

**PERANCANGAN GAME PAISSMAN SANG PENYELAMAT BUMI
DENGAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS 3**

SKRIPSI



disusun oleh

Faiz Ahya Munaf

09.12.3913

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

**PERANCANGAN GAME PAISSMAN SANG PENYELAMAT BUMI
DENGAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS 3**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Faiz Ahya Munaf

09.12.3913

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN GAME PAISSMAN SANG PENYELAMAT BUMI
DENGAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Faiz Ahya Munaf

09.12.3913

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 28 Juni 2013

Dosen Pembimbing,



Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom
NIK. 190302125

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN GAME PAISSMAN SANG PENYELAMAT BUMI
DENGAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Faiz Ahya Munaf

09.12.3913

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Juli 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

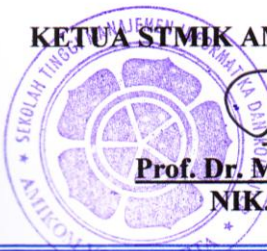
Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom
NIK. 190302125

Kusrini, Dr., M.Kom
NIK. 190302106

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190000003

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 1 September 2013

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dari skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah di ajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Industri Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah di tulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 22 Juli 2013

Faiz Ahya Munaf

09.12.3913

MOTTO

- **LAKUKAN YANG TERBAIK AGAR TIDAK MENYESAL PADA AKHIRNYA**
- **LAKUKAN HAL YANG BAIK,MAKA AKAN MENDAPATKAN HAL YANG BAIK PULA**
- **MULAILAH SUATU HAL BAIK DARI SEKARANG**
- **PRIA PUNYA SELERA**



PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'alamin. Puji syukur kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah memberikan rahmad serta kesehatan selama ini. Setelah proses yang panjang dan berliku, akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Bapak dan Ibuk tercinta yang telah merawat, membesarkan, menasehati dan mendoakanku.
2. Saudara-saudaraku mbak Ii', mbak Na, mas Erik, mas Aidin, Cekebroth Erie yang selalu mengingatkan dan menyemangatkuku
3. Kaponakanku Azka dan Shaina yang selalu menghibur dan membuatku selalu tertawa.
4. Kekasih hatiku Nova Lestari yang tak lelah membantu dan membuat hidupku semakin berwarna.
5. Tunggangkuku Suzshi dan Piter yang tidak pernah meminta balas budi atas jasanya kecuali bensin dan service.
6. Teman-teman Kontrakan jama'ah Camf**g Jaka, Puguh, Anton, Eko, Agung saemo, Siget, dan tak lupa Bapak dan Ibu kontrakan yang mengijinkanku tinggal alias nggembel disini.
7. Teman-teman Kos Kop**k yang tidak bisa ku sebutkan satu persatu yang telah membantuku baik yang sengaja maupun yang tidak di sengaja.
8. Teman-teman Alumni Sanggar Pake***on Indra, Ikhsan, Hari, Mansyah, Erna, Andre, Glen, Wildi yang banyak membantuku.
9. Teman-teman 09 S1-SI 06 dari NIM 09.12.3883 sampai 09.12.3959 yang telah membantuku didalam kelas maupun diluar kelas.
10. Serta semua pihak yang telah membantu yang tidak bisa di sebutkan satu persatu.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Perancangan Game Paissman Sang Penyelamat Bumi Dengan Menggunakan Adobe Flash CS 3” ini sesuai dengan waktu yang diharapkan. 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 Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi. Selaku dosen pembimbing.
4. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.

Karya tulis ini berisikan tentang bagaimana langkah - langkah pembuatan *game* yang telah penulis lakukan dari awal hingga seandainya *game* yang dibuat.

Pada bab I menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan laporan penelitian.

Pada bab II ini membahas mengenai teori - teori yang menunjang perancangan dan pembuatan *game*, dan penjelasan mengenai *software - software* yang digunakan dalam perancangan *game*.

Pada bab III ini dijelaskan tentang tahap - tahap analisis dan perancangan *game* yang akan dibuat.

Pada bab IV ini akan dijelaskan hasil dari perancangan sistem, pengujian, dan implementasi sistem yang telah dibuat.

Pada bab V ini merupakan bagian akhir yang berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh isi laporan.

Penulis sadar bahwa karya tulis ini jauh dari sempurna, masih banyak kekurangan dan kelemahannya, tetapi penulis berharap karya tulis ini dapat bermanfaat bagi pembacanya dan dapat mengembangkannya menjadi lebih baik lagi.

