

**PEMBUATAN GAME 2D “BERBURU BINATANG” MENGGUNAKAN
MACROMEDIA DIRECTOR 2004**

SKRIPSI



disusun oleh

Arti Dwi Saputri

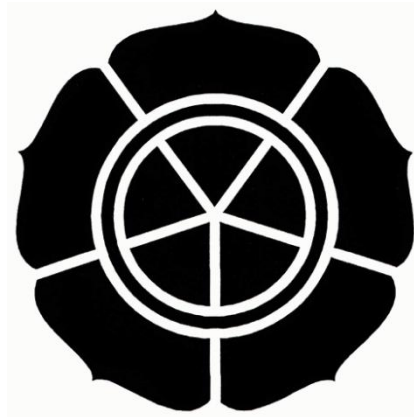
11.22.1341

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2013**

**PEMBUATAN GAME 2D “BERBURU BINATANG” MENGGUNAKAN
MACROMEDIA DIRECTOR 2004**

SKRIPSI

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



disusun oleh
Arti Dwi Saputri
11.22.1341

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN GAME 2D “BERBURU BINATANG” MENGGUNAKAN
MACROMEDIA DIRECTOR MX 2004**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Arti Dwi Saputri

11.22.1341

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 25 April 2012

Dosen Pembimbing,



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

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN GAME 2D “BERBURU BINATANG” MENGGUNAKAN
MACROMEDIA DIRECTOR MX 2004**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Arti Dwi Saputri

11.22.1341

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Februari 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Anggit Dwi Hartanto, M.Kom
NIK.19000002



