

PEMBUATAN GAME THE JUNGLE BOY BERBASIS FLASH

SKRIPSI



disusun oleh

Faisal Lukman Nugroho

09.11.3282

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

PEMBUATAN GAME THE JUNGLE BOYBERBASIS FLASH

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagai
persyaratan mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusunoleh

Faisal Lukman Nugroho

09.11.3282

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN GAME THE JUNGLE BOY BERBASIS FLASH

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Faisal Lukman Nugroho

09.11.3282

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 09 Oktober 2012

Dosen Pembimbing,



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

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN GAME THE JUNGLE BOY BERBASIS FLASH

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Faisal Lukman Nugroho

09.11.3282

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Mei 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Armadyah Amborowati, S.Kom, M.Eng.
NIK. 190302063

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

Anggit Dwi Hartanto, M.Kom
NIK. 190302163

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 7 Juni 2013

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

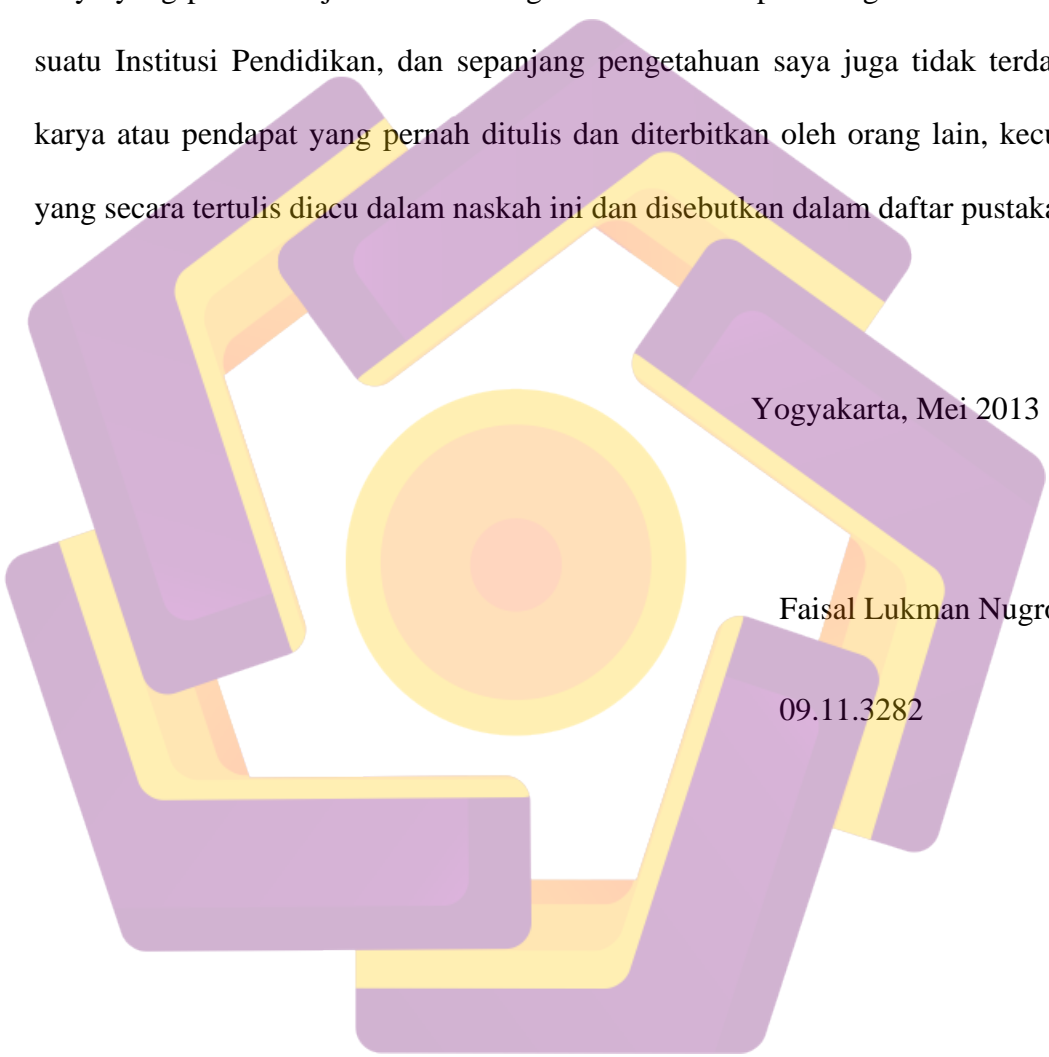


Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.

NIK. 190302001

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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 diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.



