

MEMBANGUN GAME DANCE DENGAN ADOBE FLASH CS3

SKRIPSI



disusun oleh

Doni Susanto

08.11.2298

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

MEMBANGUN GAME DANCE DENGAN ADOBE FLASH CS3

SKRIPSI

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



disusun oleh

Doni Susanto

08.11.2298

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

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

MEMBANGUN GAME DANCE DENGAN ADOBE FLASH CS3

yang dipersiapkan dan di susun oleh :

Doni Susanto

08.11.2298

telah di setujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

Pada tanggal 24 Juli 2013

Dosen Pembimbing,



Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom

NIK. 190302125

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

MEMBANGUN GAME DANCE DENGAN ADOBE FLASH CS3

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Doni Susanto

08.11.2298

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Juli 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tonny Hidayat, M.Kom

NIK. 190302182

Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom

NIK. 190302125

Pandan P Purwacandra, M.Kom

NIK. 190302190

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 24 Juli 2013



KETUA STMIK 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 skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis disuatu Institusi Pendidikan, sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali yang secara tertulis yang diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 24 Juli 2013

Doni Susanto
08.11.2298

MOTTO

“Doa, usaha, belajar, dan kerja keras adalah kunci
kesuksesan”

“Hargailah Kemampuan yang anda Miliki dan Teruslah
Berusaha Untuk Menjadi Yang Terbaik”

“Tak ada kata menyerah untuk mencapai puncak”

“Mulai selalu hari-harimu dengan senyuman. Milikilah
pesona positif dalam kehidupan dan jadilah inspirasi
bagi orang lain”

“Rawe-rawe rantas malang-malang puthung”

HALAMAN PERSEMBAHAN

- ❖ *Allah SWT beserta junjungan-Nya Nabi Besar Muhammad SAW.*
- ❖ *Bapak dan Ibu yang sangat saya cintai yang telah memberikan do'a, kasih sayang serta dukungan moral, spiritual dan materil yang tak ternilai harganya.*
- ❖ *Buat adiku, dan pacarku thanks ya yang telah memberikan support untuk aku.*
- ❖ *Teman-temanku "II-G-08, Dan Rt KLAYAPAN" yang tak bisa aku sebutkan satu persatu kangen kumpul-kumpul sama kalian semua.*
- ❖ *Teman-temanku semua yang telah memberikan support untuk saya, Thanks semua kalian best friends pokoknya.*
- ❖ *Terima kasih buat STMIK AMIKOM YOGYAKARTA atas ilmu yang sudah diberikan kepada saya.*
- ❖ **Thanks ALL.**

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada setiap umat-Nya, serta Shalawat dan salam juga tidak lupa penulis kirimkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah memberikan teladan mulia dalam menuntun umatnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

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

Penyelesaian Skripsi ini juga tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini kami ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT. Selaku ketua jurusan Teknik Informatika STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
3. Bapak Emha Taufiq Luthfi, ST, 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 kuliah.

5. Kedua orang tua beserta keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan moril serta materil dan doa.
6. Teman-teman sekelas seangkatan seperjuangan dari awal sampai akhir, terimakasih semuanya.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan-kekurangan dan kelemahan-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, 24 Juli 2013

PENULIS

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR MODUL PROGRAM.....	xvii
INTISARI.....	xix
ABSTRACT.....	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metodologi Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Game.....	7
2.2 Sejarah Perkembangan Game.....	7

2.2.1	Generasi Pertama.....	9
2.2.2	Generasi Kedua.....	9
2.2.3	Generasi Ketiga	9
2.2.4	Generasi Keempat.....	10
2.2.5	Generasi Kelima	10
2.2.6	Generasi Keenam.....	10
2.2.7	Generasi Ketujuh	11
2.3	Jenis-Jenis Game	11
2.4	Protokol Komunikasi.....	14
2.5	Langkah-langkah Pembuatan Game.....	14
2.6	Perangkat Lunak yang Digunakan	16
2.6.1	Adobe Flash CS3	16
2.6.2	Adobe Photoshop CS3.....	18
2.7	Bahasa Pemograman yang Digunakan	20
2.7.1	ActionScript	20
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....		22
3.1	Analisis dan Perancangan	22
3.1.1	Analisis Kebutuhan Sistem.....	22
3.1.1.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	22
3.1.1.2	Kebutuhan Non-Fungsional.....	23
3.2	Perancangan dan Desain Game	25
3.2.1	Menentukan Genre Game	25
3.2.2	Menentukan Tools	25
3.2.3	Menentukan Gameplay.....	26
3.2.4	Perancangan Level.....	27
3.2.5	Menentukan Grafis	28
3.2.5.1	Perancangan Background Game.....	28
3.2.5.2	Perancangan Karakter.....	29
3.2.5.3	Merancang Tombol.....	30