Barka Satya, M.Kom
NIK.190302126

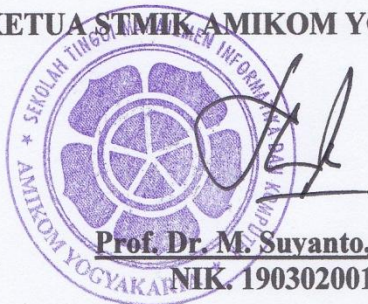


Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom
NIK.190302125



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 5 Maret 2013

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

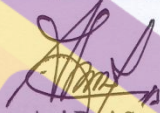


Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

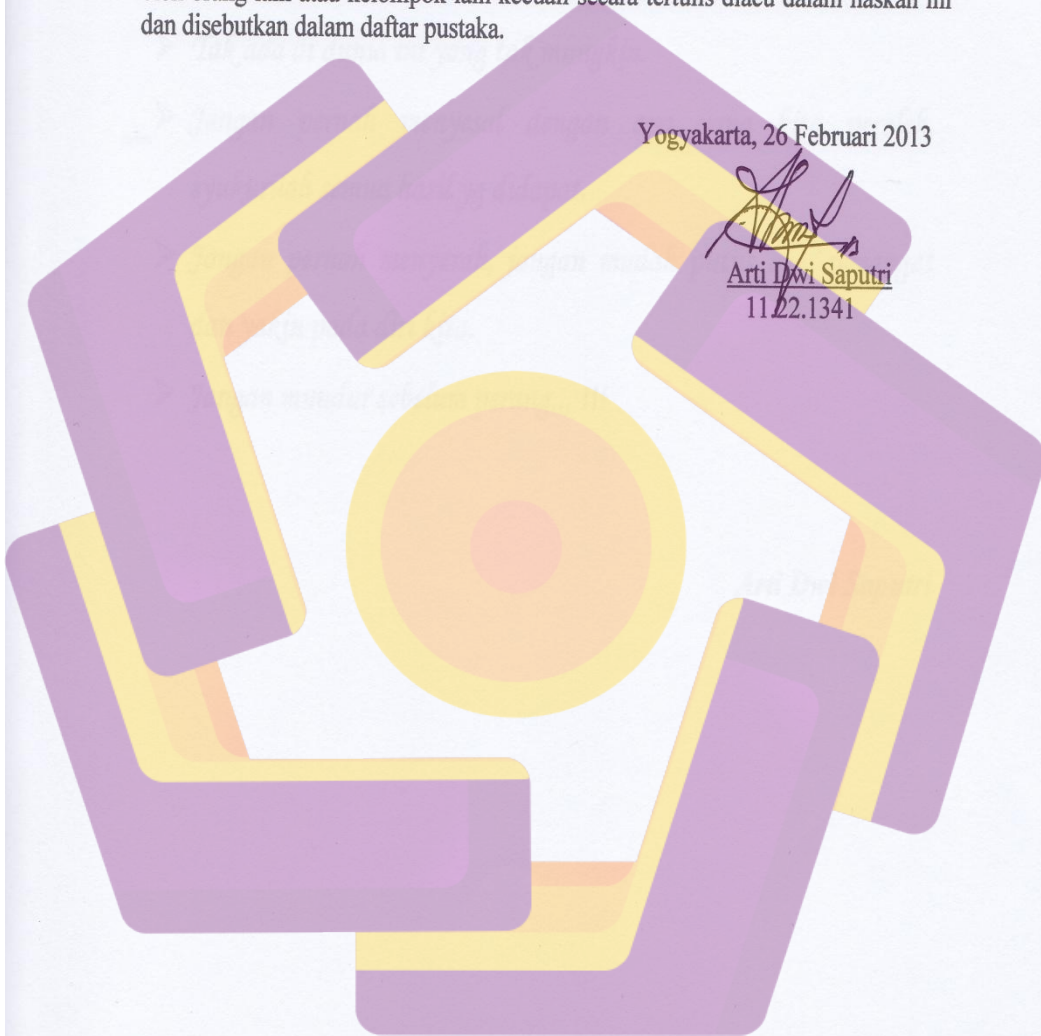
PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, Skripsi ini merupakan karya penulis sendiri (ASLI) dan isi dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan dan sepanjang pengetahuan kami juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 26 Februari 2013



Arti Dwi Saputri
11.22.1341



Motto

- *Berusaha dan berdoa adalah jalan menuju hidup sukses.*
- *Jangan pernah untuk takut bermimpi indah tentang masa depan kita, karena sebuah mimpi dapat menjadi kenyataan.*
- *Tak ada di dunia ini yang tak mungkin.*
- *Jangan pernah menyesal dengan apa yang kita peroleh, syukurilah semua hasil yg didapat.*
- *Jangan pernah menyerah, jangan mudah putus asa, semangat dan yakin pada diri kita.*
- *Jangan mundur sebelum perang,,, !!!*

