

PERANCANGAN PERMAINAN SUPER MAN

SKRIPSI



disusun oleh

Anung Prasetyo

09.11.3019

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

PERANCANGAN PERMAINAN SUPER MAN

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Anung Prasetyo

09.11.3019

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN PERMAIANAN SUPER MAN

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Anung Prasetyo

09.11.3019

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 31 Oktober 2012

Dosen Pembimbing,



Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom

NIK. 190302125

PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN PERMAIANAN SUPER MAN

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Anung Prasetyo

09.11.3019

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Mei 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

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

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

Barka Satya, M.Kom
NIK. 190302126

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 23 Oktober 2013

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

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, 17 Mei 2013

Anung Prasetyo
NIM : 09.11.3019

MOTTO

- Sabar dalam mengatasi kesulitan dan bertindak bijaksana dalam mengatasinya, adalah sesuatu yang utama.
-

- Manusia tak selamanya benar dan tak selamanya salah, kecuali ia yang selalu mengoreksi diri dan membenarkan kebenaran orang lain atas kekeliruan diri sendiri.
-

- Janganlah larut dalam satu kesedihan, karena masih ada hari esok yang menyongsong dengan sejuta kebahagiaan.
-

- Seorang sahabat adalah suatu sumber kebahagiaan dikala kita merasa tidak bahagia.
-

- Kebaikan tidak bernilai selama diucapkan, akan tetapi bernilai sesudah dikerjakan.
-

PERSEMBAHAN

- *Allah SWT yang sudah mengantarkanku sampai sejauh ini, Rahmat dan Karunia-MU tiada batasnya.*
- *Nabi Agung Muhammad SAW yang menjadi panutan hidupku, yang telah mengantarkan kita dari zaman Jahiliah ke zaman yang terang benerang seperti sekarang ini.*
- *Buat keluargaku, Bapak, Ibu, dan saudara – saudara tercinta, kalian harta yang paling berharga dihidupku, tanpa kalian aku tidak bisa seperti ini.*
- *Terima kasih kepada Bapak M. Suyanto selaku ketua AMIKOM beserta Dosen2 pengajar dan Staff AMIKOM, Saya doakan Amikom menjadi Perguruan Tinggi Komputer Terbaik Dunia.*
- *Terima kasih banyak buat Dosen Pembimbingku Pak Emha Taufiq Luthfi, S.T., M.Kom. Bapak dosen yang telah sabar selama ini dalam membimbing saya, Thanks ya pak udah mau bimbing saya, mahasiswamu ini yang kadang suka bingungin kalau bimbingan.*
- *Thanks buat semua orang yang sudah mendukungku selama ini, Mr.Ucup, Mr.Cahyo, Mr.Ryan, Mr.Eko dan semua teman-teman Pondok Roso Tunggal.*

-----Terima Kasih-----

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Atas Berkat dan Rahmat Allah SWT, yang telah memberikan Rahmat dan Hidayah serta Inayahnya sehingga Skripsi ini dapat selesai dengan lancar, dengan judul **“Perancangan Permainan Super Man”**. Skripsi ini merupakan salah satu syarat studi yang harus ditempuh oleh seluruh mahasiswa Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK “AMIKOM” Yogyakarta, guna menyelesaikan akhir studi pada jenjang program S1. Dengan selesainya Skripsi ini, penyusun mengucapkan banyak terimakasih sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Emha Taufiq Luthfi, S.T., M.Kom. yang telah berkenan menjadi Dosen Pembimbing Skripsi saya, dan atas dorongan serta bimbingannya sehingga Skripsi ini dapat selesai dengan baik.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom dan bapak Barka Satya, M.Kom yang telah berkenan menjadi dewan penguji.
4. Bapak Sudarmawan, MT selaku ketua Jurusan program S1 Teknik Informatika STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.

5. Bapak, Ibu, dan keluargaku tercinta yang telah memberikan dukungan moril, materil dan spirit selama ini.
6. Untuk semua pihak yang telah membantu kelancaran Skripsi ini serta teman-temanku semua yang telah membantu secara tidak langsung, saya ucapkan terima kasih atas dukungannya.

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini masih jauh dari sempurna, baik dari segi isi, penulisan maupun pembahasan. Oleh karena itu segala kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan. Semoga Skripsi ini dapat berguna dikemudian hari dan dipergunakan dengan sebaik-baiknya. Akhir kata penulis ucapkan terima kasih yang sebanyak-banyaknya.

