

**PEMBUTAN GAME SIDE SCROLLING CATCH THE APPLE
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

SKRIPSI



disusun oleh

Dwi Harini Ali

07.12.2363

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

**PEMBUTAN GAME SIDE SCROLLING CATCH THE APPLE
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

Skripsi

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



disusun oleh

Dwi Harini Ali

07.12.2363

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Pembuatan Game Side Scrolling Catch The Apple Menggunakan Adobe
Flash CS3**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dwi Harini Ali

07.12.2363

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 4 April 2011

Dosen Pembimbing,


Hani Al Fatta, M.Kom

NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Pembuatan Game Side Scrolling Catch The Apple Menggunakan Adobe
Flash CS3**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dwi Harini Ali

07.12.2363

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Juli 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Dr. Abidarin Rosidi, MMA.
NIK. 190302034



Ir. Abas Ali Pangera, M.Kom.
NIK. 190302008



Hanif Al Fatta, M.Kom.
NIK. 190302096



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 27 Juli 2011

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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



PERNYATAAN KEASLIAN

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, 3 Agustus 2011

Dwi Harini Ali
07.12.2363

MOTTO

“Sesungguhnya Allah SWT tidak akan merubah nasib seseorang atau suatu kaum apabila seseorang atau kaum itu tidak mau merubah sendiri dan sesekali tidak ada perlindungan bagi mereka selain DIA”

(Q.S. Ar-ra'du 11)

“Sesungguhnya Sesudah Kesulitan itu Ada Kemudahan”

(QS. Al-Insyirah : 6)

“Mimpikan impian yang mulia, dan seiring dengan impianmu, dirimu akan menjadi apa yang kau impikan. pandanganmu ke depan adalah janji atas apa yang akan menjadi dirimu suatu hari. cita-citamu adalah ramalan tentang apa yang akan kamu tunjukkan pada akhirnya”

(James Allem)

“Jangan pernah menyerah akan mimpimu. Berusaha keras dan terus berdoa, tak ada yg mustahil bagi Tuhan. Never Say Never!”

“Menjadi dirimu sendiri itu penting, tapi yang lebih penting adalah membentuk dirimu tuk jadi yang terbaik”

HALAMAN PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya skripsi ini untuk :

Allah SWT atas segala Rahmat, Berkah dan HidayahNYA, Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, sahabat dan pengikutnya.

:: Babe Ali dan Mami Tuki atas kasih sayang yang tulus, doa, cinta dan perhatian yang terus mengalir. Buat dek Ndut yang telah menjadi semangatku, juga mase trimakasih untuk semangat, dukungannya.

:: Buat Dady, Alm Buk'e, mba Lia, Nong, Lex keluarga kedua ku dijogja 😊, juga untuk Pak Eko dan Bu Eko sebagai pemilik 'Apartemen Srikandi' yang menjadi tempat tinggalku dijogja 😊

:: Teruntuk sahabatku tersayang dan tercinta Nyanyaa Eliezer dan sang pacar, eloh gueh poreper and eper yah. . .

:: Buat semua teman², Ucup, Yati, Elsa, Alen, Yuni, Ika, Ndoth, Kak Ayuk, Kak Pii dan semua penghuni 'Apartemen Srikandi' yang tak bisa ku sebut satu persatu, juga buat Bundar dan Ega trimakasiih buat semangatnya dari jauh. Buat Sopan, Rendy, Aryadi, Kobol, Kakak, Nopi dan para koplakers. Buat Zuhan sama Dewinda, namamu sudah masuk persembahanku, berbangalah 😊, buat Rikki 'om', Upil, Ary, Bernad thanks a lot, trimakasih atas semua bantuannya, juga buat bang Derri, senang punya abang baru dijogja, trimakasih bang untuk dukungan dan nasehat²nya 😊

:: Buat mba Lina dan mba Nur makasiii mba buat bantuan dan bimbingannya 😊

:: Special full thanks to Monyet, no words to say, but you're the reason that i breathe. Nice . . .

