatan Drop Item Game	94
4.2.5. Pembuatan Kue	96

4.3.....	Listing	
Program.....		99
4.3.1.	Splash	
Screen		100
4.3.2.	Main	
Menu.....		101
4.3.3.	Gamepla	
y		104
4.3.4.	Voucer	
.....		115
4.3.5.	Crafting	
.....		116
4.4.....		
Whitebox Testing.....		117
4.5.....		
Kompilasi Program		118
4.6. Black-box Texting.....		118
4.6.1.	Ujicoba	
Aplikasi.....		118
4.6.2.	Ujicoba	
Compitability.....		120
BAB V PENUTUP.....		122
5.1. Kesimpulan		122

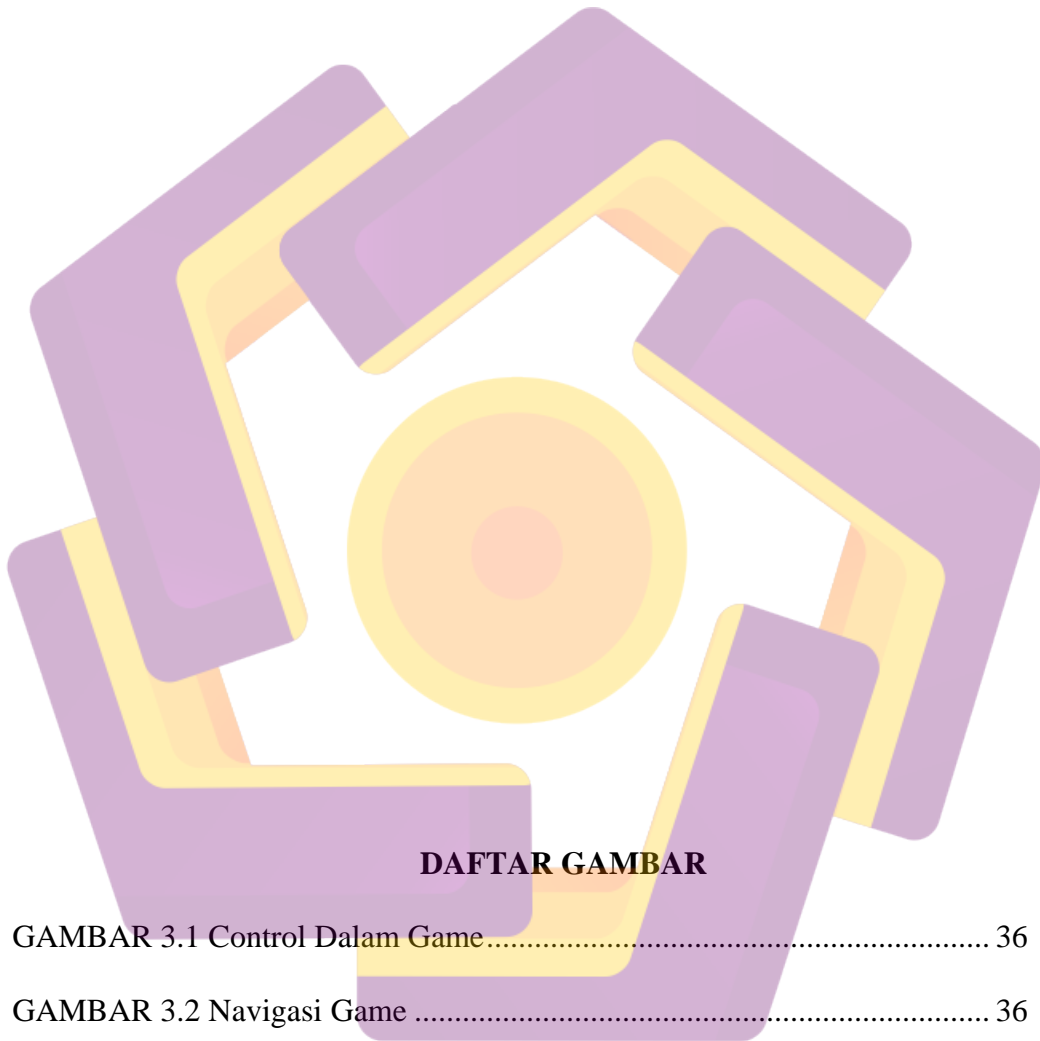
5.2. Saran.....	123
DAFTAR PUSTAKA	124



DAFTAR TABEL

TABEL 3.1 Spesifikasi Hardware yang di gunakan	24
TABEL 3.2 Spesifikasi Smartphon yang digunakan	29
TABEL 3.3 Perancangan Droprate Item	37
TABEL 3.4 Bahan Pembuatan Rare Cake	37
TABEL 3.5 Bahan Pembuatan Super Rare Cake	38
TABEL 3.6 Bahan Pembuatan Mega Rare Cake	39

