

**ANALISIS DAN PEMBUATAN GAME SQUIRREL HUNT
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS 3**

SKRIPSI



disusun oleh

FIRMAN HANDIGA

06.12.1736

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

**ANALISIS DAN PEMBUATAN GAME SQUIRREL HUNT
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS 3**

Skripsi

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



disusun oleh

FIRMAN HANDIGA

06.12.1736

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Analisis Dan Pembuatan Game Squirrel Hunt
Menggunakan Adobe Flash CS3**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Firman Handiga

06.12.1736

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 1 Februari 2012

Dosen Pembimbing,


Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Analisis Dan Pembuatan Game Squirrel Hunt
Menggunakan Adobe Flash CS3**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Firman Handiga

06.12.1736

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 28 Februari 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

Mei P Kurniawan, M.kom
NIK. 190302187

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

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 28 Februari 2012

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN KEASLIAN

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.

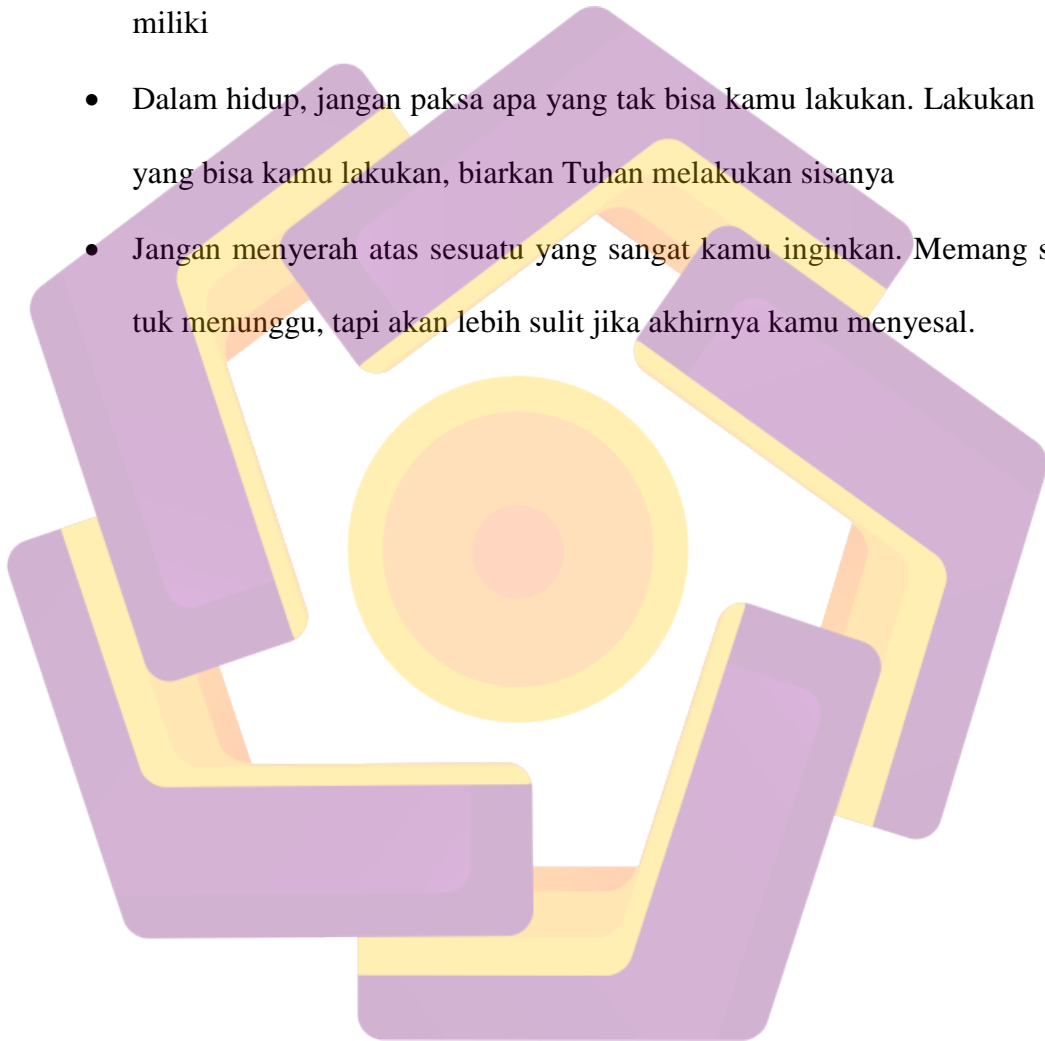
Yogyakarta, 28 April 2012

Firman Handiga

06.12.1736

MOTTO

- Tuhan memang selalu menjajikan yang terbaik, namun bukan berarti jalan yang kamu tempuh akan mudah. Tetapi apapun itu syukuri yang kamu miliki
- Dalam hidup, jangan paksa apa yang tak bisa kamu lakukan. Lakukan saja yang bisa kamu lakukan, biarkan Tuhan melakukan sisanya
- Jangan menyerah atas sesuatu yang sangat kamu inginkan. Memang sulit tuk menunggu, tapi akan lebih sulit jika akhirnya kamu menyesal.



PERSEMBAHAN

Penulis juga mengucapkan terima kasih yang tak terkira untuk:

- Tuhan Yang Maha Esa atas segala nikmat dan kasih sayang-Nya, penulis begitu dilimpahi oleh berkat dan kemudahan dalam menuntut ilmu.
- Kedua orang tua, adikku, dan saudara - saudaraku yang selalu mendukung dan selalu memotivasiku dalam menyelesaikan kuliah.