Yogyakarta, Mei 2013

Faisal Lukman Nugroho

09.11.3282

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

- Allah SWT yang telah memberikan anugerah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
- Orang tua dan keluarga tercinta yang telah memberikan doa, kasih sayang dan dukungannya yang begitu tulus.
- Bapak Emha Taufiq Luthfi, sebagai pembimbing skripsi yang telah memberikan banyak saran dan masukan hingga terselesaikannya skripsi ini.
- STMIK AMIKOM, terima kasih sudah memberikan banyak ilmu.
- Teman-teman dan orang terdekat terima kasih atas doa dan dukungannya.

HALAMAN MOTTO

1. Jadi diri sendiri, cari jati diri, dan hidup yang mandiri optimis, karena hidup terus mengalir dan kehidupan terus berputar sesekali lihat kebelakan guntuk melanjutkan perjalanan yang tiada berujung.
2. Jadilah seperti karang di lautan yang kuat dihantam ombak dan kerjakanlah hal yang bermanfaat untuk diri sendiri dan orang lain, karena hidup hanyalah sekali. Ingat hanya pada Allah apapun dan di manapun kita berada kepada Dia-lah tempat meminta dan memohon.
3. Jangan pernah putus asa jika kegagalan itu datang. Tetap berusaha dan terus mencoba.
4. Berangkat dengan penuh keyakinan. Berjalan dengan penuh keikhlasan. Istiqomah dalam menghadapi cobaan.
5. Jadi diri sendiri, dan dapetin hidup yang mandiri. Optimis, kaena hidup terus mengalir dan kehidupan terus berputar sesekali liat ke belakang untuk melanjutkan perjalanan yang tiada berujung.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi Berjudul “Pembuatan Game The Jungle Boy Berbasis Flash”

Skripsi ini merupakan salah satu bentuk persyaratan kelulusan jenjang Program Sarjana Strata Satu (S1) jurusan Teknik Informatika pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Ucapan terima kasih saya ucapkan kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom selaku dosen pembimbing.
3. Keluarga dan teman-teman yang telah mendukung hingga terselesaikannya skripsi ini.

Akhir kata, semoga pembuatan skripsi dan aplikasi game The Jungle Boy ini dapat bermanfaat bagi pembaca dalam menambah wawasan dan pengetahuan, khususnya dalam bidang pembuatan game.

Yogyakarta, 7 Juni 2013

Penulis

DAFTAR ISI

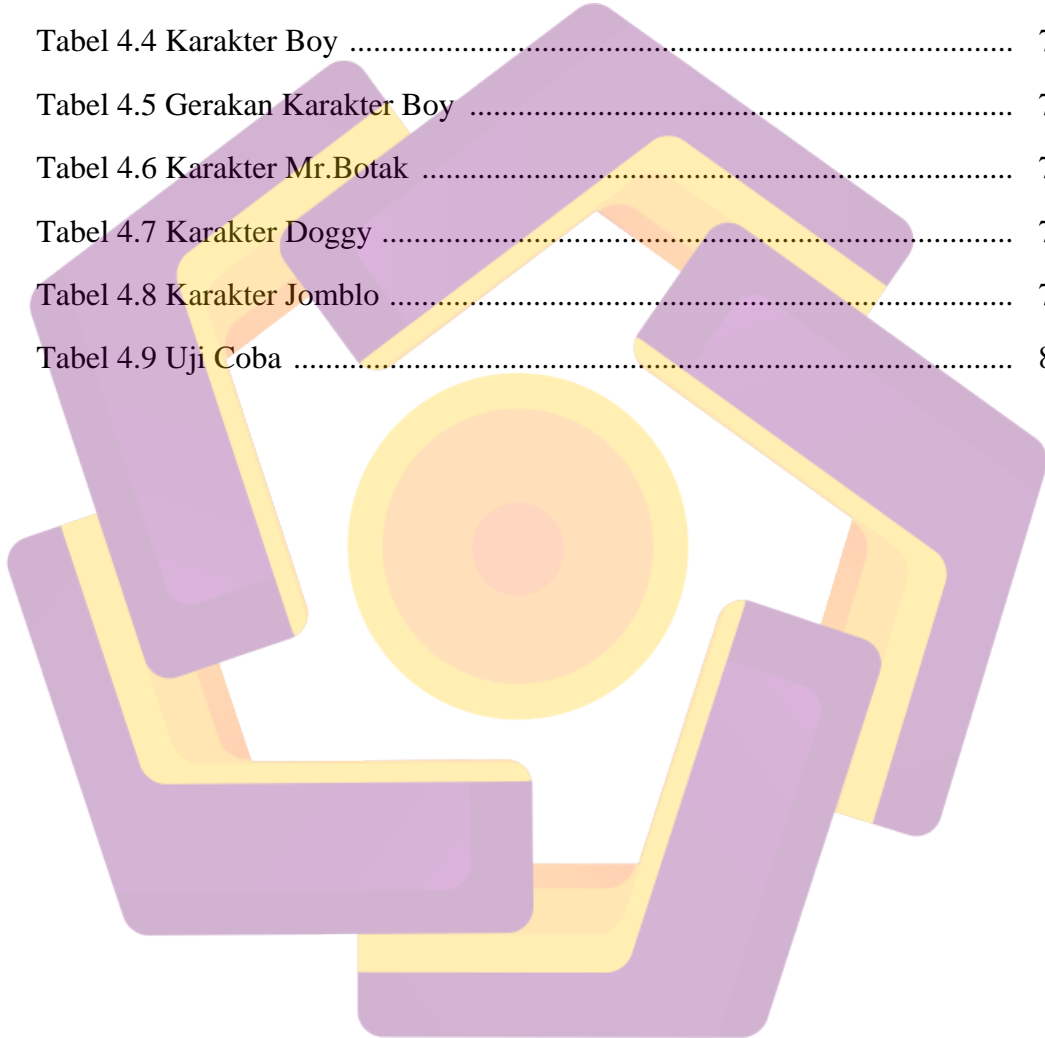
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Konsep Dasar Game	7
2.1.1 Definisi Game	7
2.1.2 Sejarah Perkembangan Game	8
2.1.3 Jenis-Jenis Game	10
2.2 Pembuatan Game	14

