

**PERANCANGAN GAME MENEMBAK 2D “BERBURU BURUNG”
MENGUNAKAN MACROMEDIA DIRECTOR MX 2004**

SKRIPSI



disusun oleh

Agung Tri Wibowo

11.22.1365

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

**PERANCANGAN GAME MENEMBAK 2D “BERBURU BURUNG”
MENGUNAKAN MACROMEDIA DIRECTOR MX 2004**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Agung Tri Wibowo

11.22.1365

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN GAME MENEMBAK 2D “BERBURU BURUNG”
MENGUNAKAN MACROMEDIA DIRECTOR MX 2004**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Agung Tri Wibowo

11.22.1365

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 18 Oktober 2012

Dosen Pembimbing,



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

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN KIOS INFORMASI PENGUNJUNG KLINIK DIALISIS
GOLDEN PMI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
BERBASIS MULTIMEDIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Agung Tri Wibowo

11.22.1365

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 April 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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

Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302216



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 16 Mei 2013

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

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 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, 8 Mei 2013

Agung Tri Wibowo
NIM. 11.22.1365

MOTTO

Orang-orang hebat di bidang apapun bukan baru bekerja karena mereka terinspirasi, namun mereka menjadi terinspirasi karena mereka lebih suka bekerja. Mereka tidak menyalahgunakan waktu untuk menunggu inspirasi.

- Ernest Newman

Sesuatu yang belum dikerjakan, seringkali tampak mustahil, kita baru yakin kalau kita telah berhasil melakukannya dengan baik.

- Evelyn Underhill

Kebanggaan kita yang terbesar adalah bukan tidak pernah gagal, tetapi bangkit kembali setiap kali kita jatuh.

- Confucius

Jenius adalah 1 % inspirasi dan 99 % keringat. Tidak ada yang dapat menggantikan kerja keras

Musuh yang paling berbahaya di atas dunia ini adalah penakut dan bimbang. Teman yang paling setia, hanyalah keberanian dan keyakinan yang teguh.

- Andrew Jackson

PERSEMBAHAN

Segala Puji hanya untuk Allah, yang Maha mengetahui apa-apa yang ada dilangit dan dibumi. Allah yang selalu memberikan apa yang terbaik bagi hambanya dengan cinta yang tiada tara. Oleh karena itu, ingin kupersembahkan karya ini kepada orang-orang yang senantiasa mencintai Allah dan Allah pun mencintainya pula.

1. Ibundaku tercinta yang tanpa lelah selalu mendo'akanku tanpa pernah putus.
2. Bapakku tercinta, terima kasih untuk do'a dan kerja keras yang tak kenal lelah hingga membuat ananda bisa seperti ini.
3. Kakakku tercinta Andi Purwanto, Tutut Heryanti dan Hantoro Dwi Prasetyo, yang telah memberi semangat dan dukungan sampai saat ini.
4. Serta kepada semua teman-teman seangkatan S1 Sistem Informasi Transfer..
5. Selain itu, kepada Bapak Ibu dosen yang telah membimbing kami sejak awal kuliah di Amikom sampai akhir dari jenjang kuliah Sarjana.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Puji Syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Skripsi ini yang berjudul “ Perancangan Game Menembak 2D “Berburu Burung” Menggunakan Macromedia Director MX 2004”

