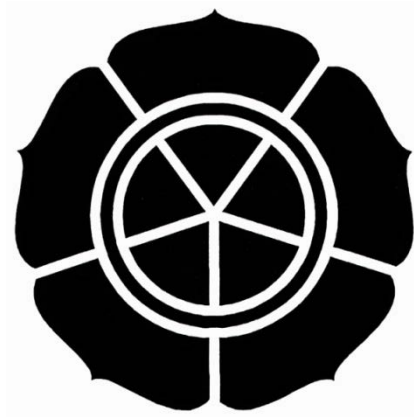


**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME
“SELAMATKAN SANG PUTERI”**

SKRIPSI



disusun oleh

Eko Mardianto

09.11.3311

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME

“SELAMATKAN SANG PUTERI”

SKRIPSI

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



disusun oleh

Eko Mardianto

09.11.3311

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

Perancangan dan Pembuatan Game “Selamatkan Sang Puteri”

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Eko Mardianto

09.11.3311

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 27 September 2012

Dosen Pembimbing,


Hanif Al Fatta, M. Kom.

NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

Perancangan dan Pembuatan Game “Selamatkan Sang Puteri”

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Eko Mardianto

09.11.3311

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Mei 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Sudarmawan, MT.
NIK. 190302035

Hanif Al Fatta, M.Kom.
NIK. 190302096

Joko Dwi Santoso, M.Kom.
NIK. 190302181



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 30 Mei 2013

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suvanto, MM.
NIK. 190302001

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan 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, 17 Mei 2013

Eko Mardianto

09.11.3311

MOTTO

- *Jaga selalu kedua orang tua di hati dan fikiran kita, karena apabila iman di dada mulai berkurang, itulah yang akan menjadi perisai dari semua penyimpangan yang akan kita lakukan.*
- *Pertahankan sebuah kejujuran walaupun akan banyak orang yang akan menjauhi dan membenci anda karena kejujuran itu, tapi percayalah Allah akan selalau bersama kita dengan adanya kejujuran di hati kita.*
- *Jangan pernah menyerah sebelum mencoba untuk berperang.*
- *Kerja keras untuk sebuah hasil yang terbaik.*
- *Masa lalu bukan untuk dijadikan alasan atas kegagalan yang kita peroleh, tapi jadikanlah masa lalu sebagai pelajaran untuk mendapatkan hal yang lebih baik.*
- *Jangan malu dengan hasil karya sendiri walaupun itu sangat sederhana.*
- *Kebijakan dan kebijaksanaan adalah perisai terbaik.*
- *Kegagalan bukan karena kita tidak dapat memperoleh hasil maksimal, tetapi kegagalan hanya terjadi bila kita menyerah.*

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan:

- Untuk kedua orang tua tercinta yang telah memberikan doa, kasih sayang dan dukungannya yang begitu tulus.
- Untuk teman teman seperjuangan khususnya 09-S1TI-10 terima kasih atas semua bantuan dan dukungannya.
- Untuk teman-teman kontrakan Gabus VII No.19 dan No.26 terimakasih atas semua bantuannya.
- Untuk STMIK AMIKOM, terima kasih sudah memberikan banyak ilmu dan fasilitas untuk menimba ilmu pengetahuan.
- Untuk semua pihak yang telah membantu yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb.

Puji dan syukur kehadiran ALLAH SWT yang telah memberi karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul “Perancangan dan Pembuatan Game Selamatkan Sang Puteri” dengan baik walaupun disadari banyak sekali kekurangan karena keterbatasan penulis. Adapun laporan skripsi ini dibuat untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar kesarjanaan Strata Satu (S1) Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Dalam penulisan laporan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan dari beberapa pihak. Untuk itu penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada :

