

**ANALISIS DAN PEMBUATAN GAME KAMARKU MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH**

SKRIPSI



disusun oleh

Eriza Nofianty

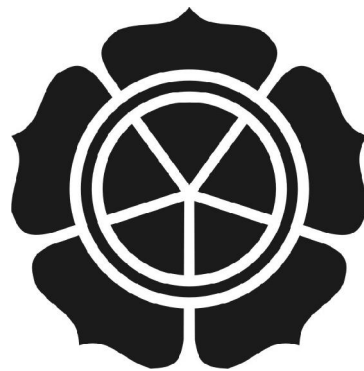
06.12.1819

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

**ANALISIS DAN PEMBUATAN GAME KAMARKU MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH**

Skripsi

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



disusun oleh

Eriza Nofianty

06.12.1819

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

Analisis dan Pembuatan Game Kamarku Menggunakan Adobe Flash


yang diperstapkan dan disusun oleh

Eriza Nofianty

06.12.1819

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 5 Agustus 2011

Dosen Pembimbing,


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

PENGESAHAN

SKRIPSI

Analisis dan Perancangan Game Kamarku Menggunakan Adobe Flash

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Eriza Nofianty

06.12.1819

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 30 Juli 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Andi Sunyoto, M.Kom
NIK. 190302052

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

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

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 30 Juli 2011

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

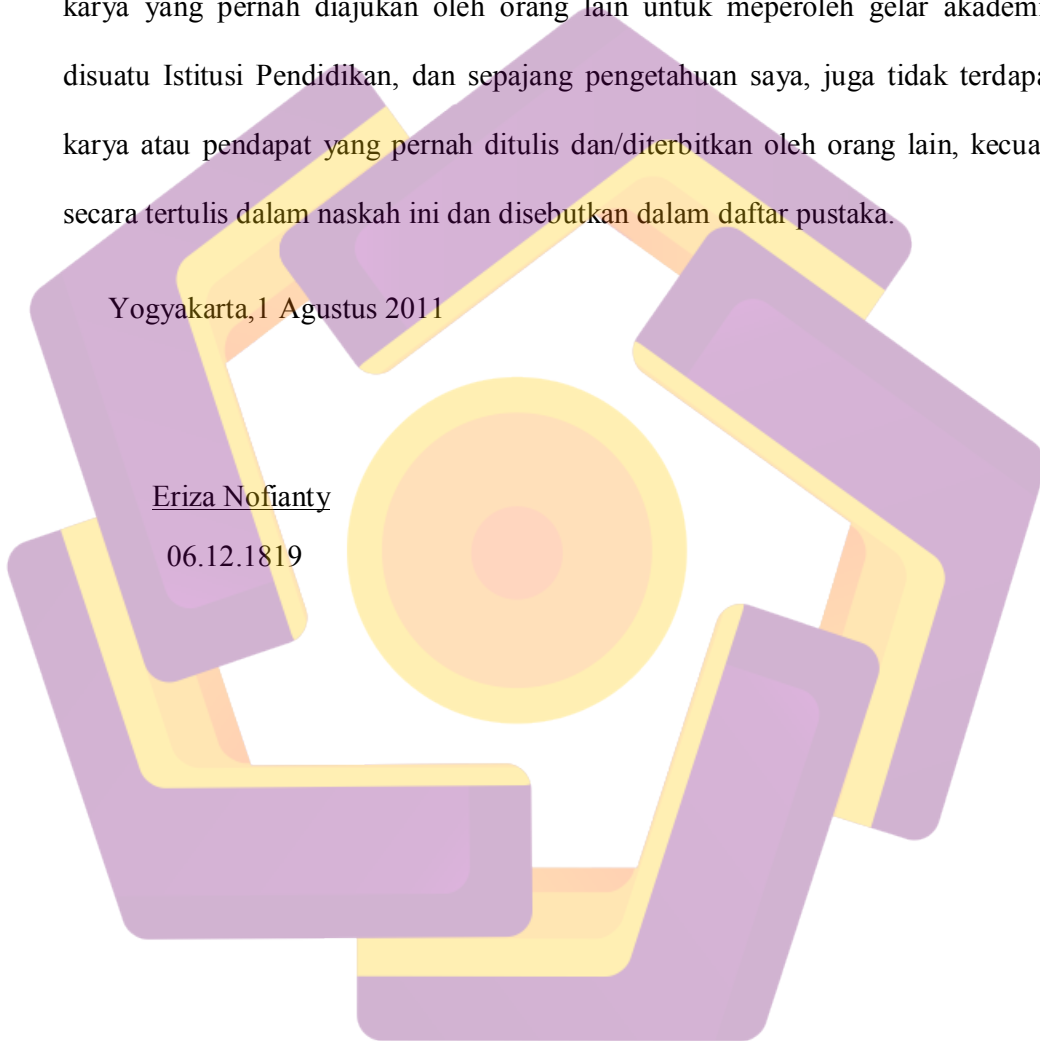
PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya asli saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis disuatu Istitusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 1 Agustus 2011