Arti Dwi Saputri

HALAMAN PERSEMBAHAN

- ❖ Thank's to BAPA di Surga, yang selalu menyertaiku, membimbingku dan besertaku selamanya..Amiin..
- ❖ Terimakasih, Papa & Mama tercinta, atas doa dan semangat, dorongan, nasehat, serta berjuta-juta cinta yang tak pernah habis hingga akhir masa...
- ❖ Sodara ku tersayang, Mas Meddy dan Mbak Dhewi thanks ya dah ngasih semangat!!! GBU
- ❖ Ade ku yang manis Natalia, terimakasih ya duukk... meski jutek tapi kamu dah menghibur mbak mu ini disaat lagi stress mikir Skripsi.
- ❖ Sofian Dwi Adi Putra thanks sayang dah ngasih semangat, dan bantuin skripsi. Gak habis2nya ngasih aku support supaya aku bangkit!! Love you sayang..
- ❖ Hooneeyy kuuwwhh.. PHITA "TATA" makasihh yahh, semangat, dukungan, dan marah2nya..disaat aku galau skripsi Cuma kamu yang setia ngomel2in aku.. hibur aku,, semua deh... hahahhaaha.. love you sistaa.. :*
- ❖ Teman-teman ku : Payro, Badrun, Ndole, Ariri (sarkem), Tutud, Jaja, Ardhan, Rina, Hite(gendut), dedi gundul, Zidni, Pithik, Fajar dan Agung (cepat dikelarin skripsinya,, SEMANGAT!!!), Marshal teman satu bimbingan SEMANGAT YAA..? dan semuanya semoga tetap menjadi teman yg baik,,teman yang asik,, makasih dan sukses buat kalian.
- ❖ Untuk teman- teman **KOST WIJAYA KUSUMA** terutama Rika makasih ya say, dah dengerin keluh kesah ku, ngasih semangat, dan dah menghibur aku. Desi, Anna, Vita, Irma dan semuanya makasihh yaa.
- ❖ Dosen Pembimbingku Bapak Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom , terimakasih atas bimbinganya dan pengarahanya. Semoga sukses untuk Bapak. Amin..
- ❖ Untuk ALMAMATERKU "STMIK AMIKOM YOGYAKARTA" terimakasih Tetap menjadi kampus IDOLA masyarakat dan kita semua. Amin.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan hidayah-NYA, sehingga dapat menyelesaikan Skripsi ini, dengan judul **Pembuatan Game 2D “Berburu Binatang” Menggunakan Macromedia Director MX 2004.**

Dalam penyusunan Skripsi ini, banyak dukungan serta bantuan dari berbagai pihak baik bantuan moril, bimbingan ilmu pengetahuan maupun dorongan atau semangat. Oleh karena itu pada kesempatan ini kami sampaikan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta..
2. Bapak Bambang Sudaryatno, Drs, MM, selaku Ketua Jurusan Strata1Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing yang telah bersedia memberikan bimbingan dan pengarahan.
4. Bapak dan Ibu Dosen serta segenap karyawan Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan selama duduk di bangku perkuliahan,
5. Bapak dan Ibu kami atas doa, dorongan, kasih sayang dan perjuangannya sehingga menjadikan kami seperti sekarang ini.

6. Teman –teman angkatan S1 Sistem Informasi Transfer 2011 di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta
7. Semua pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu.

Dalam penyusunan Skripsi ini kami menyadari bahwa Skripsi ini masih kurang sempurna, masih ada kekurangan dan kelemahan. Kami juga berharap juga berharap semoga Skripsi ini dapat memberi manfaat bagi semua pihak yang membutuhkan. Segala kritik dan saran yang bersifat membangun akan kami terima dengan tangan terbuka.