3.2.5.4	Perancangan Tampilan Score (Nilai).....	32
3.2.6	Perancangan Desain Suara.....	33
3.2.6.1	Background Musik.....	33
3.2.6.2	Sound Effect	34
3.2.7	Flowchat Sistem Permainan	34
3.3	Perancangan Antar Muka.....	36

BAB IV IMLEMENTASI DAN PEMBAHASAN..... 44

4.1	Implementasi dan Pembahasan.....	44
4.1.1	Persiapan Komponen	44
4.1.1.1	Pembuatan Background	45
4.1.1.2	Pembuatan Karakter (<i>MovieClip</i>) X-Dance	46
4.1.1.3	Pembuatan Tombol.....	48
4.1.1.4	Membuat Text aba-aba (<i>MovieClip</i>).....	53
4.1.1.5	Membuat (<i>MovieClip</i>) Tombol Level.....	55
4.1.1.6	Membuat Tampilan Score.....	57
4.1.2	Memasukan Sound (Import Suara).....	58
4.2	Pembahasan Actionsript	59
4.2.1	Halaman Pembuka.....	59
4.2.2	Halaman Pilih Karakter	60
4.2.3	Halaman Input nama.....	60
4.2.4	Halaman Loading	62
4.2.5	Halaman Menu Utama.....	62
4.2.6	Halaman cara permainan	63
4.2.7	Halaman Musik dan Level.....	64
4.2.8	Halaman Permainan.....	66
4.2.9	Halaman Pengaturan.....	76
4.2.10	Halaman Nama, Score, Grade, dan Miss (jumlah salah).....	77
4.3	Uji Coba.....	82
4.4	Membuat File Executable.....	84

BAB V PENUTUP	86
5.1 Kesimpulan	86
5.2 Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	88



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Pengetesan Black box testing.....	83
---	----

