

**MEMBUAT GAME SHOOTING THE MONSTERS
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS4**

SKRIPSI



disusun oleh

Indra Bhaskoro

04.12.0959

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

MEMBUAT GAME SHOOTING THE MONSTERS

MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS4

Skripsi

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



disusun oleh

Indra Bhaskoro

04.12.0959

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Membuat Game Shooting The Monsters
Menggunakan Adobe Flash Cs4**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Indra Bhaskoro

04.12.0959

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 17 Juni 2011

Dosen Pembimbing,



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

PENGESAHAN

SKRIPSI

Membuat Game Shooting The Monsters Menggunakan Adobe Flash Cs4

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Indra Bhaskoro

04.12.0959

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 29 Februari 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Kusnawi, S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302112



Anggit Dwi Hartanto, M.Kom.
NIK. 190000002



Emha Taufiq Luthfi, ST., Mkom.
NIK. 190302125



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 September 2012

KETUA SEMKAMKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.
NIK. 190302001



PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya 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, 14 Maret 2012

Indra Bhaskoro
04.12.0959

MOTTO

Jangan pernah lupa kodrat kita sebagai manusia di dunia ini. Hidup hanya sementara. Pergunakan sisa hidup dengan lurus hanya kejalan Allah SWT

Tidak ada kekayaan yang melebihi akal, dan tidak ada kemelaratan yang melebihi kebodohan.

Berusahalah jangan sampai terlengah walau sedetik saja, karena atas kelengahan kita tak akan bisa dikembalikan seperti semula.

Manusia tak selamanya benar dan tak selamanya salah, kecuali ia yang selalu mengoreksi diri dan membenarkan kebenaran orang lain atas kekeliruan diri sendiri.

Tak seorangpun yang menginginkan jadi pahlawan. Pahlawan itu terjadi dari hal yang tak terduga.

Persembahan Kepada

Semua guru-guruku yang telah membimbing dan memberikan banyak ilmu.

Kedua orangtuaku yang telah memberikan cinta, kasih sayang, pendidikan, nasihat, kesabaran dan semangat yang tak terhingga.

Saudara-saudaraku tercinta Mbak Dian, Mas Nunuk dan Lis serta keponakanku Nanda

Istriku Febriani Widyaningsih dan anakku Steven Radithya Pratama yang tercinta.

Dosen pembimbingku Bapak Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom dan seluruh dosen di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Mbak Lina dan Mas Andri telah membantu dalam kelancaran pembuatan skripsi

Sobatku Mas Ajie, Mindzor, Grayax, Jaka, Turbo, Sandra, Joo, Aan, Eka, Noki, Ree, Yeni, Rizky, Darajat, Bob, Mamek, Arief, Hari dan lain-lain. Umumnya temen-temen di S1 SI E-class 2004 STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

