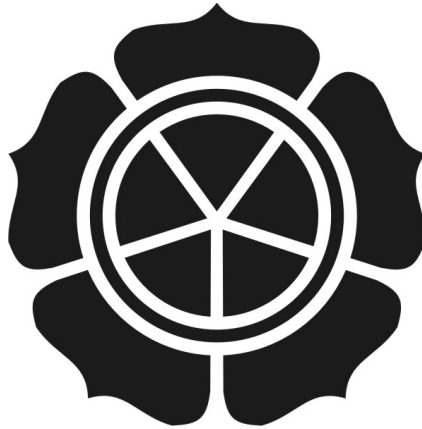


**PERANCANGAN GAME ARCADE INVASION ALIENS  
MENGUNAKAN FLASH CS3**

**SKRIPSI**



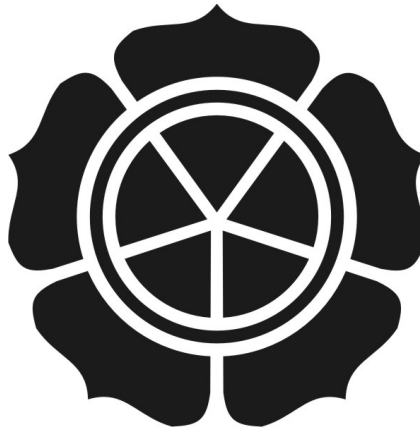
**disusun oleh  
Aldi Zanuvar Siddiq  
09.12.3893**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2013**

**PERANCANGAN GAME ARCADE INVASION ALIENS  
MENGUNAKAN FLASH CS3**

**SKRIPSI**

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



**disusun oleh  
Aldi Zanuar Siddiq  
09.12.3893**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2013**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**Perancangan Game Arcade “Invasion Aliens”**

**Menggunakan Adobe Flash CS3**

yang dipersiapkan dan disusun oleh


**Aldi Zanuvar Siddiq**

**09.12.3893**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

Pada tanggal 16 April 2013

**Dosen Pembimbing,**

  
**Hanif Al Fatta, M.Kom**

**NIK. 190302096**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

**Perancangan Game Arcade “Invasion Aliens”**

**Menggunakan Adobe Flash CS3**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Aldi Zanuvar Siddiq**

**09.12.3893**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 15 April 2013

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Hanif Al Fatta, M.Kom**  
NIK.190302096

**Sudarmawan, MT**  
NIK.190302035

**Tonny Hidayat, M.Kom**  
NIK.190302182

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
tanggal 16 April 2013

**KETUA STM IK AMIKOM YOGYAKARTA**



**Prof. Dr. M. Suyanto, 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 Institusi 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.