Yogyakarta, 22 Juli 2013

Penyusun,

Faiz Ahya Munaf

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN 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
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 Metode Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN UMUM.....	7
2.1 Konsep Dasar <i>Game</i>	7
2.1.1 Sejarah dan Perkembangan <i>Game</i>	7
2.1.2 Definisi <i>Game</i>	8
2.1.3 Jenis jenis <i>Game</i>	9
2.1.4 Langkah Pembuatan <i>Game</i>	11
2.2 Perangkat Lunak/ <i>Software</i> yang Digunakan.....	13
2.2.1 <i>Adobe Flash CS3</i>	13
2.2.2 <i>ActionScript 2.0</i>	14

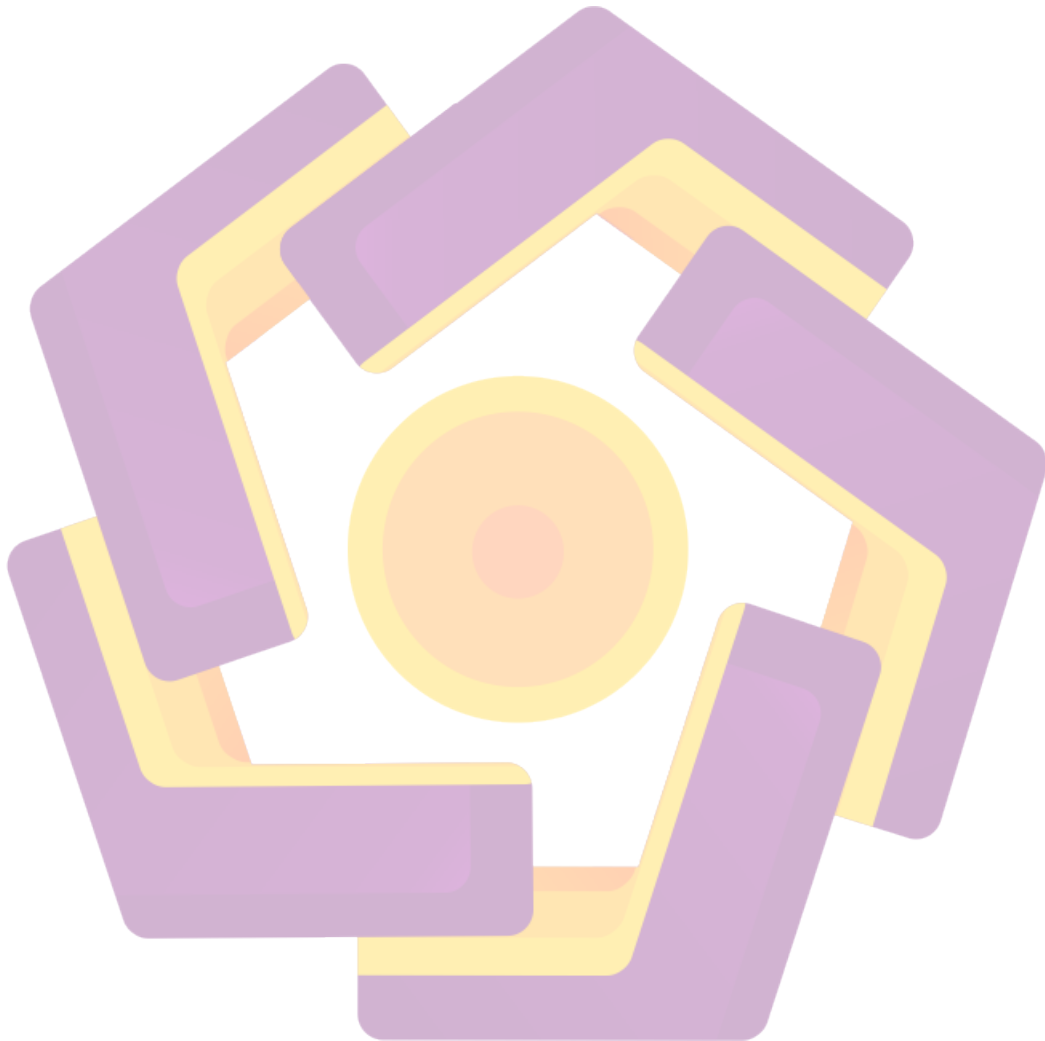
2.2.3	<i>Corel Draw X4</i>	16
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....		18
3.1	<i>Analisis Game</i>	18
3.1.1	Analisis Kelemahan Sistem	19
3.1.2	Analisis Kebutuhan Sistem	20
3.1.3	Analisis Kelayakan	23
3.2	Perancangan	24
3.2.1	Latar Belakang Cerita	24
3.2.2	Perancangan <i>Game</i>	25
3.2.3	<i>Flowchart</i>	27
3.3	Kumpulan Material	29
3.3.1	Kumpulan Gambar	29
3.3.2	Kumpulan Suara.....	31
3.4	Pembuatan Rancangan Antarmuka	33
3.4.1	Rancangan Antarmuka Menu Utama.....	33
3.4.2	Rancangan Antarmuka Pengaturan.....	34
3.4.3	Rancangan Antarmuka Skor	35
3.4.4	Rancangan Antarmuka Bantuan.....	36
3.4.5	Rancangan Antarmuka Konfirmasi Keluar.....	37
3.4.6	Rancangan Antarmuka <i>Game</i>	38
3.4.7	Rancangan Antarmuka Berhenti	39
3.4.8	Rancangan Antarmuka Menang Level.....	40
3.4.9	Rancangan Antarmuka Kalah	41
3.4.10	Rancangan Antarmuka Menang Permainan.....	42
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		43
4.1	Implementasi <i>Game</i>	43
4.1.1	Persiapan Aset – Aset	43
4.1.2	Membuat Gambar	44
4.1.3	Pembuatan Animasi	46
4.1.4	<i>Import Image</i>	47
4.1.5	<i>Import Suara</i>	47



