

PERANCANGAN GAME PUNCH THE MONSTER!

BERBASIS ADOBE FLASH

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Yakobus Priyo Dwi Atmojo 10.02.7852

Rohmat Dwi Hermawan 10.02.7872

Hendra Purnama 10.02.7895

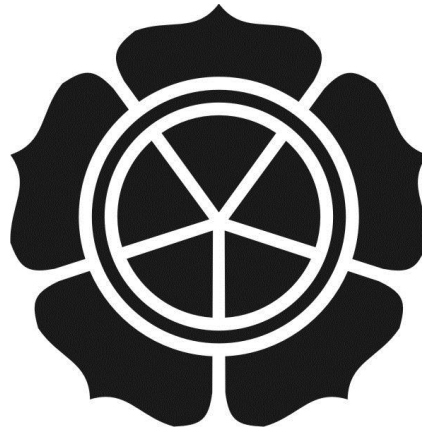
**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

PERANCANGAN GAME PUNCH THE MONSTER!

BERBASIS ADOBE FLASH

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada jenjang Diploma III jurusan Management Informatika



disusun oleh

Yakobus Priyo Dwi Atmojo 10.02.7852

Rohmat Dwi Hermawan 10.02.7872

Hendra Purnama 10.02.7895

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

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN GAME PUNCH THE MONSTER!

BEBASIS ADOBE FLASH

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Hendra Purnama 10.02.7895

Yakobus Priyo Dwi Atmojo 10.02.7852

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 10 Juni 2013

Dosen Pembimbing


Agus Purwanto, M.Kom
NIK.190000001

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN GAME PUNCH THE MONSTER!
BERBASIS ADOBE FLASH**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Hendra Purnama
10.02.7895

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 31 Mei 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Akhmad Dahlan, M.Kom
NIK. 190302174



Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 8 Juni 2013

KETUA STM IK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN GAME PUNCH THE MONSTER! BERBASIS ADOBE FLASH

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yakobus Priyo Dwi Atmojo
10.02.7852

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 11 Juni 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Krisnawati, S.Si., MT.
NIK. 190302038



Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302105



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 8 Juni 2013

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, tugas akhir ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam tugas akhir 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.

Nama penulis

Tanda tangan

Yakobus Priyo Dwi Atmojo
Nim : 10.02.7852

Hendra Purnama
Nim : 10.02.7895

Rohmat Dwi Hermawan
Nim : 10.02.7872

MOTTO

Hendra Purnama

- ❖ Jangan pernah menunda waktu apalagi mensia-siakan waktu.
- ❖ “Kerja keras tidak akan mengkhianati”.
- ❖ Sebelum menyesal tiada berguna, pergunakan masa mudamu sebelum datang masa tuamu.

Yakobus Priyo Dwi Atmojo

- ❖ Disiplin adalah kunci keberhasilan.
- ❖ Tiga kunci kesuksesan dalam hidup yaitu kepercayaan diri, keyakinan akan berhasil, dan kepastian akan masa depan.
(*Albert Einstein*)
- ❖ Segala perkara dapat kutanggung di dalam Dia yang memberi kekuatan, (*Filipi 4:13*).
- ❖ Bersukacitalah dalam Pengharapan, sabarlah dalam kesesakan, dan bertekunlah dalam Doa, (*Roma 12:12*).

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah yang telah melimpahkan rahmat serta hidayahnya sehingga penyusunan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.

Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk :

- Allah SWT yang telah memberikan kesempatan bagi saya untuk dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan semua kemudahan.
- Ayah tercinta dan Ibu tercinta dengan segala perjuangan, pengorbanan serta doa dan kasih sayang yang tak henti – hentinya engkau berikan dengan sepenuh hati. I LOVE YOU ALL.
- Keluarga besar STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Terima kasih kepada :

- Bapak Agus Purwanto, M.Kom. sebagai pembimbing yang telah mendampingi dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
- My team “Punch The Monster!” Mas Priyo dan bung Rocker, susah senang slalu bersama dalam pengerjaan Tugas Akhir ini.
- Tim kreatif dan tim sukses sobat-sobit Maguwo Adit (Psyco) , Zaenal (imam samudra) , Om Galih, bung Swastika, Ust. Fadhlan, babang Tino, Delpi, Bagus, Gilang BCS yang telah memberikan perhatian agar tetap semangat, Fuc**ng the best buddy-buddy.
- Teman-teman 10-D3MI-03 yang telah memberikan dukungan dan doa.
- Juga tukang potocopy dan print paper tanpa kalian apa daya pembuatan laporan ini.LOL

By: Hendra Purnama

PERSEMBAHAN

Puji dan syukur aku panjatkan pada Tuhan Yesus dan Bunda Maria sehingga penyusunan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.

Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk :

- Tuhan Yesus dan Bunda Maria yang telah memberikan kesempatan bagi saya untuk dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan semua kemudahan.
- Ayah dan Ibu yang telah di panggil Tuhan.
- Kakak-kakaku yang telah mendukung selama ini.
- Almamaterku Keluarga besar STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Terima kasih kepada :

- Bapak Agus Purwanto, M.Kom. sebagai pembimbing yang telah mendampingi dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
- Dra.Sr.M. Clarentine, OSF Direktur ASMI Santa Maria Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan saya untuk belajar di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- Bapak/Ibu Dosen dan Karyawan ASMI Santa Maria Yogyakarta yang telah mendukung selama penulisan Tugas Akhir ini.
- Teman-teman asrama putra dan putri ASMI Santa maria yang telah memberi semangat selama penulisan Tugas Akhir ini.
- My team “Punch The Monster!” Hendra dan bung Rocker, susah senang selalu bersama dalam pengerjaan Tugas Akhir ini.
- Teman-teman 10-D3MI-03 yang telah memberikan dukungan dan doa.

By : Yakobus Priyo Dwi Atmojo

KATA PENGANTAR

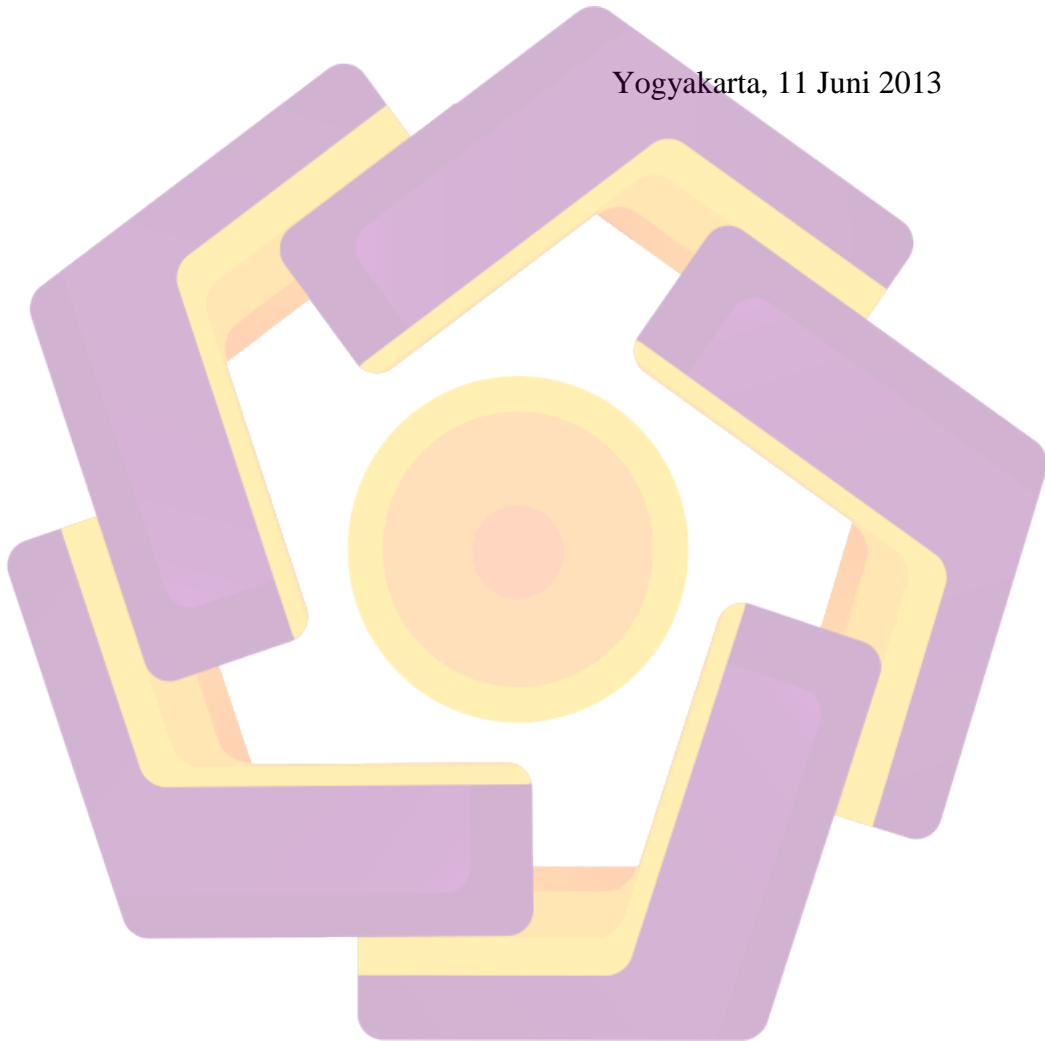
Alhamdulillah, Puji Syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan karuni-Nya, Sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini yang diberi judul **“Perancangan Game Punch The Monster! Berbasis Adobe Flash”**.

