

PEMBUATAN GAME “BERBURU BABI NGEPET”

MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3

SKRIPSI



Disusun oleh

Latif Gunawan

08.11.2201

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

PEMBUATAN GAME “BERBURU BABI NGEPET”

MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3

Skripsi

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



disusun oleh

Latif Gunawan

08.11.2201

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Pembuatan Game "Berburu Babi Ngepet"
Menggunakan Adobe Flash CS3**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Latif Gunawan
08.11.2201**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 27 Mei 2012

Dosen Pembimbing,



Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom

NIK. 190302125

PENGESAHAN SKRIPSI

**Pembuatan Game "Berburu Babi Ngepet"
Menggunakan Adobe Flash CS3**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Latif Gunawan
08.11.2201**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Mei 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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

**Anggit Dwi Hartanto, M.Kom.
NIK. 190000002**

**Joko Dwi Santoso, M.Kom.
NIK. 190302181**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 5 Juni 2012

KETUA STMIK AMKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan 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 dan/atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 27 Mei 2012

Latif Gunawan
NIM. 08.11.2201

MOTTO

Hidup hanya sekali jadi jangan pernah dibuat susah.

Jangan pernah menoleh kebelakang karena itu hanya akan membuat kita tertinggal.

Hidup harus diselesaikan dengan kuat.

Menang dan Kalah adalah dua sisi dari satu coin yang sama.

Kamu sendirilah yang menciptakan keberuntungan dan keberuntungan berasal dari kerja keras.

PERSEMBAHAN

Dalam penyelesaian skripsi ini banyak hambatan internal maupun external yang telah dilalui namun berkat kerja keras, motivasi, dukungan, dan dorongan dari orang – orang terdekat sehingga skripsi ini terselesaikan dengan target sesuai yang ditargetkan dengan demikian Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Allah SWT, yang memberikan rahmatnya dan kesehatan selama ini.
2. Kedua orang tua, yang selalu memberikan kasih sayang, memotivasi dan memberi dukungan berupa materil maupun moral.
3. Keluarga besar, yang selalu memotivasi membuat saya kuat dalam menjalani semua keadaan yang pernah saya lalui.
4. Teman seperjuangan, yang memberikan inspirasi dalam kehidupan saya.
5. Teman kontrakan setan, yang selalu berbagi canda tawa dalam menggapai mimpi.
6. Wanita yang menjadi inspirasiku.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat, rahmat, dan kesehatan yang siberikan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang berjudul **Pembuatan Game “Berburu Babi Ngepet” Menggunakan Adobe Flash CS3** dengan baik dan tepat waktu.

Laporan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan kelulusan atau sebagai syarat untuk menyelesaikan program studi Strata 1 pada Sekolah Tinggi manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta. Besar harapan penulis apabila laporan skripsi ini dapat digunakan oleh para pembaca sebagai bahan acuan dalam perancangan dan pembuatan game berbasis flash.

Penyusunan dan pembuatan skripsi ini tidak akan berhasil dengan baik dan tepat waktu tanpa bantuan orang lain secara langsung maupun tidak langsung. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terimakasih dan dengan rasa hormat kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan berkat, rahmat, kesehatan, dan anugrah berupa umur dan kesempatan untuk mengembangkan tanggungjawab sebagai mahasiswa dan anak.
2. Bapak Prof. Dr. Muhammad Suyanto, M.M selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di almamater tercinta ini.

3. Bapak Emha Taufiq Luthfi, ST,M.Kom selaku dosen pembimbing yang membantu membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu dosen staff pengajar STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan kepada penulis selama menimba ilmu di almamater tercinta ini.
5. Orang tuaku tercinta (Mulyono dan Srinarsih), dan adik (Richo Ardian) terimakasih atas perhatian, rasa sayang, bimbingan, dukungan dan bantuan yang kalian berikan.
6. Teman - teman S1 TI E angkatan 2008 dan teman - teman seperjuangan, terimakasih atas dukungan semangat yang kalian berikan.
7. Serta semua pihak yang telah membantu dan berperan dalam pembuatan skripsi ini secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan dan penyusunan laporan ini. Untuk itu kritik dan saran sangat diharapkan agar kedepannya laporan skripsi ini dapat menjadi lebih bermanfaat.