- Teman-teman Yonda, Anjar, Putra, Aji, Yoga, Wisang, Aji Gebang, Yonathan, Sasongko, IP, Andrew, Fajar, Virde, Ria, Nella dan teman-teman yang tidak saya sebut semuanya terimakasih telah menemaniku sampai sekarang.
- Mbak Lina dan Mbak Desinta terima kasih banyak untuk bantuannya.

Semua pihak yang tidak bisa penulis sebut satu persatu disini.

KATA PENGANTAR

Salam Sejahtera,

Puji dan syukur senantiasa penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan begitu banyak rahmat dan karunia sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Skripsi ini dengan baik walaupun disadari banyak sekali kekurangan yang itu semua tidak lepas karena keterbatasan penulis.

Adapun laporan Skripsi ini dibuat untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar kesarjanaan Strata Satu (S1) Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Dalam penulisan laporan Skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan dari beberapa pihak. Untuk itu penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M Suyanto, M.M selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, M.M selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi selama proses penyusunan skripsi hingga selesai.
4. Tim Penguji, Segenap Dosen dan Karyawan STMIK AMIKOM yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalamannya .

5. Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan Laporan Skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa Laporan Skripsi ini masih sangat jauh dari sebuah kesempurnaan, itu semua tidak lepas karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan dari penulis sendiri. Kritik dan saran yang bersifat membangun guna mencapai kesempurnaan selalu penulis harapkan sehingga dapat bermanfaat bagi penulis sendiri, serta pihak - pihak yang membutuhkan .

Penulis juga memohon maaf kepada semua pihak jika dalam pelaksanaan penelitian dan penulisan Laporan Skripsi ini terdapat kesalahan atau hal yang kurang berkenan.

Akhirnya, penulis berharap semoga Laporan Skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Salam Sejahtera,

