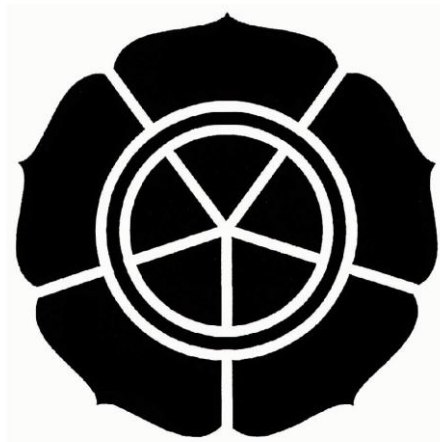


**PEMBUATAN GAME MATCHING PICTURE MENGGUNAKAN
MACROMEDIA FLASH 8**

SKRIPSI



Disusun Oleh :

Acihmah Sidauruk

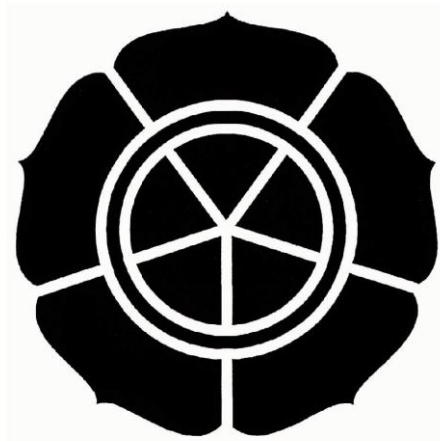
07.12.2334

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
“AMIKOM” YOGYAKARTA
2010**

**PEMBUATAN GAME MATCHING PICTURE MENGGUNAKAN
MACROMEDIA FLASH 8**

SKRIPSI

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



Disusun Oleh :

Acihmah Sidauruk

07.12.2334

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

2010

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN GAME MATCHING PICTURE MENGGUNAKAN
MACROMEDIA FLASH 8**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Acihmah Sidauruk
07.12.2334

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 12 April 2010

Dosen Pembimbing,


Hanif Al Fata, M.kom
NIK.190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN GAME MATCHING PICTURE MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH 8

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Acihmah Sidauruk
07.12.2334

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Oktober 2010

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

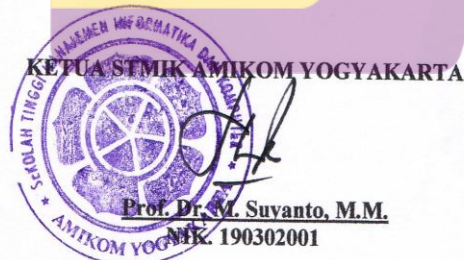
Kusnawi, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302112

Heri Sismoro, M.Kom
NIK. 190302057

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 26 Oktober 2010



PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa 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 atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta 26 oktober 2010

Acihmah Sidauruk
NIM.07.12.2334



MOTTO

bismillahirrahmanirrahim

- *Wahai Allah yang maha mulia maha dermawan percikkanlah kedalam hati dan pikiranku semangat untuk menolong hambahambamu yang membutuhkan aku jangan biarkan daku dikuasai perasaan takut miskin dan sengsara, bangkitkan dalam jiwaku bahwa aku mempunyai sesuatu yang bisa kuberikan pada orang lain.*
- *Wahai Allah tuhan yang maha pengawas kepengawasanmu tak terbatas ruang dan waktu yang tampak dan tersembunyi, Kau manjakan hambamu yang durhaka karena kau menginginkan ia menjadi baik, setia padamu
Kau uji dengan kepedihan hambamu yang sholeh karena kau menginginkan pujian-pujian munajat dan keluhan keluar dari mulutnya karena kau juga tahu bahwa bagi hambamu yang sholeh penderitaan adalah sarana untuk menggapai cinta dan ridhomu.*
- *Sesungguhnya Allah sayang kepada tiap orang mukmin yang bekerja, ayah dari beberapa anak dan tidak suka pada orang pengangguran yang sehat tidak beramal dunia, dan tidak beramal akhirat*

Nabi Muhammad SAW.