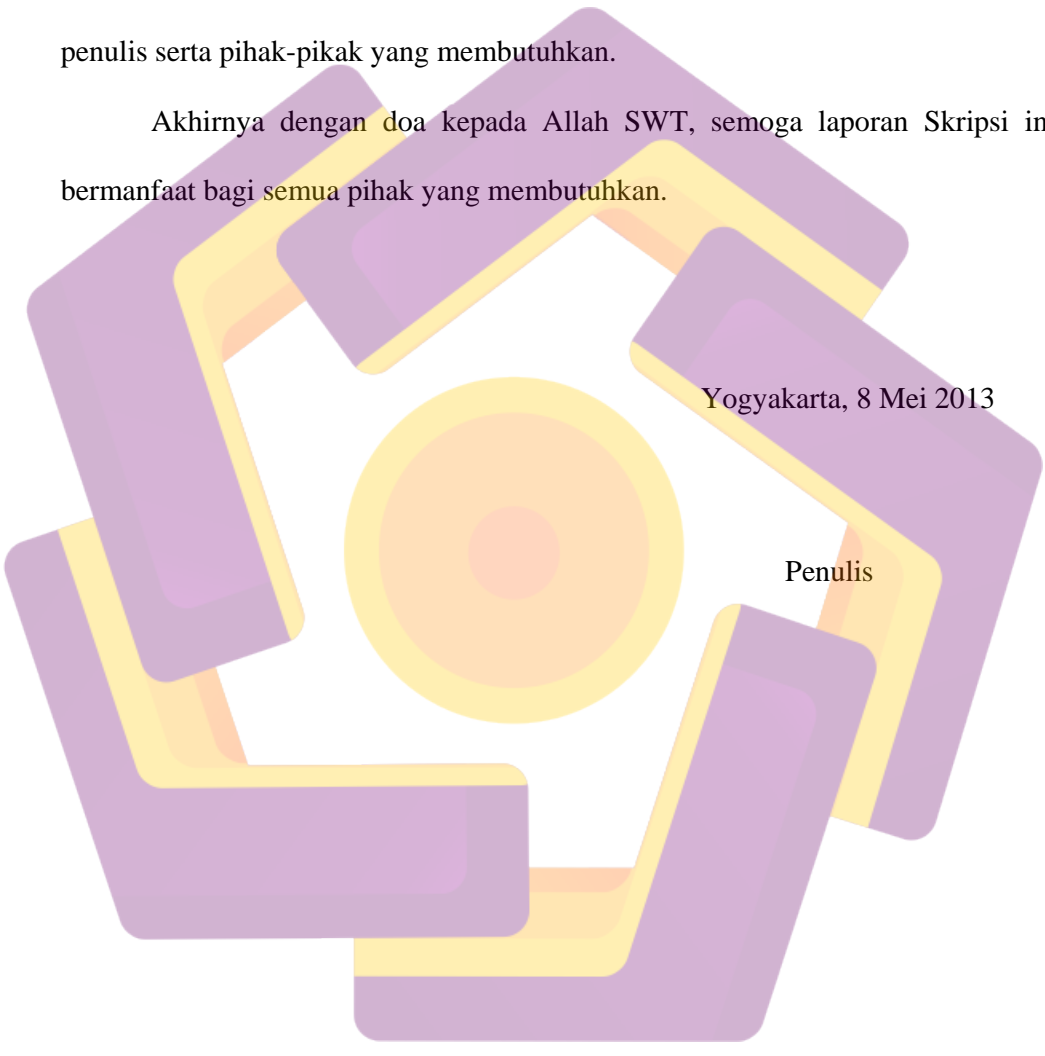
Laporan Skripsi ini disusun sebagai syarat kelulusan di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Jurusan Sistem Informasi. Laporan ini dimaksudkan untuk memberikan kesempatan pada mahasiswa agar melihat, mengamati, membandingkan, menganalisis, serta menerapkan pengetahuan yang diperoleh diperkuliahan.

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, MM selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Bambang Sudaryatno, Drs, MM selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK Amikom Yogyakarta.
3. Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan bimbingan, waktu dan arahan serta segala kemurahan hati kepada kami.
4. Kedua orang tua dan keluarga
5. Dan juga tidak lupa teman-teman yang membantu kelancaran penulisan Skripsi hingga terselesainya laporan ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa laporan ini jauh dari sebuah kesempurnaan, itu semua karena keterbatasan penulis dalam hal pengetahuan dan kemampuan. Kritik dan saran yang bersifat membangun guna mencapai kesempurnaan akan selalu penulis harapkan sehingga dapat lebih bermanfaat bagi penulis serta pihak-pihak yang membutuhkan.

Akhirnya dengan doa kepada Allah SWT, semoga laporan Skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.