Yogyakarta, 17 Mei 2013

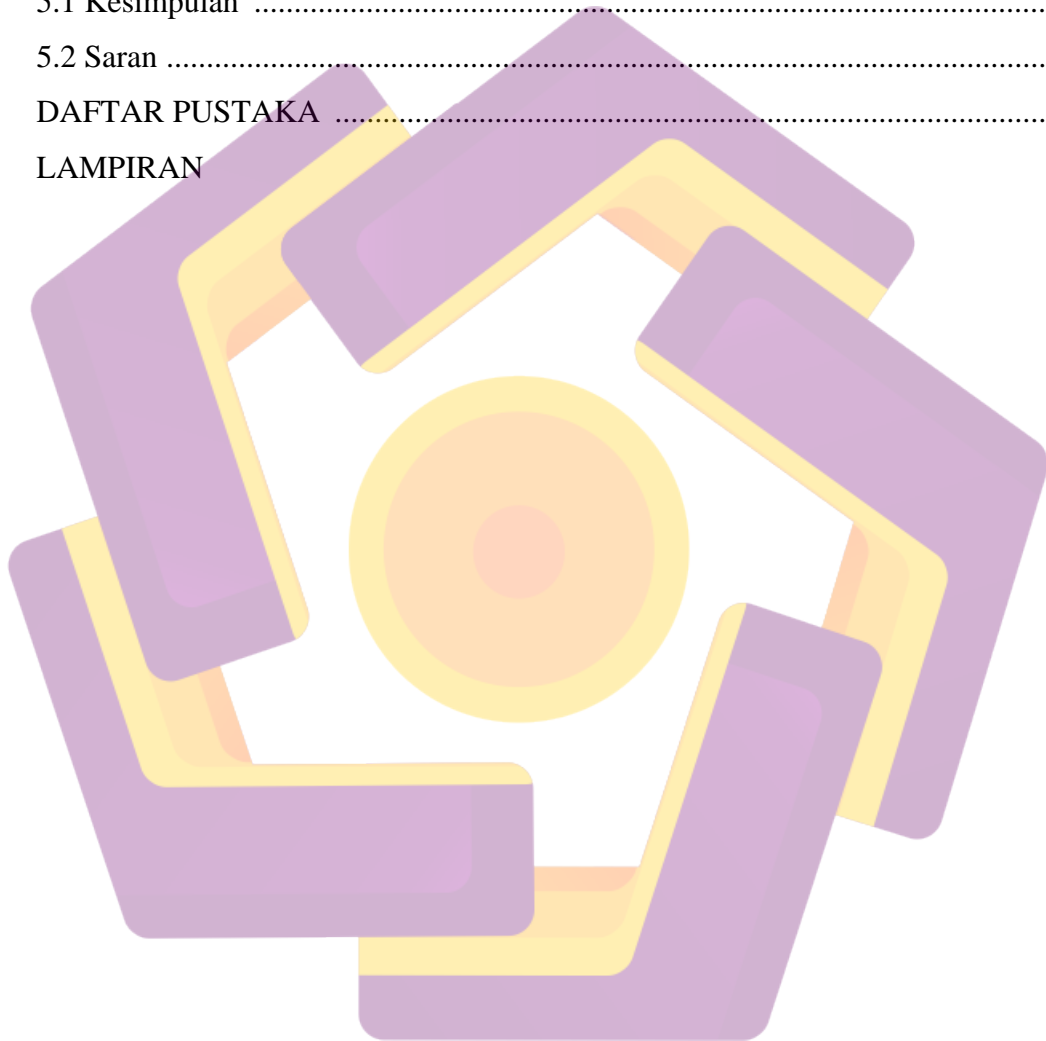
Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL	i
LEMBAR PESETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Permasalahan	1
1.2 Rumusan Permasalahan	2
1.3 Batasan Permasalahan	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5.1. Bagi penulis	3
1.5.2. Bagi User	3
1.6 Metodologi Pengumpulan Data	4
1.7 Sistematis Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Game	7
2.1.1. Pengertian Game	7
2.1.2. Jenis-Jenis Game	8
2.2 Proses Perancangan Game	10