4.1.6	Membuat Tombol.....	48
4.2	Pembahasan	49
4.2.1	<i>ActionScript</i> Pada Masing-masing Tombol	49
4.2.2	<i>Script</i> Yang Digunakan Untuk Menembak.....	58
4.2.3	<i>Script</i> Pada Batu.....	59
4.3	Uji Coba.....	60
4.3.1	<i>White Box Testing</i>	60
4.3.2	<i>Black Box Testing</i>	60
4.3.3	Mengetes Sistem	63
4.3.4	Menggunakan Sistem.....	66
4.3.5	Manual Program.....	66
BAB V	PENUTUP.....	71
5.1	Kesimpulan	71
5.2	Saran	72
DAFTAR PUSTAKA.....		73

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 <i>Black Box Testing</i>	61
--	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Lembar Kerja Baru <i>Adobe Flash CS3</i>	13
Gambar 2.2 Tampilan Panel <i>Action</i>	15
Gambar 2.3 Tampilan Lembar Kerja Baru <i>Corel Draw X4</i>	16
Gambar 3.1 <i>Flowchart Game</i> Paissman Sang Penyelamat Bumi	28
Gambar 3.2 Gambar Bumi	29
Gambar 3.3 Gambar Meteor	29
Gambar 3.4 Gambar Meteor Es	30
Gambar 3.5 Gambar Meteor Api	30
Gambar 3.6 Gambar Penanda Sasaran (Awal).....	31
Gambar 3.7 Gambar Penanda Sasaran (Saat di Klik)	31
Gambar 3.8 Gambar Antarmuka Menu Utama	33
Gambar 3.9 Gambar Antarmuka Pengaturan	34
Gambar 3.10 Gambar Antarmuka Skor	35
Gambar 3.11 Gambar Antarmuka Pengaturan	36
Gambar 3.12 Gambar Antarmuka Konfirmasi Keluar	37
Gambar 3.13 Gambar Antarmuka <i>Game</i>	38
Gambar 3.14 Gambar Antarmuka Berhenti	39
Gambar 3.15 Gambar Antarmuka Menang Level.....	40
Gambar 3.16 Gambar Antarmuka Kalah	41
Gambar 3.17 Gambar Antarmuka Menang Permainan.....	42
Gambar 4.1 Karakter Paissman.....	44
Gambar 4.2 <i>Background</i> Langit	45
Gambar 4.3 Gambar Bumi	45
Gambar 4.4 Gambar Meteor Level 1	45
Gambar 4.5 Gambar Meteor Level 2	45
Gambar 4.6 Gambar Meteor Level 3	46
Gambar 4.7 Gambar Penanda Sasaran (Awal).....	46
Gambar 4.8 Gambar Penanda Sasaran (Saat di Klik)	46
Gambar 4.9 Tampilan Lembar Kerja Baru <i>Adobe Flash CS3</i>	47

Gambar 4.10 Tampilan <i>Import Image Background to Library</i>	47
Gambar 4.11 Tampilan <i>Import Suara to Library</i>	48
Gambar 4.12 Membuat Tombol.....	49
Gambar 4.13 Proses Halaman <i>Intro</i>	64
Gambar 4.14 Tampilan Menu	64
Gambar 4.15 Tampilan Cerita.....	65
Gambar 4.16 Tampilan <i>Game</i>	65
Gambar 4.17 Tampilan <i>Intro</i>	67
Gambar 4.18 Tampilan Menu Utama.....	67
Gambar 4.19 Tampilan Pengaturan.....	67
Gambar 4.20 Tampilan Skor.....	68
Gambar 4.21 Tampilan Bantuan	68
Gambar 4.22 Tampilan Menu Keluar	68
Gambar 4.23 Tampilan <i>Game</i>	69
Gambar 4.24 Tampilan Menu Berhenti	69
Gambar 4.25 Tampilan Misi Selesai.....	69
Gambar 4.26 Tampilan Kalah.....	70
Gambar 4.27 Tampilan Menang Permainan (Isi Nama untuk Skor)	70

