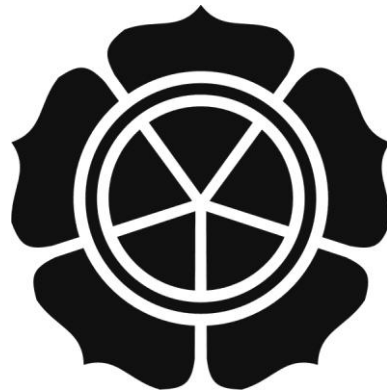


**PEMBUATAN GAME CHASPER MENYELAMATKAN PUTRI DEVATH
DI PAGODA**

SKRIPSI



disusun oleh

Agus Tri Hartanto

08.12.2825

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

**PEMBUATAN GAME CHASPER MENYELAMATKAN PUTRI DEVATH
DI PAGODA**

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



disusun oleh

Agus Tri Hartanto

08.12.2825

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN GAME CHASPER MENYELAMATKAN PUTRI DEVATH
DI PAGODA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Agus Tri Hartanto

08.12.2825

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 2 Februari 2012

Dosen Pembimbing,


Harif Al Fatta, M. Kom.
NIK 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN GAME CHASPER MENYELAMATKAN PUTRI DEVATH DI PAGODA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Agus Tri Hartanto

08.12.2825

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 6 September 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Dr. Abidarin Rosidi, M.Ma.
NIK 190302034

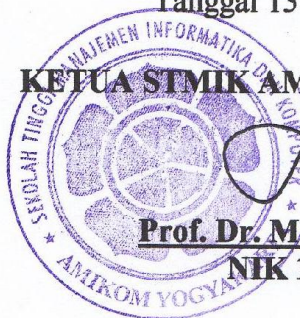
Dony Ariyus, M. Kom.
NIK 190302128

Krisnawati, S.Si., MT.
NIK 190302038



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh Sarjana Komputer
Tanggal 13 September 2012

KEPULA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA




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

PERNYATAAN ASLI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang sebelumnya 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, 13 Agustus 2012



Agus Tri Hartanto
NIM 08.12.2825

MOTTO

“Jadilah seperti air, kemanapun anda menuangnya ingat bahwa air hanya akan mengalir kesatu tujuan yaitu hilir.”

By : Agus Tri H

“Tentukanlah cita – citamu diatas cita - citamu.”

By : Agus Tri H

“Jika ingin melihat masa lampau anda,lihatlah kondisi anda sekarang tapi jika anda ingin melihat masa depan anda lihatlah apa yang anda lakukan sekarang.”

By : Agus Tri H

“mandiri adalah hidup yang tidak tergantung dengan orang lain, tapi bukan berarti hidup sendiri dan tidak mau membantu orang lain”

By : Agus Tri H

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

- ✚ Allah S.W.T. atas rahmat, hidayah dan karunia, serta junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah menunjukkan kepada saya sebuah jalan kebenaran yang haqiqi bagi umatnya.
- ✚ Ibu dan Ayah tercinta yang telah memberikan doa dan dukungan secara material maupun spiritual sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
- ✚ Keluarga besar STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- ✚ Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku pembimbing skripsi saya, Terima kasih telah meluangkan waktunya untuk membimbing dalam menyusun skripsi.
- ✚ Pacarku tercinta Mega yang selama ini telah mensupport saya dan mengantar jemput saya kekampus untuk keperluan skripsi.
- ✚ Untuk Chasper yang telah menginspirasi saya.
- ✚ Untuk keluarga besar FA (Forum Asisten) terimakasih atas bantuan dan semangat yang kalian berikan selama ini.
- ✚ Semua teman seperjuangan (KELAS B'08) terima kasih atas doanya.
- ✚ Untuk adex adex angkatan yang telah mensupport saya.
- ✚ Untuk mas Eko yang telah meminjamkan laptopnya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT yang senantiasa mencurahkan rahmat, hidayah dan inayah kepada setiap hamba-Nya dan tak lupa saya ucapkan sholawat salam kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah menunjukkan kepada saya sebuah jalan kebenaran yang haqiqi bagi umatnya.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Strata 1 Jurusan Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya Skripsi berjudul *Pembuatan Game Chasper Menyelamatkan Putri Devath di Pagoda*. Dengan ini penyusun mengucapkan banyak terima kasih kepada :