Eriza Nofianty

06.12.1819



MOTTO

Mulailah Segala Sesuatu Kegiatan Yang Anda Lakukan Dengan Doa

Jangan berhenti berbuat kebaikan karena itu sangatlah baik bagi pribadimu

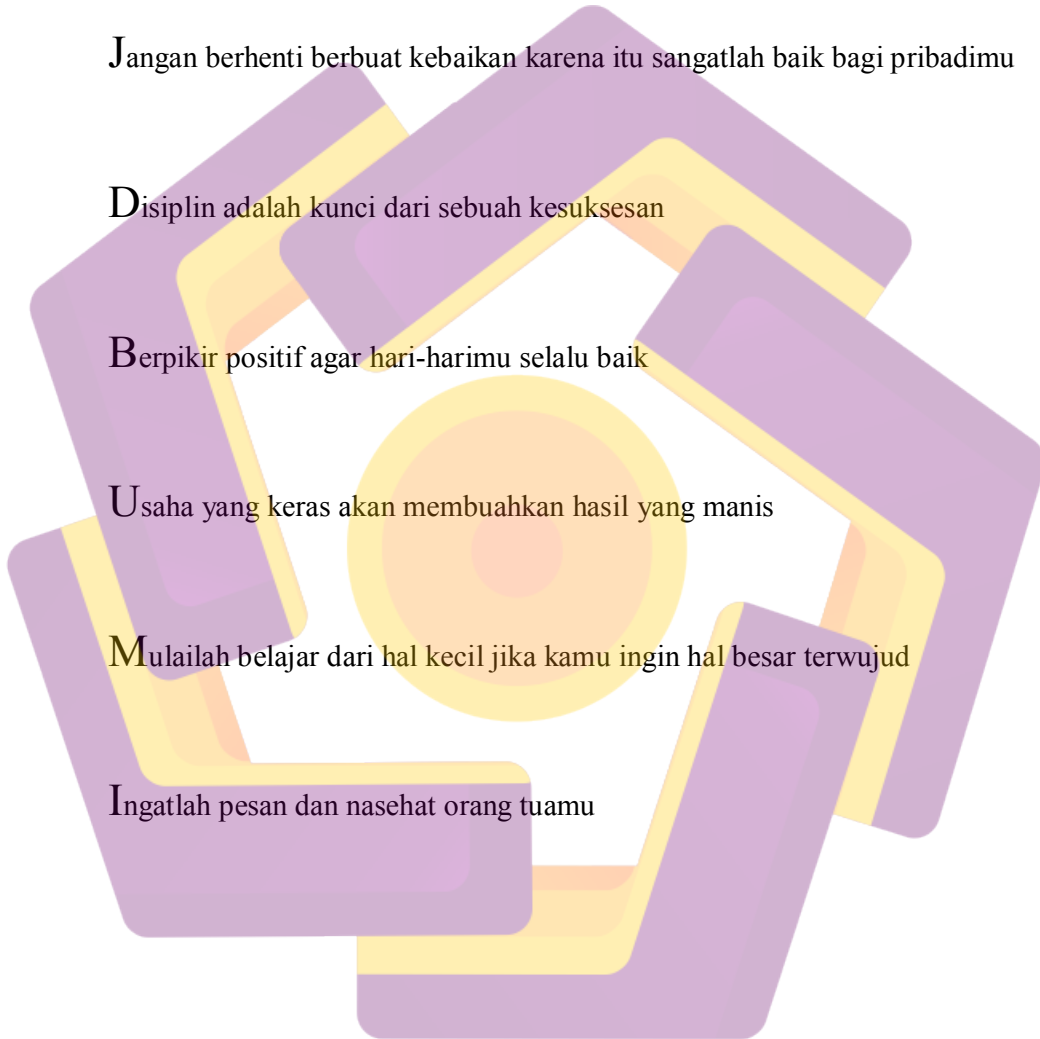
Disiplin adalah kunci dari sebuah kesuksesan