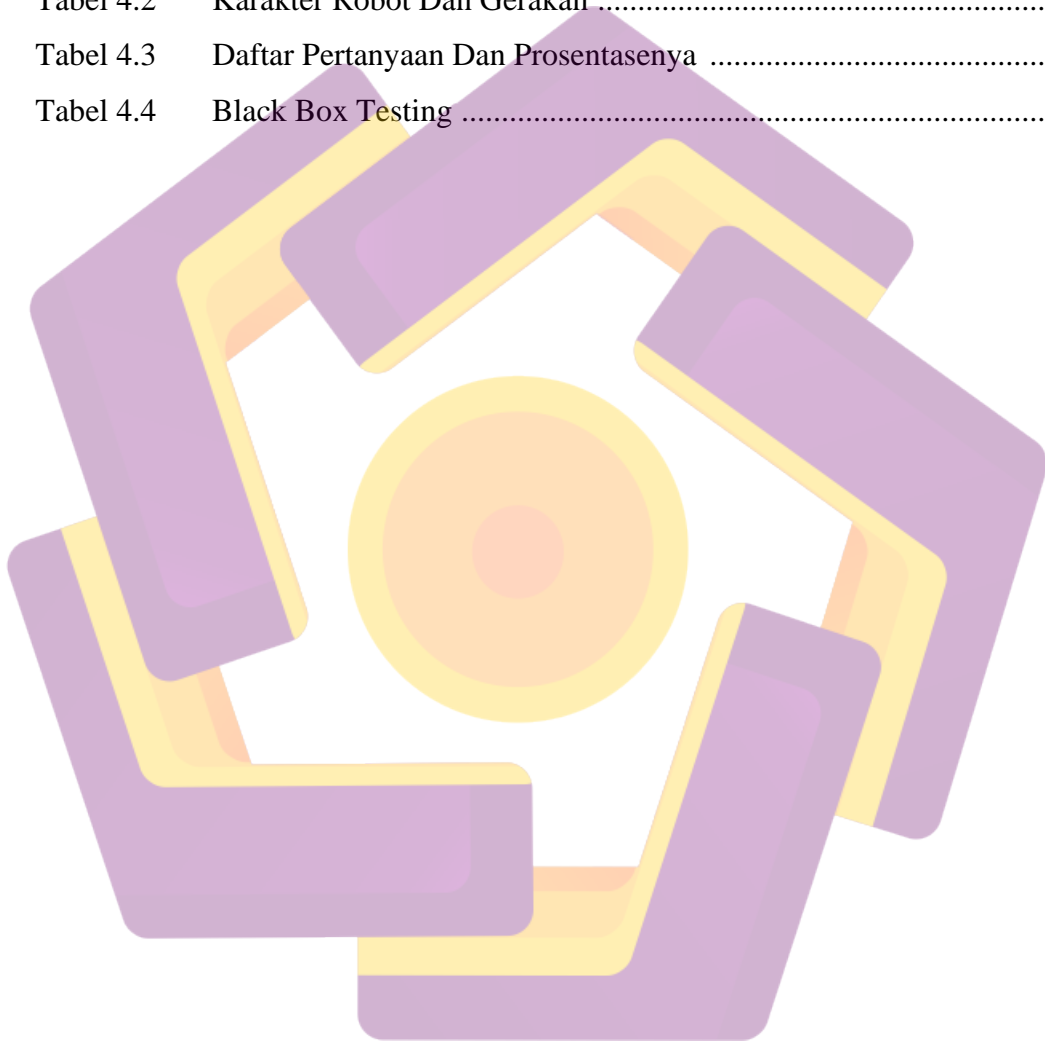
2.2.1. Tahap-Tahap Perancangan Game	10
2.3 Penggunaan Perangkat Keras	13
2.3 Penggunaan Perangkat Lunak	13
2.3.1. Adobe Flash Cs3	13
2.3.2. Adobe Photoshop Cs3	15
2.3.2. Adobe Audition Cs3	16
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	18
3.1 Tinjauan Umum	18
3.1.1. Analisis Kebutuhan	19
3.1.1.1. Analisis Kebutuhan Fungsional	19
3.1.1.2. Analisis Kebutuhan Non Fungsional	20
3.1.2. Analisis Kelayakan	24
3.2 Perancangan (Design)	25
3.2.1. Latar Belakang Cerita	25
3.2.2. Rincian Game	26
3.3 Tampilan Antar Muka	28
3.3.1. Flowchart System Permainan Super Man	28
3.3.2. Pembangunan Karakter	30
3.3.3. Storyboard Addegan Game Super Man	31
BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM DAN PEMBAHASAN.....	36
4.1 Elemen Game	36
4.1.1. Produksi	37
4.1.2. Perseiapan Material	37
4.1.3. Pembuatan Karakter	37
4.1.4. Pembuatan Background	43
4.1.5. Pembuatan Button	44
4.1.6. Pengisian Sound	46
4.1.7. Pembuatan Animasi	46
4.2 Pembahasan	47
4.2.1. Action Script	47