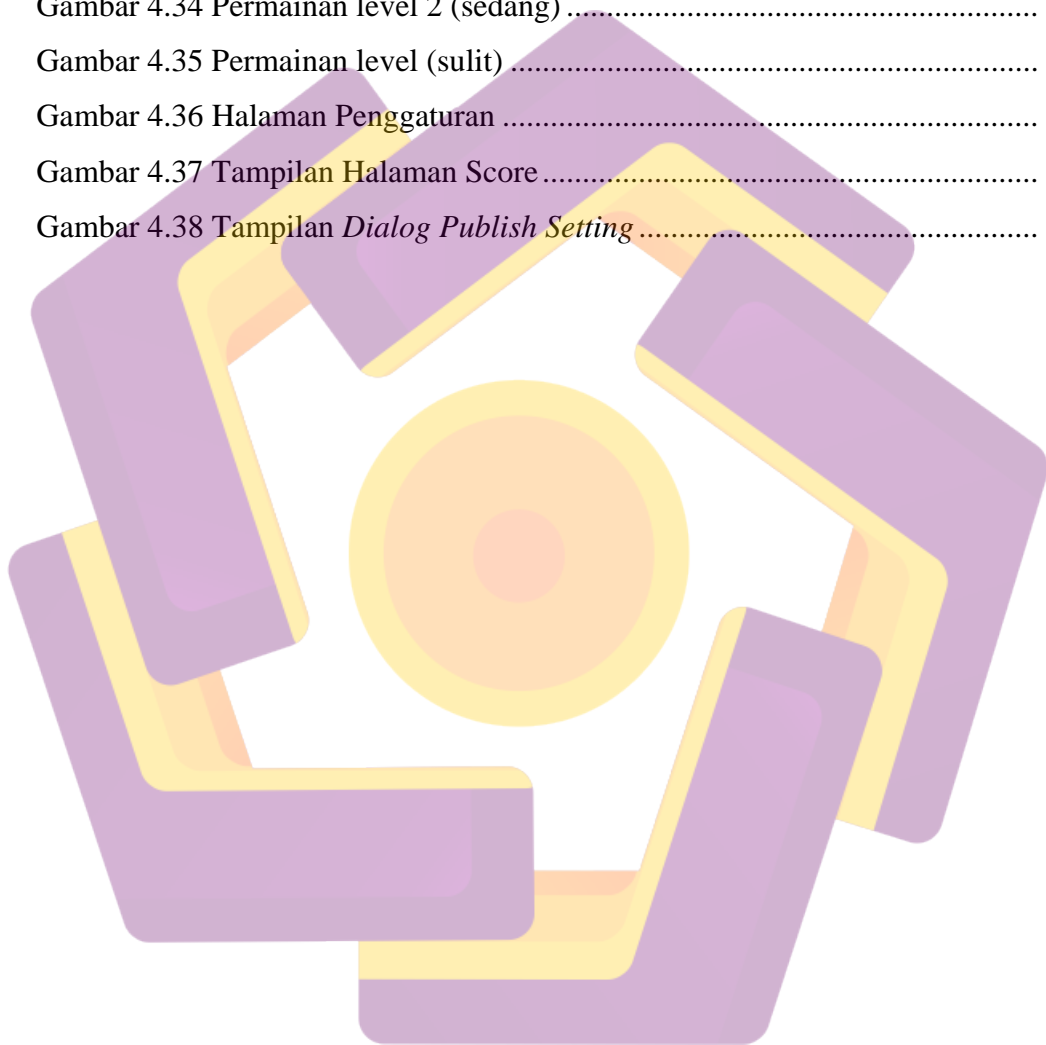


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Jendela Kerja Adobe Flash CS3	17
Gambar 2.2 Tampilan Jendela Kerja Adobe Photoshop CS3	19
Gambar 2.3 Tampilan Panel Actions	20
Gambar 3.1 Tampilan Area Kerja Adobe Flash CS3.....	26
Gambar 3.2 Lingkaran Panah Level 1 (mudah).....	27
Gambar 3.3 Lingkaran Panah Level 2 (sedang).....	28
Gambar 3.4 Lingkaran Panah Level 3 (sulit).....	28
Gambar 3.5 Rancangan Background Permainan	29
Gambar 3.6 Karakter Laki-laki	30
Gambar 3.7 Karakter Perempuan.....	30
Gambar 3.8 Tombol Pemilihan Karakter Pemain.....	31
Gambar 3.9 Input Nama Pemain.....	31
Gambar 3.10 Tombol Halaman Utama	31
Gambar 3.11 Tombol Pengaturan	32
Gambar 3.12 Tombol Permainan Berakhir	32
Gambar 3.13 Tampilan Score Sementara.....	32
Gambar 3.14 Tampilan Score Akhir Permainan.....	33
Gambar 3.15 Flowchat Permainan.....	35
Gambar 3.16 Perancangan Tampilan Loading Pembuka.....	36
Gambar 3.17 Perancangan Tampilan Pilih Karakter.....	37
Gambar 3.18 Perancangan Input Nama	38
Gambar 3.19 Perancangan Tampilan Loading.....	38
Gambar 3.20 Perancangan Tampilan Antar Muka Menu Utama.....	39
Gambar 3.21 Perancangan Tampilan Antar Muka cara main	39
Gambar 3.22 Perancangan Tampilan Antar Muka Musik	40
Gambar 3.23 Perancangan Antar Muka Permainan Level 1	41
Gambar 3.24 Perancangan Antar Muka Permainan Level 2.....	41
Gambar 3.25 Perancangan Antar Muka Permainan Level 3.....	41

Gambar 3.26 Perancangan Antar Muka Pengaturan	42
Gambar 3.27 Perancangan Tampilan Antar Muka Score.....	43
Gambar 4.1 Pembuatan Background	45
Gambar 4.2 Membuat Karakter Dance	46
Gambar 4.3 Pengaturan Kotak <i>Dialog Convert to Symbol MovieClip</i>	47
Gambar 4.4 Karakter Laki-laki jadi	47
Gambar 4.5 Karakter Perempuan jadi	48
Gambar 4.6 Pembuatan Tombol	49
Gambar 4.7 Pengaturan Kotak <i>Dialog Convert to Symbol Button</i>	49
Gambar 4.8 Frame pada <i>Symbol Button Up</i>	50
Gambar 4.9 Frame pada <i>Symbol Button Over</i>	50
Gambar 4.10 Perbedaan pada <i>Frame Up, Frame Over, dan Frame Down</i>	50
Gambar 4.11 Tombol Pemilihan Karakter Pemain	51
Gambar 4.12 Input Nama Pemain	51
Gambar 4.13 Tombol Halaman Utama	52
Gambar 4.14 Tombol Pengaturan	52
Gambar 4.15 Tombol Permainan Berakhir	52
Gambar 4.16 Membuat Text Aba-aba.....	53
Gambar 4.17 Mengganti warna Text	54
Gambar 4.18 Aba-aba dimulai permainan	55
Gambar 4.19 Membuat Lingkaran panah level.....	56
Gambar 4.20 Lingkaran Panah Level 1 jadi.....	56
Gambar 4.21 Lingkaran Panah Level 2 jadi.....	56
Gambar 4.22 Lingkaran Panah Level 3 jadi.....	57
Gambar 4.23 Membuat Tampilan Score	57
Gambar 4.24 Tampilan Score jadi	58
Gambar 4.25 Tampilan Panel Library.....	58
Gambar 4.26 Halaman Pembuka.....	59
Gambar 4.27 Halaman Pilih Karakter	60
Gambar 4.28 Halaman Input Nama	61