Yogyakarta , 9 Mei 2012

penulis

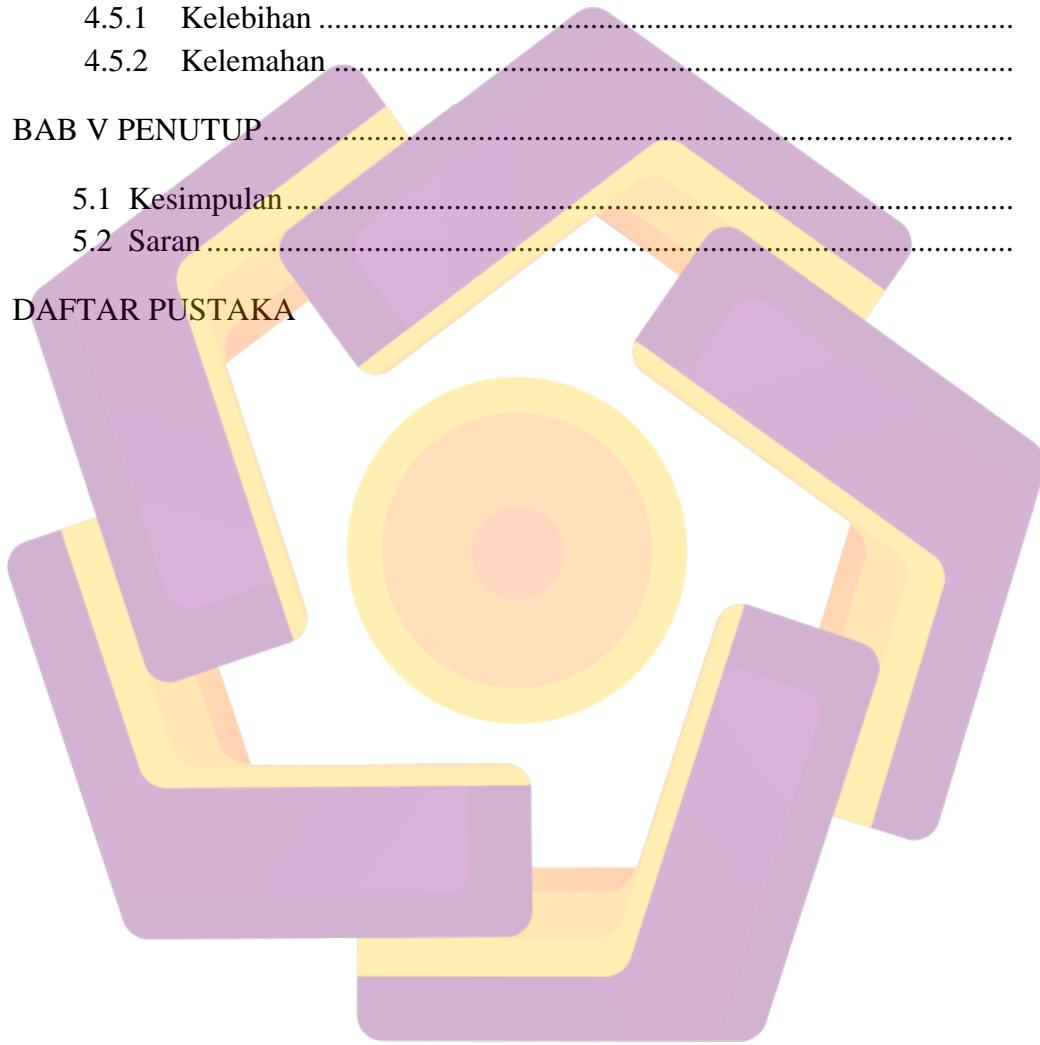
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian	5
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Game	9
2.1.1 Definisi Game	9
2.1.2 Sejarah Dan Perkembangan Game.....	10
2.1.2.1 Game Generasi Pertama.....	10
2.1.2.2 Game Generasi Kedua.....	11
2.1.2.3 Game Generasi Ketiga	12

