

PERANCANGAN GAME MOUSE HUNTER MENGGUNAKAN ADOBE

FLASH CS 3

SKRIPSI



Disusun Oleh :

Zulfadli Fahrul Rozi

06.12.1711

JURUSAN SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM

YOGYAKARTA

2010

PERANCANGAN GAME MOUSE HUNTER MENGGUNAKAN ADOBE

FLASH CS3

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Mencapai Derajat Sarjana S1 Pada

Jurusan Sistem Informasi



Disusun Oleh :

Zulfadli Fahrul Rozi

06.12.1711

JURUSAN SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM

YOGYAKARTA

2010

PERSETUJUAN

SKRIPSI

Perancangan Game Mouse Hunter Menggunakan Adobe Flash CS3

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Zulfadli Fahrul Rozi

06.12.1711

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 11 November 2010

Dosen Pembimbing,



Amir Fatah Sofyan, ST., M.Kom

NIK . 190302047

PENGESAHAN

SKRIPSI

Perancangan Game Mouse Hunter Menggunakan Adobe Flash CS3

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Zulfadli Fahrul Rozi

06.12.1711

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 10 Desember 2010

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Ir. Rum M.Andri KR.M.Kom

NIK. 190302011

Erik Hadi Saputra, S.Kom

NIK. 190302107

Amir Fatah Sofyan, ST., M.Kom

NIK. 190302047

Tanda Tangan

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 10 Desember 2010

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.

