

PERANCANGAN GAME FASHION “YUZU DRESS UP”

BERBASIS FLASH

SKRIPSI



disusun oleh :

Nurul Maharani Eka Sativa

08.11.2106

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAGEMENT INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

PERANCANGAN GAME FASHION “YUZU DRESS UP”

BERBASIS FLASH

Skripsi

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



disusun oleh :

Nurul Maharani Eka Sativa

08.11.2106

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAGEMENT INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN GAME FASHION “YUZU DRESS UP”
BERBASIS FLASH**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Nurul Maharani Eka Sativa

08.11.2106

Telah di setujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Pada tanggal 15 November 2011

Dosen Pembimbing,



Haniff Al Fatta, M.Kom
NIK.190302096

PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN GAME FASHION “YUZU DRESS UP”
BERBASIS FLASH

Yang di persiapkan dan di susun oleh

Nurul Maharani Eka Sativa
08.11.2106

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 21 Juni 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

Dhani Ariatmanto, S.Kom
NIK. 190302197


Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 18 Juni 2012



KETUA STIMIK AMIKOM YOGYAKARTA


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

PERNYATAAN

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, 15 Juli 2012

Nurul Maharani Eka Sativa

08.11.2106

Halaman Motto

- *Sabar dalam mengatasi kesulitan dan bertindak bijaksana dalam mengatasinya adalah sesuatu yang utama.*
- *Jangan hina pribadi anda dengan kepalsuan karena dialah mutiara diri anda yang tak ternilai.*
- *Kemenangan yang seindah - indahnyanya dan sesukar - sukarnya yang boleh direbut oleh manusia ialah menundukan diri sendiri. (Ibu Kartini)*
- *Pendidikan merupakan perlengkapan paling baik untuk hari tua. (Aristoteles)*
- *Hanya kebodohan meremehkan pendidikan. (P. Syrus)*
- *Ketergesaan dalam setiap usaha membawa kegagalan. (Herodotus)*
- *Harga kebaikan manusia adalah diukur menurut apa yang telah dilaksanakan | diperbuatnya. (Ali Bin Abi Thalib)*
- *Apabila anda berbuat kebaikan kepada orang lain, maka anda telah berbuat baik terhadap diri sendiri. (Benyamin Franklin)*
- *Kegagalan hanya terjadi bila kita menyerah (Lessing)*
- *If we don't change, we don't grow. If we don't grow, we aren't really living. (Gail Sheehy)*
- *Money isn't an end itself, but it's sometime the most effective way to help us realize our dream. (Donald Trump)*

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kepada kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya kepada kita semua.

Skripsi ini ku persembahkan untuk :

- *Keluargaku tercinta, bapak, ibu, dan adik-adikku. Terima kasih atas semua perhatian, kasih sayang, dan saran yang telah kalian beri. Tanpa kalian aku takkan pernah ada, dan takkan bisa sampai seperti sekarang ini.*
- *Bp. Hanif Al Fatta, M.Kom. selaku dosen pembimbing saya. Terima kasih atas saran, bimbingan, dan kesabaran bapak menghadapi saya selama masa-masa bimbingan, hingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini.*
- *Dhani Ariatmanto, S.Kom & Tonny Hidayat, M.Kom. selaku dosen penguji, beserta dosen, karyawan, dan segenap civitas STMIK AMIKOM*
- *Buat Mbak Efri, Mbak Diana, Mitha & Putri yang udah kasih semangat ke aku.*
- *Seluruh tetangga kost di Wisma Ukhti Ijo yang udah kasih banyak kenangan baik yang menyenangkan, menyedihkan, maupun yang menyebalkan :-p. Makasih ya semuanya, tanpa kalian di kost gak akan ramai.*
- *Teman-teman seperjuanganku, makasih buat dukungan kalian, akhirnya kita lulus juga. ^_^*
- *Dan tak lupa kepada pacarku tersayang yang selalu bersamaku baik suka maupun duka "Yus Hariadi". Terima kasih atas kehadiranmu di hatiku.*
- *Juga buat teman-teman sekalian yang belum sempat aku cantumkan disini. Makasih atas semua dukungan, perhatian, dan kasih sayang yang telah kalian beri. Tanpa kalian aku takkan bisa seperti ini.*

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia yang diberikan, serta sholawat dan salam kami ucapkan kepada Nabi Muhammad SAW, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **”PERANCANGAN GAME FASHION ‘YUZU DRESS UP’ BERBASIS FLASH”**.

