

**PERANCANGAN GAME HELINDO (HELIKOPTER INDONESIA)  
MENGUNAKAN ADOBE FLASH**

**SKRIPSI**



disusun oleh  
**Cahya Arif Prasaja**  
**09.12.3865**

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

**PERANCANGAN GAME HELINDO (HELIKOPTER INDONESIA)  
MENGUNAKAN ADOBE FLASH**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh  
**Cahya Arif Prasaja**  
**09.12.3865**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN GAME HELINDO ( HELIKOPTER INDONESIA )  
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS4**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Cahya Arif Prasaja**

**09.12.3865**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 15 november 2012

**Dosen Pembimbing,**



**Hanif Al Fatta, M.Kom**  
**NIK. 190302096**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI  
PERANCANGAN GAME HELINDO ( HELIKOPTER INDONESIA )  
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS4**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Cahya Arif Prasaja**

**09.12.3865**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 20 Februari 2013

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Pandan P Purwacandra, M.Kom**  
**NIK. 190302190**

**Hanif Al Fatta, M.Kom**  
**NIK. 190302096**

**Tonny Hidayat, M.Kom**  
**NIK. 190302182**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 7 Maret 2013

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



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

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya sendiri (ASLI), dan tidak dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademisi 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, 7 Maret 2013



Cahya Arif Prasaja

NIM 09.12.3865

## MOTTO

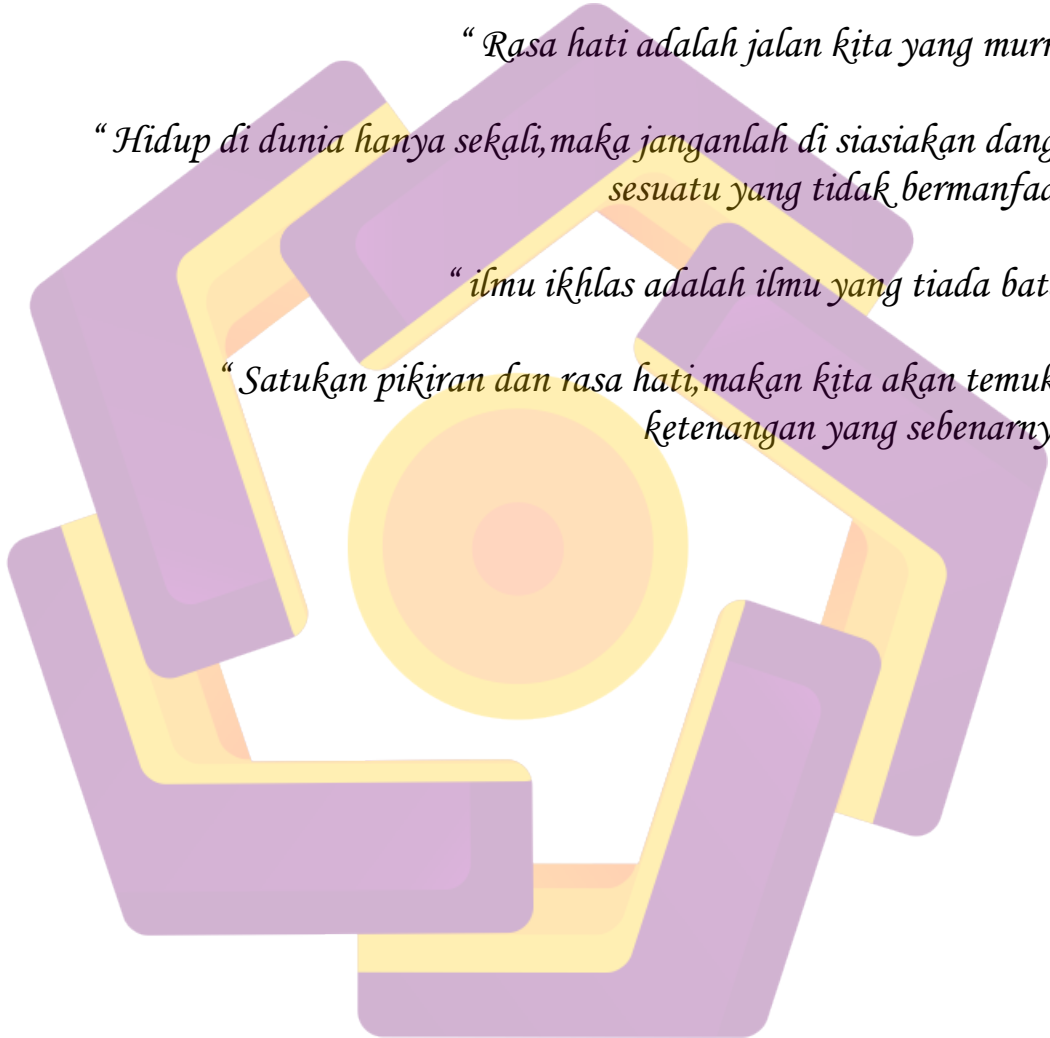
*“Tenang bukan berarti santai dan diam”*

*“Rasa hati adalah jalan kita yang murni”*

*“Hidup di dunia hanya sekali, maka janganlah di sia-siakan dengan  
sesuatu yang tidak bermanfaat”*

*“ilmu ikhlas adalah ilmu yang tiada batas”*

*“Satukan pikiran dan rasa hati, maka kita akan temukan  
ketenangan yang sebenarnya”*