2.3 Bahasa Pemrograman Yang Digunakan	16
2.3.1 ActionScript	16
2.4 Perangkat Lunak Yang Digunakan	18
2.4.1 Adobe Flash CS3	19
2.4.2 Adobe Photoshop CS3	21
2.4.3 Adobe Illustrator CS3.....	23
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	26
3.1 Analisis Game	26
3.1.1 Analisis SWOT	27
3.1.1.1 Strength (kekuatan)	27
3.1.1.2 Weakness (Kelemahan)	28
3.1.1.3 Opportunity (Peluang)	28
3.1.1.4 Threat (Ancaman)	29
3.1.2 Analisis Kebutuhan Game	29
3.1.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	29
3.1.2.2 Kebutuhan Non Fungsional	30
3.1.3 Analisis Kelayakan	32
3.1.3.1 Kelayakan Teknologi	32
3.1.3.2 Kelayakan Hukum	33
3.1.3.3 Kelayakan Operasional	33
3.2 Perancangan Game	34
3.2.1 Latar Belakang Cerita	34
3.2.2 Menentukan Genre Game	34
3.2.3 Menentukan Tool	34
3.2.4 Menentukan Gameplay	36
3.2.5 Menentukan Grafis	39
3.2.6 Menentukan Suara / Audio	50

3.2.7 Menentukan Timeline	51
BAB VI IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	52
4.1 Implementasi Game	52
4.1.1 Persiapan Aset-Aset	52
4.1.2 Pembuatan Grafik	55
4.1.2.1 Pembuatan Background	56
4.1.2.2 Pembuatan Properti Game	62
4.1.2.3 Pembuatan Layout Level 1	65
4.1.2.4 Pembuatan Tombol	66
4.1.3 Pembuatan Animasi	69
4.1.4 Pembuatan Karakter	71
4.1.4 Import Suara	75
4.2 Pembahasan	76
4.3 Membuat File Executable (.exe)	87
4.4 Uji Coba	88
4.4.1 Black Box Testing	88
4.5 Pemeliharaan Game	90
4.5.1 Hardware (Perangkat Keras)	91
4.5.2 Software (Perangkat Lunak)	91
4.5 Interface Game The Jungle Boy	91
BAB V PENUTUP	100
5.1 Kesimpulan	100
5.2 Saran	100
DAFTAR PUSTAKA	102

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Timeline Game The Jungle Boy	51
Tabel 4.1 Layout Game The Jungle Boy	53
Tabel 4.2 Karakter Game The Jungle Boy	55
Tabel 4.3 Tombol Menu Utama	69
Tabel 4.4 Karakter Boy	71
Tabel 4.5 Gerakan Karakter Boy	72
Tabel 4.6 Karakter Mr.Botak	73
Tabel 4.7 Karakter Doggy	74
Tabel 4.8 Karakter Jomblo	74
Tabel 4.9 Uji Coba	88



