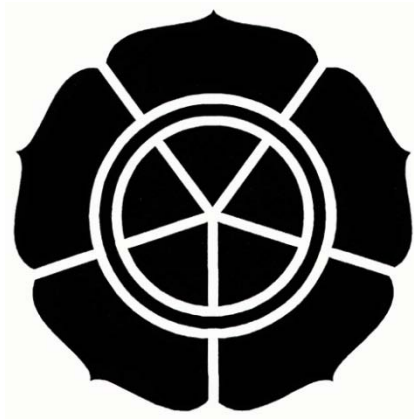


**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME GANGSTERS OF SCHOOL  
MENGUNAKAN ACTIONSCRIPT 2.0 PADA ADOBE FLASH CS4  
PROFESSIONAL**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Henny Puji Astuti**

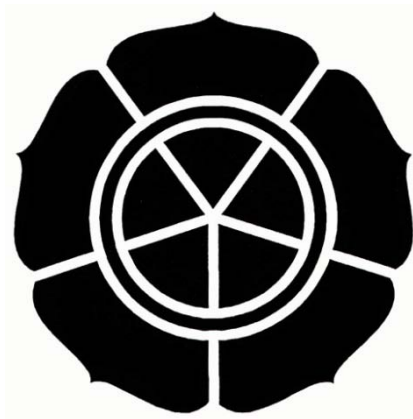
**07.11.1446**

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

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME GANGSTERS OF SCHOOL  
MENGUNAKAN ACTIONSCRIPT 2.0 PADA ADOBE FLASH CS4  
PROFESSIONAL**

**Skripsi**

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



disusun oleh

**Henny Puji Astuti**

**07.11.1446**

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

# PERSETUJUAN

## SKRIPSI

Perancangan Dan Pembuatan Game Gangsters Of School Menggunakan  
Actionscript 2.0 Pada Adobe Flash CS4 Professional

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Henny Puji Astuti**

07.11.1446

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 1 Maret 2012

Dosen Pembimbing,



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

NIK. 190302125

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

**Perancangan Dan Pembuatan Game Gangsters Of School Menggunakan  
Actionscript 2.0 Pada Adobe Flash CS4 Professional**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Henny Puji Astuti**

**07.11.1446**

telah dipertaruhkan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 16 Februari 2012

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

Abidarin Rosidi, Dr, M.Ma.

NIK. 19030234

Ferry Wahyu Wibowo, S.Si., M.Cs.

NIK. 190000005

Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom.

NIK. 190302125

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 1 Maret 2012



**REKTOR AMIKOM YOGYAKARTA**

Prof. Dr. M.Suyanto, M.M.

## **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, 1 Maret 2012

Henny Puji Astuti  
07.11.1446

## Motto

- Always laugh when you can, it's a cheap medicine..haha..

*Selalu tertawa karena di dunia ini terlalu banyak hal yang menyenangkan untuk di lewatkan dengan bersedih..haha..*

- Positive in mind positive in life

*Selalu berusaha menjaga diri dari segala sesuatu yang dapat merugikan baik secara physicy maupun mentally*

- No pain no gain

*Pengalaman yang menyakitkan adalah guru yang mengasikkan*

- Carpe diem

*Jangan menunda sesuatu yang bisa di kerjakan sekarang*

## PERSEMBAHAN

- Allah SWT dan nabi Muhammad SAW
- Untuk ibu saya tercinta dan ayah saya yang sudah memberikan kasih sayang dan doanya selama ini.
- Untuk adik saya Trisna yang telah memberikan dukungan dan tenaga untuk menyelesaikan skripsi ini..
- Untuk Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. yang telah mendirikan STMIK AMIKOM Yogyakarta sehingga saya dapat menuntut ilmu.
- Untuk bapak Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom. yang telah menjadi dosen pembimbing saya dan membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
- Untuk semua dosen yang sudah mengajar saya selama saya menuntut ilmu.
- Untuk pacar saya Adi terimakasih atas semangatnya.
- Untuk mas inggram dan dimas yang telah mengajari saya tentang flash.
- Untuk teman-teman saya yang tidak berhenti mensupport dan menyemangati saya untuk menyelesaikan skripsi ini bella, bhoty, sitra, aji, nike, rikky, wulan, afif, vinta, menik, nong, moron, risang, bombom, komeng, rio, choliq, iqbal, ade, culun dan juga teman2 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.
- Untuk teman2 kelas S1 TI 07, teman2 satu kampus dll.
- Untuk Ondee disc rental.
- Dan untuk semua yang saya kenal walaupun tidak saya sebutkan disini saya ucapkan terima kasih banyak.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah serta kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi ini dengan judul “Perancangan Dan Pembuatan Game Gangsters Of School Menggunakan Actionscript 2.0 Pada Adobe Flash CS4 Professional”.