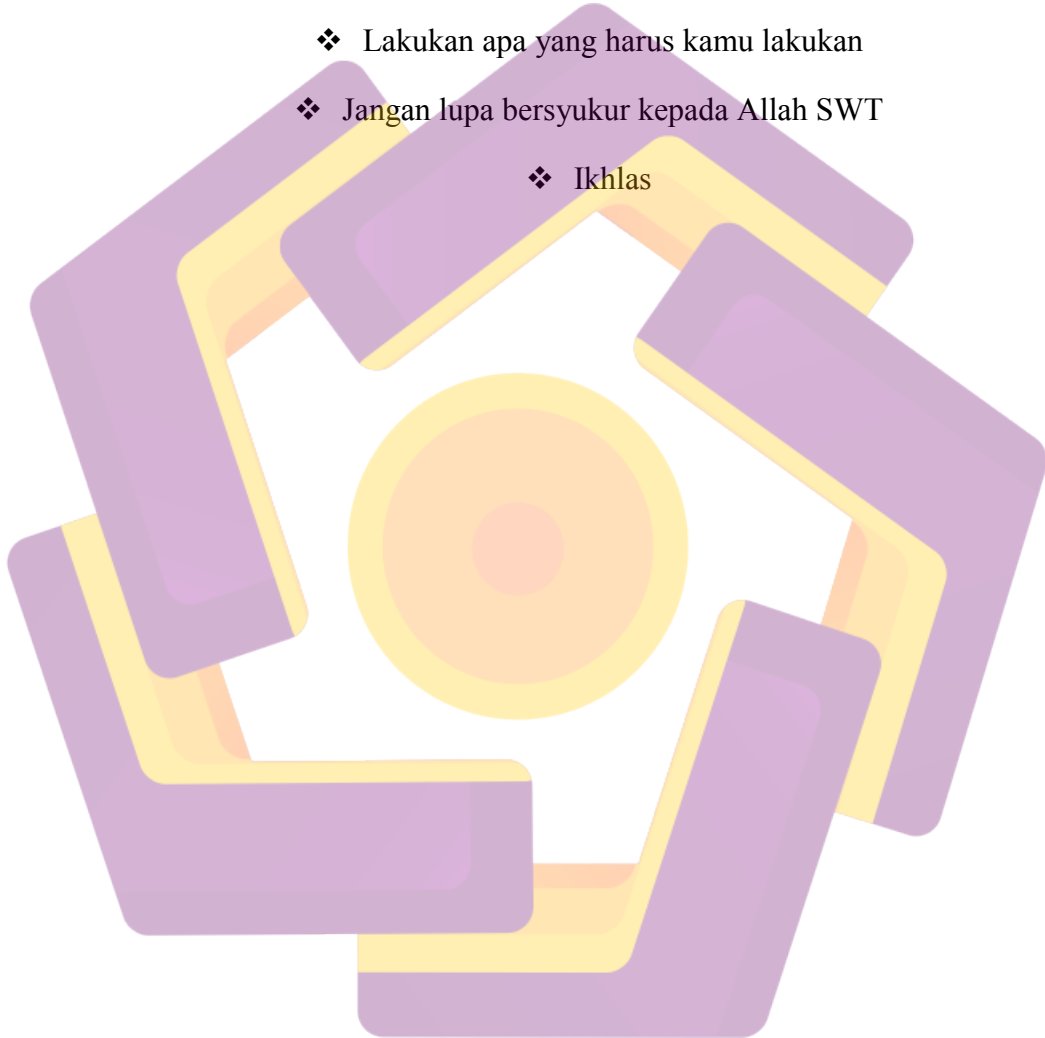
Yogyakarta, 25 Februari 2013

Aldi Zanuvar Siddiq

09.12.3893

## HALAMAN MOTTO

- ❖ Follow your heart and Find your destiny
- ❖ Jangan sia – sia kan kesempatan yang ada didepan mata, tangkap dan ambil kesempatan itu selagi mampu
- ❖ Lakukan apa yang harus kamu lakukan
- ❖ Jangan lupa bersyukur kepada Allah SWT
- ❖ Ikhlas



## HALAMAN PERSEMBAHAN

### Skripsi ini ku persembahkan untuk:

- ❖ Allah SWT yang telah memberikan banyak keajaiban, keberuntungan, kesehatan, kemudahan, kelancaran serta rezeki hingga aku mampu mendapatkan gelar S.Kom ini.
- ❖ Kedua Orang tuaku, bapak Djoko Purwono yang selalu memberikan doa dan dukungan baik secara moril dan materil, terima kasih untuk doa yang selalu di panjatkan di setiap sholat. Untuk almarhumah ibuku Sutarmini tercinta, terimakasih telah melahirkan dan mendidikku menjadi anak yang berguna anda adalah ibu yang terbaik di dunia. Untuk Adik – adikku tersayang Irfan dan Nanda walaupun kalian menyebalkan, terimakasih kalian telah mendukungku dan memberi semangat.
- ❖ Dosen Pembimbing, pak Hanif Al Fatta, M.Kom yang telah membimbing saya dan memberikan arahan-arahan sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini.
- ❖ Untuk Kekasihku C. Aprilina tercinta yang selalu mendukungku, selalu ada dalam suka dan duka, dan terimakasih telah menguber – uber aku untuk segera menyelesaikan Skripsi ini.
- ❖ Terimakasih kepada teman - teman S1SI 69, kalian telah memberikan warna dalam hidupku, dengan sifat dan kelakuan kalian yang bermacam – macam. Sukses selalu untuk kalian.