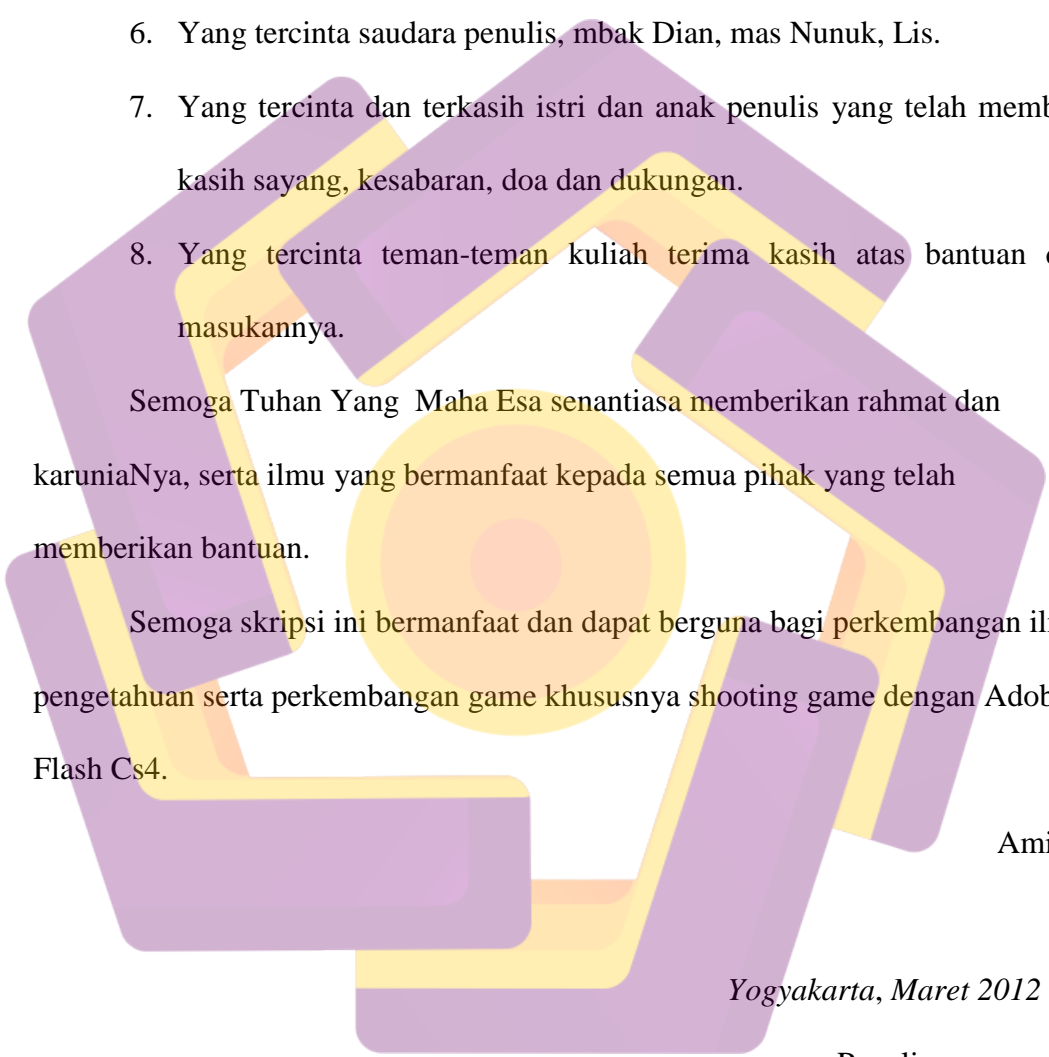
KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Tuhan semesta alam pemilik seluruh ilmu, atas semua rahmat dan kasih sayangNya, penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul: “Membuat Game Shooting The Monsters Menggunakan Adobe Flash Cs4”

Game flash merupakan salah satu game yang digemari oleh banyak orang, karena kesannya yang sederhana serta kapasitasnya yang ringan dan dapat dimainkan secara online pada website, penulis mencoba untuk mengembangkan salah satu genre game populer yaitu shooting game dengan menggunakan Adobe Flash CS4. Penulis berharap game ini mampu memberikan kemajuan pada perkembangan game-game flash.

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Yang terhormat Bapak Dr. Mohammad Suyanto, MM, selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryanto, MM, selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Yang terhormat Bapak Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu dan tenaga memberikan petunjuk, masukan dan bimbingan hingga penyusunan skripsi ini selesai.

- 
4. Yang terhormat Bapak dan Ibu dosen yang telah mendidik dan memberikan banyak ilmu.
 5. Yang tercinta kedua orang tua penulis serta keluarga yang telah memberikan doa, dukungan dan dorongan.
 6. Yang tercinta saudara penulis, mbak Dian, mas Nunuk, Lis.
 7. Yang tercinta dan terkasih istri dan anak penulis yang telah memberi kasih sayang, kesabaran, doa dan dukungan.
 8. Yang tercinta teman-teman kuliah terima kasih atas bantuan dan masukannya.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa senantiasa memberikan rahmat dan karuniaNya, serta ilmu yang bermanfaat kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan.