Yogyakarta, 26 Februari 2013

Penyusun

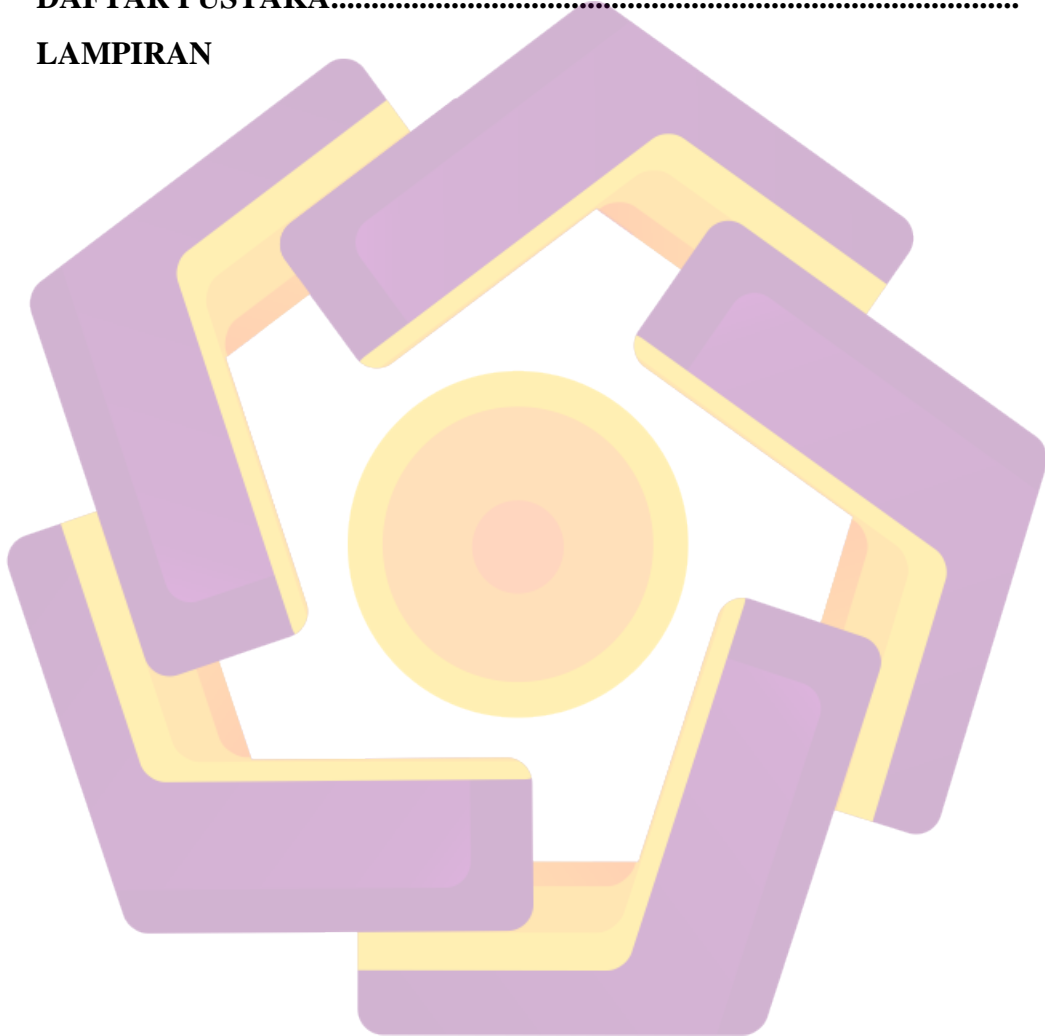
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO.....	v
HALAMAN 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 Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	4
1.6. Metode Pengumpulan Data.....	4
1.7. Sistematika Penulisan.....	5
BAB II DASAR TEORI.....	7
2.1. Konsep Dasar Game.....	7
2.1.1 Pengertian Game.....	7
2.1.2 Sejarah Perkembangan Game.....	8

2.1.3 Jenis Game.....	8
2.1.4 Pembuatan Game.....	10
2.2. Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	12
2.2.1. Macromedia Director MX 2004.....	12
2.2.2. Adobe Flash CS3.....	14
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	17
3.1. Analisis.....	17
3.1.1 Analisis Kebutuhan.....	18
3.1.2 Study Kelayakan.....	20
3.2. Perancangan Game.....	21
3.2.1 Konsep.....	21
3.2.2 Genre Game.....	22
3.2.3 Menentukan Tool Yang Digunakan.....	22
3.2.4 Merancang Gameplay.....	23
3.2.5 Perancangan Antar Muka.....	29
3.2.6 Grafis Yang Digunakan.....	35
3.2.7 Sound / Music Yang Digunakan.....	36
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	37
4.1. Implementasi Game.....	37
4.1.1 Persiapan Aset.....	37
4.1.2 Pembuatan Karakter.....	38
4.1.3 Pembuatan Background.....	40
4.1.4 Pembuatan Button.....	41
4.1.5 Pembuatnan animasi.....	41
4.2. Pembuatan Game.....	42
4.3. Interface Game “Berburu Binatang”.....	64

BAB V PENUTUP.....	69
5.1. Kesimpulan.....	69
5.1.1 Kelebihan.....	69
5.1.2 Kekurangan.....	69
5.2. Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA.....	71