;)

Thanks For Everything

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena dengan Rahmat-Nya sehingga dapat menyelesaikan laporan Skripsi ini dengan mengambil judul **“Pembuatan Game Side Scrolling Catch The Apple Menggunakan Adobe Flash CS3”**. Laporan ini merupakan salah satu syarat kelulusan pada Program Strata I Reguler pada Jurusan Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

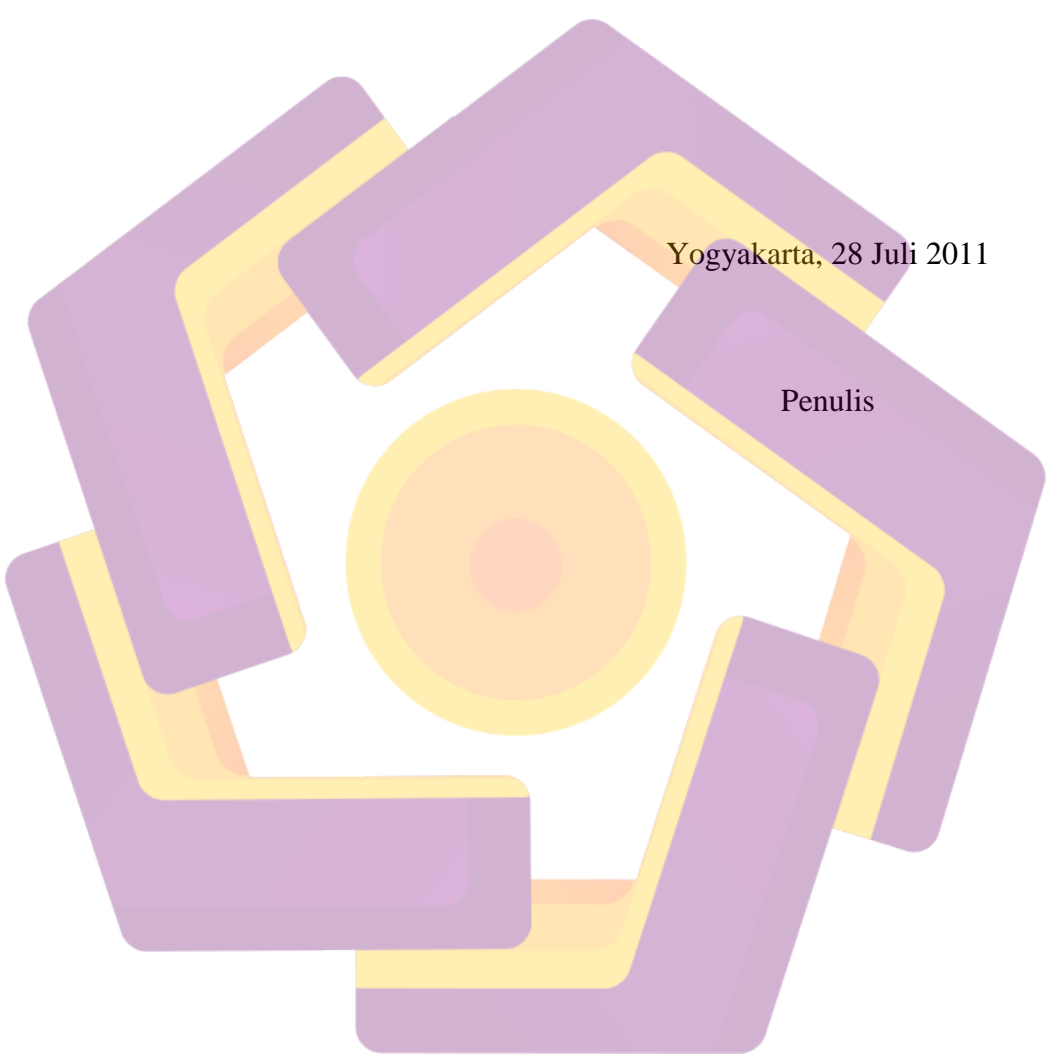
Adapun dalam penyelesaian Skripsi ini tidak lepas dari beberapa pihak, maka dari itu penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala bimbingan dan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung kepada:

1. Bapak Dr. H.M. Suyanto, MM, selaku ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku dosen pembimbing.
3. Orang tua yang telah memberikan semangat.
4. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan Laporan Skripsi ini jauh dari kata sempurna, oleh karena itu saran dan kritik yang bersifat membangun sangat diharapkan dan berharap semoga Skripsi ini bermanfaat bagi pembaca umumnya dan penulis khususnya.