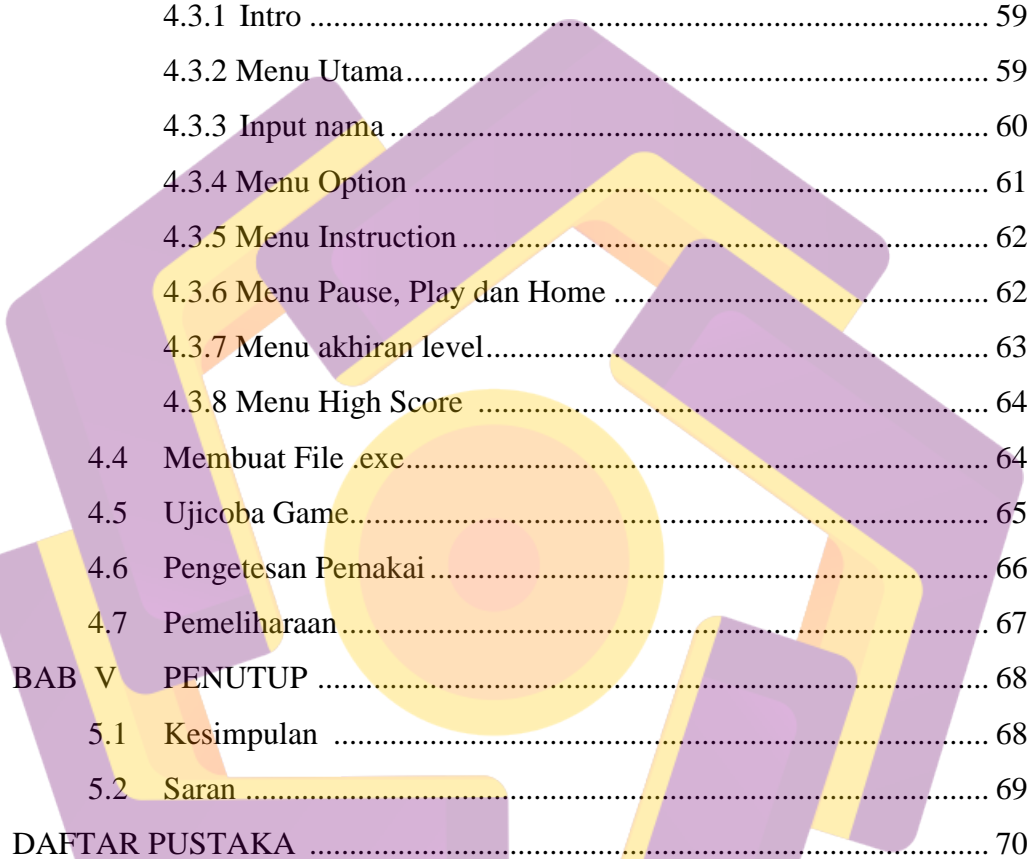
Yogyakarta, 28 April 2012

Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	3
1.7 Sistematika Penulisan	3
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Definisi game	5
2.1.1 Sejarah Perkembangan Game	6
2.1.2 Jenis - jenis Game	7
2.1.3 Tahap - tahap Pembuatan Game	9
2.2 Konsep Dasar Flowchart	11
2.3 Perangkat Lunak Atau Software Yang Digunakan	14
2.3.1 Adobe Flash CS3	15

