

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME SHOOT THE POINT  
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

**TUGAS AKHIR**



disusun oleh:

<b>MURSID PERMONO SIDHI</b>	<b>09.01.2659</b>
<b>BAYU SETIAJI</b>	<b>09.01.2665</b>

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

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME SHOOT THE POINT  
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

**TUGAS AKHIR**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya  
pada jenjang Diploma III jurusan Teknik Informatika



disusun oleh:

<b>MURSID PERMONO SIDHI</b>	<b>09.01.2659</b>
<b>BAYU SETIAJI</b>	<b>09.01.2665</b>

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

## PERSETUJUAN

## TUGAS AKHIR

### PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME SHOOT THE POINT MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Mursid Permono Sidhi**      09.01.2659

**Bayu Setiaji**                09.01.2665

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir  
pada tanggal 7 Maret 2013

**Dosen Pembimbing**



**Emha Taufiq Lutfi, ST, M.Kom**  
NIK. 190302125

**PENGESAHAN**

**TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME SHOOT THE  
POINT MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Mursid Permono Sidhi**

**09.01.2659**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 17 September 2013

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Agus Purwanto, M.Kom**  
**NIK. 190000001**

**Hartatik, M.Cs**  
**NIK. 190000017**



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 9 Oktober 2013

**KETUA STMIK MIKOM YOGYAKARTA**



**M. Suyanto, Prof., Dr, M.M.**  
**NIK. 190302001**

## PERNYATAN

Kami yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya kelompok kami sendiri (ASLI), dan isi dalam Tugas Akhir ini bukan merupakan karya yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepengetahuan kami juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 9 Oktober 2013

**Nama Lengkap**

**NIM**

**Tanda tangan**


Mursid Permono Sidhi

09.01.2659



Bayu Setiaji

09.01.2665



## MOTTO

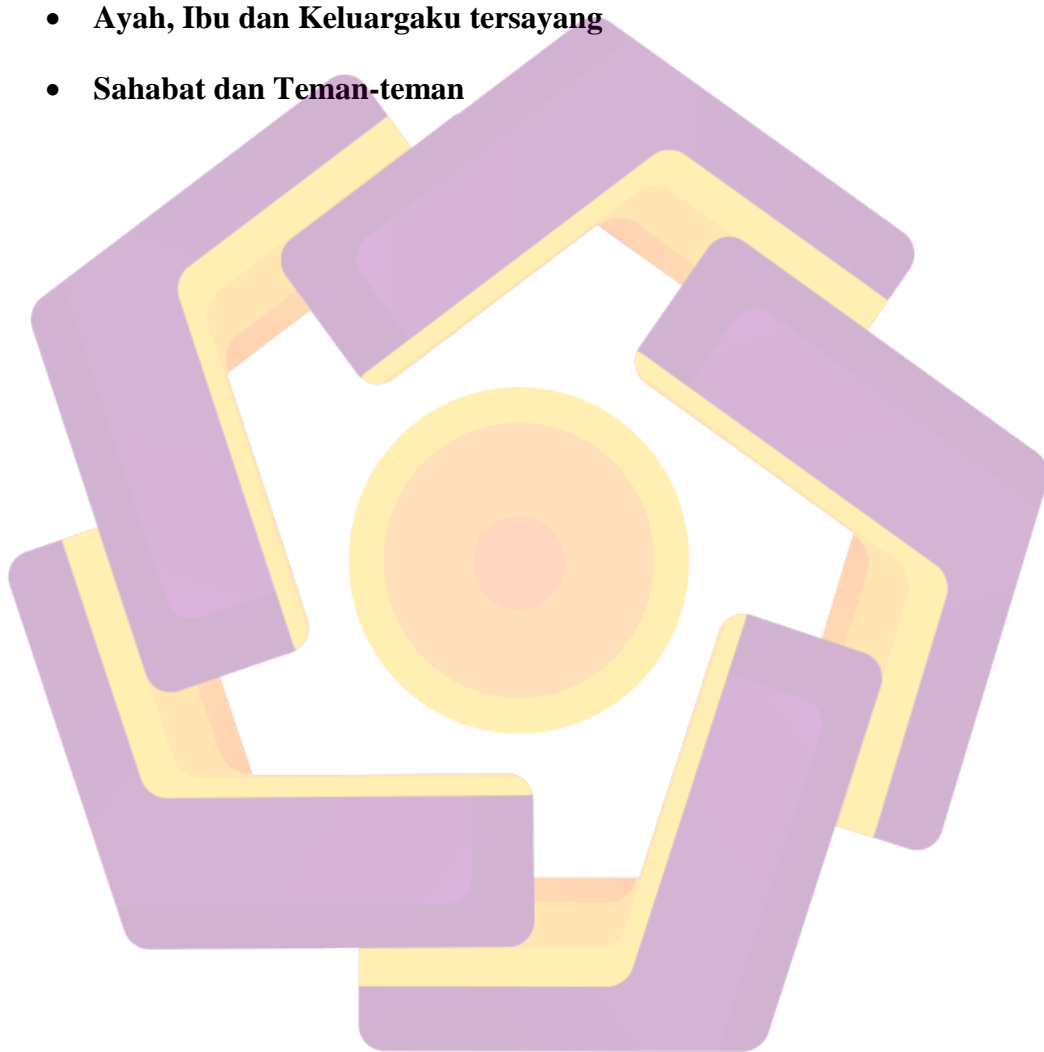
- Kegagalan hanya terjadi bila kita menyerah ( *Lessing* )
- Menunggu kesuksesan adalah tindakan sia-sia yang bodoh.