2.1.2.4 Game Generasi Keempat.....	13
2.1.2.5 Game Generasi Kelima	13
2.1.2.6 Game Generasi Keenam.....	14
2.1.2.7 Game Generasi Ketujuh.....	15
2.1.2.8 Game Generasi Handleheld.....	16
2.1.3 Genre Game	18
2.1.3.1 Aksi – Shooting.....	18
2.1.3.2 Fighting (pertarungan)	19
2.1.3.3 Aksi – Petualangan.....	20
2.1.3.4 Petualangan	20
2.1.3.5 Simulasi, Kontruksi dan Manajemen	21
2.1.3.6 Role Playing.....	21
2.1.3.7 Strategi	22
2.1.3.8 Puzzle.....	23
2.1.3.9 Simulasi kendaraan	23
2.1.3.10 Olahraga.....	24
2.1.3.11 Multiplayer Online	25
2.1.3.12 Casual Game.....	25
2.1.3.13 Edugames.....	26
2.1.3.14 Advergames	26
2.1.4 Eleman Game	26
2.1.5 Tahap Pembuatan Game	29
2.2 Babi Ngepet.....	31
2.2.1 Pengertian Babi Ngepet.....	31
2.2.2 Sekilas Cerita Babi Ngepet	32
2.3 Flash.....	33
2.3.1 Sekilas Flash	33
2.3.2 Kebutuhan Sistem	34
2.3.3 Tampilan Antarmuka	34
2.3.4 Action Script Pada Flash.....	39
2.4 Adobe Photoshop CS3	41
2.5 Fruity Loop 9.0.3	41
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	43
3.1 Analisis	43

3.1.1 Mendefisikan Masalah	43
3.1.2 Analisis Kebutuhan (<i>Requirement Analisis</i>)	44
3.1.2.1 Kebutuhan Fungsional (<i>Functional Requirement</i>).....	44
3.1.2.2 Kebutuhan Non-Fungsional (<i>Non-Functional requirement</i>)	45
3.1.3 Analisis Kelayakan Sistem.....	48
3.1.3.1 Kelayakan Teknologi	48
3.1.3.2 Kelayakan Hukum.....	48
3.1.3.3 Kelayakan Operasional	49
3.2 Perancangan Game	49
3.2.1 Perancangan Konsep	49
3.2.1.1 Genre Game	49
3.2.1.2 Menentukan Tool Yang Digunakan	50
3.2.1.3 Merancang Gameplay	51
3.2.1.4 Grafis Yang Digunakan	66
3.2.1.5 Audio Yang Digunakan	66
3.2.1.6 Perencanaan Waktu.....	66
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	68
4.1 Implementasi Game	68
4.1.1 Produksi Game	68
4.1.2 Persiapan Aset-aset	69
4.1.3 Pembuatan Dokumen Flash	71
4.1.4 Import File.....	73
4.1.5 Import Suara.....	74
4.1.6 Proses Animasi.....	76
4.1.7 Pembuatan Intro Game.....	78
4.1.8 Pembuatan Menu Utama	81
4.1.9 Pembuatan Karakter Babi Ngepet.....	83
4.1.10 Pembuatan Senjata	87
4.1.11 Pembuatan Cursor	88
4.1.12 Publish Game	89
4.2 Uji Coba Program	91
4.3 Manual Game	95
4.4 Pembahasan.....	105
4.4.1 Penggunaan Action Script.....	105