1. Pada kedua orang tua penulis yang telah memberikan segala dukungan yang dibutuhkan penulis serta tak pernah lelah memberikan doa dan kasih sayang yang tulus.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan dan motivasi selama proses penyusunan skripsi hingga selesai.
3. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Sudarmawan, MT selaku Ketua Jurusan Teknik informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta dan juga selaku dosen penguji.
5. Bapak Joko Dwi Santoso, M.Kom selaku dosen penguji dan dosen yang sangat menginspirasi bagi saya, serta segenap dosen dan karyawan STMIK AMIKOM yang telah berbagi ilmu dan pengalamannya.
6. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa laporan skripsi masih sangat jauh dari sebuah kesempurnaan, itu semua tentu tidak lepas karena keterbatasan

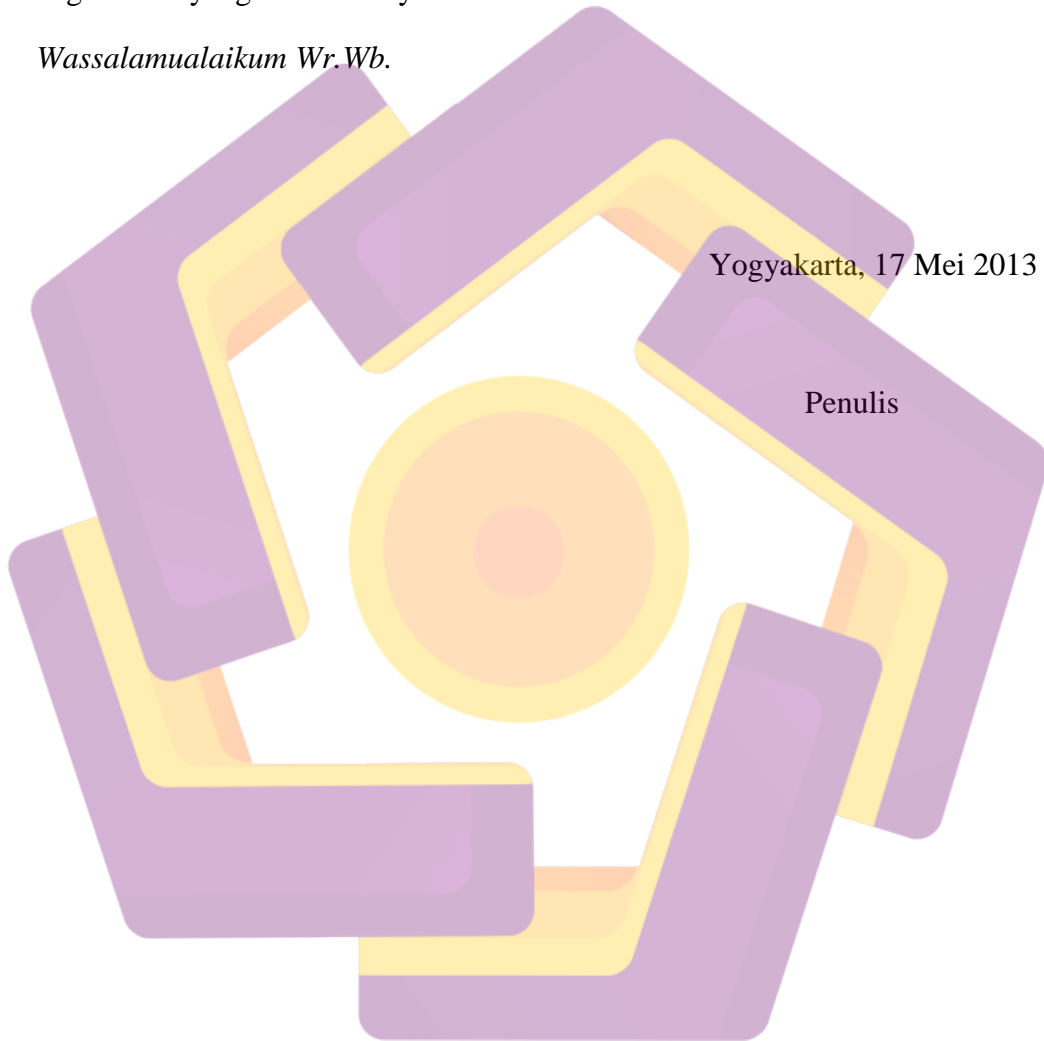
pengetahuan dan kemampuan dari penulis sendiri. Maka dari itu, dengan segala kerendahan hati penulis mohon maaf apabila terdapat kesalahan dan kekeliruan dalam pembuatan game ataupun penyusunan skripsi ini. Penulis juga mohon diberikan kritik dan saran yang membangun.