- ❖ Terimakasih kepada Sahabat SMP Wahyu dan rizky telah menjadi sahabat terbaikku, kalian yang terbaik dari yang terbaik. Walaupun kita terpisah jauh tetapi tali persaudaraan kita tak kan pernah terputus sampai kapanpun.
- ❖ Untuk kucingku tersayang Steven Marbel eye, yang selama mengerjakan skripsi selalu menemaniku, kamu selalu menghiburku saat kepala ini penat, dan kamu juga yang selalu mengganguku disaat sedang serius. Cepatlah besar dan menjadi kucing kebanggaan yang gagah berani.





## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang diinginkan penulis. Tidak lupa sholawat dan salam penulis haturkan pada junjungan umat yaitu Nabi Muhammad SAW, yang telah menyebarkan agama Islam sehingga penulis dan seluruh umat Islam dapat merasakan indahnya Islam.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM Selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom Selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.

5. Semua keluarga besar penulis terutama untuk kedua orang tua yang tidak bosan-bosannya memberikan dukungan, semangat, dan doa kepada penulis.
6. Teman-teman Saya yang telah membantu dan mendukung saat Saya menyusun skripsi ini
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu baik dukungan moril maupun materiil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, Juni 2012

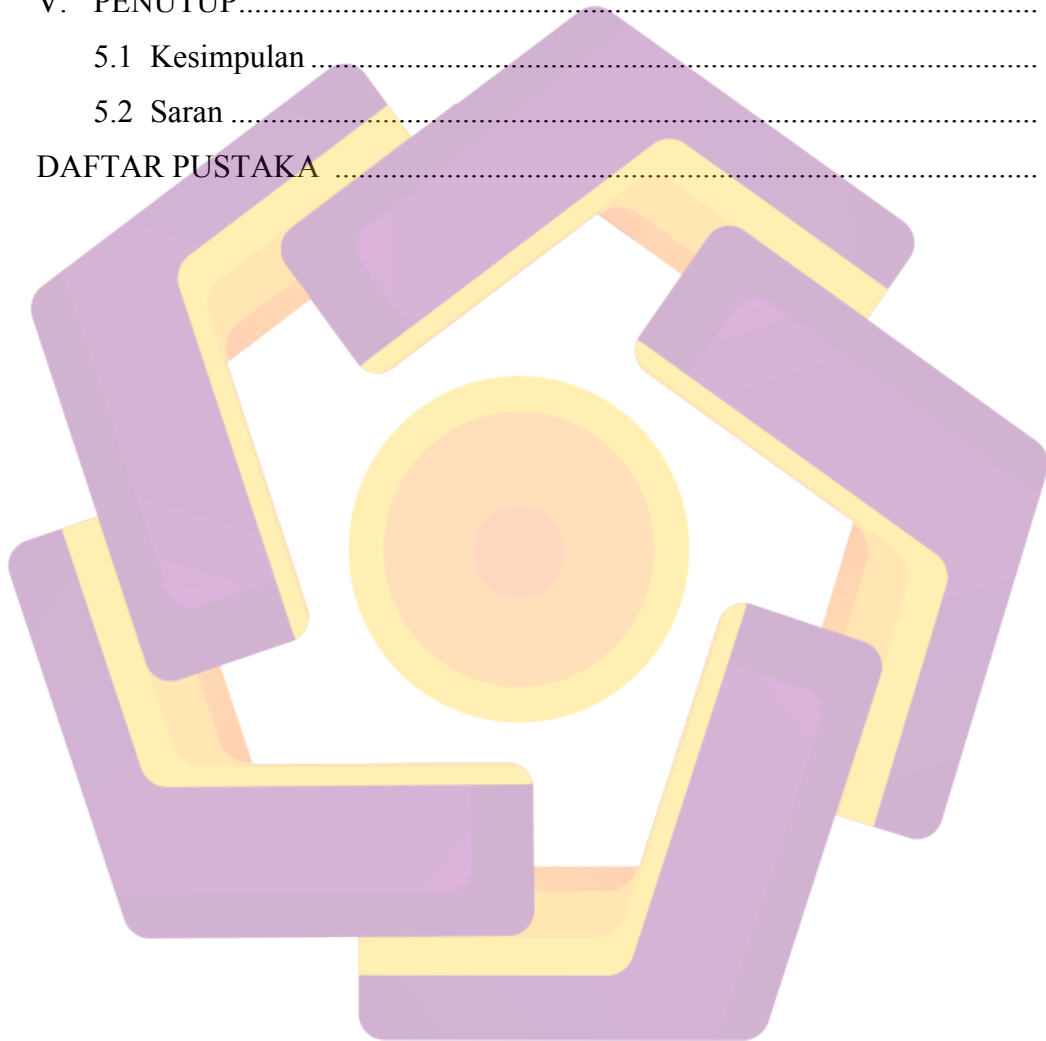
Penyusun

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
HALAMAN KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
I. PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	2
1.5 Manfaat Penelitian .....	2
1.6 Metodologi Pengumpulan Data .....	3
1.7 Sistematika Penulisan .....	3
II. LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Konsep Dasar Game .....	5
2.1.1 Definisi Game .....	5