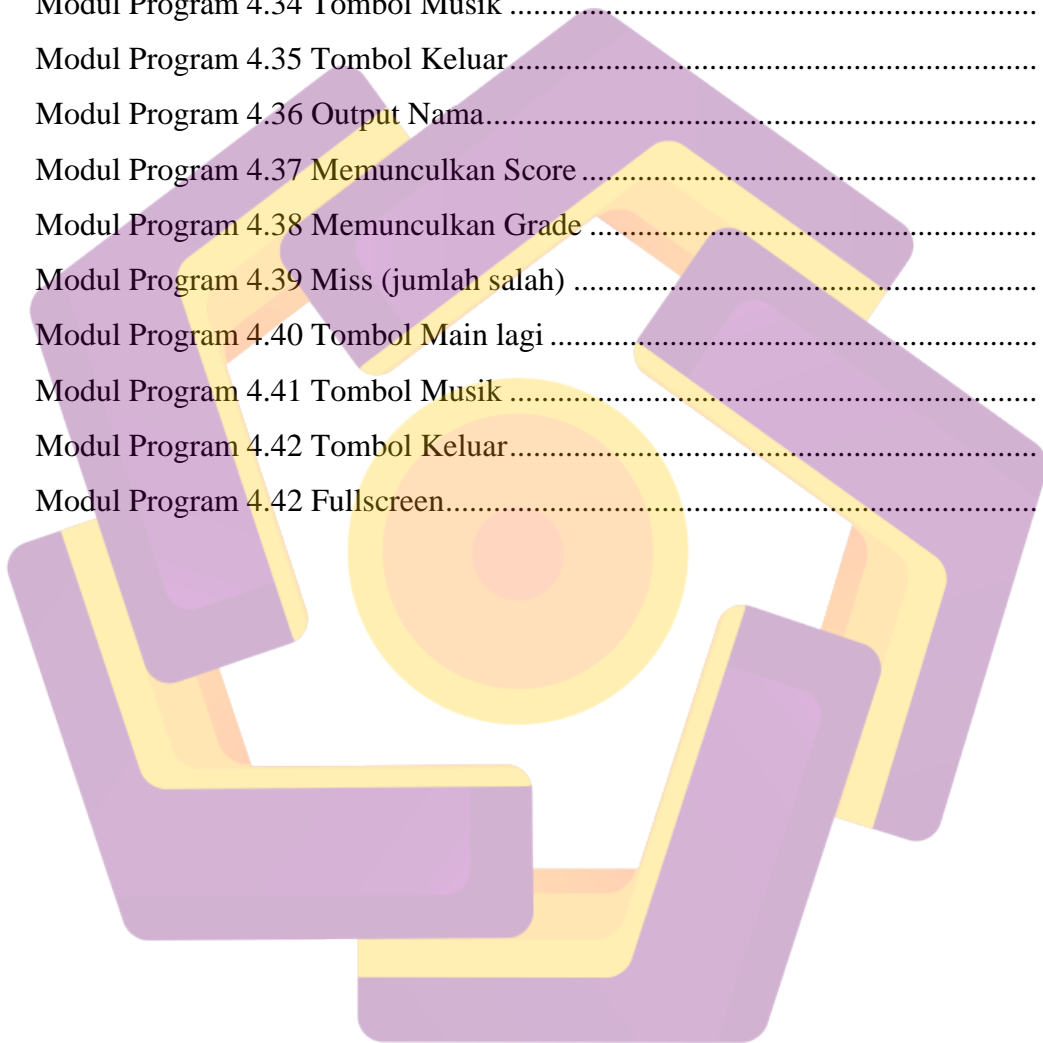
Gambar 4.29 Halaman Loading	62
Gambar 4.30 Halaman Menu Utama	63
Gambar 4.31 Halaman cara Main	64
Gambar 4.32 Halaman Musik dan Level	65
Gambar 4.33 Permainan level 1 (mudah)	66
Gambar 4.34 Permainan level 2 (sedang)	69
Gambar 4.35 Permainan level (sulit)	70
Gambar 4.36 Halaman Pengaturan	76
Gambar 4.37 Tampilan Halaman Score	78
Gambar 4.38 Tampilan <i>Dialog Publish Setting</i>	85



