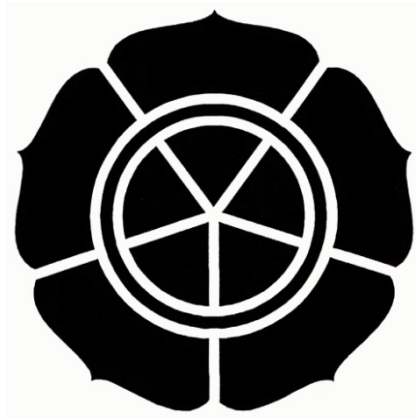


**PEMBUATAN GAME PETUALANGAN GATOT KACA
BERBURU TIKUS ZOMBIE MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH CS 3**

SKRIPSI



disusun oleh

Surya Adi Prasenta

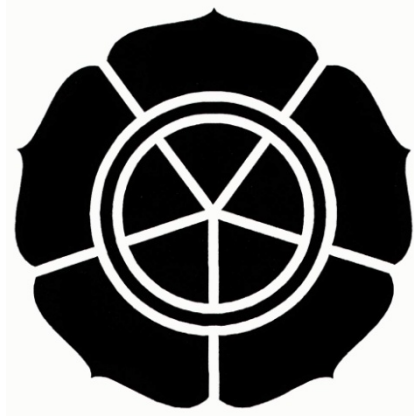
09.11.3444

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

**PEMBUATAN GAME PETUALANGAN GATOT KACA
BERBURU TIKUS ZOMBIE MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH CS 3**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Surya Adi Prasenta

09.11.3444

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN GAME PETUALANGAN GATOT KACA BERBURU
TIKUS ZOMBIE MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH CS 3**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Surya Adi Prasenta

09.11.3444

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 21 Januari 2013

Dosen pembimbing,



Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN GAME PETUALANGAN GATOT KACA BERBURU
TIKUS ZOMBIE MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH CS 3**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Surya Adi Prasenta

09.11.3444

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 29 Mei 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098