Penyusunan skripsi ini merupakan syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata I jurusan Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta. Penyelesaian Skripsi ini juga tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini kami ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

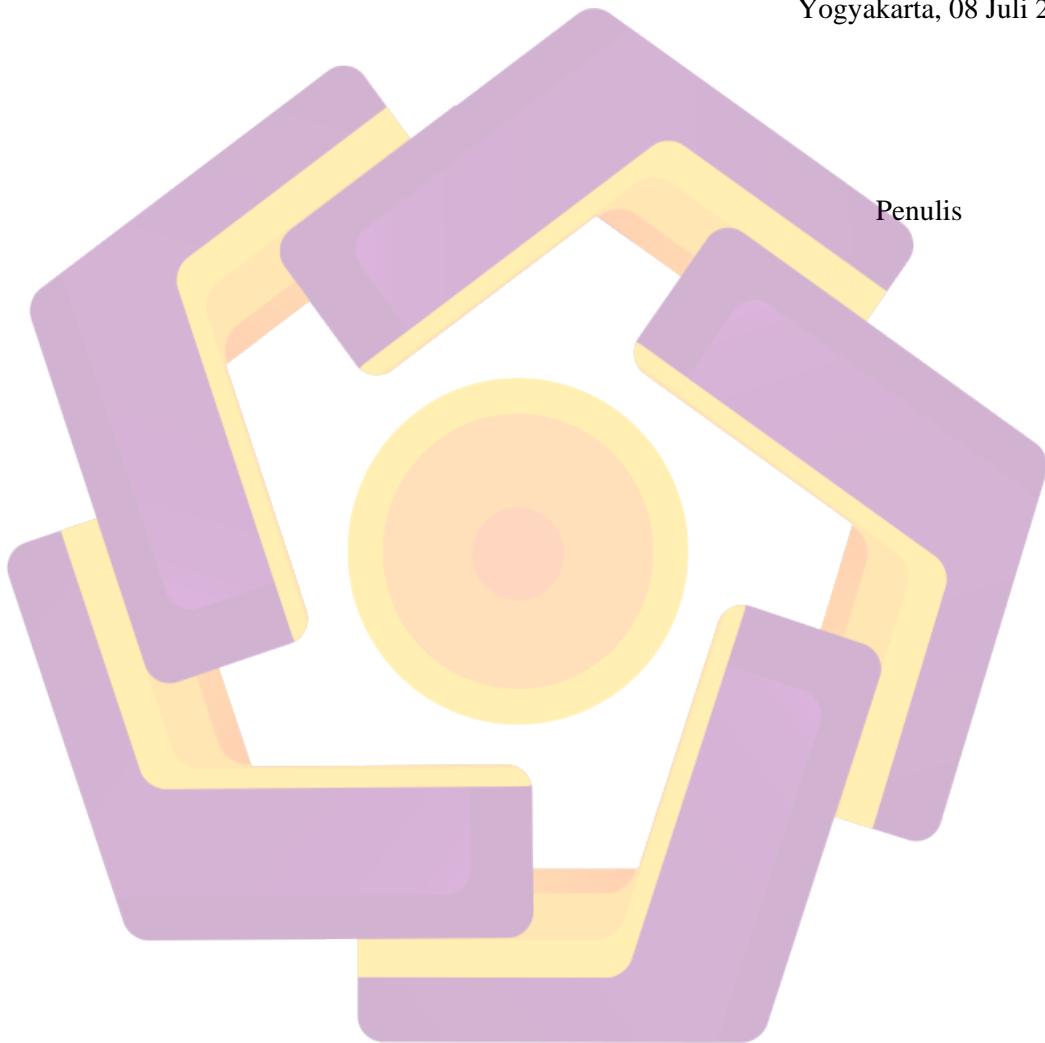
1. Bapak Drs. M. Suyanto, MM selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku Ketua jurusan Strata I Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah membantu saya dalam penyusunan Skripsi ini.
4. Tim Penguji, segenap Dosen dan Karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman dan dukungan moralnya.
5. Kedua orang tua beserta keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan moril serta materil serta doa, tanpa itu kami tidak ada apa-apanya.
6. Dan semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu di lembar ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan laporan ini masih memiliki banyak kekurangan. Kritik dan saran yang bersifat membangun sangat saya harapkan agar kedepannya menjadi lebih baik lagi dan semoga laporan ini dapat menambah