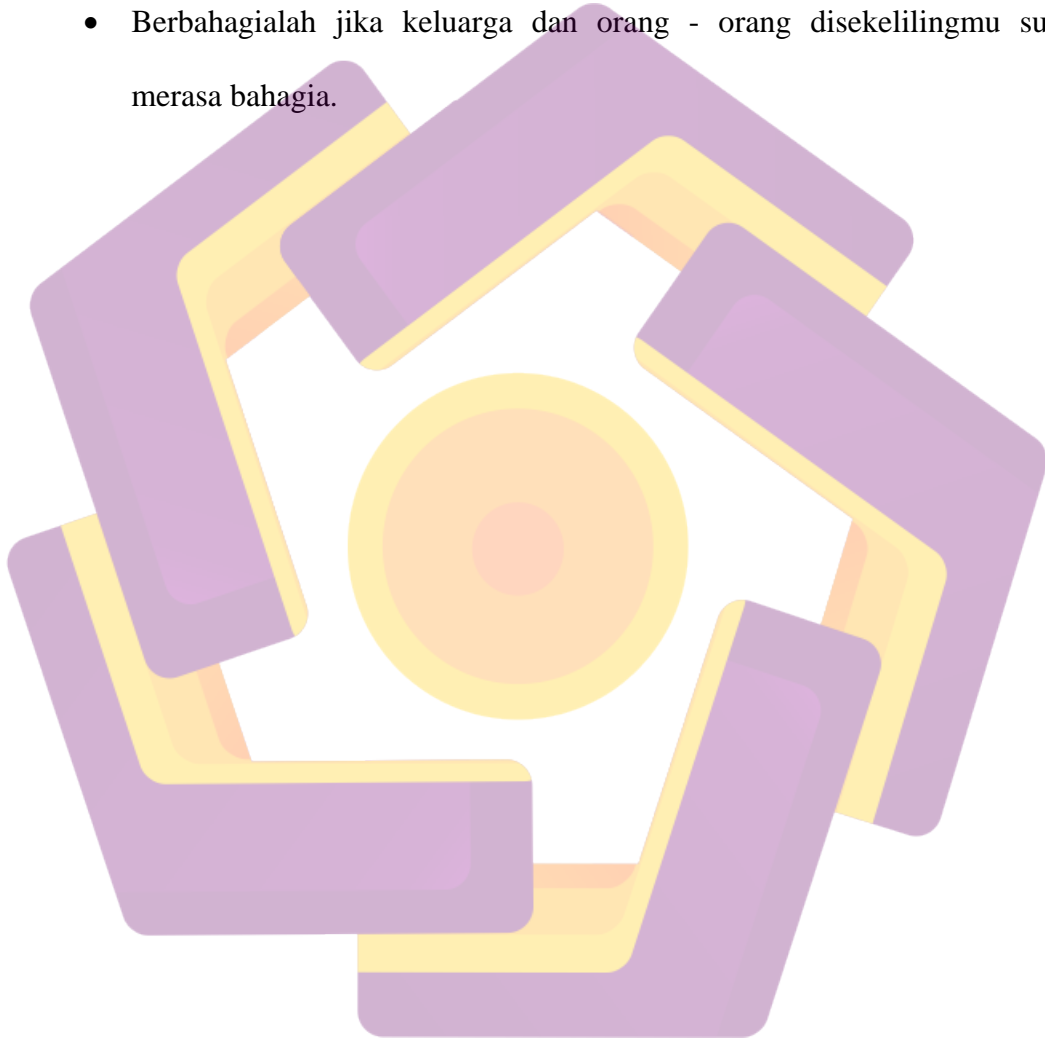
Yogyakarta, 10 Desember 2010

Zulfadli Fahrul Rozi

06.12.1711

MOTTO

- Pikirkanlah apa yang bisa kamu lakukan, tapi jangan pernah memikirkan apa yang tidak bisa kamu lakukan.
- Berbahagialah jika keluarga dan orang - orang disekelilingmu sudah merasa bahagia.



PERSEMBAHAN

“ Kupersembahkan karyaku ini kepada kedua orang tuaku yang selalu mendukungku dan kedua adikku tercinta.”

Penulis juga mengucapkan terima kasih yang tak terkira untuk:

- Allah SWT atas segala nikmat dan kasih sayang-Nya, penulis begitu dilimpahi oleh berkat dan kemudahan dalam menuntut ilmu.
- Teman-teman seperjuanganku SMU KESATUAN 1 SAMARINDA yang sama - sama kuliah di Yogyakarta, Gaus, Dwi, Hafid, Ncip.
- Mbak Lina dan Mas Nadi terima kasih banyak untuk bantuannya.
- Semua pihak yang tidak bisa penulis sebut satu persatu disini.
- Pembaca skripsi yang budiman.

Penulis

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb.

Puji dan syukur senantiasa penulis panjatkan kepada Allah SWT. yang telah memberikan begitu banyak rahmat dan karunia sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Skripsi ini dengan baik walaupun disadari banyak sekali kekurangan yang itu semua tidak lepas karena keterbatasan penulis.

Adapun laporan Skripsi ini dibuat untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar kesarjanaan Strata Satu (S1) Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Dalam penulisan laporan Skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan dari beberapa pihak. Untuk itu penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M Suyanto, M.M selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, M.M selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi selama proses penyusunan skripsi hingga selesai.
4. Tim Penguji, Segenap Dosen dan Karyawan STMIK AMIKOM yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalamannya .

5. Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan Laporan Skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa Laporan Skripsi ini masih sangat jauh dari sebuah kesempurnaan, itu semua tidak lepas karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan dari penulis sendiri. Kritik dan saran yang bersifat membangun guna mencapai kesempurnaan selalu penulis harapkan sehingga dapat bermanfaat bagi penulis sendiri, serta pihak-pihak yang membutuhkan .

Penulis juga memohon maaf kepada semua pihak jika dalam pelaksanaan penelitian dan penulisan Laporan Skripsi ini terdapat kesalahan atau hal yang kurang berkenan.

Akhirnya, penulis berharap semoga Laporan Skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Wassalamualaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, 10 Desember 2010