Terwujudnya proposal skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak yang telah mendorong dan membimbing penulis, baik tenaga, ide-ide, maupun pemikiran. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Yth. Bapak Prof.Dr.M. Suyanto, MM, selaku ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Yth. Bapak Sudarmawan, M.T selaku Ketua Jurusan S1 Teknik Informatika Reguler yang telah menyetujui dan menerima proposal skripsi penulis.
3. Yth. Bapak Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah menyediakan waktu selama proses pengajuan judul sampai dengan selesainya pembuatan proposal skripsi ini.
4. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik saran yang membangun dari berbagai pihak sangat penulis harapkan demi perbaikan-perbaikan ke depan.

Yogyakarta, 1 Maret 2012

Penulis,



## DAFTAR ISI

Halaman Judul .....	ii
Persetujuan .....	iii
Pengesahan .....	iv
Pernyataan Keaslian .....	v
Motto .....	vi
Persembahan .....	vii
Kata Pengantar .....	viii
Daftar Isi .....	ix
Daftar Gambar .....	xiii
Daftar Tabel .....	xv
Intisari .....	xvi
Abstract .....	xvii
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1. Latar Belakang Masalah .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	3
1.3. Batasan Masalah .....	3
1.4. Tujuan Penelitian .....	3
1.5. Manfaat Penelitian .....	4
1.6. Metode Penelitian .....	4

1.7. Sistematika Penulisan .....	5
----------------------------------	---

## **BAB II LANDASAN TEORI**

2.1. Konsep Dasar .....	7
2.1.1. Definisi Game .....	7
2.1.2. Sejarah Game.....	8
2.1.3. Tentang Game Flash .....	11
2.1.4. Jenis Game.....	12
2.2. Esensi Action Script .....	16
2.3. Tahap Pembuatan Game .....	17
2.4. Perangkat Lunak Yang Digunakan .....	19
2.4.1. <i>Adobe Soundbooth CS4</i> .....	19
2.4.2. <i>Adobe Photoshop CS4</i> .....	20
2.4.3 <i>Adobe Flash CS4 Professional</i> .....	21

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

3.1. Definisi Analisis Sistem .....	23
3.2. Analisis Kebutuhan .....	23
3.2.1. Analisis Kebutuhan Fungsional .....	24
3.2.2. Analisis Kebutuhan Non-Fungsional .....	24
3.3. Analisis Kelayakan .....	26
3.3.1. Analisis Kelayakan Teknologi .....	26
3.3.2. Analisis Kelayakan Operasional .....	27
3.3.3. Analisis Manfaat .....	27

3.4. Perancangan Game .....	27
3.4.1 Menentukan Tema Game .....	27
3.4.2 Menentukan Genre dan Judul Game .....	28
3.4.3 Merancang Konsep .....	28
3.4.4 Merancang Isi .....	29
3.4.5 Arsitektur Game .....	31
3.4.6 Merancang Design Tampilan .....	32
3.5. Story Board Game.....	35