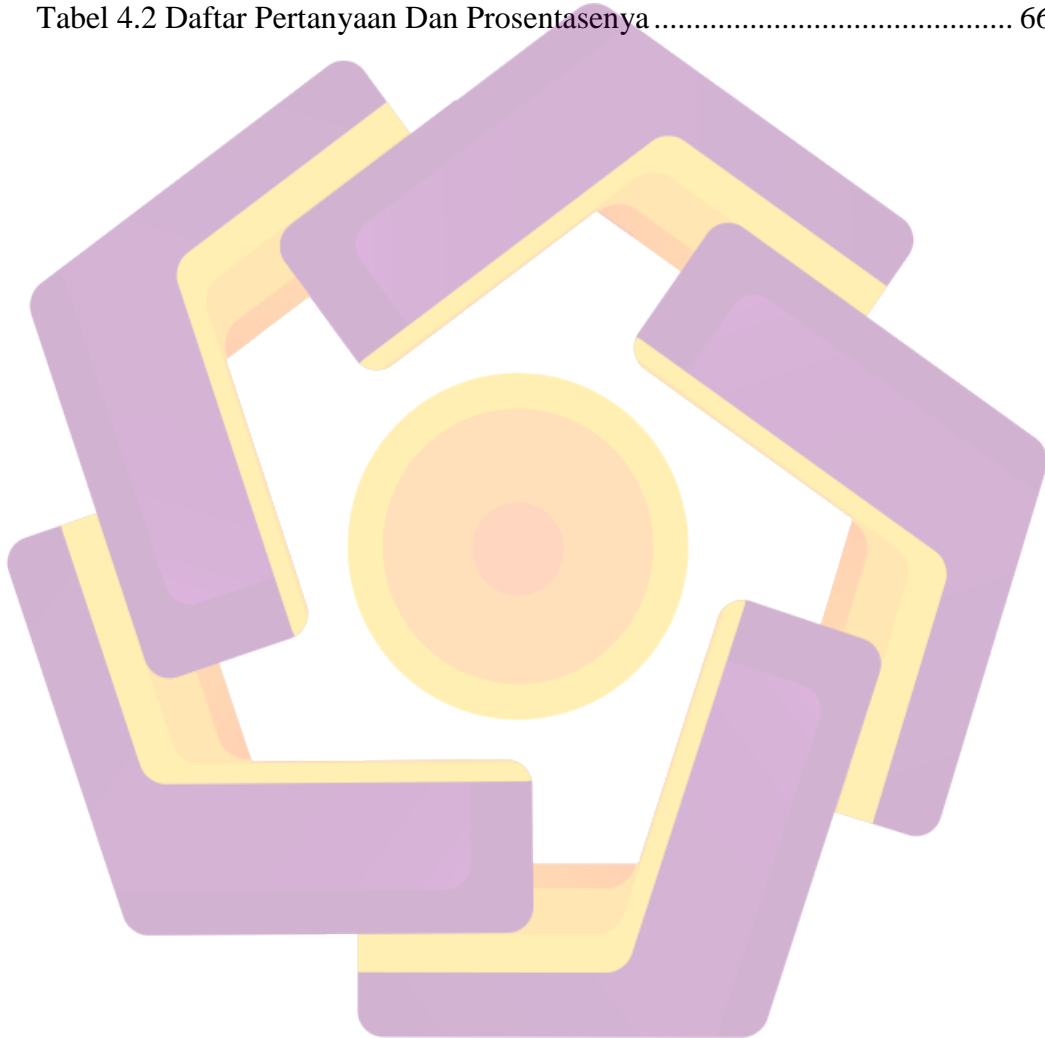
2.3.2	Action Script 2.0	16
2.3.3	Adobe Photoshop CS3	18
2.3.4	Adobe Audition 2.0.....	19
BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	22
3.1	Analisis Sistem.....	22
3.2	Analisis Kebutuhan Sistem	22
3.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	23
3.2.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	23
3.3	Analisis Kelayakan Sistem.....	25
3.4	Perancangan Game.....	26
3.4.1	Konsep Dasar	26
3.4.2	Menentukan <i>Tools</i> Yang Akan Digunakan	26
3.4.3	Menentukan <i>Gameplay</i>	27
3.4.4	Gambar.....	28
3.4.5	Music.....	33
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	34
4.1	Implementasi Sistem	34
4.1.1	Persiapan Aset - Aset	34
4.1.2	Mendesain Background.....	37
4.1.3	Pembuatan Button	38
4.1.4	Pembuatan Animasi	40
4.1.5	<i>Import</i> Suara.....	43
4.2	Implementasi Halaman AntarMuka	43
4.2.1	Implementasi Halaman Intro.....	43
4.2.2	Implementasi Halaman Menu Utama.....	44
4.2.3	Implementasi Halaman Input Nama.....	45
4.2.4	Implementasi Halaman Level 1	46
4.2.5	Implementasi Halaman Level 2	48
4.2.6	Implementasi Halaman Level 3	50
4.2.7	Implementasi Halaman Pemain Menang	53
4.2.8	Implementasi Halaman Pemain Kalah.....	53



4.2.9 Implementasi Halaman High Score	54
4.2.10 Implementasi Halaman Option	56
4.2.11 Implementasi Halaman Instruction	57
4.2.12 Implementasi Halaman Quit	58
4.3 Manual Game	58
4.3.1 Intro	59
4.3.2 Menu Utama	59
4.3.3 Input nama	60
4.3.4 Menu Option	61
4.3.5 Menu Instruction	62
4.3.6 Menu Pause, Play dan Home	62
4.3.7 Menu akhiran level	63
4.3.8 Menu High Score	64
4.4 Membuat File .exe	64
4.5 Ujicoba Game	65
4.6 Pengetesan Pemakai	66
4.7 Pemeliharaan	67
BAB V PENUTUP	68
5.1 Kesimpulan	68
5.2 Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	70

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol- Simbol Flowchart.....	14
Tabel 4.1 UjiCoba Game	65
Tabel 4.2 Daftar Pertanyaan Dan Prosentasenya.....	66



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Tampilan Adobe Flash CS3.....	16
Gambar 2.2	Tampilan Panel Actions	16
Gambar 2.3	Tampilan Adobe Photoshop CS3	19
Gambar 2.4	Tampilan Adobe Audition 2.0.....	21
Gambar 3.1	Flowchart	28
Gambar 3.2	Tupai makan	28
Gambar 3.3	Tupai berlari	29
Gambar 3.4	Tupai tertembak.....	29
Gambar 3.5	Tupai mati.....	29
Gambar 3.6	Rancangan Antarmuka Menu Utama	30
Gambar 3.7	Rancangan Antarmuka Pengaturan Game	31
Gambar 3.8	Rancangan Antarmuka Pengaturan Game.....	32
Gambar 3.9	Rancangan Antarmuka Masukan Nama	32
Gambar 3.10	Rancangan Antarmuka Game.....	33
Gambar 4.1	Karakter Tupai.....	34
Gambar 4.2	Buah Kelapa	35
Gambar 4.3	Pohon Kelapa.....	35
Gambar 4.4	Pohon 1.....	35
Gambar 4.5	Rumah.....	36
Gambar 4.6	Pohon 2.....	36
Gambar 4.7	Cursor Target	36