wawasan serta pengetahuan bagi para pembaca pada umumnya dan penulis pada khususnya.

Yogyakarta, 08 Juli 2010

Penulis



DAFTAR ISI

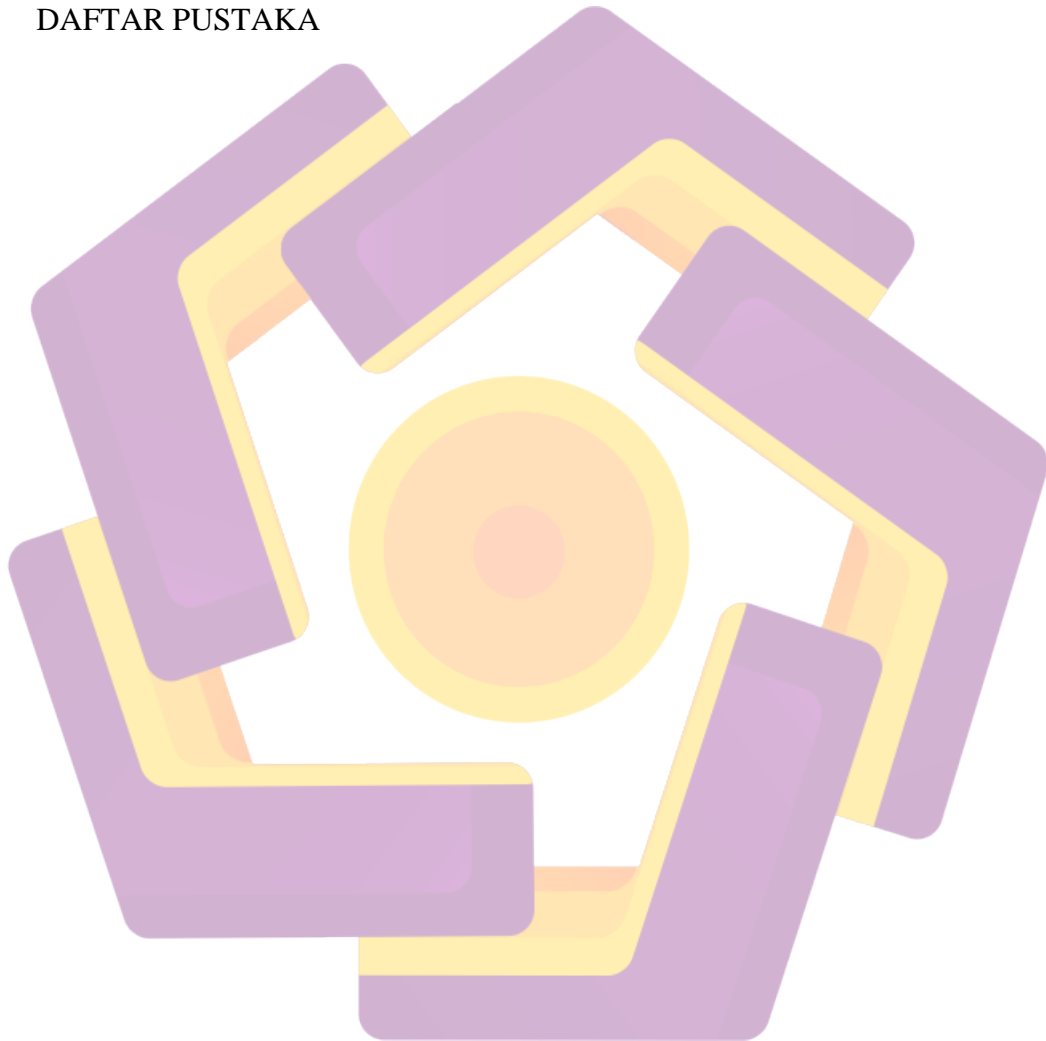
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	x
INTISARI	xi
ABSTRACT.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metodologi Penelitian.....	4
1.7 Sistematik Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	8