Berpikir positif agar hari-harimu selalu baik

Usaha yang keras akan membuahkan hasil yang manis

Mulailah belajar dari hal kecil jika kamu ingin hal besar terwujud

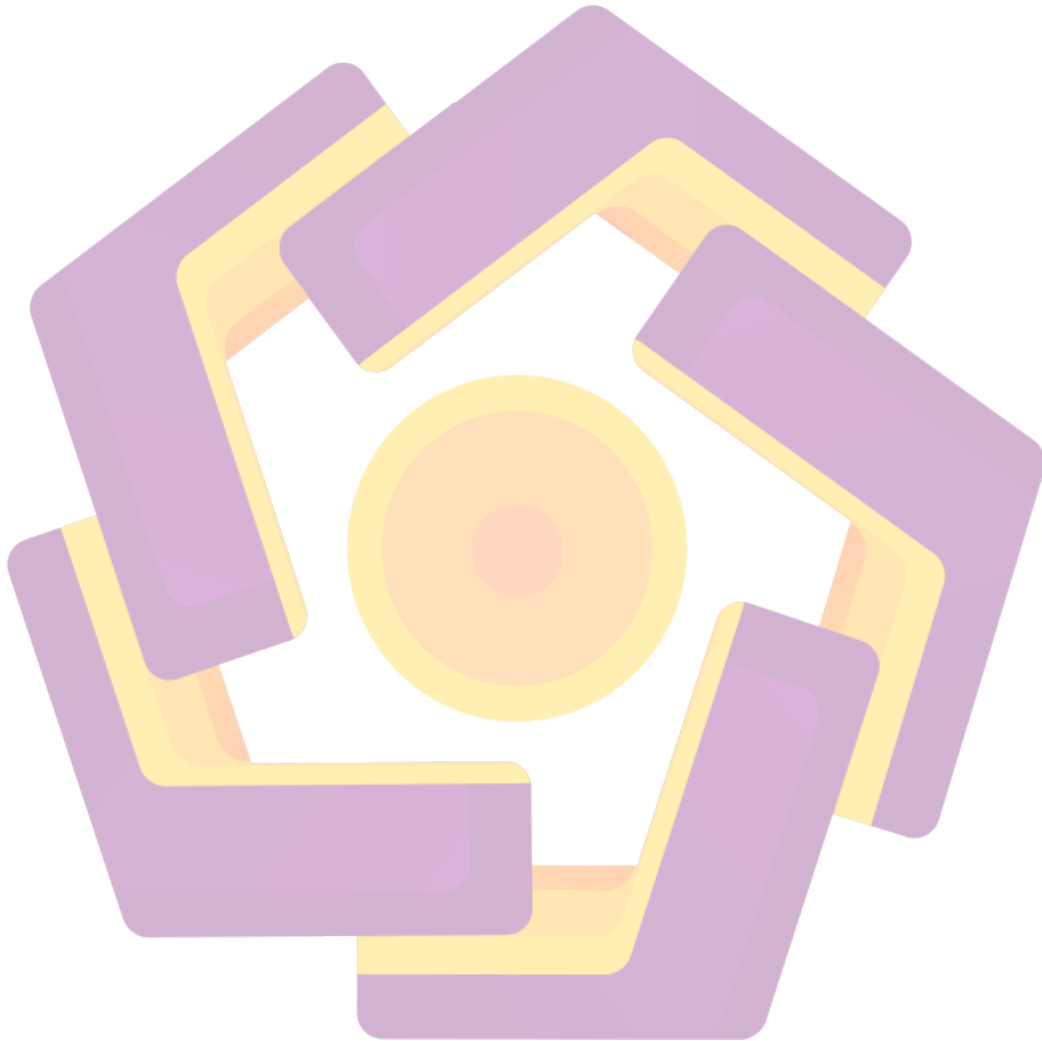
Ingatlah pesan dan nasehat orang tuamu



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah segala puji bagi ALLAH SWT shalawat dan salam terlimpahkan kepada Rasulullah SAW. Terimakasih untuk kedua orangku yang tersayang tanpa lelah selalu memberikan semangat, doa dan nasehatnya di setiap langkahku. Buat nenekku yang tercinta makasih buat semua nasehatnya selalu. Untuk ade- adeku Qiqi, Ria, Ocha, Efril yang selalu bikin semangat pengen cepet nyelesain skripsi ini, makasih udah temenin pendadaran dan rela bangun pagi padahal masih ngantuk ya qi ^^. Terimakasih kepada Bapak Hanif Al Fatta selaku Dosen pembimbing yang telah memberikan waktu dan ilmu juga arahan dan bimbingannya serta. Untuk teman-teman Kelas S1-SI E '06' yang selalu ingatin buat ngerjain skripsi dan udah jadi temen baik selama kita kuliah dan kangen pengen ngulang masa-masa itu, Mami Veri ,Papi Dika ,Robi, Alfon, Aqsa, Angga, Setho ,Myta, Rahma, Yuli, Anggit dan semua teman-teman lain yang gak bisa disebutkan satu persatu. Semoga kita ketemu lagi nanti dan keep contact ya.....^^. Buat sahabat –sahabat terbaikku Veri, Diah, Atul (Alfa), Mba Prapti, Tuti , Nana makasih buat persahabatan yang udah terjalin selama ini. Pasti kangen banget ma kalian nanti kalo udah gak di jogja keep contact ya cin... Buat Dee