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

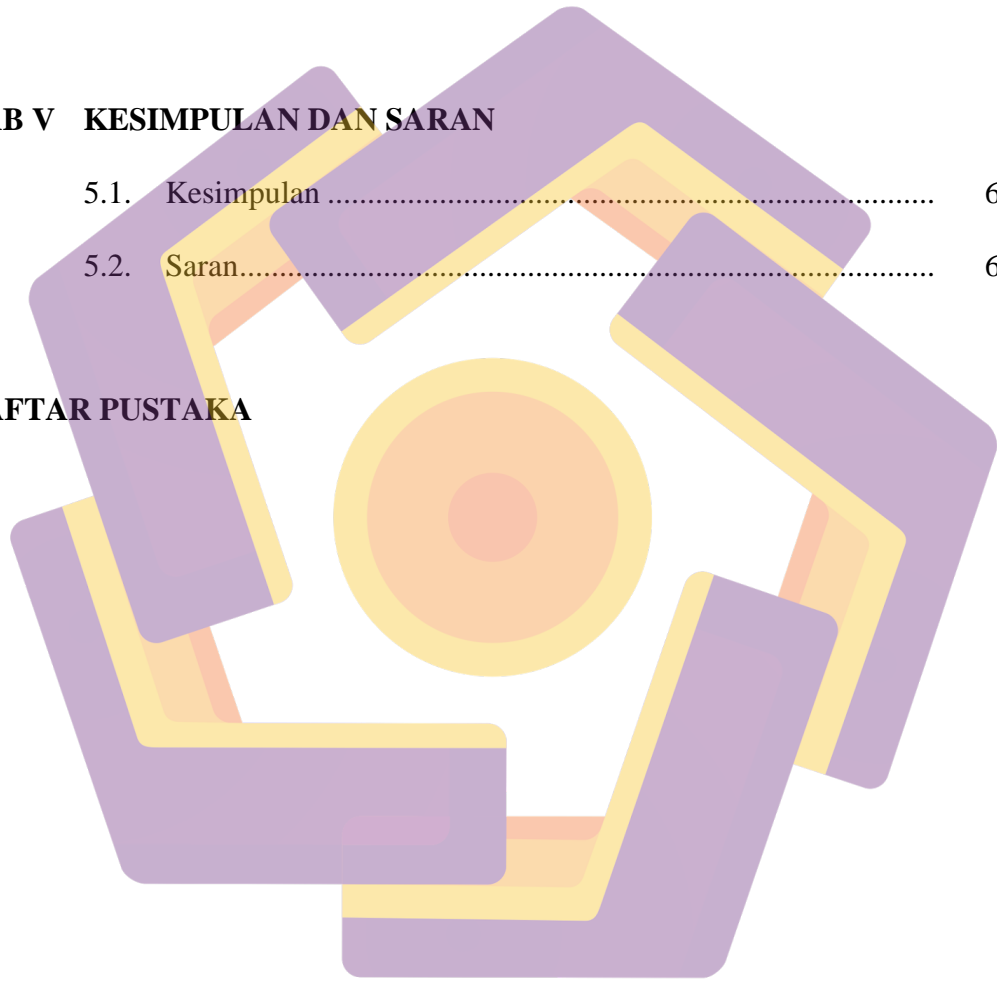
4.1. Memproduksi Sistem .....	39
4.1.1. Implementasi Sistem .....	39
4.1.2. Persiapan Komponen .....	40
4.1.3. Mendesign Latar ( <i>Background</i> ) .....	41
4.1.4. Pembuatan Animasi .....	43
4.1.4.1. Animasi Frame By Frame .....	43
4.1.4.1. Animasi Motion Tween .....	45
4.1.5. Pembuatan Sensor .....	46
4.1.6. Import Suara .....	50
4.2. Pembahasan .....	50
4.2.1. Tombol Play .....	50
4.2.2. Tombol Instruction .....	59
4.2.3. Tampilan Game Over .....	60
4.2.4. Tampilan Win.....	61