Laporan tugas akhir ini disusun sebagai syarat kelulusan di STMIK AMIKOM Jurusan Manajemen Informatika. Dalam penulisan tugas akhir ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dari beberapa pihak untuk itu penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Mohammad Suyanto, M.M selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku ke tua jurusan Diploma Manajemen Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan bimbingan, waktu dan arahan dalam pembuatan Tugas Akhir ini.
4. Bapak dan Ibu dosen serta seluruh staff karyawan yang selama ini telah banyak membantu dan memberikan bekal ilmu pengetahuan dalam proses pendidikan di Manajemen Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
5. Seluruh staf perpustakaan yang telah memberikan waktu dan tempat untuk mengerjakan Tugas Akhir dari pagi sampai sore.

6. Semua Pihak yang membantu dalam kelancaran penulis Tugas Akhir ini baik langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Yogyakarta, 11 Juni 2013

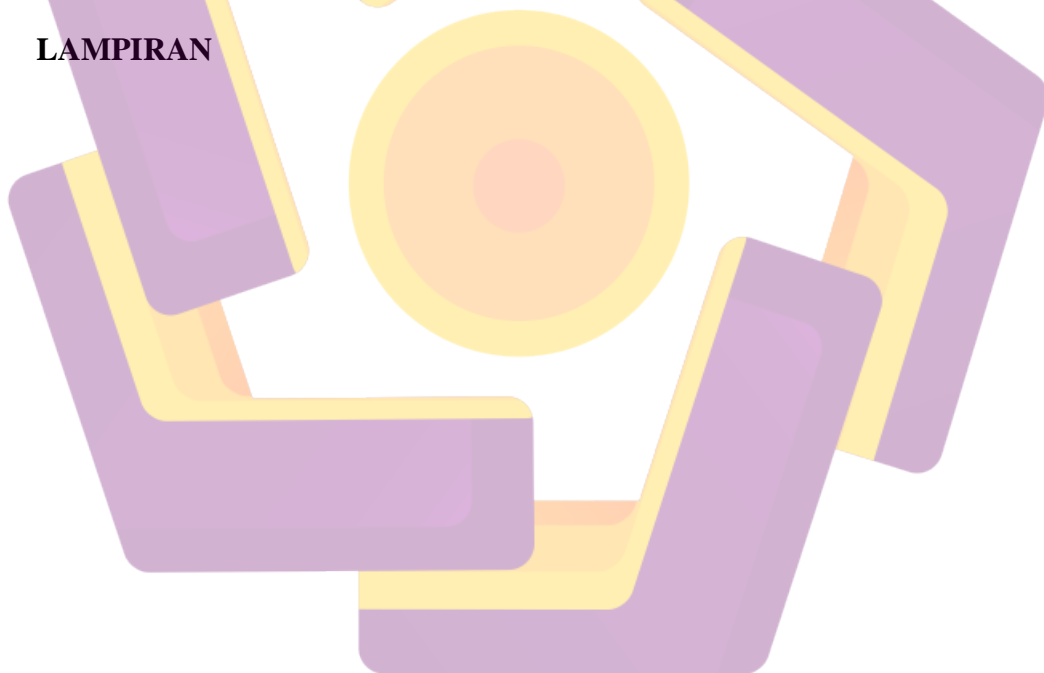


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTO DAN KATA MUATIARA	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.5.1 Bagi Penulis :.....	4
1.5.2 Bagi Gamers :	4