Yogyakarta, 28 Juli 2011

Penulis



DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	18
1.1. Latar Belakang Masalah	18
1.2. Rumusan Masalah	19
1.3. Batasan Masalah.....	20
1.4. Tujuan Penelitian.....	20

1.5.	Manfaat Penelitian.....	21
1.6.	Metode Penelitian.....	21
1.7.	Sistematika Penulisan.....	23
BAB II LANDASAN TEORI.....		25
2.1.	Konsep Dasar Game.....	25
2.1.1.	Pengertian Game.....	25
2.1.2.	Sejarah Perkembangan Game.....	26
2.2.	<i>Genre Game</i>	28
2.2.1.	<i>Adventure</i>	28
2.2.2.	<i>Fighting</i>	28
2.2.3.	<i>Racing</i>	28
2.2.4.	<i>RPG (Role Playing Game)</i>	29
2.2.5.	<i>Shooting</i>	29
2.2.6.	<i>Simulation</i>	29
2.2.7.	<i>Sport</i>	30
2.2.8.	<i>Strategy</i>	30
2.2.9.	<i>Side Scrolling</i>	30
2.3.	Tahap Pembuatan Game.....	32
2.4.	Konsep Dasar Flowchart.....	34
2.5.	Perangkat Lunak yang Digunakan.....	37