Semoga skripsi ini bermanfaat dan dapat berguna bagi perkembangan ilmu pengetahuan serta perkembangan game khususnya shooting game dengan Adobe Flash Cs4.

Amien.

Yogyakarta, Maret 2012

Penulis

Indra Bhaskoro

DAFTAR ISI

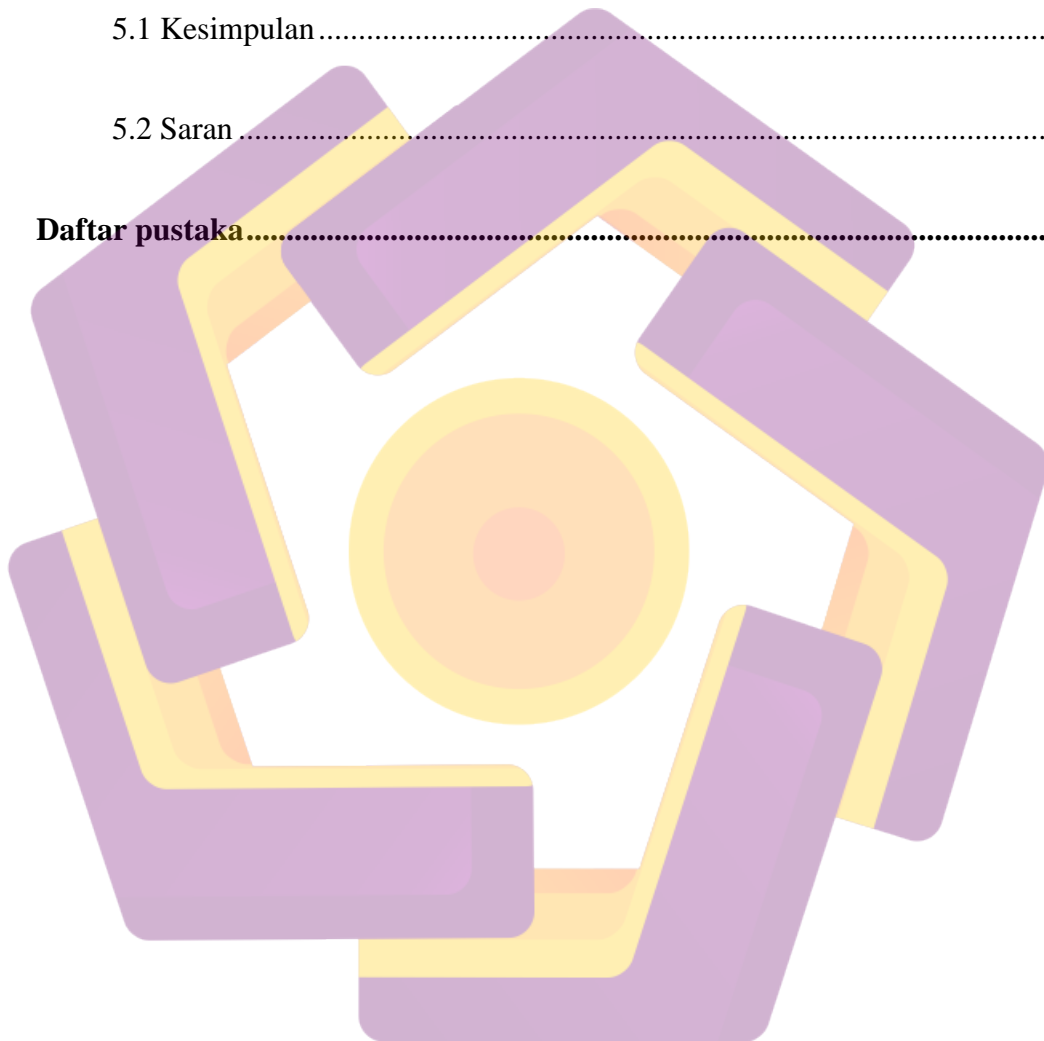
Halaman

| | |
|--|--------------|
| HALAMAN SAMPUL DEPAN..... | i |
| HALAMAN JUDUL | ii |
| HALAMAN PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING..... | iii |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | iv |
| PERNYATAAN KEASLIAN | v |
| MOTTO | vi |
| PERSEMBAHAN..... | vii |
| KATA PENGANTAR..... | viii |
| DAFTAR ISI..... | x |
| DAFTAR TABEL | xiv |