Yogyakarta, 8 Mei 2013

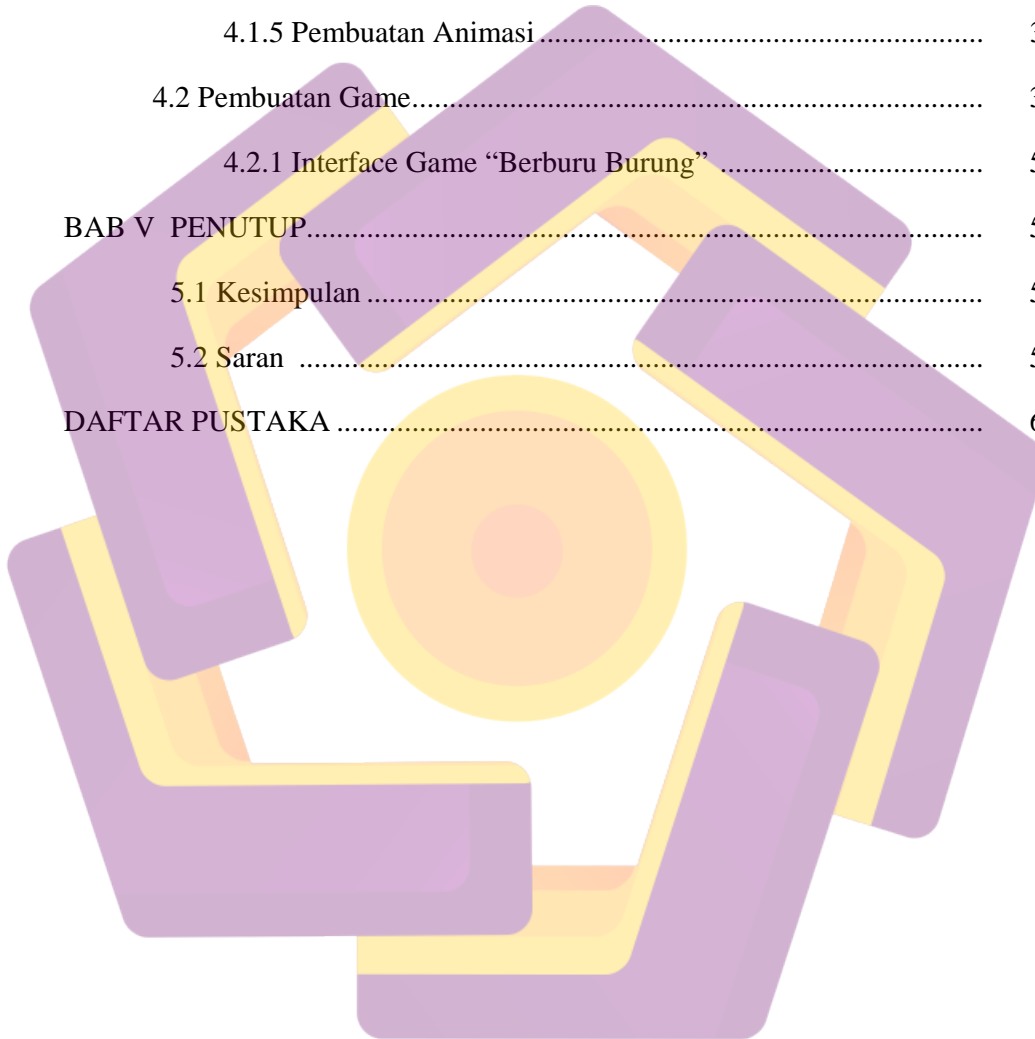
Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
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
1.6Metode Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Konsep Dasar Game	6
2.1.1 Definis Game	6

2.1.2 Sejarah dan Perkembangan Game	7
2.1.3 Jenis jenis Game	8
2.1.4 Langkah Pembuatan Game	10
2.2 Perangkat Lunak/Software yang Digunakan	13
2.2.1 Adobe Photoshop	13
2.2.2 Macromedia Director MX 2004	14
2.2.3 Macromedia Flash.....	15
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	16
3.1 Analisis	16
3.1.1 Mendefinisikan Masalah.....	16
3.1.2 Analisis Kebutuhan Sistem.....	17
3.1.2.1 Kebutuhan Fungsional.....	17
3.1.2.2 Kebutuhan Non Fungsional.....	18
3.1.3 Analisis Kelayakan Sistem	20
3.1.3.1 Analisis Kelayakan Teknik	20
3.1.3.2 Analisi Kelayakan Hukum	20
3.1.3.3 Analisi Kelayakan Operasional	21
3.2 Konsep.....	21
3.2.1 Menentukan Tool yang Digunakan.....	22
3.2.2 Merancang Gameplay	23
3.2.3 Perancangan Storyboard	27
3.2.4 Grafis yang Digunakan	30
3.2.5 Audio yang Digunakan	31
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	32
4.1 Implementasi Game.....	32