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

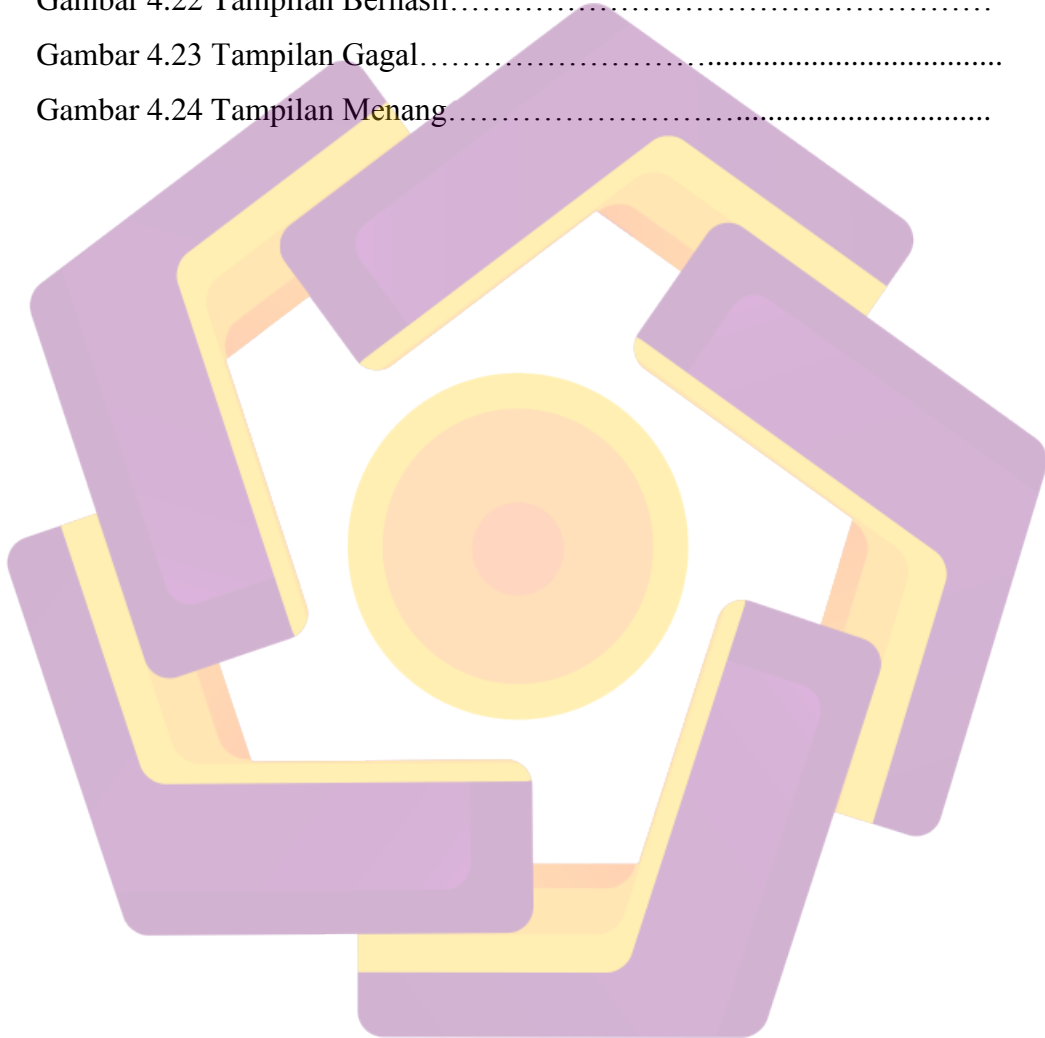
Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware).....	19
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	19
Tabel 4.1 Black Box Testing.....	61