Pandan P Purwacandra, M.Kom
NIK. 190302190

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

Tanda Tangan



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

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

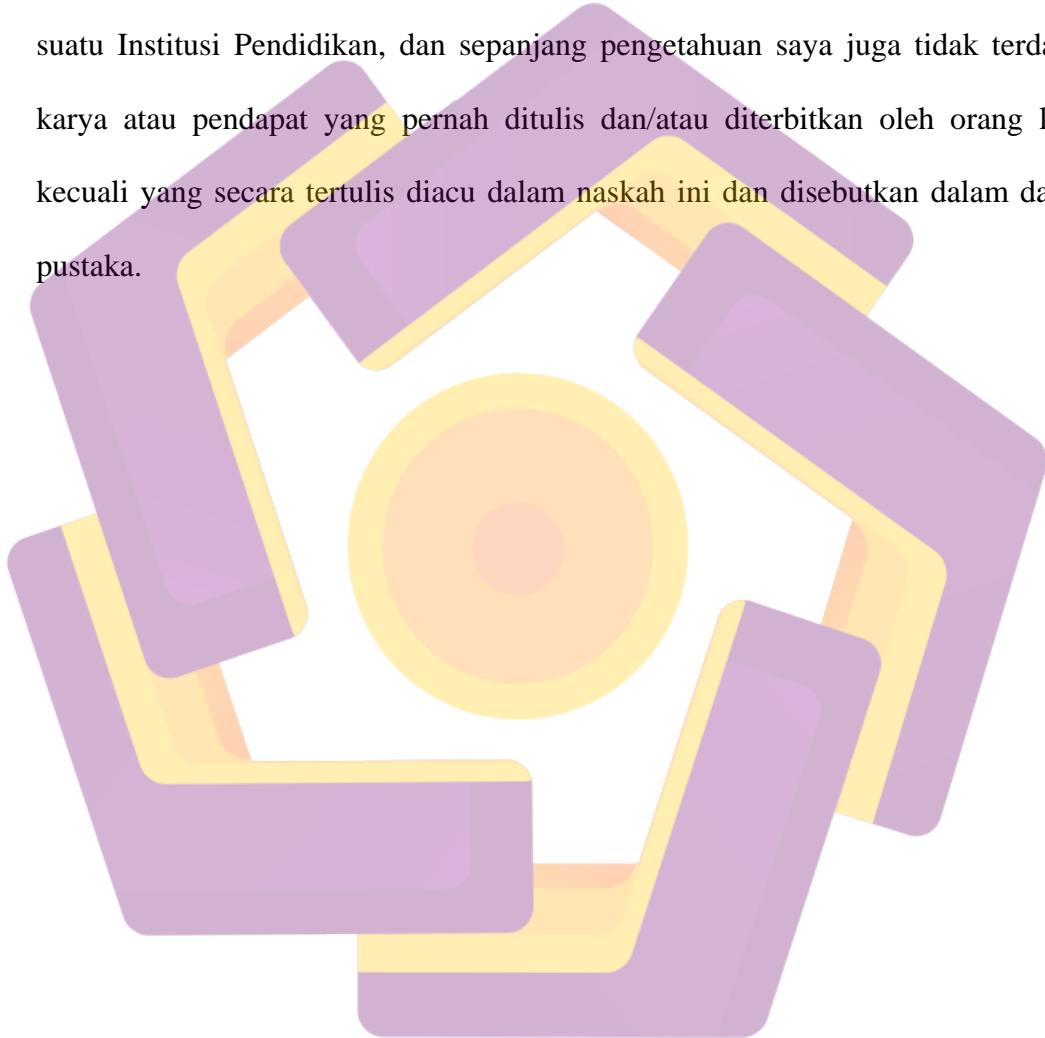


Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.

NIK. 190302001

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/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.



Yogyakarta, Juni 2013

SURYA ADI PRASENTA
NIM. 09.11.3444

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tuhan menciptakan kita dengan akal pikiran, tidak lain dan tidak bukan hanya untuk memudahkan kita dalam menjalani hidup dan mendapatkan ridhonya. Tidak ada satupun didunia ini yang di dapat dengan mudah, kerja keras dan doa adalah cara untuk mempermudahnya.

Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah SWT atas kehendaknya saya bisa menyelesaikan skripsi ini.....

1. Karya kecil ini yang kupersembahkan kepada kedua orang tuaku... doa serta dukungannya yang membawaku sampai disini, perjuangan yang telah engkau berikan kepada anakmu ini tak akan pernah terlupakan seumur hidup, cinta kasih yang telah engkau berikan membuat ku sampai pada perjuangan ini... Terima kasih atas semua yang telah ibu bapak berikan,, Anakmu selalu menyayangimu...
2. Terimakasih untuk kakaku Defri Purnamadani dan adikku Riko Yuniar Afandi yang telah memberikan semangat dan motivasi untuk aku
3. Terima kasih juga untuk adek Rizka Yuly yang terus memberikan semangat dan doa...
4. Terima kasih juga untuk teman-temanku yang tak dapat kusebutkan satu demi satu, kalian adalah keluarga keduaku.

HALAMAN MOTTO

Hidup ini bukan hanya mencari yang terbaik, namun lebih untuk melakukan yang terbaik dalam setiap hal, bukanlah hasil yang menentukan kesuksesan namun proses dalam pengejaran itulah yang lebih utama.

Janganlah pikirkan masa depan yang belum jelas bagaimana bentuknya, Takutlah untuk gagal dimasa depan. Lakukan semuanya dengan penuh rasa percaya diri dan semangat yang menggebu-gebu, karena dengan ketakutan anda akan memperoleh kekuatan terbesar anda dari diri anda sendiri. Janganlah takut akan kegagalan kemarin, hari ini sudah lain, sukses pasti diraih selama semangat masih menyegat.