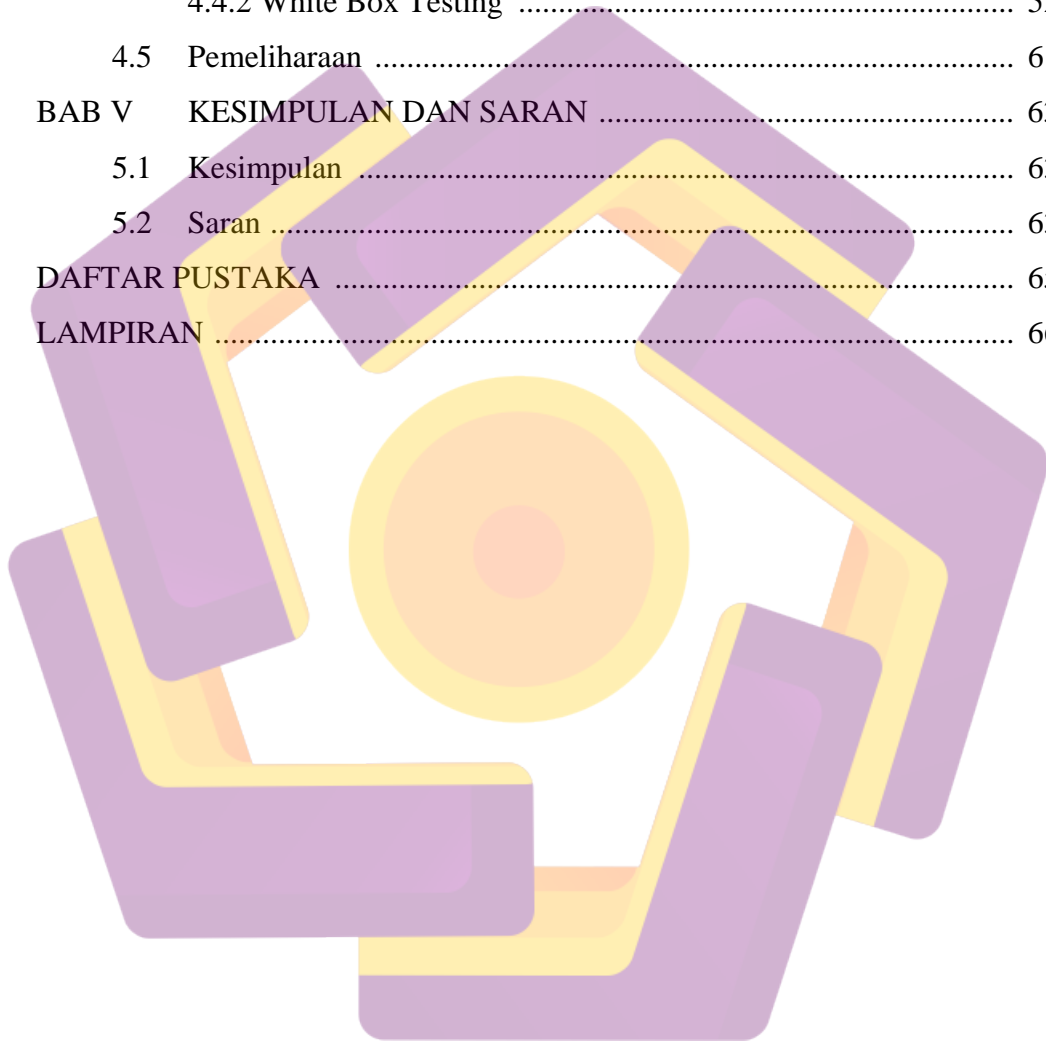
Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	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	6
2.1 Definisi Game	6
2.1.1 Sejarah Perkembangan Game	7
2.1.2 Tipe - Tipe Game	8
2.2 Protokol Komunikasi	11
2.3 Perangkat Lunak Atau Software	11
2.3.1 Adobe Flash CS3	11
2.3.2 Action Script 3.0	13

	2.3.3 Adobe Photoshop CS3	15
	2.3.4 Adobe Audition 2.0	17
BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	20
3.1	Analisis Sistem	20
3.1.1	Analisis Kelemahan Sistem	21
3.1.2	Analisis Kebutuhan Sistem	22
3.1.3	Analisis Kelayakan Teknologi	24
3.1.4	Analisis Kelayakan Hukum	25
3.1.5	Analisis Kelayakan Oprasional	25
3.2	Perancangan Game	25
3.2.1	Latar Belakang Cerita	25
3.2.2	Rincian Game	26
3.2.3	Aturan Permainan Mouse Hunter	26
3.2.4	Flowchart Sistem Permainan	27
3.2.5	Perancangan Antarmuka	29
	3.2.5.1 Antarmuka Menu Utama	29
	3.2.5.2 Antarmuka Menu Pengaturan game	30
	3.2.5.3 Rancangan Antarmuka game	31
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	32
4.1	Implementasi Sistem	32
4.1.1	Memproduksi Sistem	32
4.1.2	Persiapan Aset - Aset	33
4.1.3	Pembuatan Button	33
4.1.4	Pembuatan Animasi	36
4.1.5	Pengeditan Suara	38
4.2	Pembahasan	41
4.2.1	New Game	42
4.2.2	Main Level 1	42
4.2.3	Pengecekan Skor	44
4.2.4	Tampilan Main Lagi	45
4.2.5	Main Level 2	46

4.2.6 Pengecekan Skor Level 2	48
4.2.7 Tampilan Main Lagi Level 2	49
4.3 Membuat File .exe	50
4.4 Uji Coba	51
4.4.1 Beta Testing	51
4.4.2 White Box Testing	52
4.5 Pemeliharaan	61
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	63
5.1 Kesimpulan	63
5.2 Saran	63
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN	66