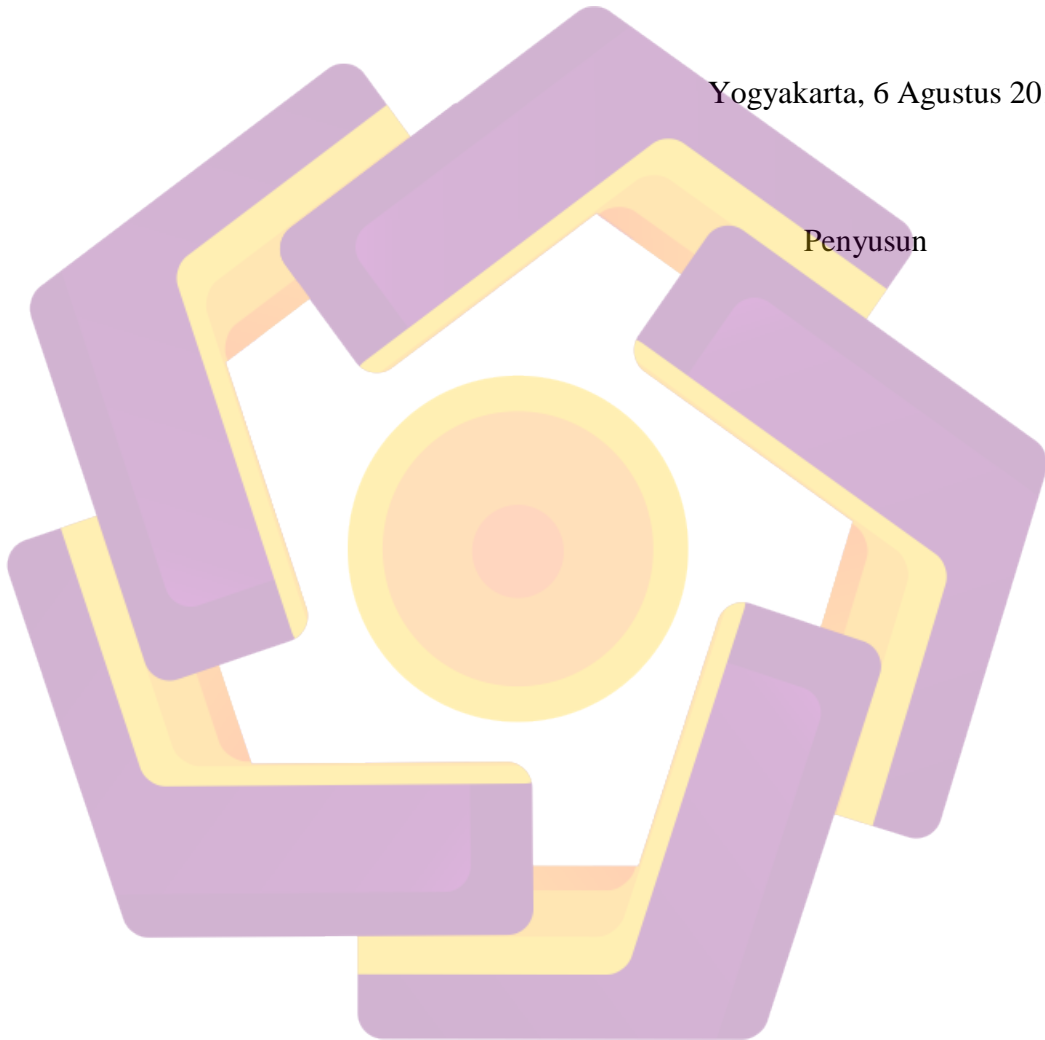
1. Bapak Prof. Dr. H.M. Suyanto, MM. selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Drs. Bambang Sudaryatno, MM. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan banyak masukan yang membantu dalam menyelesaikan Skripsi ini.
4. Temen-temen S1 SI B '08 dan temen-temen yang ada di amikom.

Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian Skripsi ini yang tidak bisa saya sebutkan satu demi satu.