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Panel Actions	17
Gambar 2.2 Tampilan Area Kerja Adobe Flash CS3	20
Gambar 2.3 Tampilan Area Kerja Adobe Photoshop CS4	22
Gambar 2.4 Tampilan Area Kerja Adobe Illustrator CS4	24
Gambar 3.1 Flowchat Game The Jungle Boy	38
Gambar 3.2 Sketsa Karakter Boy	39
Gambar 3.3 Sketsa Karakter Monkie	40
Gambar 3.4 Sketsa Karakter Mr.Botak	40
Gambar 3.5 Sketsa Karakter Doggy	41
Gambar 3.6 Sketsa Karakter Jomblo	41
Gambar 3.7 Tampilan Intro Game	42
Gambar 3.8 Tampilan Menu Utama	43
Gambar 3.9 Tampilan Menu Instructions	44
Gambar 3.10 Tampilan Menu About	44
Gambar 3.11 Tampilan Story Game	45
Gambar 3.12 Tampilan Menu Exit	46
Gambar 3.13 Tampilan Menu Level Completed	47
Gambar 3.14 Tampilan Game Over	48
Gambar 3.15 Tampilan level Utama	48
Gambar 3.16 Tampilan Misi Selesai	49
Gambar 4.1 Tombol Game	54
Gambar 4.2 Edit Propertis Adobe Flash CS3	57
Gambar 4.3 Library Adobe Flash CS3	58
Gambar 4.4 Background Game Pada Stage Adobe Flash CS3	58
Gambar 4.5 Animasi Dan Layout Intro	59

Gambar 4.6 Menu Utama	60
Gambar 4.7 Insert Layer Pada Adobe Flash CS3	61
Gambar 4.8 Pembuatan Background Utama	61
Gambar 4.9 Background Utama	62
Gambar 4.10 Color Properties	63
Gambar 4.11 Pembuatan Tanah	63
Gambar 4.12 Sketsa Rumput	64
Gambar 4.13 Platform Rumput	64
Gambar 4.14 Properti Game The Jungle Boy	65
Gambar 4.15 Layout Level 1	66
Gambar 4.16 Tombol Play	67
Gambar 4.17 Tombol Menu Utama	68
Gambar 4.18 Animasi Jalan	70
Gambar 4.19 Sound Properties	75
Gambar 4.20 Story Game The Jungle Boy	77
Gambar 4.21 Loading Game	78
Gambar 4.22 Level 1	79
Gambar 4.23 Level 5	82
Gambar 4.24 Tampilan Instructions	84
Gambar 4.25 Tampilan About	85
Gambar 4.26 Tampilan Exit	86
Gambar 4.27 Publish Setting	87
Gambar 4.28 Tampilan Awal Atau Loading	92
Gambar 4.29 Tampilan Menu Utama	92
Gambar 4.30 Tampilan Menu Instructions	93
Gambar 4.31 Tampilan Menu About	93
Gambar 4.32 Tampilan Menu Exit	94

Gambar 4.33 Tampilan Story Game	94
Gambar 4.34 Tampilan Loading Game	95
Gambar 4.35 Tampilan Main Level 1	95
Gambar 4.36 Tampilan Main Level 2	96
Gambar 4.37 Tampilan Main Level 3	96
Gambar 4.38 Tampilan Main Level 4	97
Gambar 4.39 Tampilan Main Level 5	97
Gambar 4.40 Tampilan level Completed	98
Gambar 4.41 Tampilan Game Over	98
Gambar 4.42 Tampilan Menang	99



INTISARI

Game merupakan salah satu bentuk hiburan yang tidak asing lagi dan banyak diminati oleh semua kalangan masyarakat, mulai dari anak-anak sampai orang dewasa. Perkembangan game begitu pesat dengan jenis beragam. Salah satu jenis game yang populer yaitu petualangan. Game jenis ini merupakan game yang sebagian besar permainannya menggunakan ketelitian dan kecepatan respon dalam bertindak untuk menaklukkan setiap rintangan-rintangan yang ada.

Game The Jungle Boy ini merupakan game petualangan seorang anak bernama boy yang misinya menolong temannya monkie yang ditangkap oleh seorang pemburu bernama mr.botak. Dan di setiap levelnya akan dihadapkan berbagai rintangan yang berbeda dan tentunya akan lebih menantang.

Penulis melakukan metode penelitian dengan pengumpulan data dari buku dan internet. Pada akhirnya, pembuatan aplikasi game ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi anak bangsa dalam membuat game.

Kata kunci : game, side scrolling, flash



ABSTRACT

Game is one form of entertainment that is familiar and much in demand by all society ranging from children to adults. The development of game is so rapid with a variety of types. One of the most popular games is adventure. This type of game is a game that mostly using accuracy and speed of response in act to conquer any obstacles that exist.

The game "The Jungle Boy" is an adventure game of a child named Boy whose mission is to help his friend named Monkie captured by a hunter named Mr. Botak. At each level will be faced to a variety of different obstacles and certainly will be more challenging.

The writer conducted the research methods by collecting data from books and internet. In the end, making this game application is expected to increase the motivation of young generation in making the game.

Keywords: *game, side scrolling, flash*