makasih udah nungguin pas pendadaran ya^^. Buat mas Re yang selalu ngigetin dan marahin kalo aku lagi keasikan maen game terus lupa skripsinya. Makasih buat bimbingan dan ngajarin Flashnya mba Lina dan mas Nadi. Buat Agus yang minjemin dasi dan kasih motivasi selama ini, makasih ya emang dasinya membawa keberuntungan kayanya heheheh...^^. Dan

terimakasih buat semuanya yang udah doain ya...berkat kalian semua akhirnya skripsi ini selesai dan bisa lulus dengan nilai baik....^^.



KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT, shalawat dan salam terlimpah atas Rasulullah SAW, kedua orang tua yang telah memberikan doa dan semangat yang tak berhenti. Rasa syukur yang sebesar-besarnya saya panjatkan, karena telah terselesaikan skripsi ini dengan segala kelebihan dan kekurangan, dengan judul **“ANALISIS DAN PEMBUATAN GAME KAMARKU MENGGUNAKAN ADOBE FLASH”**.

Skripsi ini diajukan sebagai prasyarat dalam menyelesaikan pendidikan jenjang strata 1 (S1) jurusan Sistem Informasi pada “STMIK AMIKOM” Yogyakarta. Dalam kesempatan ini saya ingin berterimakasih kepada :

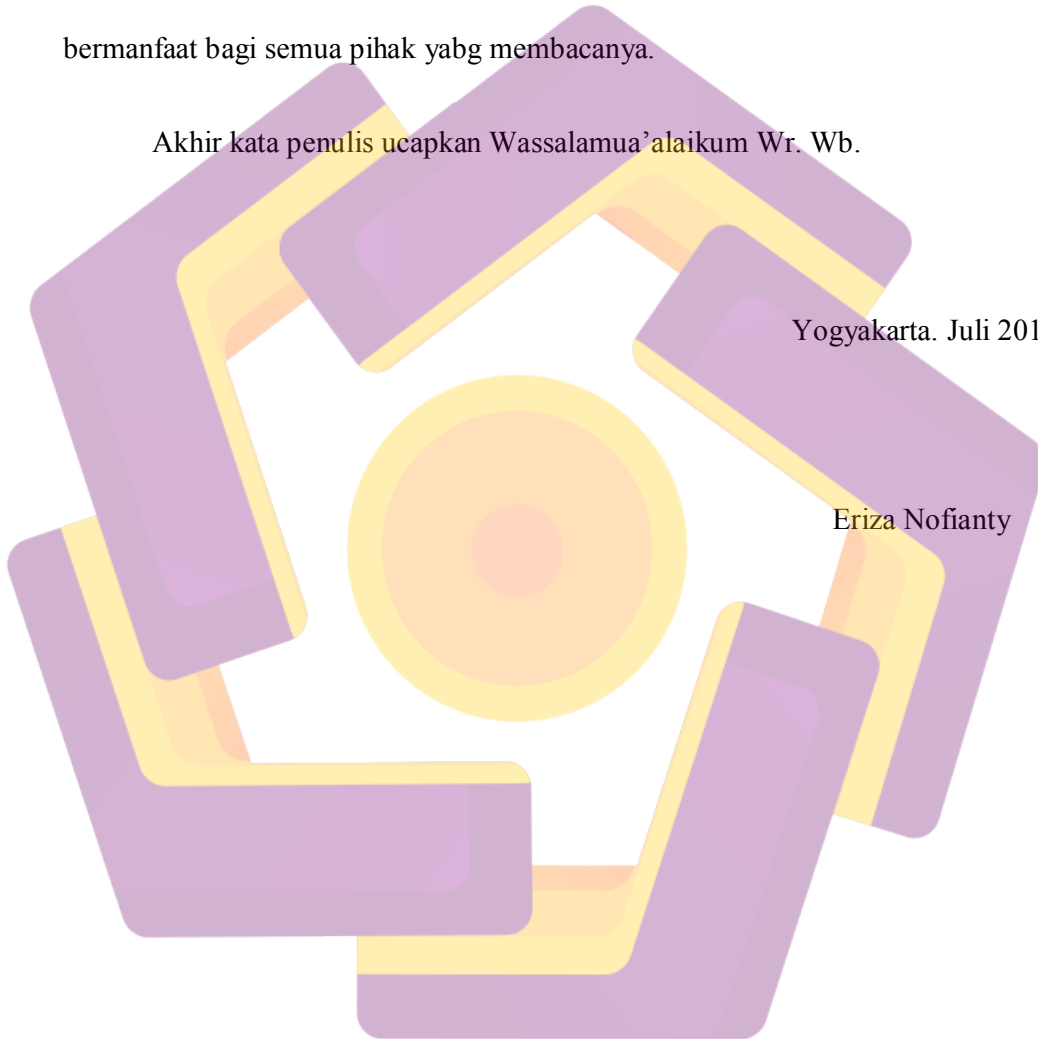
1. Bapak Prof.Dr. Muhammad Suyanto, MM Pimpinan “STMIK AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi.
3. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom, M.Kom selaku Dosen pembimbing, yang dalam penulisan skripsi ini telah banyak member bimbingan dan dukungan.
4. Seluruh staf dan Dosen di STMIK AMIKOM yang telah banyak berjasa dalam memberikan ilmu yang bermanfaat.