Akhir kata semoga Skripsi ini dapat memberikan manfaat kalangan umum dan khususnya bagi penyusun , skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan, oleh karena itu saran atau masukan dari pembaca sangat kami harapkan sebagai acuan untuk lebih baik di waktu yang akan datang.

Yogyakarta, 6 Agustus 2012

Penyusun

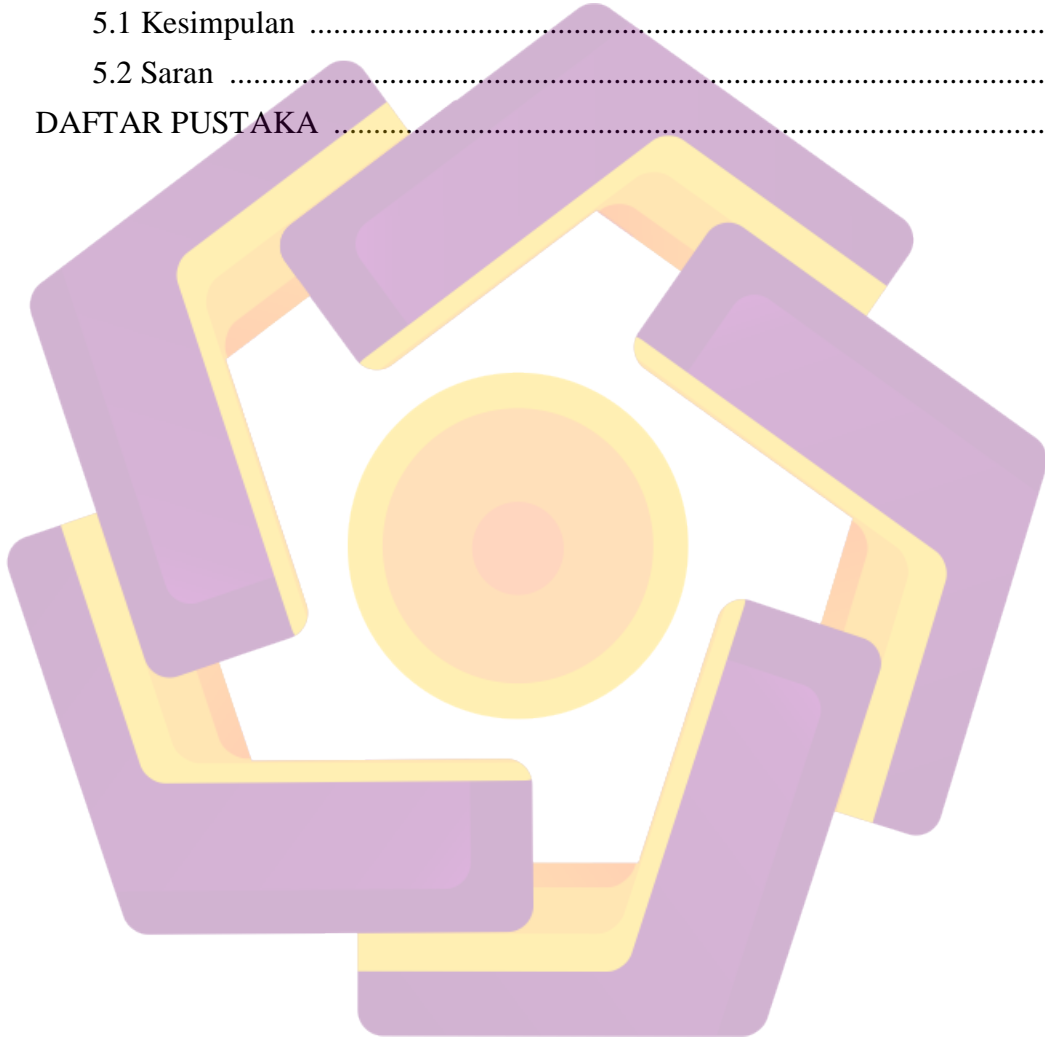


DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI	xii
ABSTRACT	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
1.5 Metode Pengumpulan Data	3
1.6 Sistematis Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Definisi Game	6
2.1.1 Sejarah Game	7
2.1.2 Tipe – Tipe Game	8
2.1.3 Langkah Langkah Pembuatan Game	10
2.2 Perangkat Lunak yang Digunakan	13
2.2.1 Mecromedia Director MX 2004	13
2.2.2 Adobe Photoshop CS3	15
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	23
3.1 Analisis Sistem	23
3.1.1 Analisis Kelemahan Sistem	24
3.1.2 Analisis dan Kebutuhan Sistem	25
3.1.2.1 Kebutuhan Fungsional	25
3.1.2.2 Kebutuhan Non Fungsional	25