1.6 Metode Penelitian	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN LAPORAN PENELITIAN	5
BAB II. LANDASAN TEORI	7
2.1 Definisi Game	7
2.1.1 Sejarah Perkembangan Game	8
2.1.2 Elemen Dasar Game	9
2.1.3 Jenis – Jenis Game.....	9
2.1.4 Karakteristik Game	11
2.1.5 Background.....	12

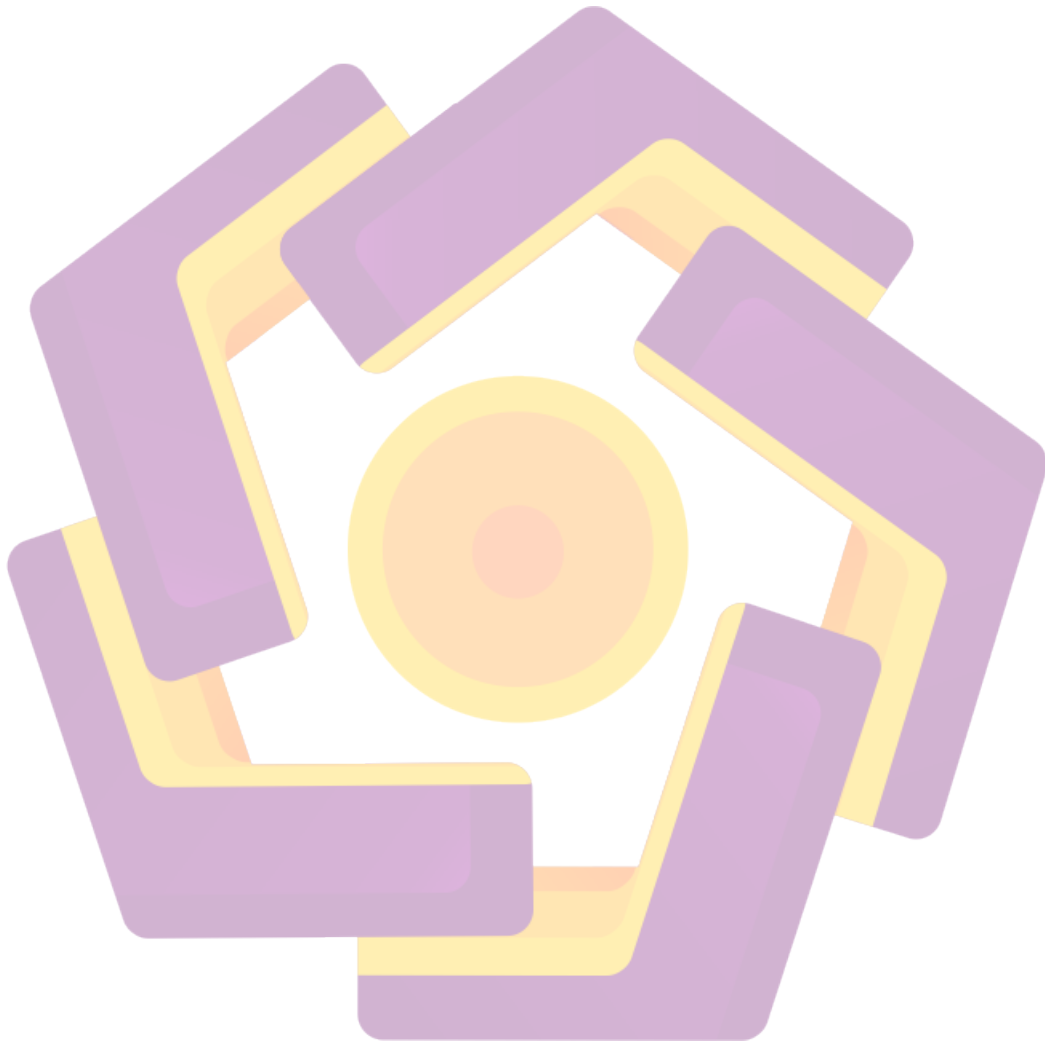
2.1.6	Suara	12
2.1.7	Tahap – Tahap Pembuatan Game	12
2.2	Tentang Game Flash	14
2.3	Perangkat Lunak Atau Software Yang Digunakan	15
2.3.1	Adobe Flash CS3	15
2.3.2	Action Script 2.0	18
2.3.3	Adobe Audition 2.0	20
BAB III. GAMBARAN UMUM		24
3.1	Game "Punch The Monster!"	24
3.1.1	Arcade Game	24
3.1.2	Rincian Game	25
3.1.3	Aturan Permainan “Punch The Monster!”	25
3.1.4	Kebutuhan Sistem	26
3.1.4.1	Kebutuhan Sistem Fungsional	26
3.1.4.2	Kebutuhan Sistem Non Fungsional	27
BAB IV. PEMBAHASAN		29
4.1	Tahap - Tahap Pembuatan Game	29
4.1.1	Menentukan Genre Game	29
4.1.2	Menentukan Software Yang Digunakan	30
4.1.3	Perancangan Gameplay	30
4.1.3.1	Flowchart Sistem Permainan	31
4.1.3.2	Aturan Permainan “Punch The Monster!”	37
4.1.4	Grafis	38
4.1.4.1	Perancangan Pembuatan Karakter Pada Game	38
4.1.4.2	Perancangan Antar Muka	41
4.1.4.3	Rancangan Game Level 1	48
4.1.4.4	Rancangan Game Level II	49
4.1.4.5	Rancangan Game Level III	50
4.1.5	Suara/Sound	51
4.1.6	TimeLine	53