## 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 dan Ibu saya yang telah banyak memberikan bantuan doa yang tak pernah putus, moral, materil serta kasih sayang yang tulus dari semenjak kecil hingga terselesaikannya skripsi ini.
- ❖ Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom sebagai pembimbing Skripsi yang telah memberikan banyak masukan hingga terselesaikannya Skripsi ini.
- ❖ Temen-temen *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 kehadirat Allah SWT atas berkat dan Rahmat Nya sehingga kami dapat menyelesaikan Skripsi Berjudul “Perancangan Game HELINDO ( Helikopter Indonesia) 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 Hanif Al Fatta, 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>ABSTRACT</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 .....	10
2.1.5 Katagori Game .....	16
2.1.6 Elemen Dasar Game .....	18
2.1.7 Jenis Game .....	18
2.1.8 Genre Game .....	20
2.1.9 Karakter Game .....	23
2.1.10 Background .....	23
2.1.11 Suara .....	23
2.2. Dasar-dasar Pembuatan Game .....	24
2.3 Perusahaan Game Dunia .....	26
2.4 Siklus Perkembangan Aplikasi Game .....	28
2.5 Game Flash .....	32
2.5.1 Sejarah Flash .....	32
2.5.2 Action Script 2.0 .....	33
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....</b>	<b>36</b>
3.1 Analisis Sistem .....	36
3.1.1 Analisis Kelemahan sistem .....	37
3.2 Analisis Perancangan Game .....	38
3.2.1 Analisis Kebutuhan Sistem .....	38
3.2.2. Analisis Kelayakan Teknologi .....	41
3.2.3. Analisis Kelayakan Hukum .....	41
3.2.4. Analisis Kelayakan Operasional .....	41

3.3 Perancangan Game .....	42
3.3.1 Latar Belakang Cerita .....	42
3.3.2 Rincian Game.....	42
3.4 Flowchart Sistem Permainan .....	45
3.5 Perancangan Antar Muka .....	46
3.5.1 Rncangan Antar Muka .....	46
3.5.2 Antar Muka Menu Petunjuk Permainan .....	47
3.5.3 Rancangan Antar Muka Permaian Game .....	48
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>51</b>
4.1. Implementasi .....	51
4.1.1. Pembuatan Karakter .....	51
4.1.2. Pembuatan Tombol .....	53
4.1.3. Pembuatan Background .....	54
4.1.4. Pembuatan File .exe .....	56
4.2. Pembahasan .....	56
4.3. Uji Coba Program .....	60
4.4 Manual Program .....	62
4.5 Pemeliharaan.....	66
<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.....	11
Gambar 2.2	Fairchild VES .....	11
Gambar 2.3	Famicom dari Nintendo .....	12
Gambar 2.4	Saga.....	13
Gambar 2.5	Panasonic 3DO .....	13
Gambar 2.6	Sony Playstation .....	14
Gambar 2.7	Nintendo,Xbox,Ps 2.....	15
Gambar 2.8	Xbox360,Wii,Ps 3.....	15
Gambar 2.9	Metologi Air Terjun.....	29
Gambar 2.10	Tampilan Adobe Flash CS4.....	32
Gambar 3.0	Tampilan Panel Actions.....	34
Gambar 3.1	Flowchart Sistem Permainan Game.....	45
Gambar 3.2	Rancangan Antar Muka Menu Utama .....	46
Gambar 3.3	Rancangan Antar Muka Petunjuk Permainan.....	47
Gambar 3.4	Rancangan Antar Muka Pengaturan .....	48
Gambar 3.5	Rancangan Antar Muka Mulai Permainan.....	48
Gambar 3.6	Rancangan Antar Muka Menang .....	49
Gambar 3.7	Rancangan Antar Muka Kalah.....	49
Gambar 3.8	Rancangan Antar Muka Selesai Permainan.....	50
Gambar 3.9	Rancangan Antar Skor Tinggi .....	50
Gambar 4.0	Tampilan Pembuatan Helindo .....	52
Gambar 4.1	Tampilan Pembuatan Pesawat musuh.....	52

Gambar 4.2	Tampilan Pembuatan Tombol.....	53
Gambar 4.3	Tampilan Pembuatan Level 1 .....	54
Gambar 4.4	Tampilan Pembuatan Level 2 .....	55
Gambar 4.5	Tampilan Pembuatan Level 3 .....	55
Gambar 4.6	Membuat File Executable .....	56
Gambar 4.7	Tampilan Menu Utama .....	57
Gambar 4.8	Tampilan Level 1 .....	58
Gambar 4.9	Tampilan Level 2 .....	59
Gambar 5.0	Tampilan Level 3 .....	59
Gambar 5.1	Tampilan White Box.....	62
Gambar 5.2	Tampilan Menu Utama Permainan .....	62
Gambar 5.3	Tampilan Level 1 Permainan.....	63
Gambar 5.4	Tampilan Level 2 Permainan .....	64
Gambar 5.5	Tampilan Level 3 Permainan .....	64
Gambar 5.6	Tampilan Menu Nilai .....	65
Gambar 5.7	Tampilan Menu Pengaturan.....	65

## 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 HELINDO (Helikopter Indonesia) 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.

**Kata 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 HELINDO (Helicopter Indonesia)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 .*

**Key words:** *Actionsript,Adobe Flash Cs4,Library*