3.1.3 Analisis Kelayakan	27
3.1.3.1 Analisis Kelayakan Teknologi	28
3.1.3.2 Analisis Kelayakan Hukum	28
3.1.3.3 Analisis Kelayakan Operasional	28
3.2 Perancangan Game	29
3.2.1 Latar Belakang Cerita	29
3.2.2 Rincian Game	29
3.3 Aturan Permainan Game Chasper Menyelamatkan Putri Devath di Pagoda	30
3.4 Input Device	33
3.5 Flowchart Sistem Permainan	33
3.6 Perancangan Karakter	35
3.6.1 Karakter Chasper	35
3.6.2 Karakter Putri Devath	35
3.7 Perancangan Antarmuka	36
3.7.1 Antarmuka Menu Utama	36
3.7.2 Antarmuka Game	37
3.7.3 Antarmuka Tas Ransel	38
3.7.4 Antarmuka Menu Pengaturan Sound	39
3.7.5 Antarmuka Menu Bantuan 1	40
3.7.6 Antarmuka Menu Bantuan 2	41
3.7.7 Antarmuka Bonus Hadiah	42
3.7.8 Antarmuka Arena Tembak	43
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	44
4.1 Implementasi Sistem	44
4.1.1 Persiapan Aset Aset	45
4.1.2 Pembuatan Animasi	47
4.1.3 Mengolah Suara	48
4.1.4 Mengorganisasikan File kedalam Macromedia Director MX 2004	49
4.1.5 Membuat File Executable (*.exe)	73
4.1.6 Membuat Autorun	74
4.2 Uji Coba	75
4.2.1 Black Box Sistem	75
4.2.2 White Box Sistem	82

4.3 Pemeliharaan	83
4.4 Memplubikasi dengan Compact Disc (CD)	85
4.5 Prosedure Pemakaian Aplikasi	87
4.6 Memelihara Sistem	87
4.6.1 Pemeliharaan Sistem (isi CD Interaktif)	87
BAB V PENUTUP	89
5.1 Kesimpulan	89
5.2 Saran	89
DAFTAR PUSTAKA	90



