

**PEMBUATAN GAME WILD FIRE MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH CS3**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan

Mencapai derajat Sarjana S1

Pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh :

Ade Cita Nugraha

07.12.2191

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN GAME WILD FIRE MENGGUNAKAN

ADOBE FLASH CS3

Yang di persiapkan dan disusun oleh :

Ade Cita Nugraha

07.12.2191

Telah disetujui oleh dosen pembimbing Skripsi

pada tanggal 19 April 2011

Dosen Pembimbing



Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom

NIK. 190302037

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN GAME WILD FIRE MENGGUNAKAN

ADOBE FLASH CS3

Yang di persiapkan dan disusun oleh :

Ade Cita Nugraha

07.12.2191

Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
pada tanggal 27 November 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Mei P Kurniawa, M.Kom
NIK. 190302187

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Rum Muhamad Andri Kr, Ir, M.Kom
NIK. 190302011

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar sarjana komputer
tanggal 27 November 2012

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam karya 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, 15 Desember 2012

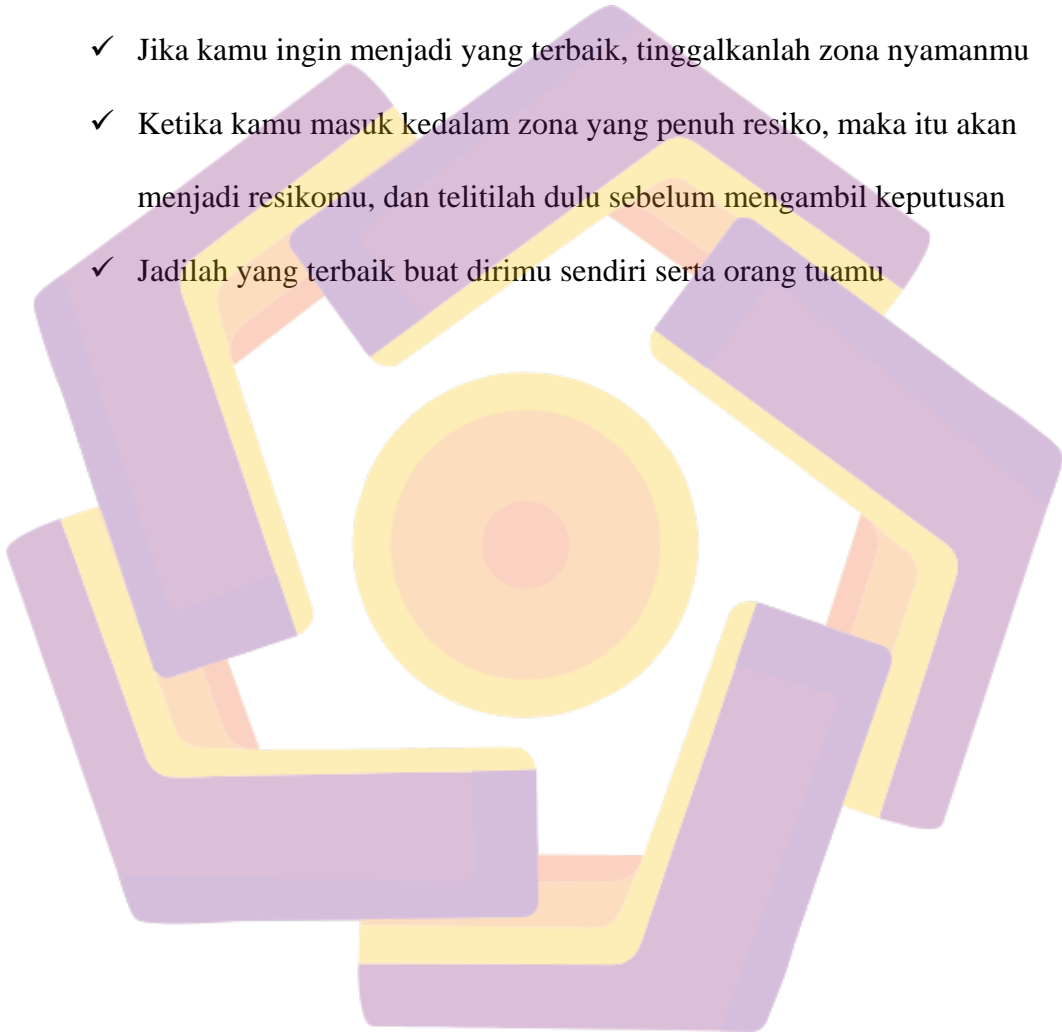


Ade Cita Nugraha

07.12.2191

HALAMAN MOTTO

- ✓ My life my adventure
- ✓ Jadilah dirimu sendiri jangan melihat orang yang lebih darimu dan jangan pernah meragukan kemampuan dirimu sendiri
- ✓ Jika kamu ingin menjadi yang terbaik, tinggalkanlah zona nyamanmu
- ✓ Ketika kamu masuk kedalam zona yang penuh resiko, maka itu akan menjadi resikomu, dan telitilah dulu sebelum mengambil keputusan
- ✓ Jadilah yang terbaik buat dirimu sendiri serta orang tuamu



HALAMAN PERSEMBAHAN

Atas terselesainya skripsi saya ini saya ucapkan terimakasih kepada :

- ✓ Allah Swt sebagai tempatku berkeluh kesah sehingga skripsi ini bisa tersusun dan selesai tanpa ada halangan berarti, termakasih Allah Swt selalu menuntunku dengan jalanMU, melalui kekuatan, kesabaran, kesehatan, dan semangat yang luar biasa.
- ✓ Orang Tua Terkasih. Terimakasih telah menjadi ayah terbaik dan ayah juara satu sedunia, engkau sosok teladan. Terimakasih Ibu, kasih sayangmu begitu hangat. Kalianlah satu - satunya alasan untuk bertahan atas segala situasi dan berbagai macam lingkungan yang berusaha mematahkan jalanku dalam meraih cita - cita. Terimakasih atas semua kerja keras, peluh keringat ayah dan ibu tak akan pernah sia - sia. Terimakasih telah membuat semua orang iri atas semangat dan kasih sayang ini. Lihatlah kesuksesan anakmu beberapa tahun lagi !