Gambar 4.8	<i>Document Properties</i>	37
Gambar 4.9	<i>Rectangle tool</i>	38
Gambar 4.10	Ubah Ukuran	38
Gambar 4.11	Pembuatan Gradiens Tool	39
Gambar 4.12	Tampilan Library Pada Flash	41
Gambar 4.13	Membuat Create Motion Tween.....	42
Gambar 4.14	Halaman Intro	43
Gambar 4.15	Halaman Menu Utama.....	44
Gambar 4.16	Halaman Input Nama.....	45
Gambar 4.17	Halaman Level 1.....	46
Gambar 4.18	Halaman Level 2	48
Gambar 4.19	Halaman Level 3	51
Gambar 4.20	Halaman Pemain Menang.....	53
Gambar 4.21	Halaman Pemain Kalah	54
Gambar 4.22	Halaman High Score	55
Gambar 4.23	Halaman Option.....	56
Gambar 4.24	Halaman Instruction	57
Gambar 4.25	Halaman Quit.....	58
Gambar 4.26	Halaman Intro	59
Gambar 4.27	Halaman Menu utama.....	59
Gambar 4.28	Halaman input nama.....	60
Gambar 4.29	Halaman menu option	61
Gambar 4.30	Halaman instruction	62

Gambar 4.31	Halaman tampilan game	62
Gambar 4.32	Halaman akhiran game	63
Gambar 4.33	Halaman High Score	64
Gambar 4.34	Publish Settings	65



INTISARI

Pada saat ini, game flash banyak digemari oleh kalangan gamers. Tampilan yang menarik dan pengoperasiannya yang cenderung mudah membuat aplikasi ini dipilih sebagai media penghibur para pengguna komputer agar tidak merasa jenuh di depan komputer. Pasar game flash pun masih ada sampai sekarang, dan diperkirakan masih terus berkembang selama beberapa tahun ke depan. Meningkatnya performa tiap software dalam pembuatannya juga menjadi penunjang perkembangan game tersebut.

Genre game yang di bawakan pun sangat bervariasi salah satunya game yang bergenre shooting. Hal ini membawa kita pada Adobe flash CS3 di mana ActionScript 2 diimplementasikan didalamnya.

Padadarnya game ini tidak jauh berbeda dengan genre game lainnya. Pada penelitian ini, digunakan genre *shooting* yaitu game yang menawarkan ketegangan dalam mencapai setiap level yang tersedia dengan batasan waktu yang sudah ditentukan. Game ini menggunakan konsep *shooting*, karakter yang dijadikan target dapat berjalan, melompat dan bersembunyi. Ketepatan menembak sasaran, kejelian dalam melihat sasaran, dan adanya batasan waktu dalam setiap levelnya bias sebagai sarana penghibur dan melatih kecepatan.

Oleh karena itu dalam penelitian ini akan dibangun skripsi dengan judul “Analisis dan Pembuatan *Game Squirrel Hunt* Menggunakan Adobe Flash CS3”.

Kata-Kunci : Game Flash, Menembak, Berburu Tupai

ABSTRACT

At this time, flash games favored by the gamers. An attractive appearance and easy operation that tends to make this application is selected as the entertainer of the user's computer in order not to feel bored at the computer. Flash game market is still there today, and is predicted to continue growing over the next few years. Increasing the performance of any software in construction is also be supporting the development of the game.

Games in the genre that brought one of them varies a great shooting game genre. This brings us to the Adobe Flash CS3 ActionScript 2 which is implemented in it.

Basically this game is not much different from other game genres. In this study, used the genre of shooting games that offer a level of tension in achieving any available with the specified time limit. It uses the concept of shooting game, the characters are being targeted to run, jump and hide. Target shooting accuracy, carefulness in looking at the target, and a time limit in each level can be as a means of comfort and speed training.

Therefore in this study will be constructed with a thesis entitled "Analysis and Game Preparation Squirrel Hunt Using Adobe Flash CS3".

Keyword : Flash games, Shooting, Squirrel Hunt

