

**PERANCANGAN GAME KPK (KUCING PEMBURU KORUPTOR)  
MENGUNAKAN ADOBE FLASH**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Doni Pratikno**

**09.12.3859**

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

**PERANCANGAN GAME KPK (KUCING PEMBURU KORUPTOR)  
MENGUNAKAN ADOBE FLASH**

**Skripsi**

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



disusun oleh

**Doni Pratikno**

**09.12.3859**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN GAME KPK ( KUCING PEMBURU KORUPTOR )**

**MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS4**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Doni Pratikno**

**09.12.3859**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 12 Februari 2013

**Dosen Pembimbing,**



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

**NIK. 190302125**

## PENGESAHAN

### SKRIPSI PERANCANGAN GAME KPK ( KUCING PEMBURU KORUPTOR)

#### MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS4

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Doni Pratikno**

**09.12.3859**

telah dipertahankan didepan Dewan penguji

pada tanggal 12 Februari 2013

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom**  
NIK. 190302047



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



**Mei P Kurniawan , M.Kom**  
NIK. 190302187



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 18 Februari 2013

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



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

## PERNYATAAN

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, 22 Februari 2013



Doni Pratikno

09.12.3859

## MOTTO

*“ Sabar dalam mengatasi kesulitan dan bertindak bijaksana dalam mengatasinya adalah sesuatu yang utama ”*

*“ Ceroboh dan tidak bisa menahan emosi adalah sikap yang bisa berakibat fatal ”*

*“ Kegagalan hanya terjadi bila kita menyerah ”*

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada mereka yang telah banyak membuat rangkaian indah dan rasa cinta dalam perjalanan hidup saya, kepada:

- ❖ Allah SWT yang telah melimpahkan banyak kebahagiaan dan kemudahan dalam hidup ini juga dalam mengerjakan Skripsi ini.
- ❖ Ayah, Ibu dan Adik saya yang telah banyak memberikan bantuan doa yang tak pernah putus, moral, materiil serta kasih sayang yang tulus dari semenjak kecil hingga terselesaikannya skripsi ini.
- ❖ Bapak Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom. sebagai pembimbing Skripsi yang telah memberikan banyak masukan hingga terselesaikannya Skripsi ini.
- ❖ Terimakasih buat Resti Windarsih yang selalu mendukung saya dan menemani saat bimbingan dan pendadaran.
- ❖ Teman-teman *SI - SI - 05* yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, makasih banyak atas semangatnya dan telah menjadi teman baik selama kuliah. Semoga kita sukses, setelah lulus kuliah langsung di terima di Instansi atau Perusahaan yang kalian inginkan. Amin...

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT atas berkat dan Rahmat Nya sehingga kami dapat menyelesaikan Skripsi Berjudul “Perancangan Game KPK ( Kucing Pemburu Koruptor) Menggunakan Adobe Flash Cs4”

Skripsi ini merupakan salah satu persyaratan kelulusan jenjang Program Sarjana Strata 1 pada jurusan Sistem Informasi pada STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom. selaku dosen pembimbing.
3. Teman-teman yang telah membantu terselesainya Skripsi ini.

Kami sadar dalam penyusunan Skripsi ini masih jauh dari sempurna, maka kami mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari pembaca. Atas saran dan kritik kami ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 22 Februari 2013