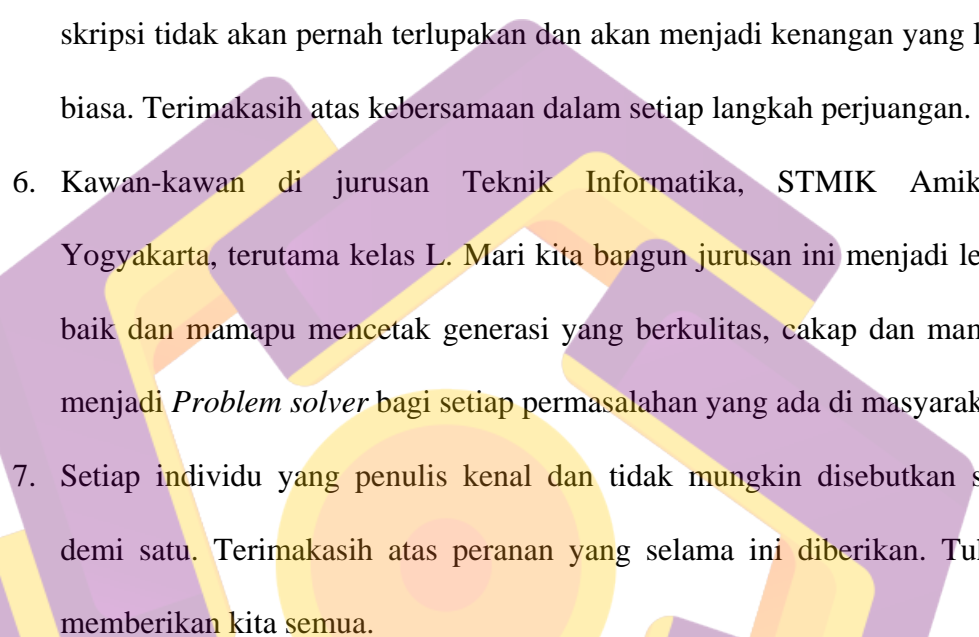
Kata mutiara ini mengisyaratkan kita untuk tetap pada tujuan kita diciptakan, yaitu menjadi khalifah dan mencari sukses dimasa depan, baik itu di dunia atau di akhirat kelak.

KATA PENGANTAR

Puji syukur yang sebesar-besarnya kepada Allah SWT, yang senantiasa memberikan petunjuk dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan laporan PEMBUATAN GAME PETUALANGAN GATOT KACA BERBURU TIKUS ZOMBIE MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3 ini tanpa halangan yang berarti, sehingga membuat langkah berhenti. Skripsi merupakan salah satu syarat dalam menempuh studi Strata-1 (S1) di jurusan Teknik Informatika, STMIK Amikom Yogyakarta.

Dengan segala keterbatasan penulis, akhirnya laporan penelitian ini dapat diselesaikan berkat bantuan dan dukungan berbagai pihak. Untuk itu tidak lupa penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. Suyanto selaku Ketua STMIK Amikom Yogyakarta
2. Sudarmawan selaku ketua jurusan Teknik Informatika, STMIK Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku dosen pembimbing yang tiada henti memberikan bimbingan dan masukan-masukan terbaik demi maksimalnya hasil laporan penelitian ini.
4. Kedua orang tua (ayah dan ibu) dan saudara sedarah daging atas dukungan emosional dan spiritual yang mampu membingkitkan semangat. Semoga kita bisa menjalani masa-masa sulit hidup ini dengan penuh rasa syukur

- 
5. Kawan-kawan seperjuangan: M. Fahrul Annas, Faisal Lukman Nugroho dan Reza Rusmana. Perjuangan kita untuk sama-sama menyelesaikan skripsi tidak akan pernah terlupakan dan akan menjadi kenangan yang luar biasa. Terimakasih atas kebersamaan dalam setiap langkah perjuangan.
 6. Kawan-kawan di jurusan Teknik Informatika, STMIK Amikom Yogyakarta, terutama kelas L. Mari kita bangun jurusan ini menjadi lebih baik dan mamapu mencetak generasi yang berkulitas, cakap dan mampu menjadi *Problem solver* bagi setiap permasalahan yang ada di masyarakat.
 7. Setiap individu yang penulis kenal dan tidak mungkin disebutkan satu demi satu. Terimakasih atas peranan yang selama ini diberikan. Tuhan memberikan kita semua.