- ✓ Terimakasih buat seluruh keluarga besar yang tidak dapat disebutkan satu persatu, kalian membuatku sadar betapa beruntungnya aku hidup dan dibesarkan dengan kasih sayang yang melimpah.
- ✓ Orang-orang yang pernah mengisi hari-hariku dan pernah menjadi bagian dari hidupku terima kasih banyak.
- ✓ Kampus ungu tercinta, *Tempat Kuliah Orang Berdasi*. Terimakasih Bapak dan Ibu dosen yang telah berbagi ilmunya. sungguh luar biasa bimbingannya.
- ✓ Terimakasih kepada pacarku yang selalu menyupporti aku dalam penyelesaian skripsi ku ini.
- ✓ Terimakasih kepada anak kost Yubi yang selama ini telah menemani hari-hari ku selama ada di kota tercinta ini Yogyakarta
- ✓ Untuk kakak ku tercinta dan adek ku tercinta terimakasih selama ini telah membimbing ku.

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa (Allah SWT) yang telah memberikan rahmat dan karunianya kepada saya, sehingga dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul “ Membuat Game Wild Fire dengan Menggunakan Adobe Flash CS3 “ ini.

Penulisan Skripsi dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan kelulusan program Strata 1 disekolah tinggi Sitem Informatika AMIKOM Yogyakarta.

Selesainya Skripsi ini tidak lepas dari dukungan berbagai pihak yang telah memberikan dorongan moril maupun spiritual dan juga bimbingan ilmu pengetahuan, oleh karena itu pada kesempatan yang sangat berharga ini saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr .M.Suyanto, MM selaku Ketua Jurusan STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang sudaryatno, MM, selaku Ketua Jurusan Sistem Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Emha Taufik Luthfi, ST , M.Kom selaku dosen Pembimbing yang telah dengan sabar membimbing penyusunan hingga selesai.
4. Ayah dan Ibu selaku orang tua saya yang selalu memberikan dorongan material dan spritualnya.
5. Saya ucapkan terimakasih juga kepada jajaran dosen dan semua teman-teman saya yang selama ini telah membimbing saya selama di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
6. Terima kasi juga kepada teman-teman saya dari Wisma Yubi yang selama ini telah mendukung saya dalam penyusunan skripsi ini.