| DAFTAR GAMBAR..... | xv |
| INTISARI | xviii |
| ABSTRACT | xix |
| BAB I. PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang Masalah | 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 | 8 |
| 2.1 Konsep Dasar Game | 7 |
| 2.1.1 Definisi Game | 7 |
| 2.1.2 Sejarah Game | 9 |
| 2.1.3 Jenis-jenis Game..... | 11 |
| 2.2 Tahap - Tahap Pengembangan Game | 15 |
| 2.3 Flowchart | 19 |
| 2.4 Software yang digunakan dalam pembuatan game | 20 |
| 2.4.1 Adobe Flash CS4..... | 20 |
| 2.4.2 Actionscript 2.0 | 22 |
| BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN | 25 |

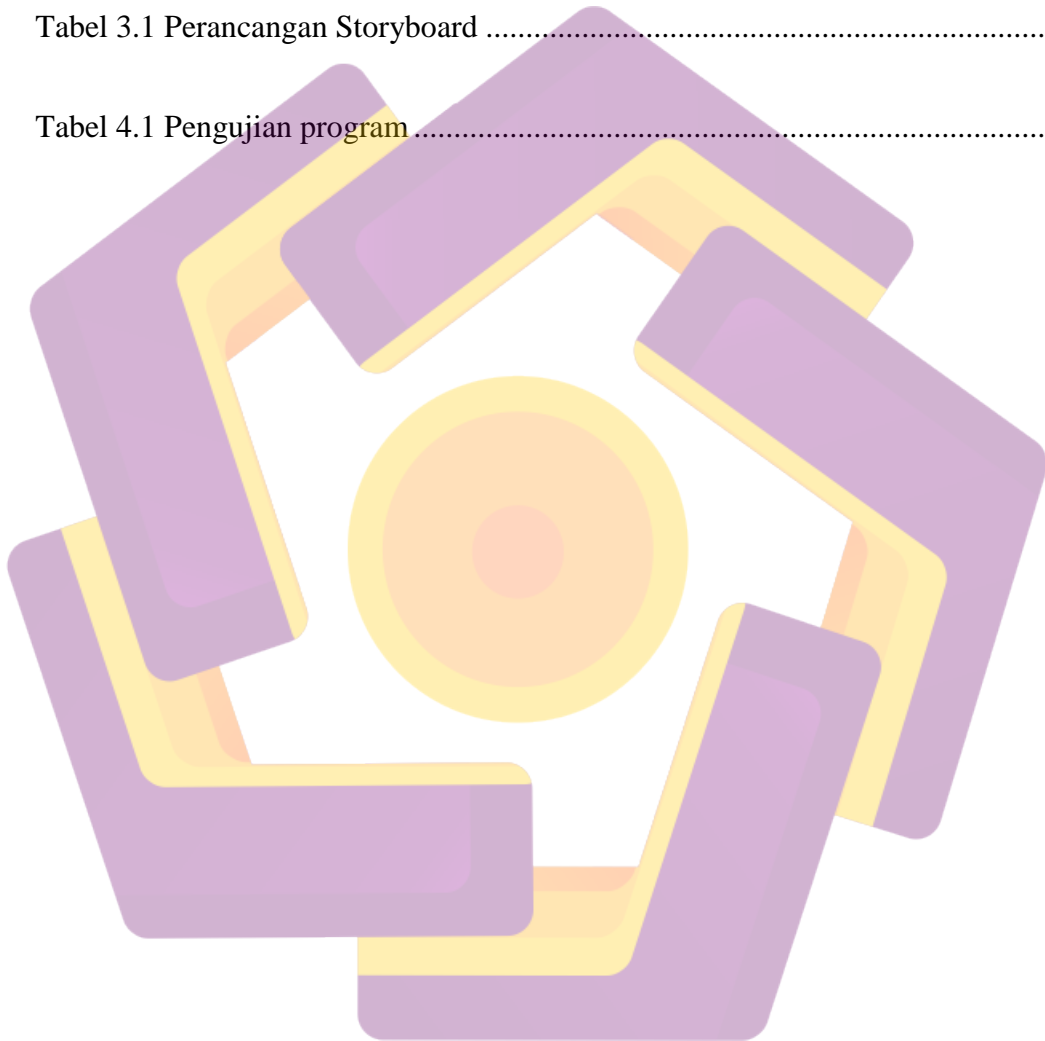
| | |
|--|-----------|
| 3.1 Analisis | 25 |
| 3.1.1 Analisis Kebutuhan | 27 |
| 3.1.2 Analisis Kelayakan..... | 31 |
| 3.2 Design (Perancangan)..... | 32 |
| BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN | 43 |
| 4.1 Memproduksi Sistem..... | 43 |
| 4.1.1 Membuat lembar kerja baru | 43 |
| 4.1.2 Import Image dan Sound ke library | 44 |
| 4.1.3 Membuat Tombol | 45 |
| 4.1.4 Membuat Animasi | 46 |
| 4.1.5 Membuat Pointer (crosshair) | 47 |
| 4.1.6 Membuat Karakter | 47 |
| 4.1.7 Membuat File Executable (Member ile *.exe) | 49 |
| 4.2 Pembahasan | 50 |
| 4.3 Mengetes Sistem..... | 67 |
| 4.4 Evaluate (Mengevaluasi) | 73 |
| 4.5 Menggunakan Sistem..... | 74 |