4.2	Pembuatan Animasi	54
4.3	Penerapan Aplikasi Game "Punch The Monster!"	59
4.4	Pembahasan Game	60
4.4.1	Persiapan Aset.....	60
4.4.2	Tampilan Game.....	61
4.5	Uji Coba	67
4.5.1	Menggunakan Sistem.....	68
4.6	Melihara Sistem	68
BAB V. PENUTUP		70
5.1	Kesimpulan	70
4.5	Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA.....		70
LAMPIRAN		



DAFTAR TABEL

TABEL 4.1 SIMBOL PROGRAM FLOWCHART	37
TABEL 4.2 SOUND PADA GAME PUNCH THE MONSTER!	52
TABEL 4.3 TIMELINE PADA GAME PUNCH THE MONSTER!.....	53



DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 2.1 TAMPILAN ADOBE FLASH CS3.....	17
GAMBAR 2.2 TAMPILAN PANEL ACTION	19
GAMBAR 2.3 TAMPILAN EDIT VIEW ADOBE AUDITION 2.0.....	22
GAMBAR 2.4 TAMPILAN MULTIRACK VIEW	23
GAMBAR 4.1 FLOWCHART GAME PUNCH THE MONSTER!.....	32
GAMBAR 4.2 FLOWCHART LEVEL 1 GAME PUNCH THE MONSTER!	34
GAMBAR 4.3 FLOWCHART LEVEL 2 GAME PUNCH THE MONSTER!	35
GAMBAR 4.4 FLOWCHART LEVEL 3 GAME PUNCH THE MONSTER!	36
GAMBAR 4.5 HAMMER/PEMUKUL	39
GAMBAR 4.6 MONSTER KECIL DAN BOS MONSTER	40
GAMBAR 4.7 AWAN DAN PEMANDANGAN.....	40
GAMBAR 4.8 RANCANGAN MENU UTAMA	42
GAMBAR 4.9 RANCANGAN INTRUKSI PERMAINAN	42
GAMBAR 4.10 RANCANGAN PENGATURAN	43
GAMBAR 4.11 RANCANGAN MULAI PERMAINAN	44
GAMBAR 4.12 RANCANGAN MENU MASUKAN NAMA.....	44
GAMBAR 4.13 RANCANGAN MENANG PERMAINAN	45
GAMBAR 4.14 RANCANGAN KALAH PERMAINAN.....	46
GAMBAR 4.15 RANCANGAN SELESAI PERMAINAN	46
GAMBAR 4.16 RANCANGAN SKOR TERTINGGI	47
GAMBAR 4.17 RANCANGAN KELUAR PERMAINAN	47
GAMBAR 4.18 RANCANGAN GAME LEVEL 1	48