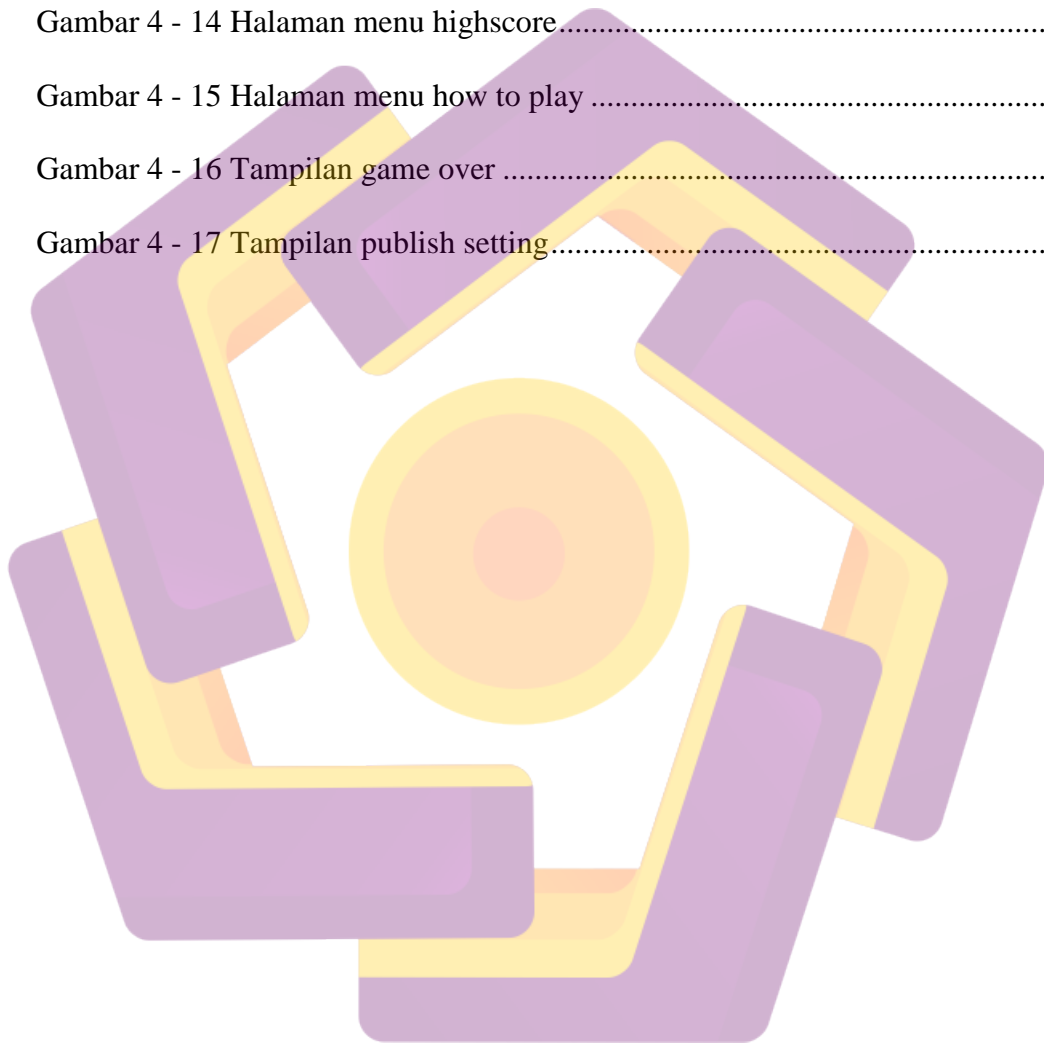
2.5.1.	Adobe Flash CS3	37
2.5.2.	Adobe Photoshop CS3	39
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		42
3.1.	Analisis Sistem	42
3.1.1.	Analisis Kelemahan Sistem.....	43
3.1.2.	Analisis Kebutuhan Sistem	44
3.1.3.	Analisis Kelayakan.....	48
3.2.	Perancangan Game	49
3.2.1.	Menentukan Tema Game	49
3.2.2.	Menentukan Genre Game	49
3.2.3.	Memilih Software.....	49
3.2.4.	Mencari dan Menentukan Sound Efek Atau Musik.....	49
3.2.5.	Rincian Game.....	50
3.2.6.	Flowchart Game	51
3.2.7.	Perancangan Antarmuka	53
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		58
4.1.	Implementasi Sistem	58
4.1.1.	Persiapan Aset - aset	59
4.1.2.	Mendesain Background.....	61
4.1.3.	Pembuatan Button	62

4.1.4.	Pembuatan Animasi	64
4.1.5.	Import Suara.....	67
4.2.	Pembahasan	68
4.2.1.	Tombol New Game	69
4.2.2.	Main level 1.....	70
4.2.3.	Tombol options	78
4.2.4.	Tampilan Highscore	81
4.2.5.	Tampilan How To Play	82
4.2.6.	Tampilan Game Over	82
4.3.	Membuat File .exe	83
4.4.	Uji Coba Program.....	85
4.5.	Pemeliharaan	86
BAB V	PENUTUP.....	87
5.1.	Kesimpulan.....	87
5.2.	Saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2 - 1 Tampilan Adobe Flash CS3	39
Gambar 2 - 2 Tampilan Adobe Photoshop CS3.....	41
Gambar 3 - 1 Flowchart	52
Gambar 3 - 2 Rancangan Antarmuka Menu Utama.....	53
Gambar 3 - 3 Rancangan Antarmuka Konfirmasi Keluar.....	54
Gambar 3 - 4 Rancangan Antarmuka <i>How to Play</i>	55
Gambar 3 - 5 Rancangan Antarmuka <i>Highscore</i>	55
Gambar 3 - 6 Rancangan Antarmuka Pengaturan Game	56
Gambar 3 - 7 Rancangan antarmuka <i>new game</i>	57
Gambar 4 - 1 Karakter manusia	59
Gambar 4 - 2 Musuh	59
Gambar 4 - 3 Pohon	60
Gambar 4 - 4 Apel.....	60
Gambar 4 - 5 Awan.....	60
Gambar 4 - 6 Mengatur dimensi background	61
Gambar 4 - 7 Pembuatan gradiens tool.....	63
Gambar 4 - 8 Tampilan library pada flash	65
Gambar 4 - 9 Membuat create motion tween.....	66