4.1.1 Persiapan Bahan.....	32
4.1.2 Pembuatan Karakter.....	34
4.1.3 Pembuatan Background.....	35
4.1.4 Pembuatan Tombol.....	35
4.1.5 Pembuatan Animasi.....	36
4.2 Pembuatan Game.....	36
4.2.1 Interface Game “Berburu Burung”.....	54
BAB V PENUTUP.....	58
5.1 Kesimpulan.....	58
5.2 Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA.....	60



DAFTAR TABEL

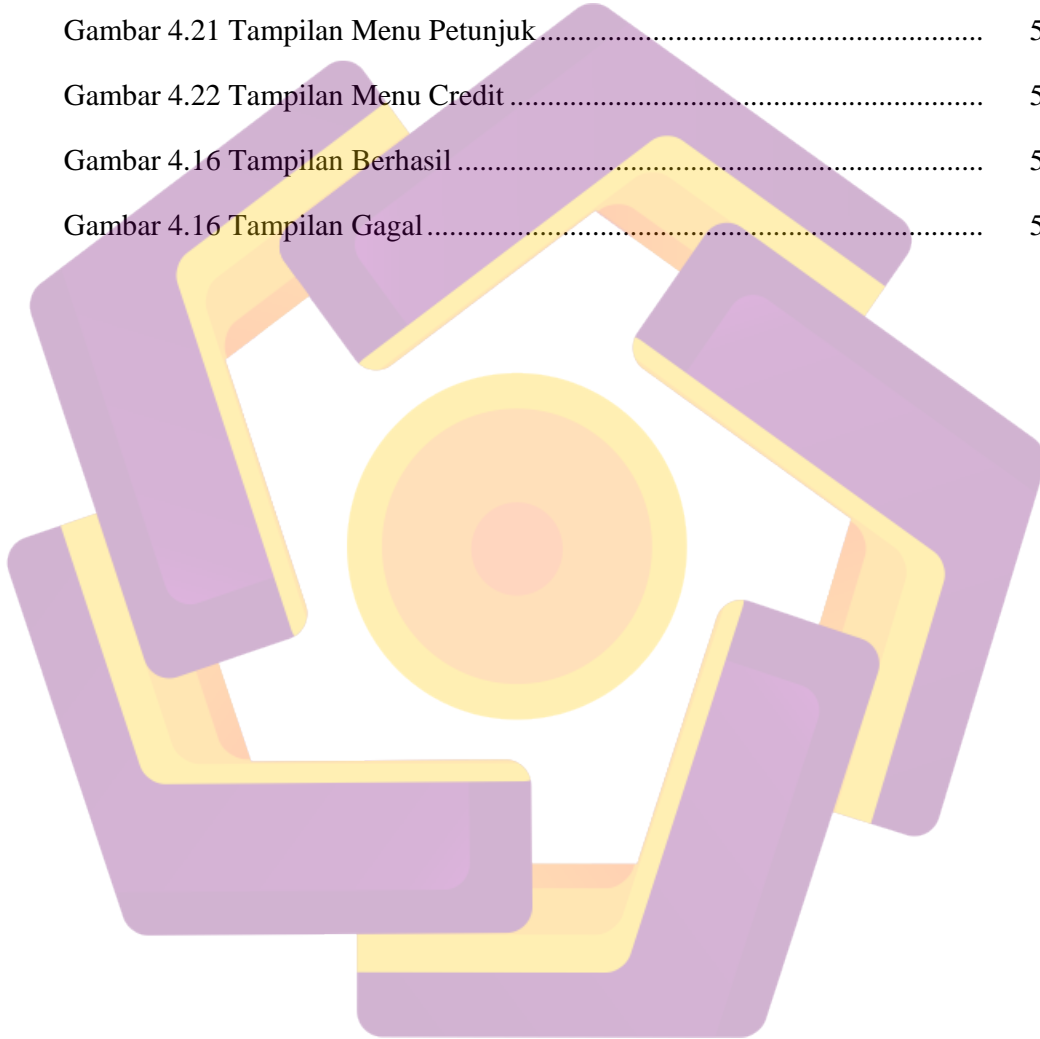
Tabel 3.1 Tabel Storyboard.....	27
Tabel 4.1 Black Box Testing.....	52



