

**PERANCANGAN PERMAINAN
MISTERY OF ISLAND**

SKRIPSI



disusun oleh

Andang Eko Nugroho

09.11.3068

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

**PERANCANGAN PERMAINAN
MISTERY OF ISLAND**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai derajat Sarjana S1
Pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Andang Eko Nugroho

09.11.3068

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN PERMAINAN
MISTERY OF ISLAND**


yang dipersiapkan dan disusun oleh

AndangEko Nugroho

09.11.3068

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 10 Juli 2013

Dosen Pembimbing,



Kusnawi, S.Kom.M.Eng
NIK. 190302112

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN PERMAINAN
MISTERY OF ISLAND**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

AndangEko Nugroho

09.11.3068

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Juli 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Heri Sismoro, M.Kom
NIK. 190302057



Joko Dwi Santoso, M.Kom
NIK. 190302181



Kusnawi, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302112

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 19 Oktober 2013



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah 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 atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan di sebutkan dalam daftar pustaka.

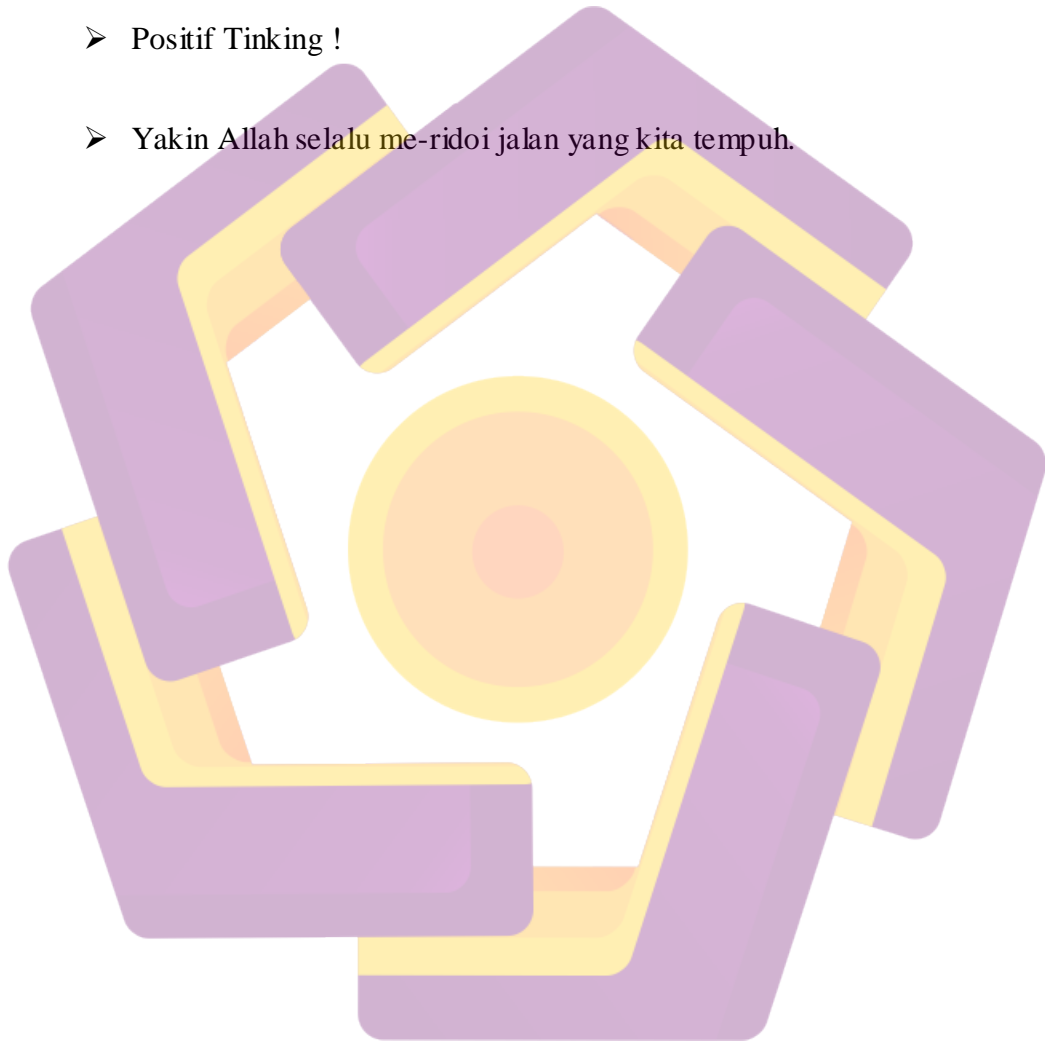
Yogyakarta,

Februari 2013

AndangEko Nugroho
NIM . 09.11.3068

MOTO

- Jangan Pernah Menyerah!
- Try n Try Will Be Success !
- Positif Tinking !
- Yakin Allah selalu me-ridoi jalan yang kita tempuh.



PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran ALLAH SUBHANAHUATA'ALA atas semua nikmat, karunia, dan kasih sayang-Nya sehingga skripsi ini bisa diselesaikan tepat pada waktunya. Shalawat serta salam untuk junjungan kita Rasullulah Muhammad Saw serta para sahabat.

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah banyak memberikan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini. Ucapan terima kasih ini penulis tujukan kepada :