## **PERSEMBAHAN**

**Karya ini kupersembahkan kepada:**

- **Almamaterku STIMIK AMIKOM YOGYAKARTA**
- **Ayah, Ibu dan Keluargaku tersayang**
- **Sahabat dan Teman-teman**



## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT dan mengharapkan ridho yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul Perancangan Dan Pembuatan Game Shoot The Point Menggunakan Adobe Flash CS3. Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Ahli Madya pada Jurusan Teknik Informatika.

Penulis menyadari sepenuhnya, bahwa dalam penyelesaian Tugas Akhir ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terimakasih dan penghargaan yang setinggi tingginya kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, MM., selaku Ketua STIMIK AMIKOM Yogyakarta, yang telah memberikan kesempatan serta arahan selama pendidikan, penelitian dan penulisan Tugas Akhir ini.
2. Bapak Emha Taufiq Lutfi, S.T., M.Kom, selaku selaku pembimbing yang telah memberikan kesempatan dan arahan dalam penulisan tugas akhir ini.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom. dan Ibu Hartatik MSc. Selaku Penguji dalam tugas akhir ini.
4. Bapak dan Ibu dosen STIMIK AMIKOM Yogyakarta, yang telah banyak memberikan bimbingan dan ilmu kepada penulis selama menempuh pendidikan.
5. Teman-teman mahasiswa STIMIK AMIKOM Yogyakarta, sebagai teman berbagi rasa dalam suka dan duka dan atas segala bantuan dan kerjasamanya sejak mengikuti studi sampai penyelesaian penelitian dan penulisan tugas akhir ini.
6. Ayah, Ibu, dan kakak-kakakku atas dorongan, do'a, pengertian, dan kesabarannya dalam mendampingi dan menunggu sejak mulai studi hingga selesainya tugas akhir ini.
7. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu.