DAFTAR GAMBAR

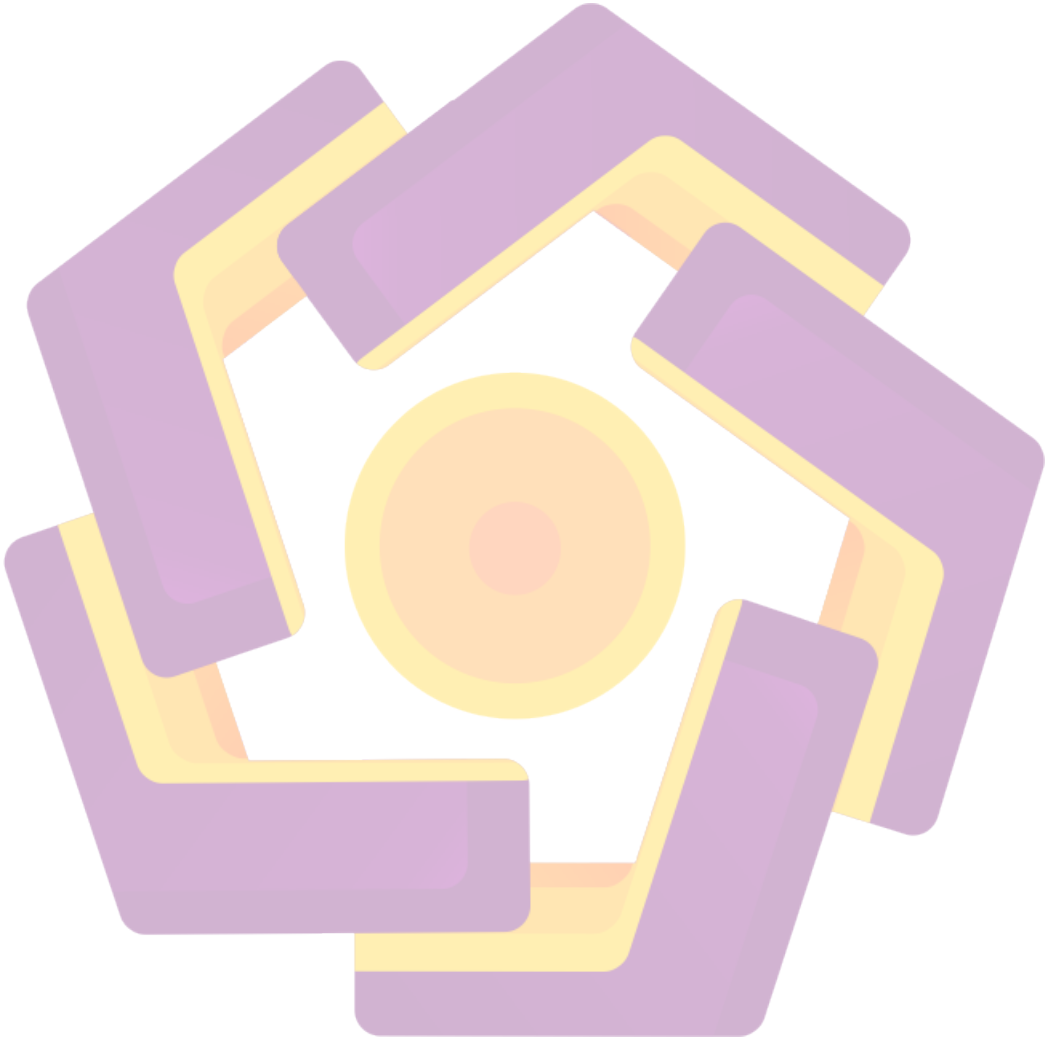
Gambar 2.1. Langkah Pembuatan Game.....	12
Gambar 2.2. Arena Kerja Macromedia Director.....	14
Gambar 2.3. Arena Kerja Adobe Photoshop CS3.....	19
Gambar 2.4. Tampilan Tool Adobe Photoshop CS3.....	20
Gambar 3.1 Flowchart Permainan	34
Gambar 3.2 Karakter Chasper	35
Gambar 3.3 Karakter Devath	35
Gambar 3.4 Antarmuka Menu Utama	36
Gambar 3.5 Antarmuka Game	37
Gambar 3.6 Antarmuka Tas Ransel	38
Gambar 3.7 Antarmuka Pengaturan Sound	39
Gambar 3.8 Antarmuka Menu Bantuan 1	40
Gambar 3.9 Antarmuka Menu Bantuan 2	41
Gambar 3.10 Antarmuka Bonus Hadiah	42
Gambar 3.11 Antarmuka Arena Tembak	43
Gambar 4.1 Tokoh Karakter Chasper	45
Gambar 4.2. Karakter Putri Devath.....	45
Gambar 4.3 Pagoda	46
Gambar 4.4 Background	46
Gambar 4.5 Pohon	47
Gambar 4.6 Balon	47
Gambar 4.7 Tampilan pengeditan.....	49
Gambar 4.8 Panel Property Inspector	50
Gambar 4.9 Mengimport file ke Macromedia Director	51
Gambar 4.10 Tampilan Cast member, Score dan Stage.....	52
Gambar 4.11 Contoh tampilan window script	53
Gambar 4.12 Contoh marker.....	54
Gambar 4.13 Behavior Inspector	55
Gambar 4.14 Tampilan frame sound.....	72
Gambar 4.15 Create projector	73
Gambar 4.16. Membuat file autorun.....	75

Gambar. 4.17 Tampilan Splash Screen	85
Gambar. 4.18 Tampilan Add file	86
Gambar. 4.19 Tampilan Burn.....	86