Akhirnya, penulis berharap semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua yang membacanya.

Wassalamualaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, 17 Mei 2013

Penulis



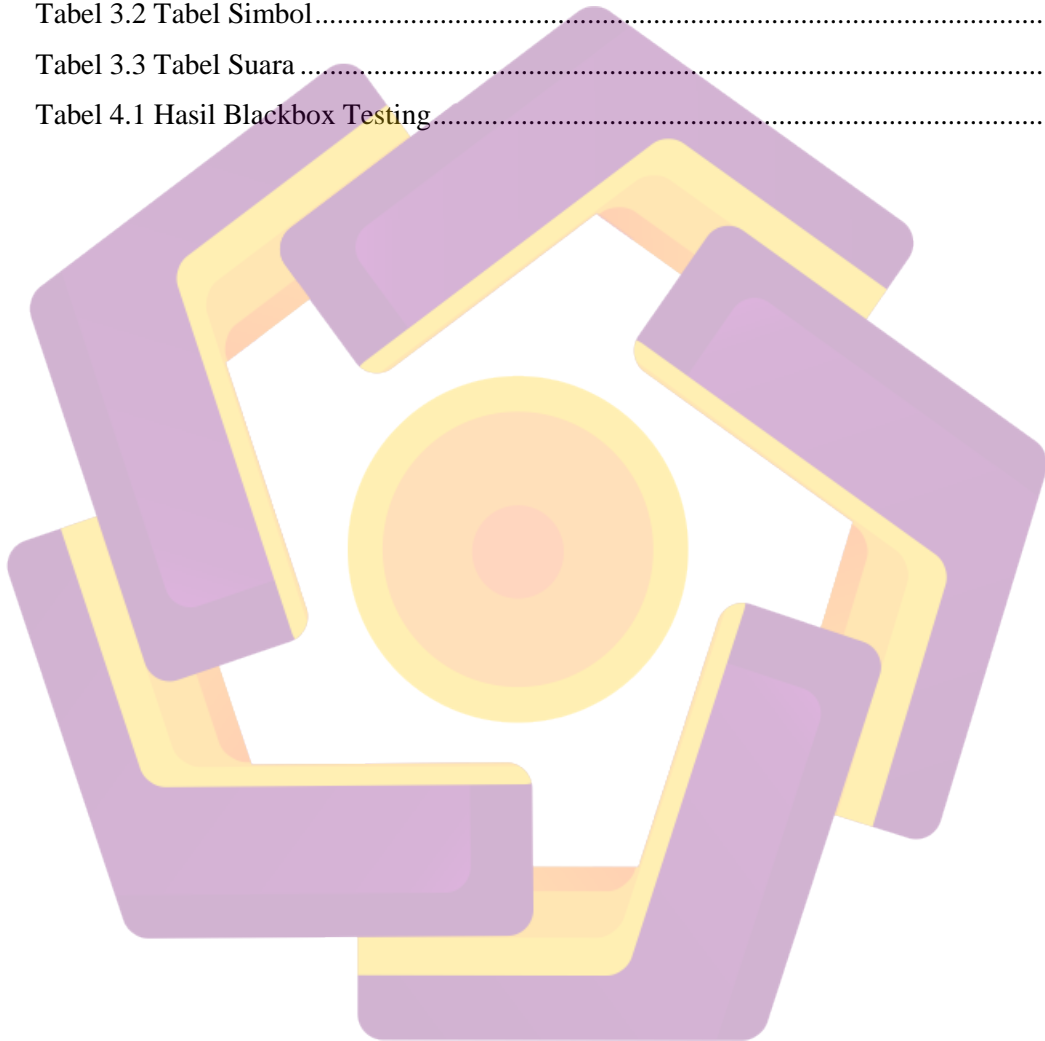
DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
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
1.5.1 Bagi Mahasiswa.....	4
1.5.2 Bagi Pengguna.....	4
1.6 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Pengertian Game.....	7
2.2 Jenis-Jenis Game.....	7
2.3 Metodologi Pengembangan Multimedia.....	9
2.3.1 Concept.....	10
2.3.2 Design.....	10
2.3.3 Material Collecting.....	15