2.1 Aplikasi	8
2.2 Pengertian Game	8
2.3 Sejarah Perkembangan Game	9
2.4 Perancangan Game	11
2.4.1 Spesifikasi Game	11
2.4.2 Jenis Game	13
2.5 Metode Pengembangan Multimedia	16
2.6 Flowchart	19
2.7 Storyboard	21
2.8 Software	22
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	26
3.1 Analisis Sistem	26
3.1.1 Analisis Strength (Kekuatan)	27
3.1.2 Analisis Weakness (Kelemahan)	27
3.1.3 Analisis Opportunity (Kesempatan)	28
3.1.4 Analisis Threat (Ancaman)	28
3.2 Konsep (<i>Consept</i>)	28
3.2.1 Kebutuhan Sistem	30
3.3 Perancangan (<i>Design</i>)	31
3.3.1 Latar Belakang Cerita	31
3.3.2 Perancangan Diagram Alir/ <i>flowchart</i>	33
3.3.3 Perancangan Struktur Navigasi	39
3.3.4 PerancanganStoryboard	40

3.4 Pengumpulan Data (<i>Material Collecting</i>).....	64
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	71
4.1 Pembuatan (<i>Assembly</i>).....	71
4.1.1 Komponen.....	71
4.1.2 Pembuatan Background	72
4.1.3 Pembuatan Tombol	72
4.1.4 Karakter.....	73
4.1.5 Sound	74
4.2 Action Script	75
4.2.1 Action Script Penempatan Baju	75
4.2.2 Action Script Pemberian Skor.....	76
4.2.3 Action Script Pengaturan	76
4.3 Tampilan Game.....	78
4.3.1 Menu Utama.....	78
4.3.2 Permainan Baru.....	78
4.3.3 Halaman Petunjuk.....	79
4.3.4 Level 1.....	80
4.3.5 Pengaturan.....	80
4.3.6 Keluar.....	81
4.4 Penentuan Skor	81
4.5 Pengujian (<i>Testing</i>).....	82
4.5.1 Hasil Pengujian	82
4.5.2 Pengujian Kepada Responden.....	86