- ❖ Untuk Ayah dan Ibu saya terima kasih telah selalu mendoakan saya dan mendukung saya selama ini dengan ikhlas.
- ❖ Untuk keluarga besar saya yang telah mendukung dan mendoakan dari awal sampai akhir.
- ❖ Untuk adik-adik saya yang selalu mensupport saya.
- ❖ Terima kasih kepada Bapak Kusnawi,S.Kom,M.Eng yang telah membimbing saya dan memberi masukan dalam pengerjaan skripsi.
- ❖ Buat teman-teman kos yang selalu menyemangati saya agar tetap focus untuk tetap skripsi.
- ❖ Terima kasih buat keluarga besar S1 TI G 2009 terima kasih atas dukungan dan kerja sama selama ini.

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur senantiasa penyusun Panjatkan Kepada ALLAH SUBHANAHUATA'ALA yang telah memberikan segala Rahmat dan Karunia-Nya sehingga penyusun dapat menyelesaikan Laporan Skripsi ini dengan baik walaupun disadari banyak sekali kekurangan yang itu semua tidak lepas karena keterbatasan penyusun. Adapun Laporan Skripsi ini dibuat untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana Strata 1 (S1) Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Dalam Penyusunan Laporan Skripsi ini penyusun banyak mendapatkan bantuan dari beberapa pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu. Semoga Allah membalas kebaikan mereka semua dengan ganharan yang setimpal.

Penyusun menyadari sepenuhnya bahwa laporan skripsi ini masih sangat jauh dari sebuah kesempurnaan, itu semua tidak lepas karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan dari penyusun sendiri. Kritik dan saran yang bersifat membangun guna mencapai kesempurnaan akan selalu penyusun harapkan sehingga dapat lebih bermanfaat bagi penyusun sendiri, serta pihak – pihak yang membutuhkan.

Penyusun juga memohon maaf kepada semua pihak jika dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan laporan skripsi ini terdapat kesalahan atau hal yang kurang berkenan. Akhir kata, hanya dengan berdoa kepada Allah, penyusun berharap semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. AMIN...