2.3.4	Assembly	15
2.3.5	Testing	15
2.3.6	Distribusi	16
2.4	Perangkat Lunak Yang Digunakan	16
2.4.1	Adobe Flash CS5.....	16
2.4.2	Corel Draw X4	18
2.4.3	Audacity	21
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		24
3.1	Analisis Sistem	24
3.1.1	Analisis Kelemahan Sistem.....	24
3.1.2	Analisis Kebutuhan Sistem	26
3.1.3	Analisis Kelayakan Sistem.....	29
3.2	Konsep.....	31
3.3	Perancangan.....	33
3.3.1	Perancangan Flowchart	33
3.3.2	Perancangan Storyboard.....	34
3.3.3	Perancangan Grafik.....	36
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		46
4.1	Implementasi Sistem.....	46
4.1.1	Persiapan Aset-aset.....	46
4.1.2	Pembuatan Button	48
4.1.3	Pembuatan Movie Clip (Animasi).....	50
4.1.4	Import Sound.....	51
4.2	Pembahasan	53
4.3	Pembuatan File .APK	69
4.4	Pengujian	76
4.5	Distribusi	78
BAB V PENUTUP.....		79
5.1	Kesimpulan.....	79
5.2	Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA		81

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Storyboard.....	11
Tabel 2.2 Tabel Flowchart	12
Tabel 3.1 Storyboard.....	34
Tabel 3.2 Tabel Simbol.....	44
Tabel 3.3 Tabel Suara	44
Tabel 4.1 Hasil Blackbox Testing.....	76



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan Pengembangan Multimedia.....	9
Gambar 2.2 Tampilan Adobe Flash CS5	17
Gambar 2.3 Tampilan CorelDraw X4.....	19
Gambar 2.4 Tampilan Audacity.....	21
Gambar 2.5 Tampilan Menu Bar	22
Gambar 2.6 Tampilan Control Toolbar.....	22
Gambar 2.7 Tampilan <i>Edit</i> Toolbar	22
Gambar 2.8 Tampilan Mixer Toolbar	22
Gambar 2.9 Tampilan Meter Toolbar	23
Gambar 3.1 Flowchart	33
Gambar 3.2 Rancangan Grafik Pembuka.....	36
Gambar 3.3 Rancangan Grafik Intro.....	37
Gambar 3.4 Rancangan Grafik Help.....	38
Gambar 3.5 Rancangan Grafik Menu	39
Gambar 3.6 Rancangan Layar Bermain.....	40
Gambar 3.7 Rancangan Grafik Misi Gagal.....	41
Gambar 3.8 Rancangan Grafik Misi Sukses	42
Gambar 3.9 Rancangan Grafik Option Menu	43
Gambar 4.1 Karakter dalam Game	47
Gambar 4.2 Background dalam Game.....	47
Gambar 4.3 Tombol dalam Game.....	47
Gambar 4.4 Icon Untuk Game	48
Gambar 4.5 Panel Properties Pada Adobe Flash CS5.....	49
Gambar 4.6 Jendela Convert to Symbol	49
Gambar 4.7 Tampilan Common Libraries	50
Gambar 4.8 Tampilan Create Motion Tween	51
Gambar 4.9 Jendela Sound Properties	52
Gambar 4.10 Pembuatan Project Baru Game Android	53
Gambar 4.11 Pencarian Device Ponsel.....	54
Gambar 4.12 Proses Pemilihan Device Ponsel	54