Penulis berharap laporan penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca secara umum dan penulis sendiri secara khusus. Penulis memahami betul bahwa perdatap kekurangan dalam penyusunan laporan ini, untuk itu penulis sangat terbuka atas saran dan kritik demi perbaikan penyusunan laporan ini.

Yogyakarta, Juni 2013

Penyusun

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.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Pengumpulan data.....	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Konsep Dasar Game	7
2.1.1 Pengertian Game	7
2.1.2 Kompnen Game	8
2.1.3 Jenis / Genre Game	9
2.2 Sejarah Singkat Perkembangan Game	12
2.3 Perancangan Game.....	14
2.4 ActionScript	17

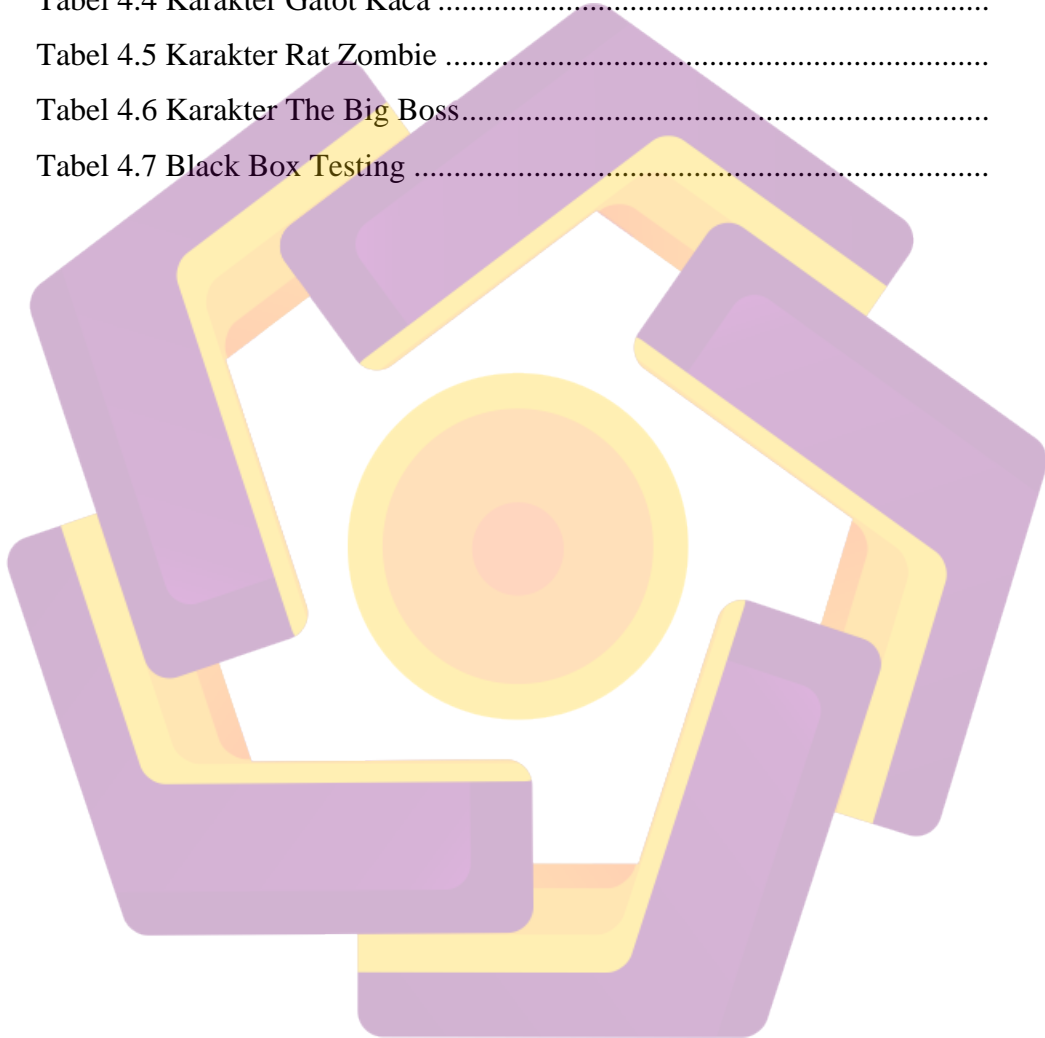
2.5 Perangkat Lunak Yang Digunakan	18
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME	21
3.1 Definisi Analisis Sistem.....	21
3.1.1 Analisis SWOT	21
3.1.1.1 Strength (Kekuatan)	21
3.1.1.2 Weakness (Kelemahan).....	22
3.1.1.3 Opportunity (Peluang).....	22
3.1.1.4 Threat (Ancaman).....	23
3.1.2 Analisis Kebutuhan.....	23
3.1.2.1 Analisis kebutuhan Fungsional.....	23
3.1.2.2 Kebutuhan Non Fungsional.....	24
3.1.3 Analisis Kelayakan Sistem	27
3.1.3.1 Analisis Kelayakan Teknologi	27
3.1.3.2 Analisis Kelayakan Hukum.....	27
3.1.3.3 Analisis Kelayakan Operasional.....	28
3.2 Perancangan Game.....	28
3.2.1 Menentukan Genre.....	28
3.2.2 Menentukan Skenario atau Cerita.....	28
3.2.3 Menentukan Tool	29
3.2.3.1 Adobe Flash CS3.....	29
3.2.3.2 Bahasa Pemrograman ActionScript.....	29
3.2.4 Menentukan Game Play	29
3.2.4.1 Alur Game	29
3.2.4.2 Aturan Permainan.....	30
3.2.4.3 Flowchart Sistem Permainan.....	32
3.2.5 Menentukan Grafis.....	33
3.2.5.1 Karakter Game	33
3.2.5.2 Layout Game	35
3.2.5.3 Perancangan Antar Muka	35
3.2.6 Menentukan Suara	46