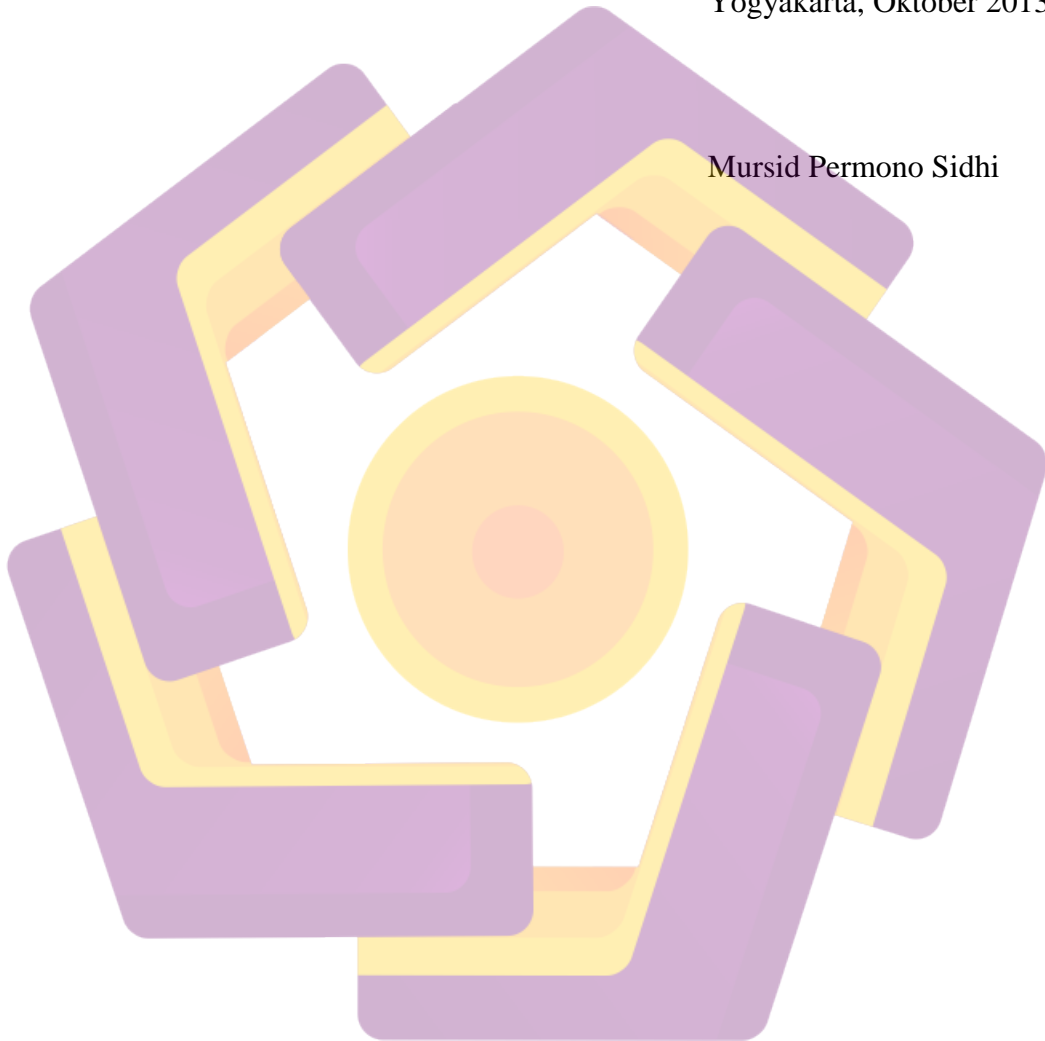
Penulis menyadari akan segala keterbatasan dan kekurangan dari isi maupun tulisan tugas akhir ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat



membangun dari semua pihak masih dapat diterima dengan senang hati. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi pengembangan bidang Teknik Informatika di masa depan.