7. Semua teman-teman yang telah membantu saya memberikan masukan maupun dorongan semangat serta kelancaran dan motivasinya selama ini.

Penyusun menyadari bahwa dalam penyusunan ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca maupun pengguna aplikasi yang saya bangun ini, sangat saya harapkan demi kesempurnaan.

Akhir kata saya berharap semoga laporan skripsi ini dapat member manfaat bagi semua pihak yang membutuhkan dan bagi semua yang membaca serta yang menggunakan aplikasi yang saya bangun ini.



Yogyakarta 20 Desember 2012

Ade Cita Nugraha

DAFTAR ISI

HALAMA JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
INTISARI.....	x
ABSTRACT.....	xi
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
1.6 Metode Pengumpulan Data	4
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	6

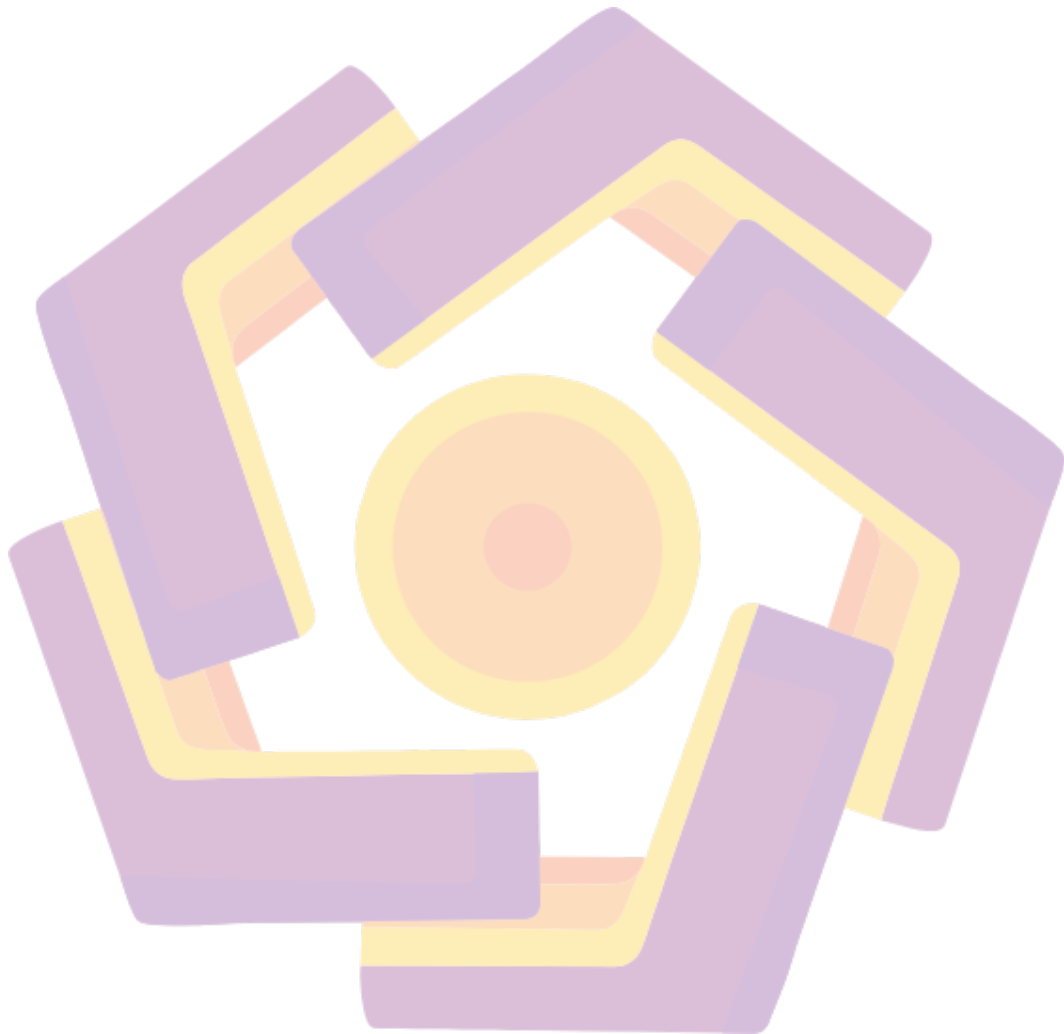
2.1	Konsep Game	6
2.1.1	Pengertian Game	6
2.1.2	Sejarah Game	7
2.1.3	Jenis-Jenis Game	9
2.2	Tahap-tahap Pembuatan Game	11
	A. Metodologi Pengembangan Game	11
	1. Storyboard	11
	2. Merancang Antarmuka Game	12
	3. Game Programming	12
	4. Pengujian Game	13
2.3	Flowchart	13
2.4	Siklus Hidup Pengembangan Multimedia	16
2.5	Perangkat lunak Yang Digunakan	17
	2.4.1 Adobe Flash CS 3	17
	2.4.2 Actionscript	18
	2.4.3 Adobe Photoshop	20
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		22
3.1	Analisis Sistem	22
	3.1.1 Analisis Kelemahan Sistem	22
	3.1.2 Analisis Kebutuhan Sistem	24
	3.1.2.1 Kebutuhan Fungsional	24
	3.1.2.2 Kebutuhan Non Fungsional	24
	3.1.3 Analisis Kelayakan	26