2.1.2 Jenis-Jenis Game.....	6
2.1.3 Tahap – Tahap Pembuatan Game .....	10
2.1.4 Kualifikasi Game .....	11
2.2 Flowchart .....	14
2.3 Perangkat Lunak yang Digunakan.....	17

2.3.1 Adobe Flash CS3 .....	17
2.3.2 Corel Draw X4 .....	18
2.2.3 Adobe Flash Player .....	19
III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....	21
3.1 Analisis Sistem.....	21
3.1.1 Definisi Analisis Sistem.....	21
3.1.2 Identifikasi Masalah.....	22
3.1.3 Analisis SWOT.....	22
3.1.4.1 Faktor Kekuatan ( <i>Strength</i> ) .....	22
3.1.4.2 Faktor Kelemahan ( <i>Weakness</i> ).....	22
3.1.4.3 Faktor Peluang ( <i>Opportunities</i> ).....	23
3.1.4.4 Faktor Ancaman ( <i>Treath</i> ).....	23
3.1.4 Analisis Kebutuhan Sistem .....	23
3.1.4.1 Analisis Kebutuhan Informasi.....	25
3.1.4.2 Kebutuhan Perangkat Lunak .....	25
3.1.4.3 Kebutuhan Perangkat Keras .....	25
3.2 Perancangan Sistem Multimedia.....	26
3.2.1 Menentukan Konsep .....	26
3.2.2 Menentukan Gameplay .....	26
3.3 Merancang Antarmuka Dan Audio.....	35
3.2.1 Grafis Dan Audio.....	35
3.2.2 Rancangan Antarmuka.....	36
IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM .....	38
4.1 Implementasi.....	38
4.2 Implementasi Tampilan Intro.....	38
4.3 Implementasi Tampilan Transisi.....	39
4.4 Implementasi Tampilan Cerita.....	40
4.5 Implementasi Tampilan Menu Utama .....	45
4.6 Implementasi Tampilan Level 1-5.....	48
4.6 Implementasi Tampilan Option .....	60
4.7 Implementasi Tampilan Help.....	62

4.8 Implementasi Tampilan Exit.....	65
4.9 Implementasi Tampilan Tampilan Menang .....	66
4.10 Implementasi Tampilan Highscore .....	66
4.11 Implementasi Tampilan Kalah.....	71
<b>V. PENUTUP.....</b>	<b>82</b>
5.1 Kesimpulan .....	82
5.2 Saran .....	82
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>83</b>