DAFTAR TABEL

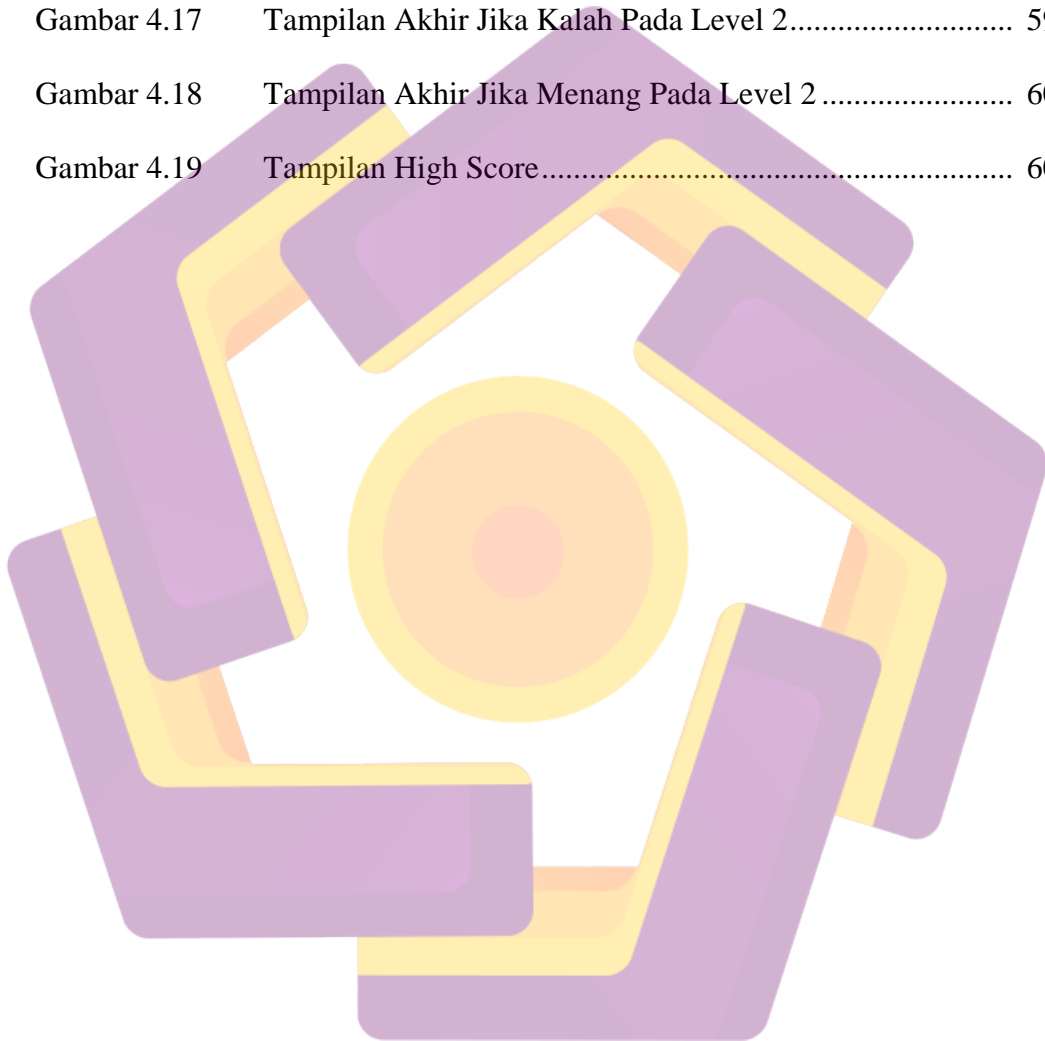
Tabel 4.1	Pengetesan Beta Testing	52
Tabel 4.2	Pengetesan White Box Testing	53



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Tampilan Adobe Flash CS3.....	13
Gambar 2.2	Tampilan Panel Actions.....	14
Gambar 2.3	Tampilan Adobe Photoshop CS3	17
Gambar 2.4	Tampilan Adobe Audition 2.0.....	19
Gambar 3.1	Flowchart Sistem Permainan.....	28
Gambar 3.2	Rancangan Antarmuka Menu Utama	29
Gambar 3.3	Rancangan Antarmuka Pengaturan Game (Instruction).....	30
Gambar 3.4	Rancangan Antarmuka Pengaturan Game (Option)	31
Gambar 3.5	Rancangan Antarmuka Game.....	31
Gambar 4.1	Beberapa Contoh Aset - Aset	33
Gambar 4.2	Pembuatan Gradiens Tool	34
Gambar 4.3	Library Pada Flash.....	37
Gambar 4.4	Membuat Create Motion Tween.....	38
Gambar 4.5	Pengeditan Suara Dengan Adobe Audition 2.0.....	39
Gambar 4.6	Sound Properties.....	40
Gambar 4.7	Potongan Flowchart Mouse Hunter Pada Bab 3.....	41
Gambar 4.8	Tampilan Publish Setting.....	50
Gambar 4.9	Tampilan Awal Game.....	55
Gambar 4.10	Tampilan Menu Utama Game	55
Gambar 4.11	Tampilan Level 1.....	56
Gambar 4.12	Tampilan Aturan Permainan.....	56