- *Jangan biarkan rasa takut mengendalikan pikiran anda atau mempengaruhi diri anda dari rasa takut hiduplah dengan penuh kekuatan*

Khalid muhamad Khalid

- *Kemuliaan tidak dapat diperoleh dari luar yang dapat diperoleh dari luar adalah pujian dan pujian hari ini bisa berubah menjadi cacian hari esok. sebaliknya kemuliaan merupakan suatu sifat yang timbul dari diri sendiri.*

Anand krisna.

PERSEMBAHAN :

Assalamualaykum wr.wb.

Skripsiku ini Kupersembahkan untuk :

- ✚ Alhamdulillah wasyukrillah,segala puji hanya bagimu ya Allah,yang hamba cintai ...*
- ✚ Rasulullah SAW,tauladanku,pahlawanku, ...pujaan hatiku..*
- ✚ Ayah Dan Mama yang sangat baik,yang saya banggakan dan cintai seumurhidup saya, alangkah bahagianya diriku bisa menjadi salah satu putri kalian ,makasih ya Alloh,,ijinkan hamba bisa membahagiakan mereka.*
- ✚ Buat pak Hanif Al fatta yang telah membimbing dalam penulisan skripsi ini.makasih banyak pak.*
- ✚ Kakakku seorang ka Fitri,S,AML, Dan Adik-Adikku (Hendra,S.P,Calon ibu Bidan Merna.S,Aly Mustofa,S,Hamidun Ikhrum,S) saya bangga punya keluarga seperti kalian makasih banyak ya buat semuanya udah banyak memberi perhatian dan kasih sayang buat Achi..moga Alloh selalu meridhoi hidup kita,bahagia ,dan sukses dunia, akhirat amiin...*
- ✚ Pokoknya buat keluarga besar di medan,dan keluarga jogja.. Achi ,sayang semua..*
- ✚ Buat Almh. Ibu Adi Hartono,yang Achi sayangi makasih banyak ibu da ngijinin achi tinggal dirumah ibu,moga Alloh memberi tempat yang mulia disisiNya.Dan buat Anak-anak Almh.Ibu Adi Hartono makasih buat semuanya,moga semua keluarga selalu dalam lindungan Alloh,bahagia dunia akhirat amin.*
- ✚ Mbak ina,,,makasih untuk semuanya,,,da banyak bantu dan berbagi dengan Achi ,buat retno,ivy,ulfa,eka,maz ingram makasih buat semuanya..*
- ✚ Keluarga besar Masjid Quwwatul Islam,,makasih uda mau menjadi keluarga dan Saudara Achi selama ini.(Abang Sugeng,Abang Ronal,Abang Eko,Maz Annas,Maz Firman,Abu,Aly)dan semua Remais MQW seru bisa kenal ama kalian.semoga persaudaraan kita ini penuh berkah..*
- ✚ Buat teman-teman kelas SI-SI-kelas D,,thanks buat semuanya,Achi senang bisa kenal ama kalian ada Ulfa,Eka ,Putri dan yang lainnya,pokoknya seru abis 3 tahun bersama kalian,semoga kita semua akan menjadi orang-orang sukses di dunia dan akhirat amiin.*
- ✚ Buat keluarga besar UKI,Achi senang bisa bergabung,.buat mbak palupi ,mbak marni makasih da jadi mbak Achi selama ini,jangan bosan nasehati Achi ya mbak..*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan Kehadirat Allah SWT yang senantiasa melimpahkan berkat dan rahmat-Nya, sehingga laporan skripsi yang berjudul *“PEMBUATAN GAME MATCHING PICTURE MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH 8 “* ini dapat terselesaikan dengan baik.

Laporan Skripsi ini penulis ajukan sebagai syarat kelulusan strata 1 jurusan Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK “AMIKOM Yogyakarta”.

Dalam penelitian dan penyusunan laporan ini penulis banyak mendapat bimbingan dari berbagai pihak, maka dalam kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Prof. H. M. Suyanto, MM, direktur AMIKOM
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku dosen pembimbing.
3. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuannya secara langsung maupun tidak langsung.