4.3 Pengetesan Game	57
4.3.1. Uji Coba	60
4.4 Menggunakan Game	62
4.5 Pemeliharaan Sistem	62
BAB V PENUTUP	64
5.1 Kesimpulan	64
5.2 Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Karakter Super Man Dan Gerakan	39
Tabel 4.2	Karakter Robot Dan Gerakan	42
Tabel 4.3	Daftar Pertanyaan Dan Prosentasenya	43
Tabel 4.4	Black Box Testing	61



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Struktur Game	11
Gambar 2.2	Adobe Flash Cs3	14
Gambar 2.3	Adobe Photoshop Cs3	15
Gambar 2.4	Adobe Audition Cs3	17
Gambar 3.1	Flowchart Permainan Super Man	29
Gambar 4.1	Alur Produksi Permainan Super Man	36
Gambar 4.2	Dialog Pengaturan Lembar Kerja	38
Gambar 4.3	Proses Pembuatan Tokoh Karakter Super Man	39
Gambar 4.4	Background Super Man	44
Gambar 4.5	Pembuatan Button	45
Gambar 4.6	Seleksi Pada Pembuatan Button	45
Gambar 4.7	Animation Timeline Adobe Flash Cs3	47
Gambar 4.8	Tampilan Loading	58
Gambar 4.9	Tampilan Menu Utama	58
Gambar 4.10	Tampilan Game Super Man	58

INTISARI

Perancangan permainan Super Man adalah sebuah permainan yang dikembangkan dan bergerak dibidang multimedia. Permainan Super Man merupakan pengembangan permainan flash pada umumnya dengan menambahkan fitur lebih baik dan tersusun rapi pada setiap tampilannya.

Permainan Super Man dibuat dan diproses dalam Software Adobe Flash Cs3 dan sebagai software pendukung dalam perancangan permainan Super Man maka software lain yang dibutuhkan yaitu Adobe Photoshop Cs3 untuk pengolahan gambar pada permainan Superman dan untuk pengolahan suara menggunakan software Adobe soundboot Cs3 kemudian hasil akhir import kedalam software Adobe Flash Cs3 untuk selanjutnya diproses.

Bedasarkan uraian di atas, hasil akhir yang didapat saat memulai perancangan permainan Super Man secara keseluruhan masing-masing software dibutuhkan untuk membuat permainan agar dalam pembuatannya dapat diselesaikan lebih cepat. Karena pembagian tugas pada masing-masing Software jelas, dan masing-masing software saat pembuatan bagian bisa disimpan dan jika terjadi perubahan sewaktu-waktu tinggal membuka kembali file asli yang telah disimpan sebelumnya tinggal dipilih bagian mana yang akan dirubah.

Kata kunci : Permainan Super Man, Software Adobe Flash Cs3, Software Photoshop Cs3, software Adobe Soundboot Cs3

ABSTRACT

Planning a Super Man game is a game developed and mobile multimedia. Super Man Games is a flash game development in general by adding better features and orderly at all how it looks.

Super Man games are made and processed in Adobe Flash CS3 and Software as advocates in the planning software-play Super Man then other software is needed that is Adobe Photoshop CS3 for image processing on-play voice of Superman and for processing using the software Adobe CS3 kemudian soundboot end result of imports into the software Adobe Flash CS3 for further processing.

Based on the description above, the final result obtained when Super Man-play start planning their overall software needed to make a game that can be solved in manufacturing faster. Because of segregation of duties in each Software clear, and each time making the software may be stored and if there is a change from time to time just go back the original file stored previously lived teh choose which parts will be changed.

Keywords : *Super Man Games, Software Adobe Flash CS3, Photoshop CS3 software, software Soundboot Adobe CS3*