Yogyakarta, Oktober 2013

Mursid Permono Sidhi



## DAFTAR ISI

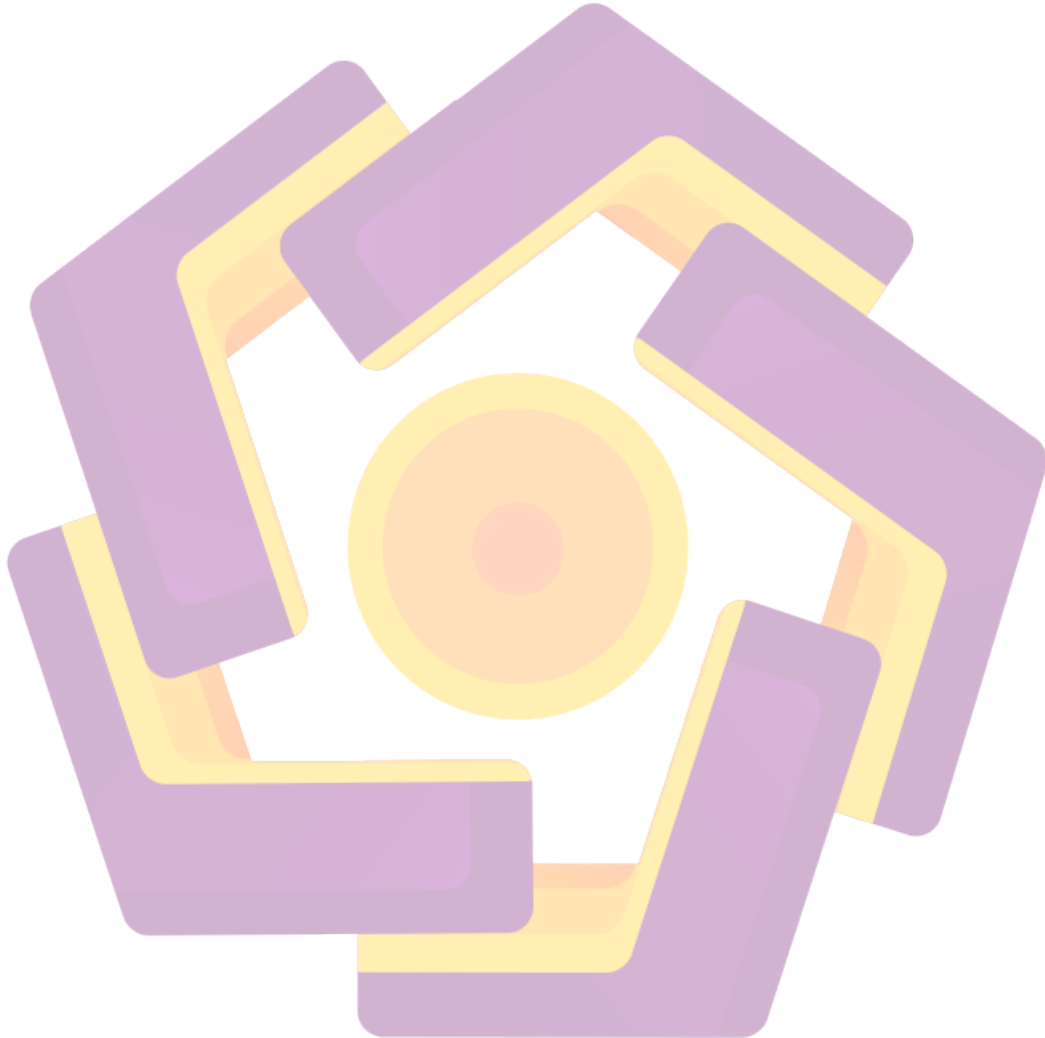
	Halaman
COVER (SAMPUL DEPAN).....	i
LEMBAR JUDUL .....	ii
PERSETUJUAN .....	iii
PENGESAHAN .....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN .....	v
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
INTISARI .....	xvi
<i>ABSTRACT</i> .....	xvii
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
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 Penelitian .....	3
1.7 Sistematika Penulisan .....	4
1.8 Rencana Kegiatan.....	5
<b>BAB II. LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Konsep Dasar Game.....	6
2.1.1 Definisi Game .....	6
2.1.2 Jenis-Jenis Game.....	7