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Pengetesan Black box testing 76
Tabel 4.2 Tabel Pengujian 83



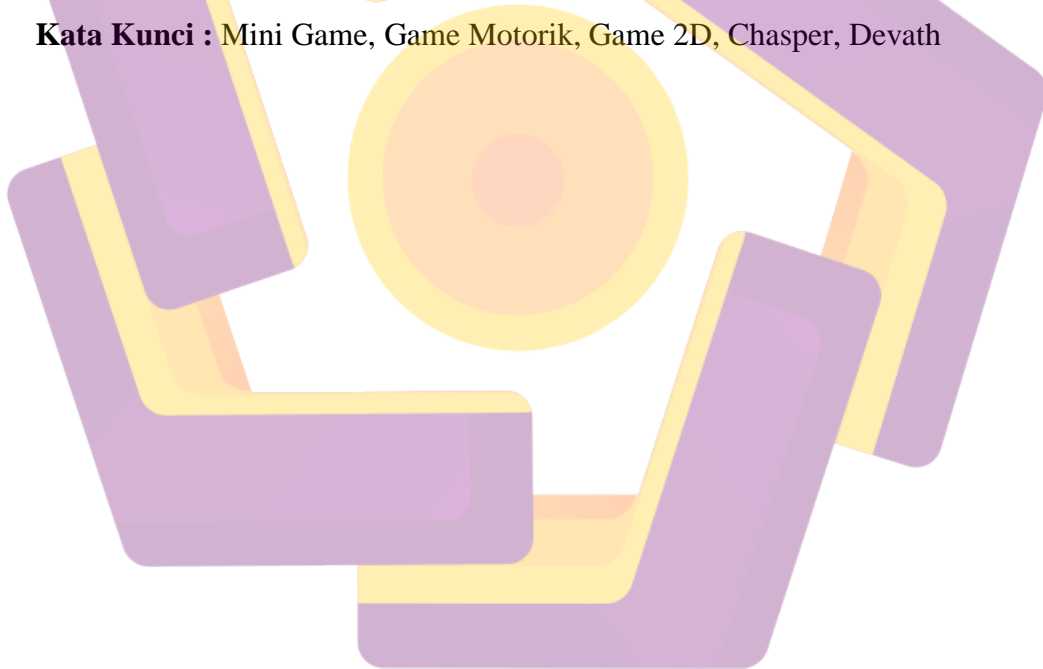
INTISARI

Di era globalisasi ini perkembangan mini game sangat pesat. Banyak orang bersaing mendapatkan mini game terbaru. Namun tidak banyak orang yang mampu menciptakan mini game tersebut, sedangkan masyarakat secara luas membutuhkan hiburan atau teknologi yang mampu menghilangkan penat sesaat.

Pembuatan game ini nantinya dapat memberikan sarana hiburan yang efektif, mudah digunakan dan secara tidak langsung mampu merangsang sel motorik pada anak sehingga anak mampu berfikir secara cepat dan lebih kreatif. Game ini terdapat unsure multimedia yaitu sound, gambar, animasi dan interaktif sehingga pengguna tidak cepat bosan.

Hasil yang diperoleh ada beberapa hal yang mengakibatkan mini game kurang begitu disukai kalangan masyarakat, yaitu gambar yang menggunakan 2D padahal kita sudah mengenal game 3D, perlunya tingkat imajinasi yang cukup tinggi untuk menghasilkan game mini yang mampu diminati masyarakat.

Kata Kunci : Mini Game, Game Motorik, Game 2D, Chasper, Devath



ABSTRACT

In this era globalization the development of mini-games is rapid. A lot of people are competing for the latest mini-games. But little people are able to create a mini-games, while the community need of comfort or technology that can eliminate the tired moment.

Making this game will be able to provide an effective means of entertainment, easy to use and is not directly able to simulation the motor cells in children so children are able to think quickly and be more creative and interactive so user do not get bored quickly.

The result obtained there are some thing that lead to the mini games is less favored in societies, namely that use of 2D drawing and we are familiar with 3D games, it's need enough high imagination level to produce an interest mini game for the public.

Keywords: *Mini Game, Motor Game, Game 2D, Chasper, Devath*