## DAFTAR TABEL

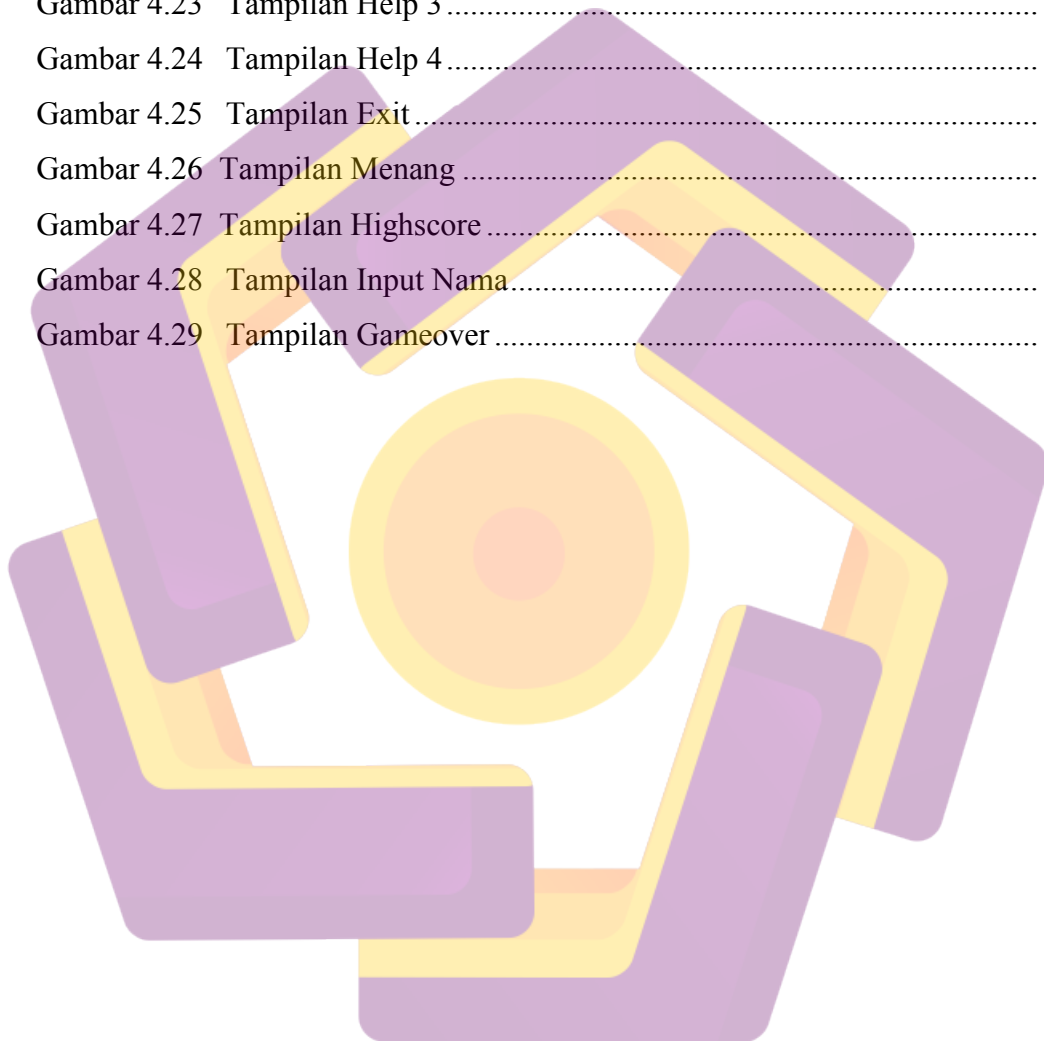
Tabel 2.1 Simbol Flowchart.....	17
---------------------------------	----