2.1.3 Tahap-Tahap Pembuatan Game .....	8
2.1.4 Kualitas Game .....	9
2.2 Flowchart .....	12
2.3 Perangkat Lunak yang Digunakan .....	15
2.3.1 Adobe Flash CS3 .....	15
2.3.2 Adobe Photoshop CS3 .....	16
2.3.3 Adobe Flash Player .....	16
2.3.4 Action Script 2.0 .....	17
 <b>BAB III. GAMBARAN UMUM</b>	
3.1 Game Shoot The Point .....	19
3.1.1 Shooting Game.....	19
3.1.2 Rincian Game.....	19
3.1.3 Aturan Permainan Shoot The Point.....	20
3.1.4 Kebutuhan Perangkat Keras.....	21
3.1.5 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	22
 <b>BAB IV. PEMBAHASAN</b>	
4.1 Tahap-Tahap Pembuatan Game .....	23
4.1.1 Menentukan Genre Game .....	23
4.1.2 Menentukan Software yang Digunakan .....	24
4.1.3 Perancangan Gameplay .....	25
4.1.3.1 Flowchart Sistem Permainan .....	25
4.1.3.2 Aturan Permainan Shoot The Point.....	31
4.1.4 Grafis.....	32
4.1.4.1 Proses Pembuatan Karakter Pada Game .....	32
4.1.4.2 Perancangan Antar Muka.....	34
4.1.4.3 Rancangan Game Level 1 .....	41
4.1.4.4 Rancangan Game Level 2 .....	42
4.1.4.5 Rancangan Game Level 3 .....	43
4.1.5 Pembahasan Actionsript.....	44

4.1.5.1	Actionscript Pada Tombol Menu Utama.....	44
4.1.5.2	Actionscript Pada Halaman Mulai Permainan .....	46
4.1.5.3	Script Tombol Pilihan Pengaturan .....	47
4.1.5.4	Actionscript Pada Permainan .....	50
4.1.6	Pembahasan Interface Game .....	52
4.1.6.1	Interface HalamanAwal .....	52
4.1.6.2	Interface Halaman Pengaturan suara dan Layar Penuh.....	53
4.1.6.3	Interface Halaman Cara Bermain dan Input Nama .....	53
4.1.6.4	Interface Halaman Level 1 .....	54
4.1.6.5	Interface Halaman Level 2 .....	54
4.1.6.6	Interface Halaman Level 3 .....	55
4.1.6.7	Tampilan Nilai .....	55
4.1.7	Suara / Sound .....	56
4.1.8	Timeline .....	57
<b>BAB V. PENUTUP</b>		
5.1	Kesimpulan .....	59
5.4	Saran.....	59
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>60</b>

**DAFTAR TABEL**

Tabel	Halaman
1.1 Rencana Kegiatan.....	5
4.1 Sound Pada Game Shoot The Point .....	56
4.2 Timeline Pada Game Shoot The Point.....	57



## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Tampilan Halaman Awal Adobe Flash CS 3 .....	14
2.2 Tampilan Adobe Photoshop CS3 .....	16
2.3 Proses Instalasi Flash Player .....	17
2.4 Action Script pada Flash CS3 .....	18
4.1 Flowchart Game Shoot The Point .....	26
4.2 Flowchart Level 1 Game Shoot The Point .....	26
4.3 Flowchart Level 2 Game Shoot The Point .....	29
4.4 Flowchart Level 1 Game Shoot The Point .....	30
4.5 Pemain/Pemanah .....	33
4.6 Target/Sasaran .....	33
4.7 Awan dan Pemandangan .....	34
4.8 Rancangan Menu Utama .....	35
4.9 Rancangan Instruksi Permainan .....	36
4.10 Rancangan Pengaturan .....	36
4.11 Rancangan Pengaturan Nilai Tertinggi .....	37
4.12 Rancangan Menu Kembali .....	37
4.13 Rancangan Menu Nilai Kurang .....	38
4.14 Rancangan Menang Permainan .....	39
4.15 Rancangan Kalah Permainan .....	39
4.16 Rancangan Selesai Permainan .....	40
4.17 Rancangan Keluar Permainan .....	40
4.18 Rancangan Game Level 1 .....	41
4.19 Rancangan Game Level 2 .....	42
4.20 Rancangan Game Level 3 .....	43
4.21 Interface Halaman Menu Utama .....	52
4.22 Interface Halaman Pengaturan Audio dan Layar Penuh .....	53
4.23 Interface Halaman Cara Bermain dan Input Nama .....	53
4.24 Interface Halaman Level 1 .....	54

4.25 Interface Halaman Level 2 .....	54
4.26 Interface Halaman Level 3 .....	55
4.27 Interface Tampilan Nilai .....	55



## INTISARI

Seiring perkembangan game yang sangat pesat, maka jenis dan *interface* game juga semakin berkembang. Dengan adanya game-game 3D dan virtual reality, tidak berarti game 2D menjadi terbelakang. *Game* yang akan dibuat disini menggunakan tampilan 2D dengan grafis yang modern, dengan tema panahan.