Penulis menyadari skripsi ini masih banyak kekurangan, karena keterbatasan-keterbatasan penulis terutama dari segi pengetahuan penulis sendiri. Untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang akan menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Akhir kata penulis ucapkan Wassalamua'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta. Juli 2011

Eriza Nofianty



DAFTAR ISI

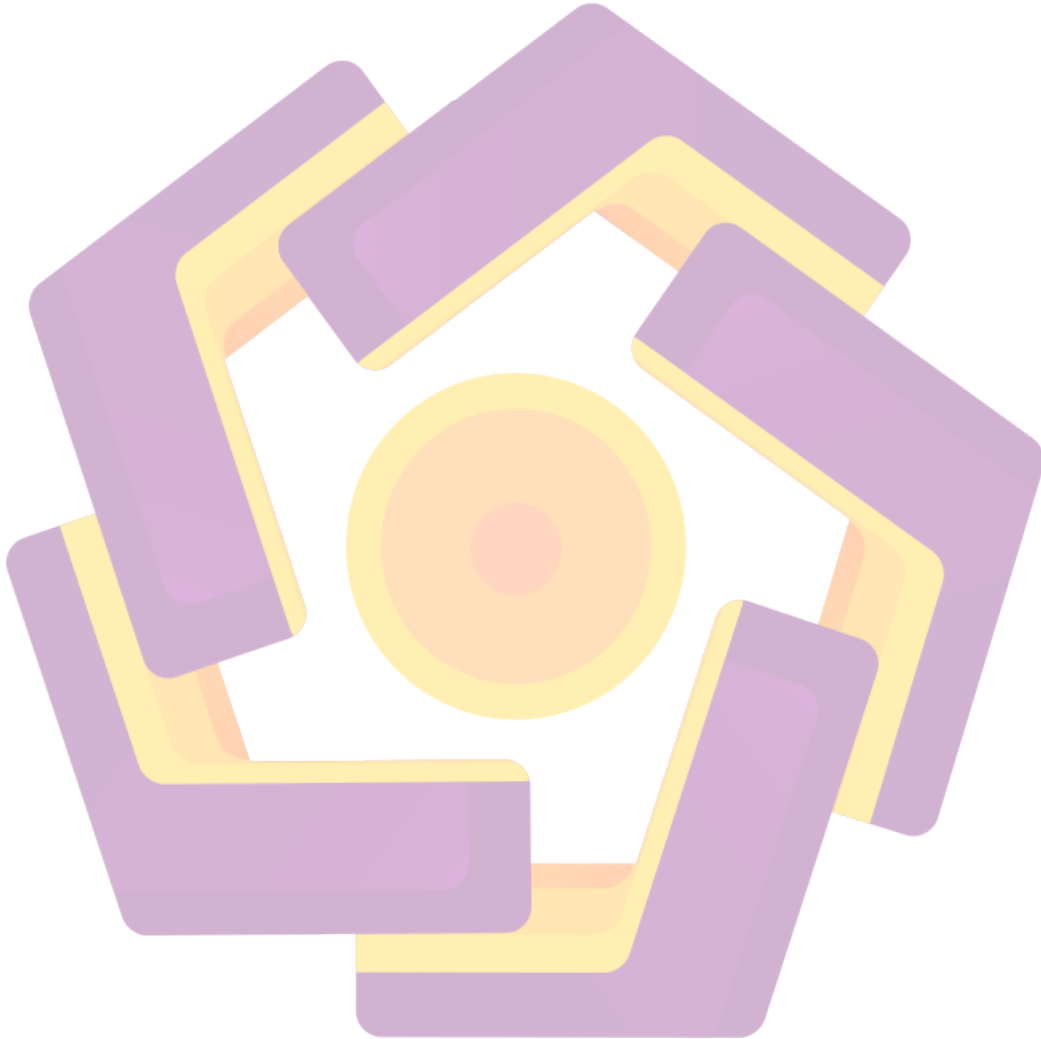
Judul	i
Lembar Persetujuan	ii
Lembar Pengesahan	iii
Lembar Pernyataan	iv
Lembar Motto	v
Halaman Persembahan	vi
Kata Pengantar	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	3
1.7 Sistematika Penulisan	4
II. LANDASAN TEORI	6
2.1 Konsep Dasar Game.....	6
2.2 Sejarah Perkembangan Game	7
2.3 Tahap-Tahap Pengembangan Game	8
2.4 Genre Game	11