Yogyakarta, Februari 2013

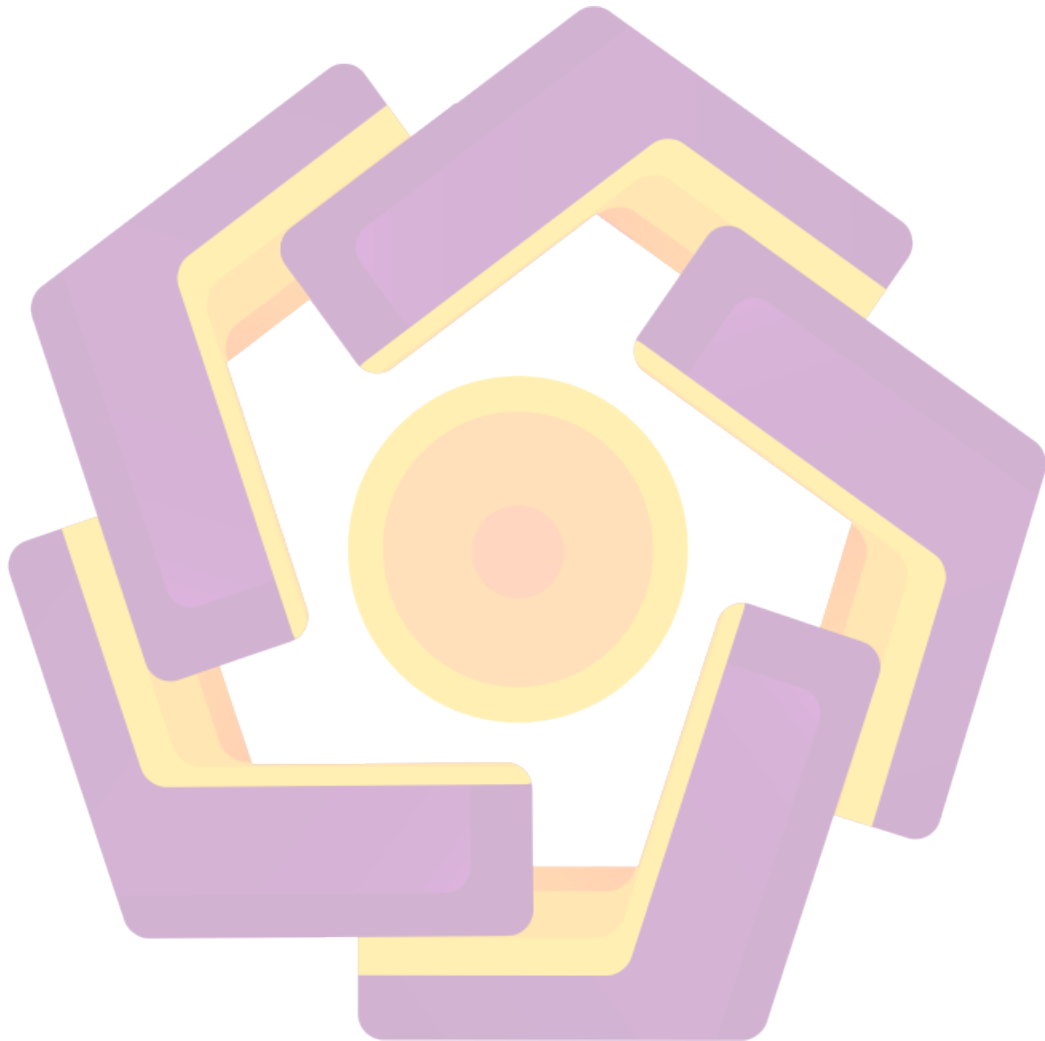
Penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
HALAMAN KATA PENGANTAR.....	vii
HALAMAN DAFTAR ISI.....	viii
HALAMAN DAFTAR TABEL.....	xi
HALAMAN DAFTAR GAMBAR.....	xii
HALAMAN INTISARI.....	xiv
<i>ABSTRACT</i>	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Permasalahan.....	1
1.2 Rumusan Permasalahan.....	2
1.3 Batasan Permasalahan.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	2
1.5.1 Bagi Penulis.....	3
1.5.2 Bagi User.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Definisi Game.....	6
2.2 Sejarah dan Perkembangan Game.....	7
2.3 Sejarah Game Flash.....	7
2.4 Tipe Game.....	8
2.5 Proses Perancangan Game.....	10
2.5.1 Tahap-Tahap Perancangan Game.....	11