4.3. Membuat File *.exe.....	61
4.4. Uji Coba Program .....	62
4.5. Pemeliharaan .....	63

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

5.1. Kesimpulan .....	65
5.2. Saran.....	65

**DAFTAR PUSTAKA**



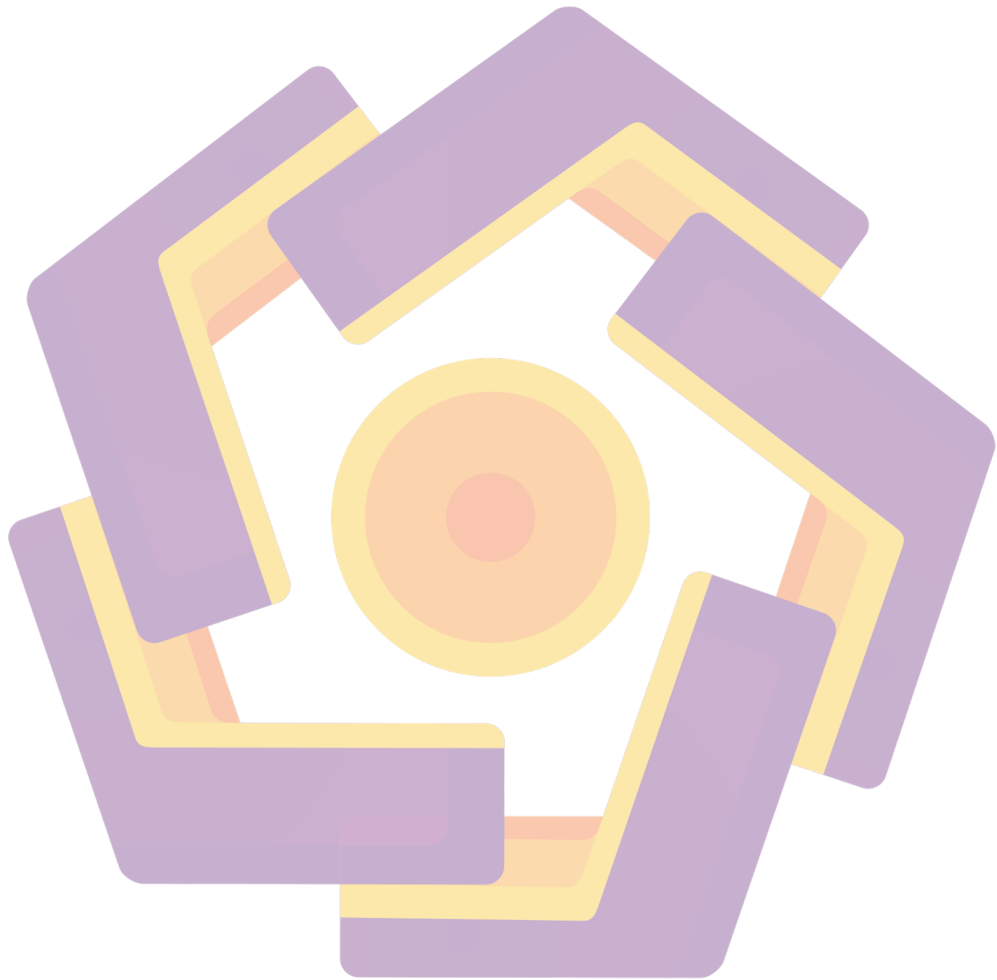
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.	<i>Fairchild VES, pertama di dunia yang menggunakan media cartridge.</i>	9
Gambar 2.2.	<i>Konsol Famicom ( Nintendo).</i>	9
Gambar 2.3.	<i>SNES (Super Nintendo Entertainment System).</i>	10
Gambar 2.4.	<i>Nintendo GameCube, Microsoft Xbox, Sony Playstation 2 ....</i>	11
Gambar 2.5.	<i>Xbox 360 dan Playstation 3</i>	11
Gambar 2.6.	<i>Tampilan awal Adobe Soundbooth CS4</i>	20
Gambar 2.7.	<i>Tampilan awal Adobe Photoshop CS4</i>	21
Gambar 2.8.	<i>Tampilan awal Adobe Flash CS4 Professional</i>	22
Gambar 3.1	<i>Alur Game</i>	31
Gambar 3.2	<i>Tampilan Start</i>	33
Gambar 3.3	<i>Tampilan Menu</i>	33
Gambar 3.4	<i>Tampilan Instruction</i>	34
Gambar 3.5	<i>Tampilan Play</i>	34
Gambar 3.6	<i>Tampilan Win</i>	35
Gambar 3.7	<i>Tampilan Retry</i>	35
Gambar 4.1.	<i>Karakter Jossie (Player)</i>	40
Gambar 4.2.	<i>Karakter Tom</i>	40
Gambar 4.3.	<i>Karakter Mark</i>	40
Gambar 4.4.	<i>Item health</i>	40
Gambar 4.5.	<i>Properties dokumen untuk mengatur background</i>	41