TABEL 3.7 Bahan Pembuatan Legendary Cake.....	40
TABEL 3.8 Perancangan Tropic Island	43
TABEL 3.9 Perancangan Black Forest	45
TABEL 3.10 Perancangan Candyland Madness	48
TABEL 3.11 Perancangan Karakter Utama	50
TABEL 3.12 Perancangan Obstacle	52
TABEL 3.13 Perancangan Main Menu.....	56
TABEL 3.14 Perancangan Dungeon Menu	58
TABEL 3.15 Perancangan Gameover menu	60
TABEL 3.16 Perancangan Home Menu	62
TABEL 3.17 Perancangan Menu Crafting.....	65
TABEL 3.18 Perancangan Voucher.....	68
TABEL 3.19 Perancangan Menu Help	72
TABEL 3.20 Perancangan Menu Kredit.....	73
TABEL 3.21 Perancangan Icon Item	74
TABEL 4.1 Obstacle Game	92
TABEL 4.2 Item.....	94
TABEL 4.3 Cake.....	96
TABEL 4.4 Whitebox Testing	117
TABEL 4.5 Uji Aplikasi	119
TABEL 4.6 Uji Compitability.....	120



DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 3.1 Control Dalam Game.....	36
GAMBAR 3.2 Navigasi Game	36
GAMBAR 3.3 Perancangan Kue Rare Cake	38
GAMBAR 3.4 Perancangan Kue Super Rare	39
GAMBAR 3.5 Perancangan Kue Mega Rare	40
GAMBAR 3.6 Perancangan Kue Legendaris	41

GAMBAR 3.7 Perancangan Alur Scene.....	41
GAMBAR 3.8 Simulasi Tropic Island.....	44
GAMBAR 3.9 Simulasi Black Forest.....	47
GAMBAR 3.10 Simulasi Candyland Madness.....	49
GAMBAR 3.11 Rancangan Main Menu.....	55
GAMBAR 3.12 Rancangan Dungeon Menu	58
GAMBAR 3.13 Rancangan Game Over.....	60
GAMBAR 3.14 Rancangan Home Menu	62
GAMBAR 3.15 Rancangan Crafting Menu.....	65
GAMBAR 3.16 Rancangan Voucher Menu	68
GAMBAR 3.17 Rancangan Help Menu	72
GAMBAR 3.18 Rancangan Credit Menu	73
GAMBAR 4.1 Sprite Lari.....	83
GAMBAR 4.2 Sprite Jatuh	83
GAMBAR 4.3 Sprite Terbang	83
GAMBAR 4.4 Sprite Turun.....	84
GAMBAR 4.5 Tampilan Main Menu	84
GAMBAR 4.6 Tampilan Home Menu.....	85
GAMBAR 4.7 Tampilan Dungeon Menu.....	85
GAMBAR 4.8 Tampilan Dungeon Menu.....	85
GAMBAR 4.9 Tampilan Credit Menu.....	86
GAMBAR 4.10 Tampilan Help Menu.....	86
GAMBAR 4.11 Tampilan Voucher Menu.....	87

GAMBAR 4.12 Background Tropic Island	87
GAMBAR 4.13 Gelombang Pantai.....	87
GAMBAR 4.14 Tropic Island Platform.....	88
GAMBAR 4.15 Tropic Island.....	88
GAMBAR 4.16 Bayangan Pohon.....	89
GAMBAR 4.17 Pohon1	89
GAMBAR 4.18 Pohon2.....	89
GAMBAR 4.19 Pohon3	89
GAMBAR 4.20 Blackforest Platform.....	90
GAMBAR 4,21 Black Forest.....	90
GAMBAR 4.22 Background Candyland Madness	90
GAMBAR 4.23 Candy Mountain	91
GAMBAR 4.24 Candy Platform.....	91
GAMBAR 4.25 Rainbow.....	91
GAMBAR 4.26 Candyland Madness.....	92
GAMBAR 4.27 Splash Screen.....	100