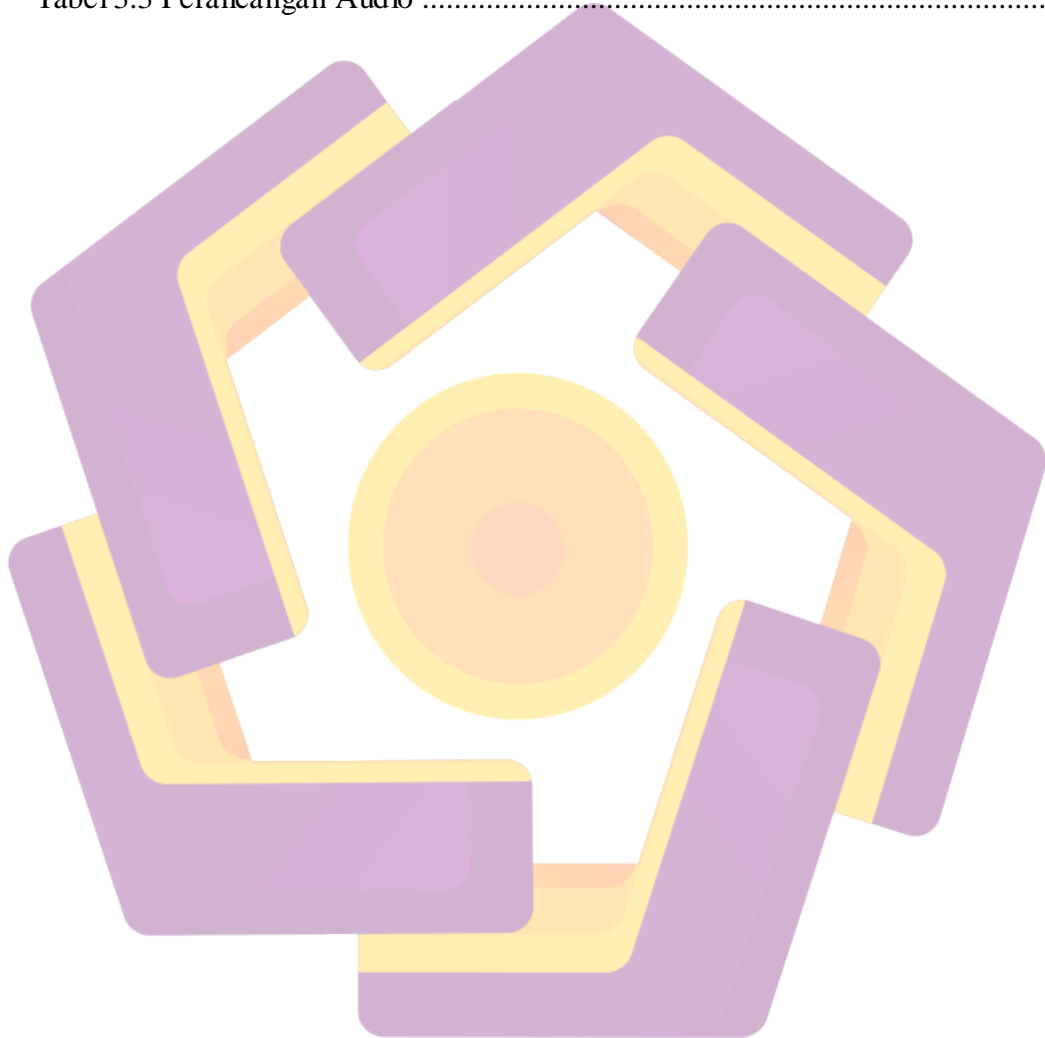
2.6 Perangkat Lunak Yang Digunakan	14
2.6.1 Adobe Flash CS3	14
2.6.2 Action Script 2.0	15
2.6.3 Adobe Potoshop CS3	16
2.6.4 Adobe Soundbooth CS3	17
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	19
3.1 Tinjauan Umum.....	19
3.2 Analisis Kebutuhan	20
3.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	20
3.2.1 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	21
3.3 Analisis Kelayakan.....	24
3.4 Perancangan (Design)	26
3.4.1 Rincian Game	26
3.5 Tampilan Antar Muka	27
3.5.1 Flowchart System Game Mistery Of Island	27
3.5.2 Karakter dalam Game Mistery Of Island.....	32
3.5.3 Story Board Adegan Game Mistery Of Island	34
3.5.4 Perancangan Audio	38
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	39
4.1 Implementasi Sistem	39
4.1.1 Persiapan Aset - Aset	40
4.1.2 Membuat Gambar	40
4.1.3 Pembuatan animasi	42
4.1.4 Import Image	43
4.1.5 Import Suara	45
4.1.6 Membuat Animasi	45
4.1.7 Membuat Tombol	46
4.2 Pembahasan.....	49
4.3 Mengetes Sistem	54
4.4 Menggunakan Sistem	56
4.5 Memelihara Sistem.....	62