Semoga bimbingan serta bantuan yang telah diberikan pada penulis akan mendapatkan balasan dari Allah SWT.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih ada kekurangan, untuk itu segala kritik dan saran yang sifatnya membangun akan penulis terima dengan tangan terbuka, demi kesempurnaan skripsi ini. Selain itu jika ada hal-hal yang tidak berkenan dalam skripsi ini, penulis minta maaf yang sebesar-besarnya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis dan semua pihak yang membaca.

Yogyakarta, 26 oktober 2010

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN BERITA ACARA.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
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.....	6
BAB II DASAR TEORI	
2.1 Pengenalan Game	8
2.2 Tipe dan Jenis Game	11
2.3 Pengenalan Software	20
2.3.1 Macromedia Flash 8.....	20
2.3.2 Adobe Photoshop CS	22
2.3.3 Adobe Audition.....	23

2.4 Mengenal basic game development	24
2.4.1 Engine	24
2.4.2 Karakter.....	25
2.4.3 Environment.....	26

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1 Analisis Kebutuhan Sistem	28
3.1.1 kebutuhan Fungsional	28
3.1.2 kebutuhan non Fungsional.....	29
3.1.2.1 kebutuhan Software	29
3.1.2.2 kebutuhan hadware	29
3.2 Analisis Kelayakan Sistem	30
3.2.1 kelayakan teknologi	31
3.2.2 kelayakan hukum.....	31
3.2.3 kelayakan operasional.....	32
3.2.4 kelayakan strategik	32
3.3 Perancangan Pembuatan Game	32
3.3.1 Memulai Dengan Basic Ide	33
3.3.2 Perancangan Desain Tampilan	37
3.3.2.1 Karakter	37
3.3.2.2 Environment dan Plot	38
3.3.2.2.1 Plot	38
3.3.2.2.2 Environment	39
3.3.2.2.3 Menu	39

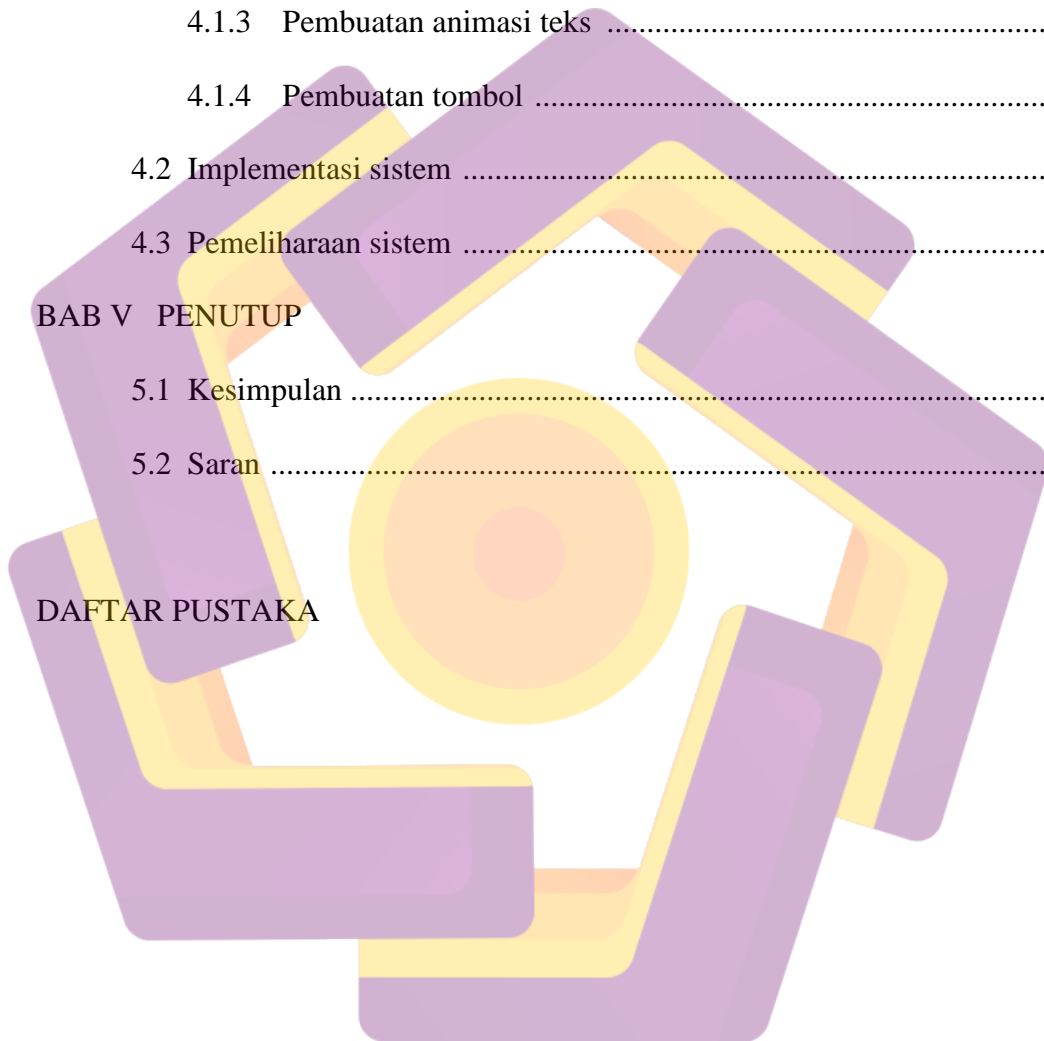
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