DAFTAR MODUL PROGRAM

Modul Program 4.1 Loading Pembuka	59
Modul Program 4.2 Pilih Karakter Laki-laki	60
Modul Program 4.3 Pilih Karakter Perempuan	60
Modul Program 4.4 Var Input nama	61
Modul Program 4.5 Tombol Ok	61
Modul Program 4.6 Tombol Kembali	61
Modul Program 4.7 Tombol Keluar	61
Modul Program 4.8 Loading	62
Modul Program 4.9 Tombol Musik	63
Modul Program 4.10 Tombol Cara main	63
Modul Program 4.11 Tombol Main	63
Modul Program 4.12 Tombol Keluar	63
Modul Program 4.13 Tombol kembali cara main	64
Modul Program 4.14 Tombol Level Mudah	65
Modul Program 4.15 Tombol Level Sedang	65
Modul Program 4.16 Tombol Level Sulit	65
Modul Program 4.17 Tombol Kembali Musik	65
Modul Program 4.18 Arah panah 1	67
Modul Program 4.19 Arah panah 2	67
Modul Program 4.20 Arah panah 3	68
Modul Program 4.21 Arah panah 4	68
Modul Program 4.22 Arah panah 5	69
Modul Program 4.23 Arah panah 6	70
Modul Program 4.24 Arah panah 7	71
Modul Program 4.25 Arah panah 8	71
Modul Program 4.26 Membuat lingkaran berubah warna	72
Modul Program 4.27 Mengacak arah panah	73
Modul Program 4.28 Aba-aba saat sebelum dimulai permainan	73

Modul Program 4.29 Memberi komentar Perfect, Good, dan Bad	75
Modul Program 4.30 Memunculkan 3 komentar	76
Modul Program 4.31 Pengaturan	76
Modul Program 4.32 Volume Control	77
Modul Program 4.33 Tombol Ulang.....	77
Modul Program 4.34 Tombol Musik	77
Modul Program 4.35 Tombol Keluar.....	77
Modul Program 4.36 Output Nama.....	78
Modul Program 4.37 Memunculkan Score	79
Modul Program 4.38 Memunculkan Grade	79
Modul Program 4.39 Miss (jumlah salah)	82
Modul Program 4.40 Tombol Main lagi	82
Modul Program 4.41 Tombol Musik	82
Modul Program 4.42 Tombol Keluar.....	82
Modul Program 4.42 Fullscreen.....	82



INTISARI

Mungkin kita sudah tidak asing lagi dengan istilah game, dari semua kalangan anak kecil sampai orang dewasa mengenal istilah ini. Saat ini sudah banyak bermacam-macam game yang sudah beredar. Game sendiri berasal dari kata bahasa Inggris yang memiliki arti dasar Permainan. Permainan dalam hal ini merujuk pada pengertian “kelincahan intelektual” (intellectual playability).

Game bertujuan untuk menghibur, yang banyak disukai oleh anak-anak hingga orang dewasa. Game sebenarnya penting untuk perkembangan otak, untuk meningkatkan konsentrasi dan melatih untuk memecahkan masalah dengan tepat dan cepat karena dalam game terdapat berbagai konflik atau masalah yang menuntut kita untuk menyelesaikannya dengan cepat dan tepat.

Game Dance adalah suatu game yang dibangun untuk memenuhi kebutuhan hiburan di sela waktu luang untuk menghindari kebosanan dalam aktivitas sehari-hari. Game Dance merupakan game *genre sport* atau jenis olahraga sehingga permainan ini membutuhkan kecepatan tangan dan membutuhkan konsentrasi dalam bermain.

Kata Kunci : Tari, Permainan, Adobe Flash

ABSTRACT

Maybe we are not familiar with the term game, from all walks of small children to adults familiar with the term. We have had many a variety of games that have been circulating. Game itself derived from the English word which has the basic meaning game. The game in this case refers to the notion of intellectual agility.

Game aims to entertain, which is much liked by children and adults. Game is actually essential for brain development, to improve concentration and training to solve problems accurately and quickly because in the game there are various conflicts or problems that require us to solve it quickly and accurately.

Dance game is a game that is built to meet the entertainment needs of interrupted time to avoid boredom in everyday activities. Dance game is a sports game genre or type of exercise that this game requires hand speed and requires concentration in the play.

Keywords: *Dance, Game, Adobe Flash*