BAB V PENUTUP	63
5.1 Kesimpulan.....	63
5.2 Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA	65



DAFTAR TABEL

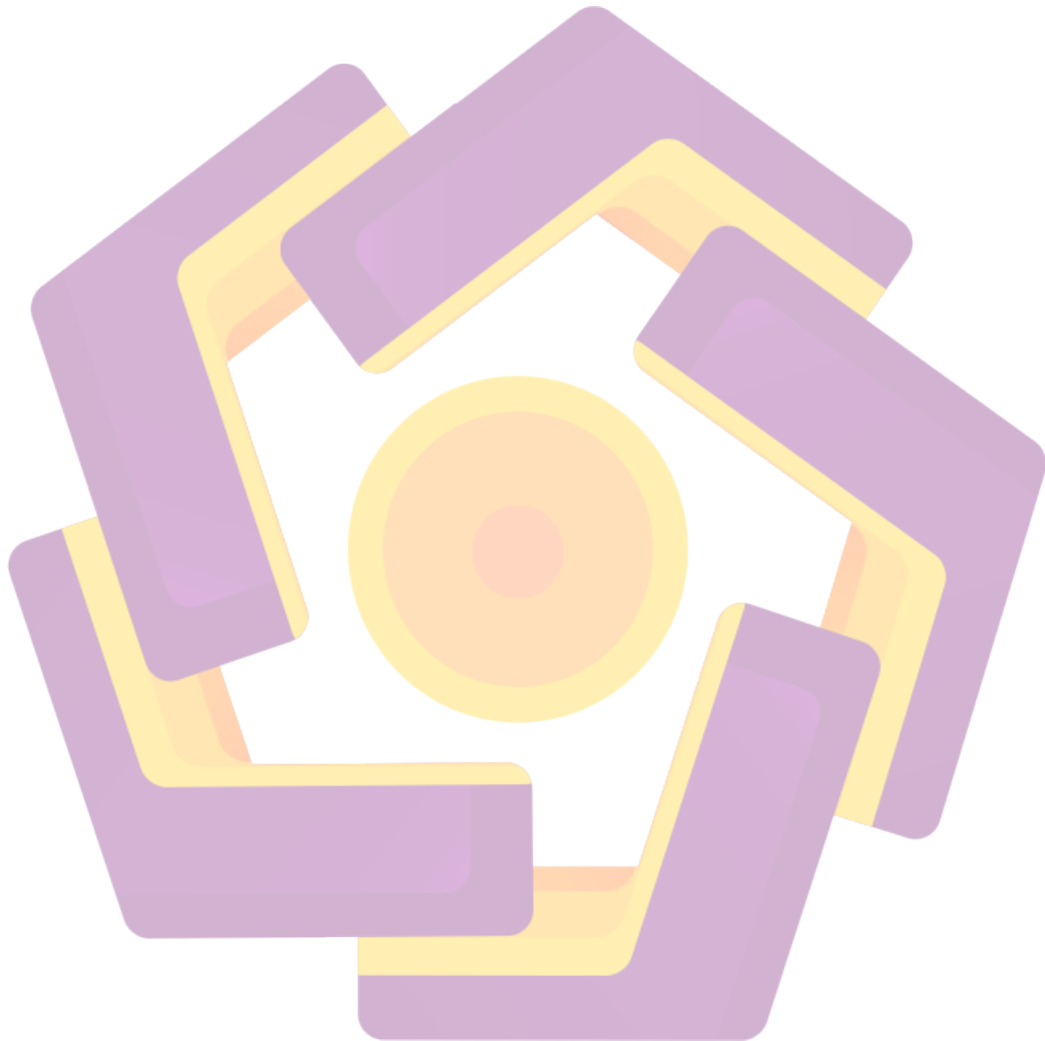
Tabel 2.1 Tabel Flowchart	13
Tabel 3.1 Karakter Dalam Permainan	32
Tabel 3.2 Story Board	34
Tabel 3.3 Perancangan Audio	38