3.2.7	Menentukan Time Line.....	47
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		48
4.1	Implementasi Game	48
4.1.1.	Persiapan Komponen	49
4.1.2.	Pembuatan Grafis.....	51
4.1.2.1	Pembuatan Background.....	51
4.1.2.1.1.	Background Intro.....	51
4.1.2.1.2.	Background Menu Utama.....	55
4.1.2.1.3.	Background Level	56
4.1.2.2	Pembuatan Properti Game.....	58
4.1.2.3	Pembuatan Layout Level.....	60
4.1.2.4	Pembuatan Tombol.....	62
4.1.3.	Pembuatan Karakter.....	64
4.1.4.	Pembuatan Animasi	67
4.1.5.	Import Suara.....	69
4.2	Pembahasan	71
4.2.1.	Script Pada Tombol.....	71
4.2.1.1	Tombol Menu.....	72
4.2.1.2	Tombol Start	72
4.2.1.3	Tombol Rule	73
4.2.1.4	Tombol Abut.....	73
4.2.1.5	Tombol Exit	73
4.2.1.6	Tombol Next.....	74
4.2.1.7	Tombol Prev.....	74
4.2.1.8	Tombol Close.....	75
4.2.1.9	Tombol Quit.....	75
4.2.1.10	Tombol Cancel.....	76
4.2.1.11	Tombol Play.....	76
4.2.1.12	Tombol Control.....	77
4.2.1.13	Tombol Resume	78