4.1 Pembuatan Game	44
4.1.1 Pembuatan Karakter	44
4.1.2 Pembuatan Background	45
4.1.3 Pembuatan animasi teks	47
4.1.4 Pembuatan tombol	48
4.2 Implementasi sistem	62
4.3 Pemeliharaan sistem	63

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan	66
5.2 Saran	67

DAFTAR PUSTAKA



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1: mesin Arcade ding dong.....	12
Gambar 2.2: jenis Consule yang populer	13
Gambar 2.3: personal komputer.....	14
Gambar 2.4: tampilan area kerja Flash 8	21
Gambar 2.5: Splash Screen Adobe Photoshop	22
Gambar 2.6: Adobe Audition.....	23
Gambar 3.1: gambaran proses jalannya game.....	34
Gambar 3.2: bagan alur jalannya sebuah game.....	34
Gambar 3.3: bagan alur pilih pakaian	35
Gambar 3.4: alur jalannya game macthing picture	36
Gambar 3.5: desain karakter	38
Gambar 3.6. menu utama	40
Gambar 3.7: menu karakter.....	40
Gambar 3.8: menu memilih pakaianl	41
Gambar 3.9: memulai permainan.....	41
Gambar 3.10:menu berhasil	42
Gambar 3.11:menu opsi	42
Gambar 3.12 menu opsi	43
Gambar 3.13 menu keluar	43
Gambar 4.1:desain karakter	46
Gambar 4.2: tampilan pembuatan karakter	48
Gambar 4.3: tampilan tombol	51
Gambar 4.4 : tampilan karakter dan baju	62
Gambar 4.5: tampilan gambar start exe	88

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Tabel Kebutuhan Software.....	29
Tabel 3.2. Tabel Kebutuhan Hadware.....	30