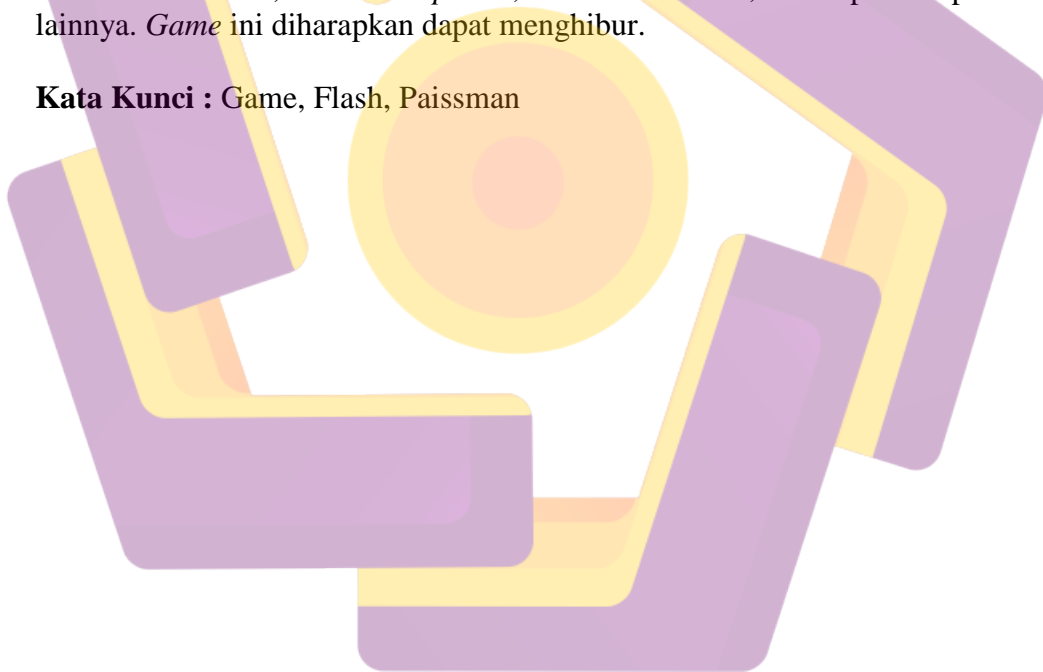
INTISARI

Saat ini komputer tidak hanya digunakan sebagai alat untuk bekerja tapi juga sebagai media penghibur, dan salah satu hiburan yang paling di minati pengguna komputer adalah *game*. Sehingga pengguna computer tidak akan jenuh berlama-lama berada di depan komputer.

Game ini selain dapat di mainkan oleh orang dewasa juga dapat dimainkan oleh anak-anak karena *game* ini dapat di mainkan dengan mudah hanya dengan menggunakan *mouse* untuk menggerakkannya. Di bagian kiri layar computer akan di gambarkan sebagai bagian bumi yang harus dilindungi dari serangan meteor yang muncul dari bagian kanan layar komputer, pemain cukup menembak meteor yang menuju kebumi. Setiap tembakan yang terkena meteor akan mendapatkan nilai. *Game* ini juga memiliki tingkat kesulitan berdasarkan level, semakin tinggi level yang di mainkan maka akan semakin tinggi pula tantangan yang akan dihadapi. Level akan naik apabila misi pada level sebelumnya berhasil dijalankan. Misi di anggap berhasil jika nyawa bumi masih dan waktu telah habis.

Dalam pembuatan *game* Paissman Sang Penyelamat Bumi ini menggunakan *Adobe Flash CS3*, *ActionScript 2.0*, *Corel Draw X4*, dan aplikasi pendukung lainnya. *Game* ini diharapkan dapat menghibur.

Kata Kunci : Game, Flash, Paissman



ABSTRACT

Currently, computers are not only used as a tool for work but also as a media entertainer, and one of the best entertainment in the computer users are interested in the game. So that computer users will not saturate linger in front of the computer.

This game can be played other than by adults also can be played by children because this game can be played easily by simply using the mouse to move it. On the left side of the computer screen will be described as part of the earth which must be protected from attack meteor emerging from the right side of the computer screen, players shoot enough meteor heading to earth. Every shot is hit by a meteor will get value. This game also has a level of difficulty based on the level, the higher the level is in play, the higher also the challenges to be faced. Level will rise to the previous level when the mission was successfully executed. The mission is considered successful if the earth still lives and time has run out.

In game development Paissman Earth Saviour is using Adobe Flash CS3, ActionScript 2.0, Corel Draw X4, and other supporting applications. The game is expected to be entertaining.

Keywords: *Game, Flash, Paissman*