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Game	11
Gambar 2.2 Tampilan Adobe Flash CS3	15
Gambar 2.3 Tampilan Panel Actions	16
Gambar 2.4 Tampilan Adobe Potoshop CS3	16
Gambar 2.5 Tampilan Adobe Soundbooth CS3	18
Gambar 3.1 Flowchart Permainan.....	28
Gambar 3.2 Flowchart Level 1	29
Gambar 3.3 Flowchart Level 2.....	30
Gambar 3.4 Flowchart Level 3.....	31
Gambar 4.1 Peta Penjelajahan.....	40
Gambar 4.2 Background Level 1	41
Gambar 4.3 Background Level 2	41
Gambar 4.4 Background Level 3	43
Gambar 4.5 Tampilan Lembar Kerja Baru Adobe Flash CS3	45
Gambar 4.6 Import Image to Library	44
Gambar 4.7 Menu Animasi Setelah Di olah	44
Gambar 4.8 Import Suara to Library	45
Gambar 4.9 Animasi Kotak.....	46
Gambar 4.10 Membuat Tombol.....	47
Gambar 4.11 Tampilan Game untuk Halaman Menu Utama.....	55
Gambar 4.12 Tampilan Permainan.....	55
Gambar 4.13 Halaman Menu Utama.....	57
Gambar 4.14 Tampilan Halaman Pengaturan	58
Gambar 4.15 Tampilan Halaman Skor.....	58
Gambar 4.16 Tampilan Halaman Intruksi.....	59
Gambar 4.17 Tampilan Halaman Keluar	59
Gambar 4.18 Tampilan Masukkan Nama	60

Gambar 4.19 Tampilan Halaman Permainan Level 160
Gambar 4.20 Tampilan Halaman Level Selesai.....61
Gambar 4.21 Tampilan Halaman Kalah.....61



INTISARI

Dimasa sekarang game selain telah menjadi kebutuhan bagi setiap orang untuk melepaskan rasa jenuh dan member perasaan yang lebih santai, juga dapat mengajarkan orang cara berpikir yang lebih baik dan kritis. Pesatnya perkembangan game di buktikan dengan semakin menjamurnya industry game dan semakin banyaknya aplikasi game yang di hasilkan untuk berbagai macam platform. Tipe permainan dalam sebuah game pun semakin beragam dan memiliki keunikan tersendiri sehingga menarik rasa penasaran dari para pemain untuk menyelesaikan game tersebut.

Genre game *Mistry Of Island* ini merupakan genre game puzzle yang mana dalam permainan *Mistry of Island* ini kita di haruskan menebak sekaligus mencocokkan gambar dengan daftar yang berada di bagian kanan jika kita berhasil menebak gambar maka kita akan mendapatkan point +10 dan jika kita salah menebak gambar maka kita akan mendapatkan -5 jadi kita sebagai pengguna game ini harus benar dalam mencocokkan gambar dengan daftar, kemudian seluruh poin akan di akumulasikan di akhir permainan di tampilan menu high score yang mana di setiap level memiliki waktu yang berbeda beda, jika kita gagal maka akan kembali ke menu utama.

Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat game *Mistry Of Island*. Metode penelitian yang di gunakan yaitu metode pengembangan multimedia. Implementasi aplikasi ini di buat dengan menggunakan adobe Flash CS3 dan Action Script 2.0

Kata kunci : Game Puzzle, Game Flash, Game *Mistry Of island*.

ABSTRACT

In the present game but has become a necessity for everyone to let go of saturated and members feeling more relaxed, also can teach people a better way of thinking and critical. The rapid development of the game is evidenced in the proliferation of gaming industry and the increasing number of applications that produced games for various platforms. Type of game in a game even more diverse and has unique so interesting curiosity of the players to finish the game.

Genre Of Mystery Island game is a puzzle game genre in which the game Mystery of the Island we are required to guess at the same time match the images with a list that is on the right if we have guessed the pictures then we will get +10 points and if we guess wrong image then we will get a -5 so we as users of this game should be right in the picture with a list to match, then all points will be accumulated at the end of the game in the display menu which high score on each level has a time that is different, if we fail it will be back to the main menu.

The purpose of this research is to create a game Mystery Of The Island. The research method used is the method of multimedia development. Implementation of the application is made by using Adobe Flash CS3 and Action Script 2.0

Keywords: *Game Puzzle, Game Flash, Game Mistery Of island*