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Tampilan Halaman Awal Adobe Flash CS3 .....	18
Gambar 2.2	Tampilan Corel Draw X4 .....	19
Gambar 2.3	Proses Instalasi Adobe Flash Player .....	20
Gambar 3.1	Flowchart Program .....	29
Gambar 3.2	Flowchart Level 1 .....	30
Gambar 3.3	Flowchart Level 2 .....	31
Gambar 3.4	Flowchart Level 3 .....	32
Gambar 3.5	Flowchart Level 4 .....	33
Gambar 3.6	Flowchart Level 5 .....	35
Gambar 3.7	Rancangan Karakter dan Efek Suara .....	36
Gambar 3.8	Rancangan AntarMuka .....	37
Gambar 4.1	Intro 1 .....	38
Gambar 4.2	Intro 2 .....	39
Gambar 4.3	Intro 3 .....	39
Gambar 4.4	Tampilan Transisi .....	40
Gambar 4.5	Tampilan Cerita 1 .....	40
Gambar 4.6	Tampilan Cerita 2 .....	41
Gambar 4.7	Tampilan Cerita 3 .....	41
Gambar 4.8	Tampilan Cerita 4 .....	42
Gambar 4.9	Tampilan Cerita 5 .....	42
Gambar 4.10	Tampilan Cerita 6 .....	43
Gambar 4.11	Tampilan Cerita Akhir 1 .....	45
Gambar 4.12	Tampilan Cerita Akhir 2 .....	45
Gambar 4.13	Tampilan Menu Utama .....	46
Gambar 4.14	Tampilan Level 1 .....	48
Gambar 4.15	Tampilan Level 2 .....	49
Gambar 4.16	Tampilan Level 3 .....	49
Gambar 4.17	Tampilan Level 4 .....	50

Gambar 4.18	Tampilan Level 5.....	50
Gambar 4.19	Panel Waktu Dan Score.....	56
Gambar 4.20	Tampilan Option.....	60
Gambar 4.21	Tampilan Help 1 .....	63
Gambar 4.22	Tampilan Help 2 .....	63
Gambar 4.23	Tampilan Help 3 .....	63
Gambar 4.24	Tampilan Help 4 .....	64
Gambar 4.25	Tampilan Exit .....	65
Gambar 4.26	Tampilan Menang .....	66
Gambar 4.27	Tampilan Highscore .....	67
Gambar 4.28	Tampilan Input Nama.....	69
Gambar 4.29	Tampilan Gameover .....	80





## INTISARI

Dewasa ini perkembangan game semakin pesat seiring perkembangan teknologi internet yang semakin meningkat. Game adalah salah satu aktivitas yang paling digemari banyak kalangan dan paling sering dilakukan disaat bosan, sedang menunggu atau untuk menghabiskan waktu bersantai. Bisa dibilang bermain game adalah salah satu refreshing yang paling murah.

Untuk itu, perlu adanya game yang bisa mengusir rasa bosan dikala menunggu atau saat menghabiskan waktu bersantai. Salah satunya “Invasion Aliens” adalah game ber-genre Arcade yang adapat membuat adrenalin si pemain berdetak kencang dan membuat rasa penasaran pada setiap levelnya.

Dengan storyboard yang menarik dan karakter yang unik, memungkinkan pemain akan tertarik dan dapat mengurangi rasa bosan disaat menunggu maupun untuk menghabiskan waktu luang. Alur game yang simple membuat game ini bisa dimainkan berbagai kalangan tua, maupun muda.

**Kata kunci :** Game Arcade, Invasion Aliens, Refreshing



## **ABSTRACT**

*Today, the rapid development of the game as the development of internet technology is increasing. Game is one of the most popular activities that many people and most often do when bored, waiting or to spend time relaxing. You could say playing games is one of the most inexpensive refreshing.*

*For that, there needs to be a game that could dispel the boredom where they have to wait or spend time relaxing. One of these "Aliens Invasion" is a game genre that pried Arcade adrenaline pounding the player and make sense of wonder at every level.*

*With storyboard interesting and unique character, allowing the player would be interested in and may reduce boredom while waiting or for spending leisure time. The flow of the game is simple to make this game can be played all walks of old, or young.*

**Keywords:** *Game Arcade, Invasion Aliens, Refreshing*