2.5 Perangkat Lunak Yang Digunakan	12
2.5.1 Adobe Flash CS3	12
2.5.2 Adobe Photoshop CS3	16
2.5.3 ActionScript 2.0	18
III. ANALISIS DAN PERANCANGAN	19
3.1 Analisis Sistem	19
3.1.1 Analisis SWOT	19
3.1.1.1 Strength (Kekuatan)	19
3.1.1.2 Weakness (Kelemahan)	19
3.1.1.3 Opportunity (Peluang)	20
3.1.1.4 Theart (Ancaman)	20
3.1.2 Analisis Kebutuhan Sistem	20
3.1.2.1 Analisis Kebutuhan Sistem Funsional	20
3.1.2.2 Analisis Kebutuha Non-Fungsional	21
3.1.3 Analisis Kelayakan Sistem	23
3.1.3.1. Kelayakan Teknologi	23
3.1.3.2 Kelayakan Operasional	23
3.1.3.3 Kelayakan Hukum	24
3.2 Perancangan Game	24
3.2.1 Konsep Dasar	24
3.2.2 Tools Yang Digunakan	25
3.2.3 Menentukan Game Play	25
3.2.4 Gambar	28
3.2.5 Musik	40
IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	41

4.1	Memproduksi Sistem	41
4.1.1	Pembuatan Aset-Aset atau Objek	41
4.1.2	Pembuatan Background	43
4.1.3	Pembuatan Tombol	49
4.1.4	Membuat Tombol Pada Flash	54
4.1.5	Pemberian Script Pada Tombol	55
4.2	Import Image	56
4.3	Import Suara	58
4.4	Pembuatan Animasi	60
4.4.1	Animasi Frame by Frame	61
4.4.2	Animasi Tween	62
4.5	Pembahasan	63
4.5.1	Script Menampilkan Objek	63
4.5.2	Script Rotasi	64
4.5.3	Script Hapus	64
4.5.4	Script Waktu	65
4.5.5	Script Print	66
4.5.6	Script Skor	66
4.6	Pembuatan File .exe	68
4.7	Uji Coba	69
4.7.1	Black Box Testing	69
4.7.2	Beta Testing	70
4.8	Pemeliharaan	72
4.8.1	Perangkat Keras (Hardware)	72
4.8.2	Perangkat Lunak (Software)	73