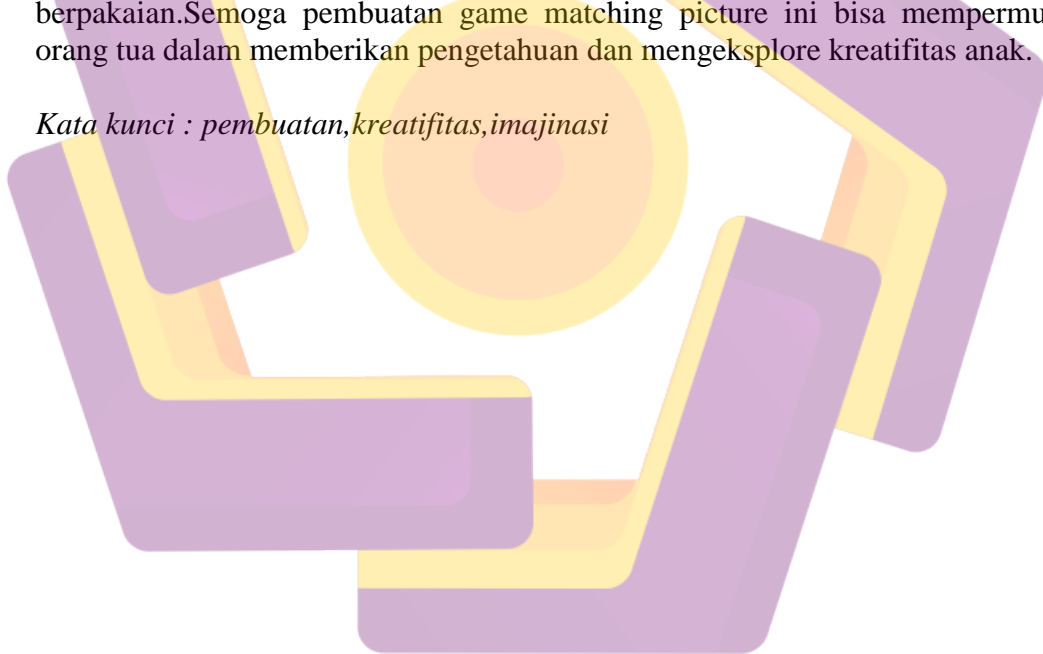
Intisari

Secara umum game banyak diminati oleh berbagai kalangan, dari mulai anak-anak, remaja, dewasa, bahkan orang tua. Pembuatan game “Matching Picture” ini dikhususkan untuk kalangan Anak-anak sebagai alat untuk pemacu berfikir dan imajinasi anak dalam tahap pertumbuhan. Bermain identik dengan dunia Anak-anak hanya saja orang tua atau para pendidik kurang memperhatikan sarana permainan yang sifatnya mendidik. Game yang sudah ada saat ini masih sedikit yang sifatnya mendidik bagi anak-anak.

Game matching picture adalah game yang mana pengguna akan mencocokkan pakaian sesuai dengan tema apa yang dipilih. contoh tema pesta, sekolah, ibadah dan lain-lain. Game ini berjenis Puzzle jadi pengguna harus cerdas dalam mencocokkan baju sesuai dengan tema yang dipilih. Software yang dipakai dalam pembuatan Game Matching picture ini adalah Macromedia Flash 8, Adobe Photoshop Cs, Adobe Audition.

Dengan game ini anak-anak akan lebih tertarik dengan adanya animasi-animasi yang mendukung kecerdasan mereka, game ini juga untuk menghilangkan kejenuhan mereka dalam belajar, mempermudah kreatifitas dan pola pikir dalam berpakaian. Semoga pembuatan game matching picture ini bisa mempermudah orang tua dalam memberikan pengetahuan dan mengeksplere kreatifitas anak.

Kata kunci : pembuatan, kreatifitas, imajinasi



ABSTRACT

In general the game in great demand by various groups, ranging from children, adolescents, adults, even parents. Making the game "Matching Picture" is devoted to the children as a tool for thinking and imagination of a child booster stage is identical to child world growth. Playing children only parents or educators' lack of attention to the game means that its existing education. Game are still lacking that are educational for children.

Picture matching game is a game where the user will match any outfit in accordance with the chosen theme. examples of theme party, school, worship and others. This type Puzzle game so users have to be smart in matching clothing in accordance with the themes used in the manufacture dipilih. Software Matching Game This picture is Macromedia Flash 8, Adobe Photoshop Cs, Adobe Audition.

With this game the children will be more interested with the animated-animation that supports their intelligence, this game also to relieve their boredom in learning, facilitate creativity and mindset in cholthes. picture matching game development can be easier for parents in providing knowledge and explore children's creativity.

Keywords: creation, creativity, imagination