| | |
|-----------------------------|-----------|
| 4.6 Manual Program | 75 |
| 4.7 Memelihara Sistem | 84 |
| BAB V. PENUTUP..... | 86 |
| 5.1 Kesimpulan | 86 |
| 5.2 Saran | 87 |
| Daftar pustaka..... | 89 |



DAFTAR TABEL

| | Halaman |
|--|---------|
| Tabel 2.1 Simbol Flowchart..... | 19 |
| Tabel 3.1 Perancangan Storyboard | 38 |
| Tabel 4.1 Pengujian program..... | 69 |



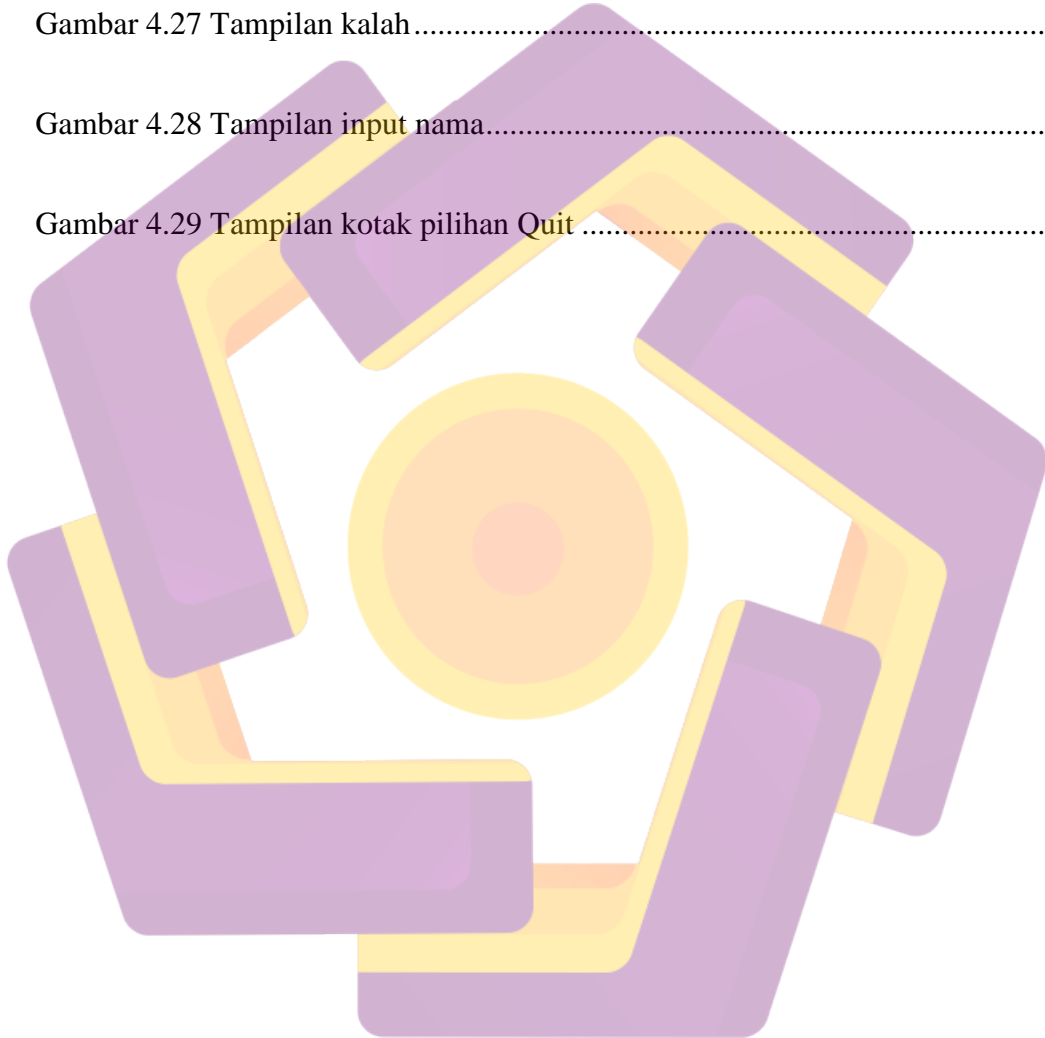
DAFTAR GAMBAR

Halaman

| | |
|--|----|
| Gambar 2.1 Struktur <i>Game Development Life Cycle</i> | 16 |
| Gambar 2.2 Jendela Adobe Flash CS4..... | 22 |
| Gambar 2.2 Tampilan panel actionscript | 23 |
| Gambar 3.1 Perhitungan total score | 27 |
| Gambar 3.2 Flowchart game Shooting The Monsters | 34 |
| Gambar 3.3 Monster Kelelawar (musuh kecil level 1) | 35 |
| Gambar 3.4 Drakula (musuh utama level 1) | 36 |
| Gambar 3.5 Monster Api (musuh kecil level 2)..... | 37 |
| Gambar 3.6 Ghost (musuh utama level 2)..... | 37 |
| Gambar 4.1 Tampilan lembar kerja baru Adobe Flash CS4 | 44 |
| Gambar 4.2 Import image to library | 44 |
| Gambar 4.3 Import suara ke library | 45 |
| Gambar 4.4 Membuat tombol | 46 |
| Gambar 4.4 Animasi lingkaran | 46 |
| Gambar 4.6 Membuar pointer (crosshair)..... | 47 |