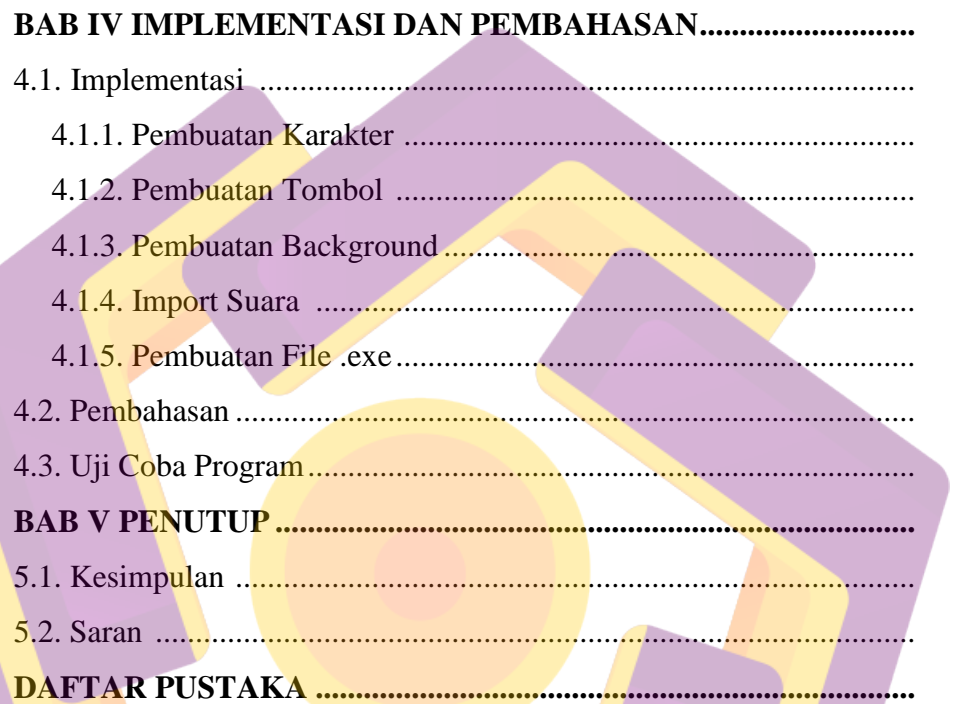
Penyusun



## DAFTAR ISI

<b>COVER</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>v</b>
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	<b>vi</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>INTISARI</b> .....	<b>xiv</b>
<b>ABSTRAKSI</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
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
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>7</b>
2.1. Konsep Dasar Game .....	7
2.1.1 Game .....	7
2.1.2 Definisi Game .....	7
2.1.3 Sejarah Game .....	8
2.1.4 Perkembangan Game .....	9
2.1.5 Katagori Game .....	15
2.1.6 Elemen Game.....	17
2.1.7 Jenis Game.....	18

2.1.8 Genre Game .....	19
2.1.9 Karakter Game .....	22
2.1.10 Background .....	22
2.1.11 Suara .....	23
2.2. Dasar-dasar Pembuatan Game .....	23
2.3 Perusahaan Game Dunia .....	25
2.4 Siklus Perkembangan Aplikasi Game .....	28
2.5 Game Flash .....	31
2.5.1 Sejarah Flash .....	32
2.5.2 Action Script 2.0 .....	33
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....</b>	<b>35</b>
3.1 Analisis .....	35
3.1.1 Analisis Kebutuhan .....	35
3.1.1.1 Analisis Kebutuhan Fungsional .....	35
3.1.1.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	36
3.1.2 Analisis Kelayakan .....	37
3.2 Perancangan Game .....	39
3.2.1 Konsep Dasar .....	39
3.2.2. Menentukan Tools .....	39
3.2.3. Game Play .....	40
3.2.4. Flowchart Sistem Permainan .....	40
3.2.5. Gambar .....	41
3.2.6. Musik .....	42
3.3 Perancangan Antar Muka .....	43
3.3.1 Konsep Dasar .....	43
3.3.2 Antar Muka Menu Bantuan .....	45
3.3.3 Rancangan Antar Muka Permainan Game.....	46