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Utama Macromedia Director.....	13
Gambar 2.2 Tampilan Utama Adobe Flash CS3.....	15
Gambar 3.1 Flowchart Permainan.....	24
Gambar 3.2 Tampilan Cursor Dan Bidikan.....	28
Gambar 3.3 Tampilan Intro.....	30
Gambar 3.4 Tampilan Menu Utama.....	31
Gambar 3.5 Tampilan Level 1.....	31
Gambar 3.6 Tampilan Level 2.....	32
Gambar 3.7 Tampilan Level 3.....	32
Gambar 3.8 Tampilan Instruksi.....	33
Gambar 3.9 Tampilan Berhasil.....	33
Gambar 3.10 Tampilan Gagal.....	34
Gambar 3.11 Tampilan Credit.....	35
Gambar 4.1 Background Intro Dan Menu Utama.....	38
Gambar 4.2 Background Level 1 dan Level 2.....	38
Gambar 4.3 Background Level 3 Dan Cursor Bidikan.....	38
Gambar 4.4 Karakter Bidikan.....	40
Gambar 4.5 Background Di Macromedia Flash.....	40
Gambar 4.6 Button Mati dan Button Hidup.....	41
Gambar 4.7 Animasi Flash.....	41
Gambar 4.8 Tampilan Property Inspector.....	42
Gambar 4.9 Tampilan Image Option.....	44
Gambar 4.10 Cast Member.....	44
Gambar 4.11 Tampilan Menu Intro pada Macromedia Director.....	45
Gambar 4.12 Score Window pada Macromedia Director.....	46
Gambar 4.13 Tampilan Menu Utama pada Macromedia Director.....	47
Gambar 4.14 Tampilan Untuk Menulis Script.....	48
Gambar 4.15 Tampilan Kotak Dialog Behaviors Inspector.....	58
Gambar 4.16 Window Publish Setting.....	61

Gambar 4.17 Menu Intro.....	64
Gambar 4.18 Menu Utama.....	65
Gambar 4.19 Menu Level 1, 2, dan 3.....	65
Gambar 4.20 Tampilan Menu Instruction.....	66
Gambar 4.21 Tampilan Menu Credit.....	66
Gambar 4.22 Tampilan Berhasil.....	67
Gambar 4.23 Tampilan Gagal.....	67
Gambar 4.24 Tampilan Menang.....	68



INTISARI

Perkembangan game di dunia semakin pesat, tidak terkecuali di Indonesia. Hal ini dikarenakan game merupakan salah satu alternatif hiburan yang mudah dan praktis yang banyak digemari oleh masyarakat di semua kalangan, mulai dari anak – anak hingga orang dewasa. Perkembangan game saat ini dapat dilihat dari segi grafik maupun jenisnya. Meskipun saat ini beredar banyak jenis game, namun setiap jenisnya memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing.

Game yang diberi judul “Berburu Binatang” ini cara bermainnya adalah dengan menembak binatang (karakter). Aplikasi game ini tidak mempunyai tujuan mempengaruhi pengguna untuk membunuh binatang dalam dunia nyata, melainkan hanya sebagai sarana hiburan.

Game ini tidak mengikat objek atau instansi secara spesifik, sehingga diharapkan mampu memberikan manfaat bagi pengguna secara umum.

Kata Kunci : Aplikasi, Game, 2 Dimensi

ABSTRACT

Development of the game in the world is rapidly increasing, not least in Indonesia. This is because the game is one alternative that is easy and convenient entertainment that much-loved by the people in all groups, ranging from children to adults. The development of the game can now be viewed in terms of graphics and type. Although currently circulating many types of games, but each type has its own advantages and disadvantages of each.

To play the game "Hunting Beast" is to shoot animals (characters). Application of this game does not have the purpose of influencing the user to kill the animals in the real world, but only sabagai entertainment facilities.

This game is not binding specific objects or agency, which is expected to provide benefits to users in general.

Keyword: Application, Game, 2 Dimensional