| | |
|--|----|
| Gambar 4.7 Membuat karakter kelelawar | 48 |
| Gambar 4.8 Membuat animasi gerakan sayap | 48 |
| Gambar 4.9 Animasi kelelawar mati..... | 49 |
| Gambar 4.10 membuat file executable..... | 49 |
| Gambar 4.11 Perubahan tampilan menu utama..... | 73 |
| Gambar 4.12 Penambahan healthbar musuh utama..... | 74 |
| Gambar 4.13 Penambahan animasi Hero..... | 74 |
| Gambar 4.14 Intro | 76 |
| Gambar 4.15 Halaman Menu Utama | 76 |
| Gambar 4.16 Tampilan Intro level 1 Shooting The Monsters | 77 |
| Gambar 4.17 Tampilan Level 1 game Shooting The Monster | 77 |
| Gambar 4.18 Tampilan munculnya musuh utama level 1..... | 78 |
| Gambar 4.19 Tampilan Intro level 2 Shooting The Monsters | 78 |
| Gambar 4.20 Tampilan level 2 Shooting The Monsters | 79 |
| Gambar 4.21 Tampilan munculnya musuh utama level 2..... | 79 |
| Gambar 4.22 Tampilan menu Instructions | 80 |
| Gambar 4.23 Tampilan menu Options | 80 |

| | |
|---|----|
| Gambar 4.24 Tampilan menu Highscore | 81 |
| Gambar 4.25 Tampilan menu Pause | 82 |
| Gambar 4.26 Tampilan menang | 82 |
| Gambar 4.27 Tampilan kalah | 83 |
| Gambar 4.28 Tampilan input nama | 83 |
| Gambar 4.29 Tampilan kotak pilihan Quit | 84 |



INTISARI

Penciptaan game komputer adalah suatu tahap dalam evolusi konsep permainan yang sudah berlangsung sejak lama. Game komputer sendiri merupakan permainan atau suatu hiburan yang menggunakan perangkat elektronik. Seiring berkembangnya kemajuan teknologi. Game-game 2 dimensi ini menjadi sangat mudah didapatkan melalui internet, dan yang banyak digemari adalah game dengan format flash, game-game flash menjadi salah satu pilihan utama untuk mengisi waktu senggang atau untuk sekedar melepas ketegangan setelah bekerja.

Tujuan dari pembuatan game Shooting the Monsters adalah bagaimana membuat game menggunakan Adobe Flash Cs4 yang berfungsi sebagai media bermain.

Dengan adanya game ini diharapkan perkembangan game shooting dapat ditingkatkan khususnya dengan menggunakan software Adobe Flash. Game ini bisa menjadi alternatif untuk membuat game shooting dengan size yang kecil. Tapi ada kelemahan game terdapat pada desain background dan tingkat kesulitan setiap levelnya, pergerakan karakter monster yang bisa diingat karena tidak menggunakan sistem random pada pergerakannya. game ini belum mampu melakukan penyimpanan score (*saving*).

Keywords: membuat game menggunakan Adobe Flash Cs4, game Flash, game 2D, shooting Game.

ABSTRACT

Creating a computer game is a step for evolution concept of game that had been going from long time ago. Computers game is a game or an entertainment that used electronic device. As the development of technological advance. The 2Dimension game is easy to find over the internet, and also much loved cause the game has a flash format, Flash games become the first choice to wasting time or just for simply release the tension after work.

The Goal of the reaserch is to make a game aplication using Adobe Flash Cs4 that can be used as a playing media.

With the existence of this Shooting games is expected to be enhanced particularly by using Adobe Flash software. This game could be alternatives to create a shooting game with a small size and can be played online. From the results of testing this game application system has weaknesses in the design and the difficulty level, the movement of the character monsters can be remember because not used random system in that movement, and this game has not been able to score storage (saving).

Keywords: *make game using Adobe Flash Cs4, Flash game, 2-dimensional game, Shooting Game*