Oleh sebab itu penulis mengambil judul tugas akhir ***Game Shoot The Point***, seperti namanya tujuan dalam permainan ini yaitu menembak target (atau range) menggunakan busur dan anak panah memperhatikan keakuratan memukul target untuk memanah papan dalam ketrampilan akurasi. Agar aplikasi *game* mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka diberikan batasan masalah sebagai berikut: *Game* ini terdiri dari 3 level, Jenis *game* yaitu *shooting*, *Game* ini dirancang untuk dimainkan *single player* atau *satu user*, Target *user* adalah yang berusia 11-17 tahun. Tujuan dari penelitian adalah untuk menghasilkan *game Shoot The Point* yang menghibur para pemainnya. Pada kajian teori membahas mengenai teori *game* serta perangkat keras dan perangkat lunak yang akan digunakan untuk pembuatan *game Shoot The Point* seperti Adobe Flash CS 3 dengan ActionScript, dan Photoshop CS 3.

*Game* "Shoot The Point!" merupakan *game shooting*, *game* ini mengandalkan keakuratan pemain dalam memanah target. *Game* bertipe *Shooting* merupakan *game* yang mengunci keakuratan menembak dari pemainnya. *Game* ini dibuat untuk diimplementasikan pada PC dengan system oprasi windows. *Game* ini bersifat *single player*, tugas utama pemain dalam *game* ini adalah memanah target dengan menggunakan busur dan anak panah. Rincian *game* yang akan dibuat : *Game* bergenre *Shooting*, Sistem permainan *single player*, Bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia, Protokol komunikasi yang digunakan adalah *mouse*. Berdasarkan spesifikasi *game* yang ditentukan, *Game* ini termasuk jenis *game Shooting* sederhana. Untuk mengukur kemampuan pemain dalam memainkan *game*, maka *game* ini dilengkapi dengan parameter skor. Apabila pemain tidak dapat mencapai skor minimum maka permainan akan berakhir dan pemain harus mengulangi permainan dari awal.

**Kata kunci:** *Game*, Adobe Flash CS3, *Shoot The Point*.



## ABSTRACT

*As the rapid development of the game, the game type and interface is also growing. With the 3D games and virtual reality, are not meant to be backward 2D games. Games that will be made here using a 2D display with modern graphics, with the theme of archery.*

*Therefore, the authors take the final title Game Shoot The Point, as the name implies objective in this game is to shoot the target (or range) using bows and arrows to pay attention to the accuracy of hitting targets in archery boards accuracy skills. For an application to achieve the goals and objectives of the game are expected, given the extent of the problem as follows: The game consists of three levels, namely type shooting games, this game is designed to be played single player or a single user, target user is 11-17 years old. The purpose of the research is to produce a game Shoot The Point that entertain the players . In the study of theory and game theory to discuss the hardware and software that will be used for the manufacture of games Shoot The Point as Adobe Flash CS3 with ActionScript , and Photoshop CS 3.*

*Game "Shoot The Point !" Is a shooting game, the game players rely on the accuracy of the archery targets. Shooting games is a game type that locks the firing accuracy of his players. This game was made to be implemented on a PC with Windows oprasi system. This is a single player game, the player's main task in this game is to shoot the target with a bow and arrow. details of the game will be made: Shooting Game genre, single player game system, the language used is Indonesian, the communication protocol used is a mouse. Based on the specifications of the specified game , this game includes a simple shooting game types. To measure the ability of the player to play the game, then this game comes with a parameter score. If the player can not reach the minimum score is game over and the player must repeat the game from the beginning .*

**Keywords :** *Game, Adobe Flash CS3, Shoot The Point.*