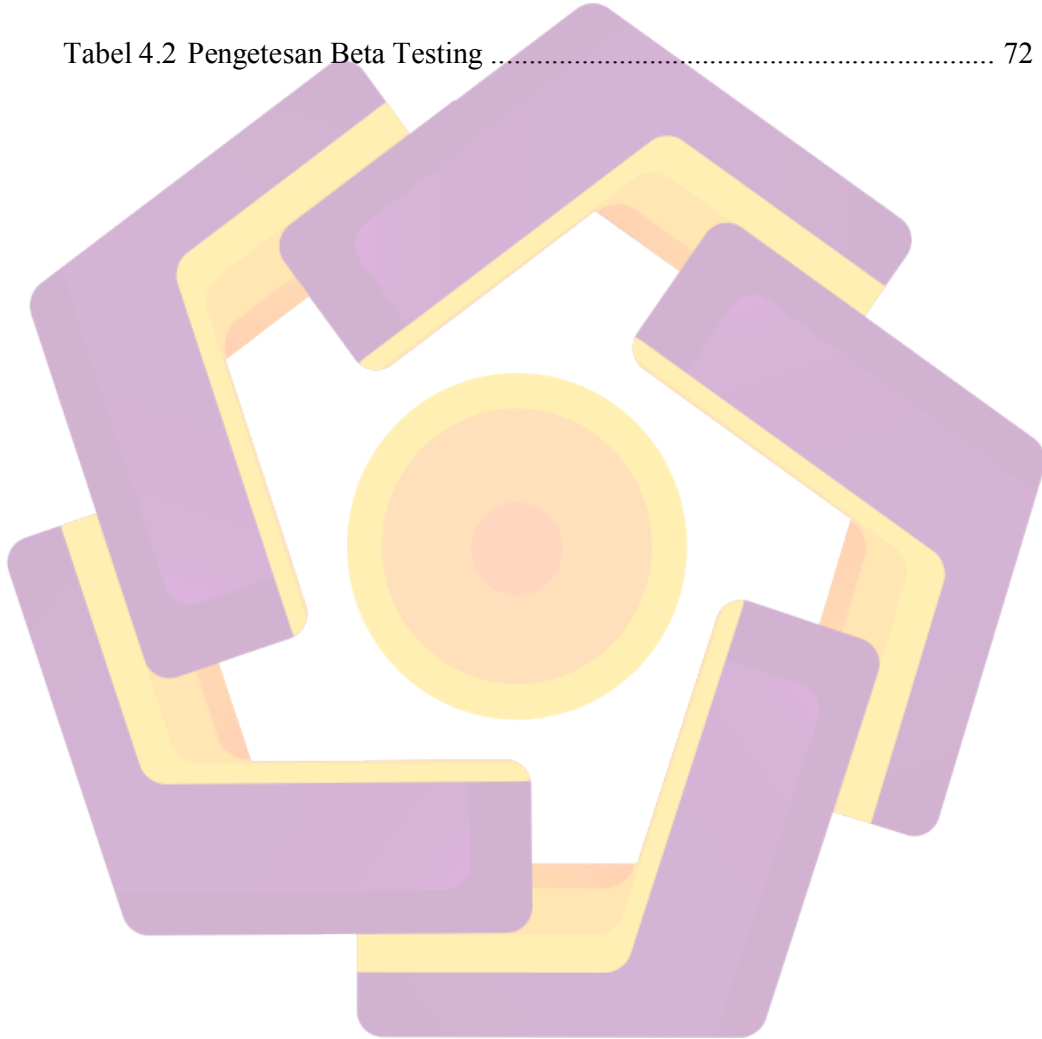
V. PENUTUP	74
5.1 Kesimpulan	74
5.2 Saran	75

DAFTAR PUSTAKA



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rincian Tombol	28
Tabel 4.1 Pengetesan Black Box	69
Tabel 4.2 Pengetesan Beta Testing	72



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Langkah Pembuatan Game	11
Gambar 2.2	Area Kerja Adobe Flash	13
Gambar 2.3	Area kerja Adobe Photoshop	17
Gambar 2.4	Area Kerja ActionScript	18
Gambar 3.1	Gambar Flowchart	27
Gambar 3.2	Langkah Pembuatan Game	32
Gambar 3.3	Desain Jendela	32
Gambar 3.4	Desain Tempat Tidur	33
Gambar 3.5	Desain Sofa	33
Gambar 3.6	Desain Meja	33
Gambar 3.7	Desain Hiasan	34
Gambar 3.8	Desain Hobby	34
Gambar 3.9	Desain Wallpaper	34
Gambar 3.10	Tampilan Intro	35
Gambar 3.11	Tampilan Menu Pembuka	35
Gambar 3.12	Tampilan Menu Pengaturan.....	36
Gambar 3.13	Tampilan Menu Cara Bermain	37
Gambar 3.14	Tampilan Area Bermain	38
Gambar 3.15	Tampilan Tombol Katalog	39
Gambar 3.16	Tampilan Kasus	40