4.2.1.14 Tombol Restart.....	79
4.2.1.15 Tombol Retry	80
4.2.1.16 Tombol Menu Level	80
4.2.1.17 Tombol Quit Level.....	81
4.2.2. Script Pada Level	81
4.2.2.1 Karakter Gatot Kaca	83
4.2.2.2 Karakter Rat Zombie.....	87
4.2.2.3 Karakter The Big Boss.....	93
4.2.2.4 Life Bar Hero	94
4.2.2.5 Life Bar The Big Boss	95
4.2.2.6 Life Point	95
4.2.2.7 Point Jurus.....	96
4.2.2.8 Kotak Kunci	97
4.2.2.9 Score dan Zombie	97
4.2.2.10 Penghalang.....	98
4.2.2.11 Pintu Next Level	98
4.2.2.12 Menu Game Over.....	99
4.3 Membuat File Executable (.exe).....	99
4.4 Uji Coba.....	101
4.4.1. Black Box Testing.....	101
4.5 Pemeliharaan Game	105
4.5.1. Hardware (perangkat keras).....	105
4.5.2. Software (perangkat Lunak)	106
4.6 Interface Game.....	106
BAB V PENUTUP	116
5.1 Kesimpulan	116
5.2 Saran	116
DAFTAR PUSTAKA	118

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Rencana Kegiatan	47
Tabel 4.1 Layout game Gatot Kaca Hunting The Rat Zombie	49
Tabel 4.2 Karakter game Kaca Hunting The Rat Zombie	50
Tabel 4.4 Karakter Gatot Kaca	65
Tabel 4.5 Karakter Rat Zombie	65
Tabel 4.6 Karakter The Big Boss	66
Tabel 4.7 Black Box Testing	101



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Panel ActionScript	17
Gambar 2.2 Adobe Flash CS3 Professional.....	19
Gambar 2.3 Tampilan Lembar Kerja Adobe Flash CS3.....	19
Gambar 3.1 Flowchart Game Gatot Kaca Hunting The Rat Zombie.....	32
Gambar 3.2 Sketsa Karakter Gatot Kaca	33
Gambar 3.3 Sketsa Karakter Tikus Zombie.....	34
Gambar 3.4 Sketsa Karakter The Big Boss	35
Gambar 3.5 Intro Game	36
Gambar 3.6 Menu Utama.....	37
Gambar 3.7 Menu Rule.....	38
Gambar 3.8 Menu About	39
Gambar 3.9 Menu Exit.....	40
Gambar 3.10 Tampilan Story Game	41
Gambar 3.11 Tampilan Level Utama.....	42
Gambar 3.12 Tampilan Level Complete.....	43
Gambar 3.13 Tampilan Game Over.....	44
Gambar 3.14 Tampilan Misi Complete.....	45
Gambar 4.1 Tombol-Tombol Pada Game.....	51
Gambar 4.2 Edit Document Properties	52
Gambar 4.3 Pembuatan Latar Belakang Utama.....	53
Gambar 4.4 Library Adobe Flash CS3	54
Gambar 4.5 Background Intro Pada Stage.....	54
Gambar 5.5 Animasi Loading dan Layout Intro.....	55
Gambar 5.6 Tampilan Menu Utama	56
Gambar 5.7 Pembuatan Layout Pada Time Line	57
Gambar 5.8 Pembuatan Background Level	57
Gambar 4.10 Convert Tanah To Symbol.....	58
Gambar 4.11 Sketsa Point Life	59