4.6 Implementasi.....	86
BAB V PENUTUP.....	88
5.1 Kesimpulan	88
5.2 Saran-saran.....	89

DAFTAR PUSTAKA



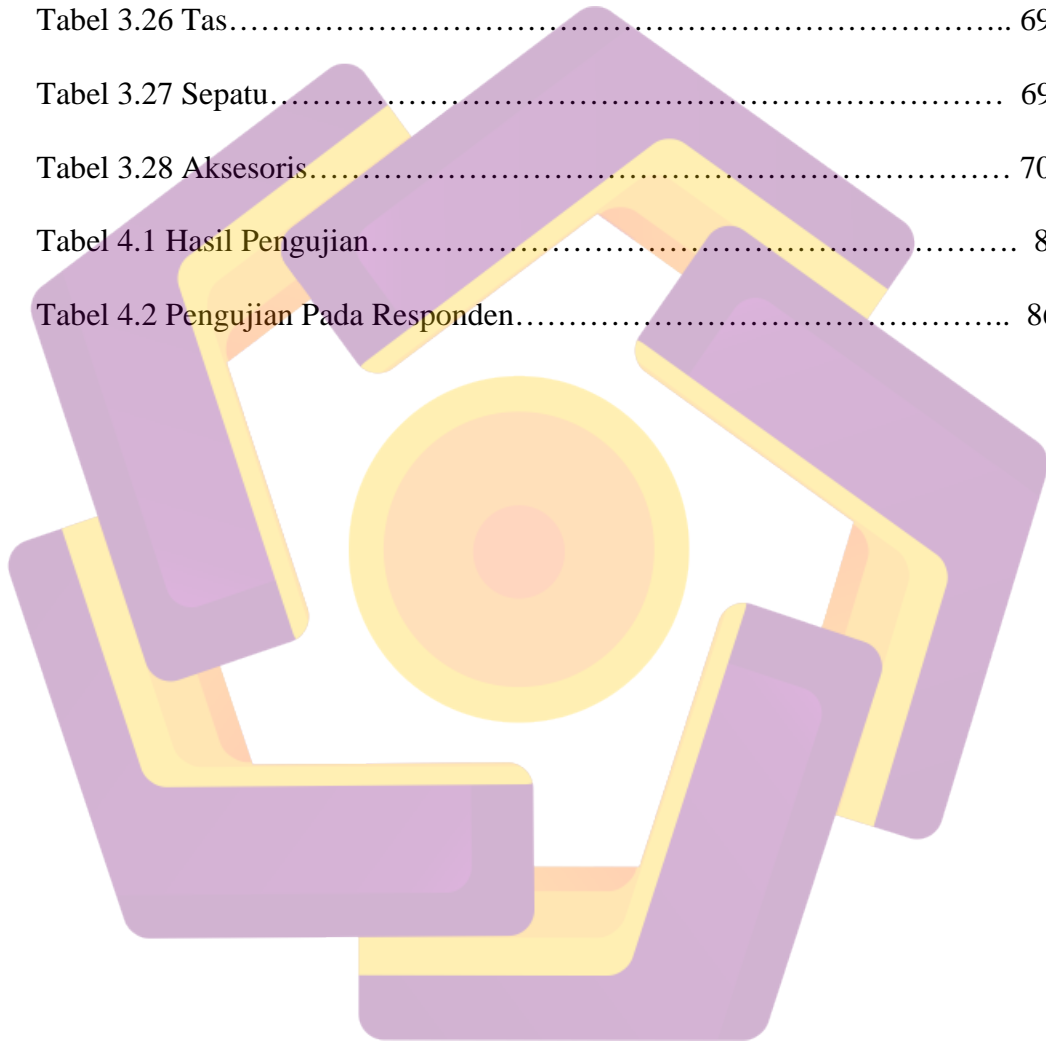
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Halaman awal Adobe Flash CS3.....	23
Gambar 2.2 Jendela Utama Adobe CS3.....	24
Gambar 2.3 Tampilan Panel Action.....	24
Gambar 2.4 Jendela Utama Photoshop CS	25
Gambar 3.1 Flowchart Game Yuzu Dress Up	34
Gambar 3.2 Flowchart Skor Level 1	35
Gambar 3.3 Flowchart Skor Level 2	36
Gambar 3.4 Flowchart Skor Level 3	37
Gambar 3.5 Flowchart Skor Level 4	38
Gambar 3.6 Tampilan Struktur Navigasi	39
Gambar 4.1 Flash Document	72
Gambar 4.2 Pembuatan Karakter di Adobe Photoshop	73
Gambar 4.3 Editing Background Music di Adobe Soundbooth	74
Gambar 4.4 Tampilan Menu Utama.....	78
Gambar 4.5 Input Nama.....	79
Gambar 4.6 Halaman Petunjuk	79
Gambar 4.7 Level 1.....	80
Gambar 4.8 Menu Pengaturan.....	80
Gambar 4.9 Menu Keluar.....	81