3.1.3.1 Analisis Kelayakan Teknologi.....	26
3.1.3.2 Analisis Kelayakan Hukum	27
3.1.3.3 Analisis Kelayakan Operasional	27
3.2 Perancangan Game	28
3.2.1 Storyboard	28
3.3 Aturan Permainan Wild Fire	31
3.4 Flowchart Sistem Permainan.....	32
3.5 Perancangan Antar Muka	34
3.5.1 Antarmuka Menu Utama	34
3.5.2 Antarmuka Menu High Score.....	35
3.5.3 Antarmuka menu instruksi	35
3.5.4 Antarmuka menu setting.....	36
3.5.5 Antarmuka Menu Masukan Nama Anda.....	36
3.5.6 Antarmuka Menu Keluar dari permainan.....	37
3.5.7 Rancangan Antarmuka game level 1	38
3.5.8 Rancangan Antarmuka game level 2.....	38
3.5.9 Perancangan Karakter.....	39
BAB IV IMPLEMENTASI	41
4.1 Implementasi.....	41
4.2 Implementasi Halaman Menu Utama.....	41
4.3 Implementasi Halaman Instruction	43
4.4 Implementasi Halaman Main Level 1	44
4.5 Implementasi Keterangan 1 Halaman Main Level 1.....	48

4.6	Implementasi Keterangan 2 Halaman Main Level 1.....	48
4.7	Implementasi Halaman Main Level 2.....	49
4.8	Implementasi Halaman Menu Setting.....	53
4.9	Implementasi halaman High Score	54
4.10	Implementasi halaman input nama.....	57
4.11	Implementasi halaman Quit	59
4.12	Implementasi halaman Keterangan Menang pada Level 1	60
4.13	Implementasi halaman Keterangan Menang pada Level 2	60
4.14	Uji Coba Game.....	61
4.15	Menggunakan Sistem.....	64
4.16	Manual Program.....	65
4.17	Memelihara Sistem	68
BAB V	PENUTUP	70
5.1	Kesimpulan	70
5.2	Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA	72

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol <i>Flowchart</i>	16
Tabel 4.1 Pengetesan Black box testing.....	62