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Langkah Pembuatan Game.....	13
Gambar 2.2 Adobe Photoshop	14
Gambar 2.3 Macromedia Director MX 2004.....	15
Gambar 2.4 Macromedia Flash	15
Gambar 3.1 Flowchart sistem permainan.....	24
Gambar 3.2 Rancangan Karakter Burung	26
Gambar 3.3 Karakter Bidikan	26
Gambar 4.1 Background Intro dan Menu Utama.....	33
Gambar 4.2 Background Level 1 dan Level 2	33
Gambar 4.3 Background Level 3 dan Kursor Bidikan.....	33
Gambar 4.4 Karakter Burung	34
Gambar 4.5 Background di Adobe Photoshop.....	35
Gambar 4.6 Tombol Mati dan Tombol Hidup	35
Gambar 4.7 Animation Flash	36
Gambar 4.8 Tampilan Property Inspector	37
Gambar 4.9 Tampilan Import File	38
Gambar 4.10 Tampilan Image Option	39
Gambar 4.11 Cast Member	39
Gambar 4.12 Tampilan Menu Intro pada Macromedia Director	40
Gambar 4.13 Score Window pada Macromedia Director	40
Gambar 4.14 Tampilan Menu Utama pada Macromedia Director	41
Gambar 4.15 Tampilan untuk Menulis Script.....	42
Gambar 4.16 Tampilan Kotak Dialog Behaviors Inspector.....	48

Gambar 4.17 Window Publish Setting.....	51
Gambar 4.18 Menu Intro.....	54
Gambar 4.19 Menu Utama.....	54
Gambar 4.20 Menu Level 1, level 2, dan Level 3.....	55
Gambar 4.21 Tampilan Menu Petunjuk.....	55
Gambar 4.22 Tampilan Menu Credit.....	56
Gambar 4.16 Tampilan Berhasil.....	56
Gambar 4.16 Tampilan Gagal.....	57



INTISARI

Game merupakan salah satu program hiburan yang banyak diminati oleh semua kalangan, mulai dari anak-anak sampai orang dewasa. Perkembangan game begitu pesat dengan jenis yang beragam. Salah satu jenis game yang populer yaitu puzzle. Game jenis ini merupakan game yang sebagian besar permainannya menggunakan logika untuk memecahkan masalah.

Game Berburu Burung merupakan game yang menceritakan tentang cara memburu burung dengan menembak burung-burung tertentu sesuai dengan aturan di setiap levelnya. Game ini terdiri dari 3 level dengan tingkat kesulitan yang berbeda berdasarkan point yang harus di kumpulkan. Terdapat 3 warna burung yang terbang dalam setiap level. Untuk level 1 menembak burung yang berwarna biru dan mengumpulkan nilai minimal 100, level 2 menembak burung yang berwarna merah dan mengumpulkan nilai minimal 200, level 3 menembak burung yang berwarna hijau dan mengumpulkan nilai minimal 300. Semakin tinggi level permainan maka kecepatan burung terbang berbeda dan nilai yang di kumpulkan juga berbeda.

Game ini dibuat sebagai hiburan yang dapat memberikan manfaat untuk melatih kinerja otak pengguna dalam berkonsentrasi, kecepatan dan ketepatan. Perangkat lunak yang digunakan yaitu Macromedia Director MX 2004.

Kata Kunci : game, flash

ABSTRACT

Game is one of the entertainment programs are much in demand by all people, ranging from children to adults. Rapid game development with diverse types. One type is a popular puzzle game. This type of game is a game that most of the game using logic to solve problems.

Game Bird Hunting is a game that tells about how to hunt birds by shooting birds in accordance with the rules specified in each level. This game consists of 3 levels with different difficulty levels based on points that should be collected. There are 3 colors of birds that fly in every level. For level 1 shoot the blue bird and collect a minimum value of 100, level 2 red bird shoot and collect a minimum value of 200, level 3 green shoot birds and collect a minimum value of 300. The higher the speed of the game is different and the birds flying in the collected values are also different.

This game was made for entertainment that can provide benefits for the user to train the brain to concentrate on the performance, speed and accuracy. The software used is Macromedia Director MX 2004.

Keywords : *game, flash*