Gambar 4 - 10 Sound properties	67
Gambar 4 - 11 Halaman Utama Catch The Apple	68
Gambar 4 - 12 Halaman New Game	69
Gambar 4 - 13 Halaman Menu Options	79
Gambar 4 - 14 Halaman menu highscore.....	81
Gambar 4 - 15 Halaman menu how to play	82
Gambar 4 - 16 Tampilan game over	83
Gambar 4 - 17 Tampilan publish setting.....	84



DAFTAR TABEL

Tabel 2 - 1 Simbol <i>Flowchart</i>	36
Tabel 3 - 1 Spesifikasi Perangkat Keras	46
Tabel 3 - 2 Spesifikasi Minimum Perangkat Keras	46
Tabel 4 - 1 Tabel Pengujian Game.....	85



INTISARI

Dampak perkembangan teknologi khususnya multimedia dan games mempengaruhi pula pembuatan game menggunakan Adobe Flash CS3. Adobe Flash CS merupakan program grafis multimedia dan animasi dan saat ini sudah ditunjang dengan Actionscript. Game merupakan “permainan” dimana maksud permainan tersebut lebih merujuk sebagai “kelincahan intelektual atau *intellectual playbility*”. Game sendiri diartikan sebagai arena keputusan untuk player atau pemain beraksi, dimana ada target-target yang harus dicapai. Kelincahan intelektual, pada tingkat tertentu, merupakan ukuran sejauh mana game itu menarik untuk dimainkan secara maksimal. Pada saat ini perkembangan game sangat cepat, ditandainya dengan para pengelola industri game berlomba-lomba untuk menciptakan game yang lebih mendekati nyata /riil dan tentunya menarik bagi para pemainnya. Sehingga game bukan hanya sekedar hobi untuk mengisi waktu luang, melainkan sebuah cara untuk meningkatkan kreativitas dan tingkat intelektual para penggunanya.

Side Scroller game merupakan salah satu genre game dimana karakter utama pada game ini dapat bergerak kesamping diikuti dengan gerakan background. Karakter utama dapat meloncat sesuai dengan rintangan yang dihadapi atau medan permainan.

Catch The Apple merupakan salah satu game side scroller dan terdiri dari 2 level. Dimana karakter game harus mengumpulkan apel sebanyak-banyaknya sebelum waktunya habis. Karakter ini mempunyai musuh yang akan menghalangi karakter utama dan musuh ini dapat mengurangi nyawa karakter utama. Untuk membuat game ini diperlukan perangkat lunak Adobe Flash CS3 dan Actionscript 2.0 sebagai pendukung.

Kata kunci : Multimedia, *Game*, *Catch The Apple*

ABSTRACT

The impact of technological developments, especially multimedia and games influence the game development using Adobe Flash CS3. Adobe Flash CS is program of multimedia graphics and animation and is now supported by ActionScript. Game is a “game” in which these games mean more to refer to as “intellectual agility or intellectual playability”. Game itself is defined as an arena for the player or player’s decision to act, where there are targets to be achieved. Intellectual agility, at some level, is a measure of the extent to which the game was exiting to play optimally. At this time the development of the game very quickly, with the managers of the games industry are competing to create a game that is closer to the real/unreal and certainly interesting for the players. So the game is not just a hobby to fill free time, but rather a way to enhance creativity and intellectual level of its users.

Side Scroller game is one genre of game where the main character in this game can move laterally followed by background motion. The main character can jump in accordance with the obstacles facing or playing field.

Catch The Apple is a side scroller game and consists of 2 levels. Where the game characters have to collect as many apples before time runs out. This character has enemies that will hinder the main character and enemies can reduce the life of the main characters. To make this game necessary software Adobe Flash CS3 and Actionscript 2.0 as a supporter.

Keywords: Game, Catch the Apple, Adobe Flash CS3