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. tampilan <i>Storyboard</i>	11
Gambar 2.2. perancangan antarmuka.....	12
Gambar 2.3 Siklus Hidup Pengembangan Multimedia.....	17
Gambar 2.4 Halaman Adobe Flash CS3	18
Gambar 2.5 Halaman ActionScript.....	19
Gambar 2.6 Halaman Adobe Phothoshop.....	21
Gambar 3.1 Flowchart sistem permainan.....	33
Gambar 3.2 Rancangan Antarmuka Menu Utama	34
Gambar 3.3 Rancangan Antarmuka Menu High Score.....	35
Gambar 3.4 Rancangan Antarmuka Menu Instruksi.....	35
Gambar 3.5 Rancangan Antarmuka Menu Setting	36
Gambar 3.6 Rancangan Antarmuka Menu Masukan Nama Anda.....	37
Gambar 3.7 Rancangan Antarmuka Menu Keluar.....	37
Gambar 3.8 Rancangan Antarmuka game level 1.....	38
Gambar 3.9 Rancangan Antarmuka Game level 2.....	39
Gambar 3.10 Domba	40
Gambar 3.11 Rusa.....	40
Gambar 3.12 Panda	40
Gambar 3.13 Singa.....	40
Gambar 3.14 Macan.....	40
Gambar 3.15 Ayam	40

Gambar 4.1 Tampilan halaman menu utama	41
Gambar 4.2 Tampilan Halaman instruction	44
Gambar 4.3 Tampilan halaman main level 1	44
Gambar 4.4 tampilan halaman keterangan 1 halaman main level 1	48
Gambar 4.5 tampilan halaman keterangan 2 halaman main level 1	49
Gambar 4.6 Tampilan halaman main level 2	49
Gambar 4.7 Tampilan halaman menu setting	53
Gambar 4.8 Tampilan halaman High Score	55
Gambar 4.9 Tampilan halaman input nama	58
Gambar 4.10 Tampilan halaman menu Quit	59
Gambar 4.11 Tampilan halaman menang pada level 1	60
Gambar 4.12 Tampilan halaman menang pada level 2	61
Gambar 4.13 Halaman menu utama	65
Gambar 4.14 Tampilan Instruction	65
Gambar 4.15 Input nama	66
Gambar 4.16 Tampilan Level 1 Game Wild Fire	66
Gambar 4.17 Tampilan Level 2 Game Wild Fire	67
Gambar 4.18 Tampilan Menu High Score	67
Gambar 4.19 Tampilan Menu Setting	68

INTISARI

Berkembangnya media masa tidak terlepas dari kemajuan teknologi dan informasi. Ini ditandai dengan berlangsungnya pergeseran dari bentuk media searah menjadi paket multimedia interaktif yang merupakan integrasi dari berbagai jenis media sekaligus. Gabungan antara interaktivitas dengan multimedia yang banyak dimanfaatkan dalam game teknologi telah terbukti menjadi sesuatu yang begitu adiktif.

Potensi seperti ini akan sangat bermanfaat jika dimanfaatkan secara positif, game yang berfungsi sebagai sebuah media edutainment, suatu media yang menggabungkan unsur edukasi (*education*) dengan hiburan (*entertainment*) atau belajar sambil bermain. Lahirnya komputer multimedia menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Salah satu media yang telah banyak diproduksi adalah multimedia interaktif.

Anak-anak usia dini sudah mulai diperkenalkan dengan teknologi informasi melalui penggunaan multimedia interaktif maupun game. Penggunaan game dengan kombinasi suara dan animasi sangat menarik anak-anak, Pengguna aplikasi ini adalah anak-anak. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dalam penelitian ini akan dibangun suatu game edukasi mengenal satwa yang dilindungi maupun yang tidak dilindungi. Game ini dibangun menggunakan Adobe Flash CS3 dan *actionscript 2.0* sebagai *script* pendukung.

Kata kunci : Game Shooting, Wild Fire, Game Flash

ABSTRACT

At the moment, the development of mass media can not be separated from information technology improvement. It is characterized by the change of unidirection media into interactive multimedia. The combination between interactivity with multimedia widely used in gaming technology has become addictive.

It will be useful if used positively, game that serves as an educational-entertainment (edutainment), entertainment that is designed to be educational. Advancements in multimedia have promoted the evolution of education, become more media have promoted the evolution of education, become more attractive. One of media has been widely produced is interactive media.

The concern for introduction of information technology for education in early childhood years by introducing game and interactive multimedia. Sound-effects and hilarious animation in a game make the children interested. Based of the background, in this study will be created an education game about animal protection and unprotection. This game is created by using Adobe Flash CS3 and Actionscript 2.0 as suport script.

Keywords : *Game Shooting, Wild Fire, Game Flash*