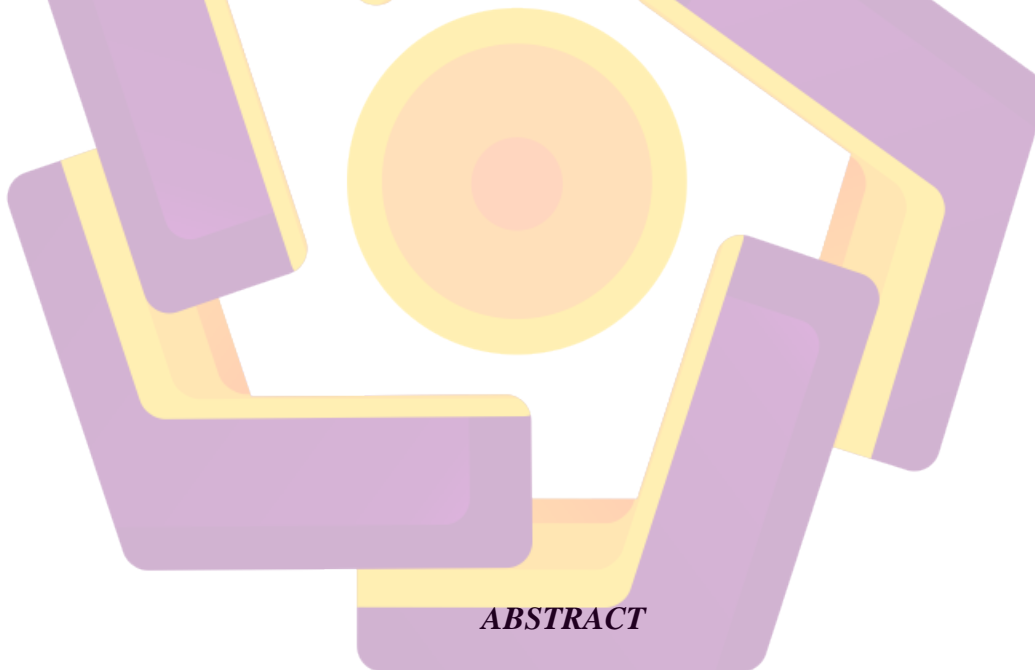
INTISARI

pada era yang semakin maju ini perusahaan berkembang harus melakukan promosi guna mendorong penjualan barang produksinya. marketing berperan sangat penting di sisi ini. mudah sekali untuk mempromosikan produk apa lagi sekarang adalah zaman di mana masyarakat sudah banyak menggunakan internet/device(Smartphone) sehingga biaya produksi dapat di perkecil dan keuntungan dapat di perbesar.

Game merupakan jenis hiburan yang paling banyak di gemari oleh berbagai kalangan. Sebagian besar pengguna smartphone memiliki aplikasi game di dalam smartphonenya,oleh karena itu ini dapat menjadi media promosi baru dalam bidang perdagangan.

salah satu media baru dalam promosi adalah Advet game dimana advert game ini adalah sebuah game yang bertemakan perusahaan/produk perusahaan tersebut yang bertujuan sebagai media promosi.oleh sebab itu peneliti akan merancang sebuah advert game yang bertujuan untuk membuat promosi pada sebuah perusahaan (ZB Bakery).

Kata Kunci : Advert Game, Media Promosi, media Promosi Alternatif



In this era of increasingly advanced developing company must conduct a campaign to boost sales of goods production. marketing plays an important role in the side. easy to promote products what now is the age where many people are

already using the internet / device (Smartphone) so that production costs can be minimized and profits can be zoomed.

Game is a kind of entertainment most enjoy doing by various circles. Most smartphone users have applications in the smartphone game, therefore it can be a new media campaign in the field of trade.

one of the new media in the promotion of the game is Advert where this game is a game which is themed company / product that Integration is intended as a medium promosi. Therefore advert researchers will design a game that aims to make the promotion of a company (ZB Bakery).

Keyword : Advert Game, Promotion Media, Alternative promotion Media