Gambar 4.12 Hasil Point Life	59
Gambar 4.13 Properti Game	60
Gambar 4.14 pengaturan layer	61
Gambar 4.15 Layout Level 1	61
Gambar 4. 16 Membuat Tombol Menu	63
Gambar 4. 17 Memberi Suara Pada Tombol Menu	63
Gambar 4.18 Pembuatan Animasi Serang	68
Gambar 4.19 Pemberian Label Animasi	69
Gambar 4.20 Membuat Symbol Baru	70
Gambar 4. 21 Sound Properties	71
Gambar 4. 22 Root Level.....	82
Gambar 4.23 Publish Setting	100
Gambar 4. 24 Tampilan Loading Awal	107
Gambar 4. 24 Tampilan Menu Utama	107
Gambar 4. 25 Tampilan Rule.....	108
Gambar 4. 26 Tampilan About	108
Gambar 4. 26 Tampilan Exit.....	109
Gambar 4. 27 Tampilan Story Game	109
Gambar 4. 27 Tampilan Petunjuk Permainan	110
Gambar 4. 28 Tampilan Level 1	110
Gambar 4. 29 Tampilan Level 2	111
Gambar 4. 30 Tampilan Level 3	111
Gambar 4. 31 Tampilan Level 4	112
Gambar 4. 32 Tampilan Level 5	112
Gambar 4. 33 Tampilan Level Final	113
Gambar 4. 34 Tampilan Level Complete.....	113
Gambar 4. 35 Tampilan Menu Control.....	114
Gambar 4. 36 Tampilan Game Over.....	114
Gambar 4. 37 Tampilan Menang	115

INTISARI

Game merupakan aplikasi yang paling banyak digunakan dan dinikmati para pengguna media elektronik saat ini. Game merupakan suatu bentuk hiburan yang seringkali dijadikan sebagai penyegar pikiran dari rasa penat yang disebabkan oleh aktivitas dan rutinitas kita. Game juga merupakan penarik perhatian yang telah terbukti. Dengan demikian diharapkan Pembuatan Game Petualangan "Gatot Kaca Berburu Tikus Zombie" dapat memberikan variasi game baru anak bangsa serta para pengguna atau pemain dapat terbiasa dengan memerangi korupsi.

Game Petualangan "Gatot kaca berburu tikus zombie" ini menceritakan gatot kaca yang berpetualang mencari dan memburu koruptor yang di dalam game dilambangkan sebagai tikus zombie yang menggunakan jas. Tikus-tikus tersebut sebenarnya adalah manusia, namun berubah karena terkena Virus yang disebut dengan virus "korupsi". Virus tersebut ditularkan dari Big Bos. Misi dari gatot kaca adalah mencari dan membunuh Big Bos, dengan terbunuhnya big bos maka manusia akan kembali seperti semula dan dunia akan selamat.

Pembuatan game ini menggunakan tool adobe flash CS3 yang di gunakan untuk program game dan animasi, sebagai tool untuk membuat gambar-gambar termasuk background dan karakter. Penulis juga melakukan metode penelitian dengan pengumpulan data dari buku dan internet

Kata kunci : Game, Petualangan, Adobe Flash

ABSTRACT

Game is an application of the most widely used and enjoyed by the users of electronic media today. Game is a form of entertainment that often used as the minds refresher of fatigue caused by our activities and routines. Game is also an interesting point that has been proven. Thereby, expected that “The Advanture of Gatot Kaca in Hunting The Zombie Rat” can provide a new game variation of the nation and users or players can get used to fighting corruption.

“The Advanture of Gatot Kaca in Hunting The Zombie Rat” game tells the advanture of Gatot Kaca who seeks and hunts the corruptor in the game that symbolized as the rat wears the coat. The rat are actually human, but they change because a virus in the game that called “corruption” virus. It is infected by Big Boss. The mission of Gatot Kaca is to seek and kill The Big Boss. By killing the Big Boss so human would return to normal and the world will be safe.

Making this game uses Adobe Flash CS3 that used for the program and animation, create images, including background and character. The author also conducted research with data collection methods from books and the internet.

Keywords : *Game, Aventure, Adobe Flash*