4.4.1.1 Menu Utama	105
4.4.1.2 Gameplay	106
4.4.1.3 Game Over / Gagal	110
4.4.1.4 Nilai Tertinggi.....	112
4.5 Kelebihan dan Kelemahan.....	113
4.5.1 Kelebihan	113
4.5.2 Kelemahan	113
BAB V PENUTUP	114
5.1 Kesimpulan.....	114
5.2 Saran	115
DAFTAR PUSTAKA	



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	46
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>software</i>)	47
Tabel 3.3 Kebutuhan Sumber Daya Manusia (<i>Brainware</i>).....	47
Tabel 3.4 Perencanaan Kegiatan.....	67
Tabel 4.1 Daftar Animasi Movie Clip	77
Tabel 4.2 Black Box Testing.....	91



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Star Page Adobe Flash CS3	35
Gambar 2.2 Tampilan Fitur Flash CS3	36
Gambar 3.2 Rancangan Flowchart Game	52
Gambar 3.2 Rancangan Title dan Button.....	53
Gambar 3.3 Rancangan Karakter Babi Ngepet.....	55
Gambar 3.4 Intro Loading.....	58
Gambar 3.5 Intro Pengantar.....	58
Gambar 3.6 Menu Utama.....	59
Gambar 3.7 Layar info.....	60
Gambar 3.8 Layar Credit.....	60
Gambar 3.9 Layar Alur Carita Game.....	61
Gambar 3.10 Layar Pergantian Level	62
Gambar 3.11 Isi Game	62
Gambar 3.12 Game Over	63
Gambar 3.13 Nilai Tertinggi.....	64
Gambar 3.14 Tampilan Misi Komplit.....	65
Gambar 3.15 Layar Konfirmasi mengakhiri Game.....	65
Gambar 4.1 Background Intro Dan Menu Utama.....	69
Gambar 4.2 Background level 1 dan Level 2.....	69
Gambar 4.3 Background Level 3	70
Gambar 4.4 Karakter Babi ngepet Pada Intro	70

Gambar 4.5 Karakter Babi Ngepet Pada Gameplay.....	70
Gambar 4.6 Karakter Penembak Jitu Pada Intro.....	71
Gambar 4.7 Bentuk Cursor dan Senjata.....	71
Gambar 4.8 Adobe Flash CS3.....	72
Gambar 4.9 Document Properties Adobe Dlash CS3.....	72
Gambar 4.10 Bidang Kerja Flash Baru.....	73
Gambar 4.11 Cara Mengimport File.....	74
Gambar 4.12 Buat Movie Clip Suara.....	75
Gambar 4.13 Import suara Kelayar.....	75
Gambar 4.14 Properties Pengaturan Suara.....	75
Gambar 4.15 Keyframe Pada Layer.....	76
Gambar 4.16 Membuat Montion Tween Pada Keyframe.....	77
Gambar 4.17 Karakter Babi Ngepet.....	78
Gambar 4.18 Karakter Penembak Jitu.....	78
Gambar 4.19 Backgroud Intro.....	79
Gambar 4.20 Pembuatan Movie Clip Karakter.....	80
Gambar 4.21 Hasil Anaimasi Yang Sudah Jadi.....	80
Gambar 4.22 Rancangan Text Title.....	81
Gambar 4.23 Hasil Masking Text Title.....	81
Gambar 4.24 Perancangan Button.....	82
Gambar 4.25 Pemberian Actionsript.....	82
Gambar 4.26 Rancangan Menu Utama.....	83
Gambar 4.27 Rancangan Babi Ngepet Lari.....	83