GAMBAR 4.19 RANCANGAN GAME LEVEL 2	49
GAMBAR 4.20 RANCANGAN GAME LEVEL 3	50
GAMBAR 4.21 TAMPILAN AWAL ADOBE FLASH CS3.....	54
GAMBAR 4.22 LEMBAR KERJA ADOBE FLASH CS3.....	55
GAMBAR 4.23 TAMPILAN MENU OPEN ADOBE FLASH CS3.....	55
GAMBAR 4.24 MEMASUKAN FILE KEDALAM STAGE	56
GAMBAR 4.25 MEMBUAT TOMBOL ADOBE FLASH CS3.....	57
GAMBAR 4.26 JENDELA <i>TIMELINE</i> ADOBE FLASH CS3	57
GAMBAR 4.27 PUBLISH SETTING	59
GAMBAR 4.28 SENJATA HAMMER “PUNCH THE MONSTER”	60
GAMBAR 4.29 MUSUH/MONSTER.....	61
GAMBAR 4.30 AWAN DAN PEMANDANGAN.....	61
GAMBAR 4.31 SUSUNAN <i>LAYER</i> DAN <i>FRAME</i>	62
GAMBAR 4.32 START GAME.....	62
GAMBAR 4.33 <i>FRAME</i> MENU AWAL <i>GAME</i>	63
GAMBAR 4.34 <i>FRAME</i> MASUKAN NAMA	64
GAMBAR 4.35 <i>FRAME</i> PENGATURAN	64
GAMBAR 4.36 <i>FRAME</i> CARA BERMAIN	65
GAMBAR 4.37 <i>FRAME</i> NILAI TERTINGGI.....	65
GAMBAR 4.38 <i>FRAME</i> KELUAR PERMAINAN	66
GAMBAR 4.39 <i>FRAME</i> PERMAINAN	66
GAMBAR 4.40 <i>FRAME</i> AKHIR PERMAINAN.....	67

INTISARI

Permainan adalah kegiatan yang kompleks yang didalamnya terdapat peraturan, play dan budaya. Sebuah permainan adalah sebuah sistem dimana pemain terlibat dalam konflik buatan, disini pemain berinteraksi dengan sistem dan konflik dalam permainan merupakan rekayasa atau buatan, dalam permainan terdapat peraturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan menentukan permainan.

Game bertujuan untuk menghibur, biasanya game banyak disukai oleh anak hingga orang dewasa. Games sebenarnya penting untuk perkembangan otak, untuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah dengan tepat dan cepat karena dalam game terdapat berbagai konflik atau masalah yang menuntut kita untuk menyelesaikannya dengan cepat dan tepat. Tetapi game juga bisa merugikan apabila kita sudah kecanduan game kita akan lupa waktu dan akan mengganggu kegiatan atau aktifitas yang sedang kita lakukan.

Game Punch The Monster! Merupakan game Arcade. Game ini mengandalkan kecepatan pemain dalam memukul monster yang muncul. Game ini terdiri dari level easy, medium, hard. Tiap level memiliki tingkat kesulitan yang berbeda. Skor diperoleh dari banyaknya monster yang mati dalam waktu yang telah ditentukan. Pemain dapat mengambil koin yang muncul setelah monster mati untuk menambahkan skor.

Kata kunci : Game, Aplikasi, Hiburan, Arcade, 3 level

ABSTRACT

The game was activities complex in which there are rules, play and budaya.sebuah the game is a system by which players involved in conflict artificial, Here player interact with the system and conflict in the game is engineering or artificial, in the game there is legislation designed to confine behavior players and determine the game.

A game to amuse, aimed at usually game much liked by children and adults. Games actually important for the development of the brain, To increase the concentration and solve problems with proper and quickly as in gaming there are various conflicts or trouble require us to finish it quickly and properly. But games is could harm if we are addicted to game we will forget time and will disrupt the activities of or activity we ' re doing.

Game Punch The Monster! Is a Arcade game. This Game relies on the speed of players in hitting the monsters that appear.The game is easy, consisting of the level of medium a hard.Every level have different s level of difficulty. The score obtained from many monsters who have died in time that we have set. The players can take a coin that appeared after a monster dead to add a score.

Keyword : *Game, Application, Entertainment, Arcade game, 3 level*