Gambar 4.13	Tampilan Pengaturan Game	57
Gambar 4.14	Tampilan Akhir Jika Kalah Pada Level 1.....	58
Gambar 4.15	Tampilan Akhir Jika Menang Pada Level 1	58
Gambar 4.16	Tampilan Level 2.....	59
Gambar 4.17	Tampilan Akhir Jika Kalah Pada Level 2.....	59
Gambar 4.18	Tampilan Akhir Jika Menang Pada Level 2	60
Gambar 4.19	Tampilan High Score.....	60



INTISARI

Saat ini komputer telah dilengkapi dengan alat multimedia, yang menunjukkan penambahan fungsi sebagai media penghibur para pengguna komputer agar tidak merasa jenuh di depan komputer. PC Game atau permainan yang menggunakan media komputer adalah sebuah aplikasi hiburan dalam komputer yang menjadi salah satu alternatif untuk mengurangi kejenuhan pengguna komputer dan merupakan hiburan bagi yang memainkannya.

Genre game flash pada dasarnya tidak berbeda dengan genre elektronik pada umumnya. Pada penelitian ini, digunakan genre *shooting* yaitu berfokus pada kecepatan refleks dan aksi pemain dalam mengantisipasi rintangan yang muncul. Ketentuan dasar game ini yaitu pemain akan menggunakan mouse untuk mengincar tikus - tikus yang berjalan di layer. Untuk menembak, pemain cukup menekan tombol kiri mouse. Tanda sasaran akan berwarna merah bila ada target yang bisa ditembak dalam sasaran. Tikus - tikus akan berjalan dengan kecepatan yang berbeda - beda. Bila berhasil menembak tikus yang berjalan, pemain akan mendapatkan point 20. Waktu permainan dibatasi dalam 60 detik hitungan waktu mundur di kedua levelnya, pemain harus mencapai nilai setinggi mungkin dalam waktu tersebut sebelum permainan berakhir, dan pemain harus mencapai skor 200 di level pertama agar dapat melanjutkan permainan ke level yang ke dua dan harus mencapai skor 350 di level ke dua agar dapat memenangkan permainan. Bila permainan berakhir, pemain akan melihat skor terakhirnya, dan bisa melakukan permainan dari awal lagi.

Untuk membangun game ini, digunakan Adobe Flash CS3 dan perangkat lunak pendukung lainnya seperti Adobe Photoshop dan Adobe Audition. Game Mouse Hunter menggunakan *Action Script 3.0* sebagai *Script* pendukung.

Keywords : PC game, genre *Shooting*, *script*, Flash

ABSTRACT

Currently, computers have been equipped with multimedia tools, which show the addition function as a medium of entertainment for computer users do not feel bored at the computer. PC games or games that use computer media is an entertainment applications in the computer that was one alternative to reduce the saturation of computer users and is entertainment for those who play it.

Flash game genre is basically no different from the electronic genre in general. In this study, used the shooting genre that is focused on speed and reflex action of the players in anticipating obstacles that arise. Basic provisions of this game that players will use the mouse to target my heart - rat running in the layer. To shoot, players simply press the left mouse button. Mark turns red if there are targets that can be shot on target. Rats - rats will run at different speeds - different. If successful shoot rats running, players will get the point 20. When the game is restricted within a 60-second timer count in the second level, the player must reach niai high as possible in the time before the game ended, and the player must achieve a score of 200 dilevel first in order to continue the game into the second level and must achieve a score of 350 dilevel to two in order to win the game. When the game ended, players will see the final score, and can make the game all over again.

To build this game, used Adobe Flash CS3 and other support software such as Adobe Photoshop and Adobe Audition. Mouse Hunter Game using Action Script 3.0 as support script.

Keywords : PC game, genre Shooting, script ,Flash