Gambar 4.1 Cara Memotong Gambar	42
Gambar 4.2 Menamai Gambar	42
Gambar 4.3 Tampilan Kotak Dialog	43
Gambar 4.4 Tampilan Color Picker	44
Gambar 4.5 Tampilan Paint Bucket Tool	44
Gambar 4.6 Tampilan Lembar Kerja	44
Gambar 4.7 Tampilan Retangular Marquee Tool	45
Gambar 4.8 Tampilan Kotak Yang Dibuat	45
Gambar 4.9 Tampilan Kotak yang Diwarnai	46
Gambar 4.10 Tampilan Gambar Lantai	46
Gambar 4.11 Tampilan Pembuatan Bintang	47
Gambar 4.12 Tampilan Gambar Hasil Akhir Background	47
Gambar 4.13 Gambar Untuk Intro	48
Gambar 4.14 Tampilan Awal Game	48
Gambar 4.15 Rounded Retangle Tool	49
Gambar 4.16 Pembuatan Tombol	49
Gambar 4.17 Pembuatan Nama Tombol	50
Gambar 4.18 Tampilan Pallets Styles	50
Gambar 4.19 Pembuatan Effect	51
Gambar 4.20 Tampilan Tombol	51
Gambar 4.21 Tombol Utama	52

Gambar 4.22 Tampilan Costum Shapes Tool	52
Gambar 4.23 Tampilan Pilihan Shape	52
Gambar 4.24 Tampilan Shape Yang Dibuat	53
Gambar 4.25 Gambar Katalog Jendela	53
Gambar 4.26 Button Library	54
Gambar 4.27 Convert To Symbol	55
Gambar 4.28 Action Script	56
Gambar 4.29 Import Background	57
Gambar 4.30 Gambar Background	57
Gambar 4.31 Sound Properties	59
Gambar 4.32 Pembuatan Bintang	61
Gambar 4.33 Animasi Frame By Frame	62
Gambar 4.34 Membuat Create Motion Tween	63
Gambar 4.35 Tampilan Publish Setting	68

INTISARI

Lahirnya teknologi informasi sebagai konsekuensi dari perubahan zaman yang semakin modern, terutama dunia industri yang semakin pesat turut mempengaruhi berbagai dimensi kehidupan manusia. Komputer merupakan sarana paling berpengaruh dalam perkembangan teknologi informasi. Saat ini segala sesuatu dapat dilakukan oleh alat yang semakin hari semakin canggih ini, mulai dari mengolah data, membuat animasi, desain grafis, mengolah media audio visual dan lain-lain dapat dilakukan dengan alat yang bernama komputer. Dengan adanya komputer multimedia kita dapat mengembangkan berbagai hal seperti pembuatan multimedia interaktif dan game dengan bantuan software Adobe Flash. Dengan berbagai kemampuan Adobe Flash dapat membantu kita dalam membuat game yang interaktif.

Saat ini siswa-siswa usia sekolah dasar sudah mulai diperkenalkan dengan teknologi informasi melalui penggunaan game dan CD interaktif. Penggunaan game dan CD interaktif dengan kombinasi suara dan animasi sangat menarik minat siswa. Pada usia 7 tahun memasuki tahap sekolah dasar, siswa lebih banyak mempelajari tentang komputer, baik itu penggunaan perangkat keras maupun aplikasi. Salah satu target pengajarannya adalah untuk mengasah kreatifitas dan logika berpikir anak. Dengan Pembuatan Game ini diharapkan mampu membantu siswa dalam melancarkan penggunaan mouse dan melatih kreatifitas serta logika mereka. Game ini dibangun dengan menggunakan Adobe Flash CS3, Photoshop CS3 dan ActionScript versi 2 yang terdapat dalam Adobe Flash sebagai koding program.

Kata Kunci: Game, Game Edukasi, Adobe Flash CS3

ABSTRACT

The birth of information technology as a consequence of the changing times that the more modern, especially the world of industry is rapidly increasing also influence the various dimensions of human life. Computers are the means most influential in the development of information technology. Nowadays everything can be done by means of an increasingly sophisticated, ranging from process data, create animations, graphic design, process audio visual media and others can be done with a tool called. Dengan komputer a multimedia computer we can develop a variety of things such as the creation of interactive multimedia and gaming with the help of Adobe Flash software. With the various capabilities of Adobe Flash can amembantu us in making an interactive game.

Currently students of primary school age have started to be introduced to information technology through the use of games and interactive CD. The use of games and interactive CD with a combination of sound and animation are very dance student interest. At the age of 7 years of entering the stage of basic school, students learn more about computers, both hardware and applications. One target of his teaching is to hone children's creative and logical thinking. By Making This game is expected to assist students in launching the use of mouse and train kreatifitas and their logic. This game is built premises using Adobe Flash CS3, Photoshop CS3 and ActionScript version 2 contained in Adobe Flash as acodingprogram.

keyword : Game, Educational games, Adobe Flash CS3