Gambar 4.13 Layar Kerja Baru Pada Adobe Flash CS5	55
Gambar 4.14 Menu Utama.....	56
Gambar 4.15 Game Screen	57
Gambar 4.16 Option Screen.....	63
Gambar 4.17 Tampilan Misi Sukses	65
Gambar 4.18 Tampilan Misi Gagal.....	67
Gambar 4.19 Tombol Install Pada Adobe Extension Manager CS5.....	69
Gambar 4.20 Jendela Publish Setting	70
Gambar 4.21 Jendela flash pada publish setting	71
Gambar 4.22 Form general pada installer setting	72
Gambar 4.23 Form deployment dan certificate	73
Gambar 4.24 Form icons pada layar installer settings	74
Gambar 4.25 Form permissions pada layar installer settings	75



INTISARI

Selamatkan Sang Puteri adalah sebuah game untuk sistem operasi android yang berbasis flash. Game ini bergenre shooting game dengan ide yang diambil dari dongeng rakyat tentang pangeran kodok yang menyelamatkan sang puteri yang diculik oleh penyihir. Tentu semua orang telah mengetahui tentang cerita ini, tetapi pada game Selamatkan Sang Puteri dibuat dengan karakter yang berbeda. Pada game ini karakter utamanya adalah kura-kura bukan kodok untuk membuat game ini menjadi lebih susah ditebak dan menimbulkan rasa penasaran bagi yang melihat dan memainkan game ini.

Alur game ini berawal dari clipt intro di awal game yang melihatkan ketika sang peteri diculik dan dibawa terbang oleh penyihir ke sebuah kastil. Setelah itu kura-kura akan menyelamatkan sang puteri dan membawa kembali sang puteri ke istana untuk hidup bersama, tetapi itu tidak mudah. Kura-kura harus pergi ke sebuah pulau yang berada di tengah laut karena disanalah kastil terletak. Kura-kura tidak dapat berenang terlalu lama di laut karena kura-kura ini adalah kura-kura air tawar selain itu di laut akan terdapat banyak rintangan dan hewan laut buas yang akan memangsanya. Jadi kura-kura menemukan ide cemerlang untuk memakai sebuah jet untuk terbang hingga menuju kastil. Nah disinilah petualangan dimulai. Untuk mencapai kastil dengan selamat, kura-kura harus melewati rintangan awan padat yang apabila mengenai dirinya akan menghabiskan nyawa si kura-kura ini. Selain itu kura-kura harus membunuh penyihir yang ia temukan karena jika tidak, maka penyihir-penyihir ini akan mengurangi nyawanya juga.

Cara memainkan game ini hanya dengan menggunakan sensor accelerometer. Jadi pemain hanya perlu menggoyang-goyangkan device yang mereka gunakan. Tentu ini akan menjadikan game ini sangat simpel untuk dimainkan. Ups, tetapi jangan salah, ini juga menjadikan sebuah kesulitan dan tantangan tersendiri. Anda penasaran dengan game Selamatkan Sang Puteri? Ayo mainkan dengan mendownload secara gratis di google market.

Kata Kunci: selamatkan sang puteri, game android, game android berbasis flash

ABSTRACT

Save The Princess is a game for the android operating system based on flash. This game is a shooting game genre with ideas drawn from folk tales about a frog king who saves the princess who was abducted by the witch. Of course everyone has to know about this story, but the game Save the Princess made with different characters. In this game the main character is a turtle instead of a frog to make this game more unpredictable and raises curiosity for those who see and play this game.

The flow of the game is started at the beginning of the game clipt intro that shows when the princess was kidnapped and taken by a witch flew into a castle. After that the turtle will save the princess and bring back the princess to the palace to live with, but it was not easy. Turtle have to go to an island in the middle of the ocean because that's where the castle is located. Turtle can not swim too long in the sea because these turtles are freshwater turtles in the sea other than that there will be many obstacles and wild marine animals that will eat it. So the turtle find the bright idea to use a jet to fly up to the castle. Well this is where the adventure begins. To reach the castle safely, turtles must pass through a dense cloud hurdle if he will spend life on the turtles. Moreover turtle should kill witches that he found because if not, then the witches will reduce his life as well.

How to play the game using only the accelerometer sensor. So players just need to wiggle device they use. Of course this will make the game very simple to play. Oops, but make no mistake, this also makes a difficult and challenging. You are curious about the game Save The Princess? Come play with download for free in google market.

Keywords: *save the princess, android gaming, android-based flash games*