Gambar 4.28 Memasukan Pada Frame	84
Gambar 4.29 Babi Ngepet Terkena Tembak Bagian Perut.....	84
Gambar 4.30 Menggabungkan Tiap Gerak Gambar Pada Frame	85
Gambar 4.31 Design Kepala Babi Ngepet kena Tembak	85
Gambar 4.32 Menggabungkan Setiap Animasi Karakter	86
Gambar 4.33 Frame Menyatukan Semua Animasi Babi Ngepet	86
Gambar 4.34 Animasi Masing-Masing Frame.....	87
Gambar 4.35 Animasi Tembak	87
Gambar 4.36 Frame Animasi tembak	87
Gambar 4.37 Cursor Mouse	88
Gambar 4.38 Publish Game	90
Gambar 4.39 Layar Intro.....	96
Gambar 4.40 Menu Utama.....	97
Gambar 4.41 Layar Info.....	98
Gambar 4.42 Layar Credit.....	99
Gambar 4.43 Cerita Game.....	100
Gambar 4.44 Gameplay Level 1	100
Gambar 4.45 Gameplay Level 2	101
Gambar 4.46 Gameplay Level 3	101
Gambar 4.47 Game over / Gagal.....	102
Gambar 4.48 Misi Slesai	103
Gambar 4.49 Nilai Tertinggi.....	104
Gambar 4.50 Konfirmasi Keluar Aplikasi	104

INTISARI

Dengan perkembangan teknologi masa sekarang ini game merupakan salah satu sarana hiburan yang populer dan sangat digemari dari kalangan anak-anak sampai kalangan dewasa, perkembangan game sangat pesat sesuai dengan karakter maupun kebutuhan penggemarnya.

Pembuatan game “Berburu Babi Ngepet” ini penulis mengangkat dari sebuah cerita mitos yang beredar di masyarakat sejak zaman nenek moyang kita dan cerita ini merupakan salah satu khas berasal asli dari Indonesia, dengan adanya game ini secara tidak langsung memperkenalkan budaya maupun mempertahankan nilai-nilai kisah cerita peninggalan pendahulu kita yang asli berasal dari Nusantara.

Dalam pembuatan game “Berburu Babi Ngepet” ini penulis menggunakan *software Adobe Flash CS3* karena *software* tersebut merupakan *software* multifungsi. Terlepas dari fungsi awalnya, yaitu mempermudah pembuatan animasi web, ternyata *flash* berkembang pesat hingga dapat kita manfaatkan sebagai *software* multimedia yang luar biasa. Bahkan *Flash* dengan *action script*-nya dapat dimanfaatkan menjadi program pembuat game yang mudah dan efektif. Pada pembuatan game ini banyak berbagai elemen yang digunakan misalkan berupa karakter, background, animasi dan elemen lainnya dengan memanfaatkan *tool* yang tersedia pada *Adobe Flash CS3* dan juga menyiapkan audio sesuai *action game* menggunakan *software Fruity Loops 9.0.3* ditambah lagi menggunakan alat music piano lalu meng-*import* ke *library*, berbagai elemen yang sudah disiapkan kemudian di susun sesuai *scenario* dan disisipkan *actionsript* agar game tersebut bisa berjalan sesuai *scenario* dan lebih menarik untuk dimainkan.

Kata kunci : Flash, Actionsript, Game Flash

ABSTRACT

With the present technology development game is one of the popular entertainment facilities and so on enjoy doing than among children up to the adult, very rapid development of the game according to the character and needs of its fans.

Making game "Berburu Babi Ngepet", the writer picked up from a mythical story that circulated in the community since the days of our fathers, and this story is one of the typical native came from Indonesia, with the existence of this game is not directly introduce and maintain the cultural values of the story story of the original heritage of our ancestors came from the archipelago.

In making the game "Berburu Babi Ngepet" these authors use Adobe Flash CS3 software is a mindless and multifunctional software. Regardless of the initial function, which is easy to create web animation, flash growing rapidly until it can be utilized as an outstanding multimedia software. Even Flash with action script it can be utilized as a game maker program that is easy and effective. In making this game a lot of different elements that are used for example in the form of characters, background, animation and other elements by utilizing the tools available in Adobe Flash CS3 and also prepare the appropriate action game audio using the software Fruity Loops 9.0.3 plus piano music and then use the tool to imported into the library, the various elements that had been prepared and compiled according to the scenario and pasted actionsript that can go as the game scenario and more interesting to play.

Keywords : Flash, Actionsript, Game Flash