<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>49</b>
4.1. Implementasi .....	49
4.1.1. Pembuatan Karakter .....	49
4.1.2. Pembuatan Tombol .....	52
4.1.3. Pembuatan Background .....	53
4.1.4. Import Suara .....	56
4.1.5. Pembuatan File .exe .....	57
4.2. Pembahasan .....	57
4.3. Uji Coba Program.....	59
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>67</b>
5.1. Kesimpulan .....	67
5.2. Saran .....	68
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>69</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Magnavox Odyssey .....	10
Gambar 2.2	Fairchild VES .....	10
Gambar 2.3	Famicom dari Nintendo .....	11
Gambar 2.4	Saga.....	12
Gambar 2.5	Panasonic 3DO .....	12
Gambar 2.6	Sony Playstation .....	13
Gambar 2.7	Nintendo,Xbox,Ps 2.....	14
Gambar 2.8	Xbox360,Wii,Ps 3.....	14
Gambar 2.9	Metologi Air Terjun.....	29
Gambar 2.10	Tampilan Adobe Flash CS4.....	32
Gambar 3.0	Tampilan Panel Actions.....	33
Gambar 3.1	Flowchart Sistem Permainan Game.....	41
Gambar 3.2	Karakter Kucing.....	42
Gambar 3.3	Karakter Tikus Melarikan Diri .....	42
Gambar 3.4	Karakter Tikus Intro .....	42
Gambar 3.5	Tabel Musik KPK.....	43
Gambar 3.6	Rancangan Antar Muka Menu Utama .....	44
Gambar 3.7	Rancangan Antar Muka Bantuan.....	45
Gambar 3.8	Rancangan Antar Muka Permainan .....	46
Gambar 3.9	Rancangan Antar Muka Level.....	47
Gambar 4.0	Rancangan Antar Muka Game Over.....	47
Gambar 4.1	Rancangan Antar Muka Nilai .....	48
Gambar 4.2	Rancangan Antar Muka Skor Tertinggi.....	48
Gambar 4.3	Tampilan Pembuatan Kucing Intro.....	50
Gambar 4.4	Tampilan Pembuatan Tikus Intro .....	50
Gambar 4.5	Tampilan Pembuatan Tikus Main.....	51
Gambar 4.6	Tampilan Pembuatan Palu .....	51
Gambar 4.7	Cara Membuat Tombol.....	52
Gambar 4.8	Tampilan Pembuatan Tombol.....	53
Gambar 4.9	Tampilan Membuat Tombol .....	53

Gambar 5.0	Tampilan Pembuatan Background Utama.....	54
Gambar 5.1	Tampilan Pembuatan Background Level1.....	54
Gambar 5.2	Tampilan Pembuatan Background Level2.....	55
Gambar 5.3	Tampilan Pembuatan Background Level3.....	55
Gambar 5.4	Tampilan Library .....	56
Gambar 5.5	Panel Properties .....	56
Gambar 5.6	Membuat File Executable .....	57
Gambar 5.7	Tampilan Background Utama.....	58
Gambar 5.8	Tabel Pengetesan Black box testing .....	60
Gambar 5.9	Tampilan Menu Utama .....	62
Gambar 6.0	Tampilan Intro .....	63
Gambar 6.1	Tampilan Level1 .....	64
Gambar 6.2	Tampilan Level2.....	65
Gambar 6.3	Tampilan Level3 .....	65
Gambar 6.4	Tampilan Nilai .....	66
Gambar 6.5	Tampilan Pengaturan .....	67

## INTISARI

Dalam sebuah komputer atau perangkat multimedia lainnya terasa tidak lengkap rasanya bila tidak terdapat sebuah game. Pembuatan game atau permainan tersebut bisa dilakukan dengan berbagai macam cara..

Dalam pembuatan game KPK (Kucing Pemburu Koruptor) ini penulis menggunakan software Adobe Flash CS4 , karena dengan software tersebut proses menggambar karakter , background, memberikan efek suara, menggerakkan objek dapat dilakukan dengan software ini.

Dalam pembuatan permainan ini penulis membuat elemen-elemen yang digunakan dalam game ini berupa karakter, background dan elemen lainnya dengan memanfaatkan tool yang ada pada software Adobe Flash Cs4,serta menyiapkan musik dan efek suara dengan meng-import ke library dimana dalam library penulis mengorganisasi elemen-elemen tersebut. Elemen yang telah disiapkan dan dibuat kemudian penulis susun dalam scene, layer dan frame sesuai dengan apa yang penulis rancang. Penulis memanfaatkan actionsript dan motion dalam mengatur elemen-elemen pada game ini agar game ini menjadi lebih menarik untuk dimainkan.

**Kunci** : Actionsript,Adobe Flash Cs4,Library

## ABSTRACT

*In a computer or other multimedia device was not complete if there was not a game. Making the game or the game can be done in various ways.*

*In game development KPK (Cat Hunter Corruptor) writer use Adobe Flash CS4 software, because the software is the process of drawing the characters, backgrounds, sound effects, moving objects can be done with this software.*

*In making this game writers make elements used in this game such as characters, backgrounds and other elements by utilizing the tools available in Adobe Flash CS4 software, and preparing the music and sound effects to import into the library where the library element mengorganisasi author -elements. Elements that have been prepared and made later authors collated the scene, layers and frames in accordance with what the author designed. The authors utilize actionsript and motion in arranging elements in this game that this game becomes more interesting to play .*

**Keywords:** Actionsript, Adobe Flash Cs4, Library