Gambar 4.6.	<i>Membuat background dengan tipe grafik .....</i>	42
Gambar 4.7.	<i>Grafik bgskull1.....</i>	43
Gambar 4.8.	<i>Grafik bgskull2.....</i>	43
Gambar 4.9.	<i>Susunan layer pada movie clip karakter josie berjalan .....</i>	42
Gambar 4.10.	<i>Susunan layer pada movie clip enemyTom.....</i>	45
Gambar 4.11.	<i>Susunan layer pada movie clip enemyMark .....</i>	45
Gambar 4.12.	<i>Animasi motion tween pada healthy bar .....</i>	46
Gambar 4.13.	<i>Sensor “at” pada menyerang ke-1, menyerang ke-2, menyerang ke-3, menyerang ke-4, dan menyerang ke-5.....</i>	46
Gambar 4.14.	<i>Sensor “bod” pada karakter Jossie .....</i>	47
Gambar 4.15.	<i>Sensor “eHit” pada karakter Tom .....</i>	47
Gambar 4.16.	<i>Sensor “eHit” pada karakter Mark .....</i>	48
Gambar 4.17.	<i>Sensorbg pada background.....</i>	48
Gambar 4.18.	<i>Sound Properties .....</i>	49
Gambar 4.19.	<i>Tampilan menu utama game.....</i>	50
Gambar 4.20.	<i>Tampilan menu instruction.....</i>	59
Gambar 4.21.	<i>Tampilan menu Gameover.....</i>	60
Gambar 4.22.	<i>Tampilan win.....</i>	61
Gambar 4.23.	<i>Tampilan publish setting.....</i>	62

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1.	Story board .....	36
Tabel 4.1.	Uji coba .....	63



## INTISARI

Perkembangan game pada jaman sekarang ini sangatlah pesat, terutama game 3 dimensi. Saat ini banyak game bermunculan dan tentu saja game 3 dimensi lebih menarik dibanding dengan game 2 dimensi karena grafik video yang jauh lebih bagus. Tentunya game 3 dimensi ini harus diimbangi dengan kemampuan komputer yang tinggi, tetapi tidak banyak orang yang mau membeli atau meng-upgrade komputer mereka karena di nilai masih mahal. Sehingga membuat sebagian orang tidak dapat memainkan game 3 dimensi tersebut.

Oleh karena itu perlu dibuatkan suatu game yang tidak membutuhkan kemampuan komputer yang tinggi. Game tersebut harus menarik, supaya orang setiap orang yang melihat game tersebut tertarik untuk memainkannya. Game yang menarik bukan hanya dilihat dari faktor grafik saja, tetapi harus mempunyai cerita yang bagus dan mudah dimainkan. Genre game aksi merupakan game yang banyak dimainkan di dunia.

Gangsters Of School adalah sebuah game aksi yang ber sub-genre beat 'em up yang dapat dimainkan satu orang saja. Game bercerita tentang pemberantasan gangster di suatu sekolah dengan satu karakter utama dan tiga karakter antagonis yang dibuat duplikat. Game ini dibuat menggunakan Adobe Flash CS4 Professional memakai actionscript 2.0.

**Kata kunci:** *Teknologi, Game, Beat 'em up, Gangsters Of School, Adobe Flash CS4 Professional*



## **ABSTRACT**

*The developments of game in today's is very fast, especially 3D games. Nowadays a lot of games and of course popping 3D games are more interesting than 2D games since video graphics are much better. The 3D games of course has to be balanced with high computer skills, but not many people who want to buy or upgrade their computer because the value is still expensive. So that makes some people can not play the 3D games.*

*Therefore need to be made a game that does not require high computer. The game should be interesting, so people who saw the game everyone is interested to play it. The gameplay is interesting not only see from the factor graph only, but must have a good story and easy to play. Action games is a genre that widely play in the world.*

*Gangsters Of School is an action game that had a sub-genre of beat 'em up that can be played by one person only. Game tells the story of the eradication of gangsters in a school with one main character and antagonist character created three duplicates. The game is created using Adobe Flash CS4 Professional using actionscript 2.0.*

**Keyword:** *Technology, Games, Beat 'em up, Gangsters Of School, Adobe Flash CS4 Professional.*