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol <i>Flowchart</i>	21
Tabel 3.1 Tabel Level Permainan.....	30
Table 3.2 Table Storyboard.....	40
Table 3.3 Lanjutan Table Story Board.....	41
Tabel 3.4 Lanjutan Tabel Storyboard.....	42
Tabel 3.5 Lanjutan Tabel Storyboard.....	43
Tabel 3.6 Lanjutan Tabel Storyboard.....	44
Tabel 3.7 Lanjutan Tabel Storyboard.....	45
Tabel 3.8 Lanjutan Tabel Storyboard.....	46
Tabel 3.9 Lanjutan Tabel Storyboard.....	47
Tabel 3.10 Lanjutan Tabel Storyboard.....	48
Table 3.11 Lanjutan Table Story Board.....	49
Tabel 3.12 Lanjutan Tabel Storyboard.....	50
Tabel 3.13 Lanjutan Tabel Storyboard.....	51
Tabel 3.14 Lanjutan Tabel Storyboard.....	51
Tabel 3.15 Lanjutan Tabel Storyboard.....	53
Tabel 3.16 Lanjutan Tabel Storyboard.....	54
Tabel 3.17 Lanjutan Tabel Storyboard.....	55
Tabel 3.18 Lanjutan Tabel Storyboard.....	56
Tabel 3.19 Lanjutan Tabel Storyboard.....	57
Tabel 3.21 Tabel Model.....	65

Tabel 3.22 Tabel Background.....	66
Tabel 3.23 Tabel Atasan.....	66
Tabel 3.24 Tabel Bawahan.....	67
Tabel 3.25 Gaun.....	68
Tabel 3.26 Tas.....	69
Tabel 3.27 Sepatu.....	69
Tabel 3.28 Aksesoris.....	70
Tabel 4.1 Hasil Pengujian.....	82
Tabel 4.2 Pengujian Pada Responden.....	86



INTISARI

Dalam pembuatan **Game Fashion “Yuzu Dress Up” Berbasis Flash** ini, menggunakan software Adobe Flash CS3. Elemen – elemen yang digunakan dalam pembuatan game ini berupa karakter, background dan elemen - elemen lainnya dengan memanfaatkan tool yang ada pada software Adobe Flash CS3. Elemen yang telah disiapkan dan akan dibuat kemudian disusun dalam scene, layer dan frame sesuai dengan apa yang telah rancang.

Game ini dapat berfungsi sebagai sarana untuk refreshing dan juga dapat dijadikan pedoman bagi pemain untuk mencocokkan karakter dengan busana yang yang di pilihnya untuk menghadiri sebuah acara seperti kehidupan nyata, serta dapat mempersentasikan tingkat kecocokan karakter dengan busana yang digunakan seperti petunjuk yang telah di berikan.

Selain itu, game ini juga penting dalam perkembangan otak serta dalam berkonsentrasi dan melatih kecepatan berpikir dalam menyelesaikan masalah unik yang telah di persiapan.

Kata kunci : Game, Actionsript, Adobe Flash, Fashion

ABSTRACT

In the manufacture of Fashion Game "Yuzu Dress Up" Flash-based, using Adobe Flash CS3 software. The elements in making this game used a character, background and elements - other elements to take advantage of existing tools in Adobe Flash CS3 software. Elements that have been prepared and will be made later compiled in the scene, layers and frames in accordance with what has been designed.

This game can serve as a means of refreshing and also can be used as guidelines for players to match the character with clothes that are in the voting to attend an event like real life, and can match the character with clothes that have been used as per instructions given.

In addition, the game is also important in brain development and in the concentrate and train speed of thought in solving the unique problems that have been prepared.

Keyword : *Game, Actionsript, Adobe Flash, Fashion*

