

**PEMBUATAN GAME TEMBAK-TEMBAKAN
PERTEMPURAN SURABAYA BERBASIS FLASH**

SKRIPSI



disusun oleh:

SUPRIZAL

09.12.3598

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**A M I K O M
YOGYAKARTA**

2012

**PEMBUATAN GAME TEMBAK-TEMBAKAN
PERTEMPURAN SURABAYA BERBASIS FLASH**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh:

SUPRIZAL

09.12.3598

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**AMIKOM
YOGYAKARTA**

2012

**PERSETUJUAN
SKRIPSI**

**Pembuatan Game Tembak-Tembakan
Pertempuran Surabaya
Berbasis Flash**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Suprizal

09.12.3598

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

Pada 10 Desember 2012

Dosen Pembimbing,


Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

**PENGESAHAN
SKRIPSI**

**Pembuatan Game Tembak-Tembakan
Pertempuran Surabaya
Berbasis Flash**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Suprizal

09.12.3598

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 6 Desember 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098

Krisnawati, S.Si, M.T
NIK. 190302038

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 6 Desember 2012

KETUA STM IK 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, 11 Desember 2012

Suprizal
09.12.3598

MOTTO

"Hari ini harus lebih baik dari hari kemarin dan hari esok adalah harapan"

"Segala yang indah belum tentu baik, namun segala yang baik sudah tentu indah"

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

"Ketika kau kecewa karena tidak memperoleh apa yang kau kehendaki, terimalah dan bergembiralah, karena Tuhan sedang memikirkan sesuatu yang lebih baik untuk dirimu"

"Saat terjadi sesuatu padamu, baik atau buruk, pertimbangkanlah artinya"

"Rumus dahsyat pandai-pandai, berpandai-pandailah dalam berteman karena siapa tahu keberhasilan kita terletak di salah satu teman, pandai-pandailah dalam menjaga apa yang sudah dimiliki, pandai-pandailah dalam menangkap peluang dan memanfaatkan kesempatan yang datang"

"Restu dan doa seorang ibu merupakan faktor terpenting dalam mendorong kesuksesan seseorang"

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Ayah dan Ibuku yang senantiasa mendoakan, memotivasi serta memberiku semangat yang tiada hentinya dan demi bakti kepada kedua orang tua tercinta.
2. Buat Adikku Yani, Nisa, Dewi dan Kakakku Supri, makasih atas doa dan semangatnya selama ini.
3. Untuk seluruh Keluarga Besarku terima kasih atas do'a nya.
4. Buat seseorang yang tersayang "FITRIANA" terimakasih atas semua cinta kasih sayang dan doa yang selalu menyertaiku serta dukungan yang membuatku lebih semangat menyelesaikan skripsi.
5. Teman-teman 09-S1SI-02, terima kasih atas bantuan dan kerja sama yang terjalin selama ini.
6. Rekan-rekan persatuan Mahasiswa Minang Yogyakarta (IMMAM).
7. Kampus ku tercinta tempat ku menuntut ilmu "STMIK AMIKOM Yogyakarta" semoga karya ini bisa bermanfaat.
8. Persembahan special "Demi pertemuan denganNya, demi kerinduan kepada utusanNya, demi bakti kepada Orang Tua, demi manfaat kepada sesama, untuk itulah buku ini ditulis, semoga niat ini tetap lurus, semoga menjadi ibadah, semoga menjadi amal jariyah, dan semoga bermanfaat, Amiiin.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “PEMBUATAN GAME TEMBAK-TEMBAKAN PERTEMPURAN SURABAYA BERBASIS FLASH”. Tidak lupa sholawat serta salam penulis haturkan pada junjungan umat yaitu Nabi Muhammad SAW, yang telah menyebarkan agama Islam sehingga penulis dan seluruh umat Islam dapat merasakan indahnya Islam.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom Selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan serta masukan yang sangat membangun dalam pembuatan skripsi.
4. Kedua Orang Tua penulis.
5. Bapak dan Ibu dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberi ilmunya selama penulis kuliah.

6. Semua pihak yang telah membantu baik dukungan moril maupun materiil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.



Yogyakarta, 11 Desember 2012

Penyusun

Suprizal

09.12.3598

DAFTAR ISI

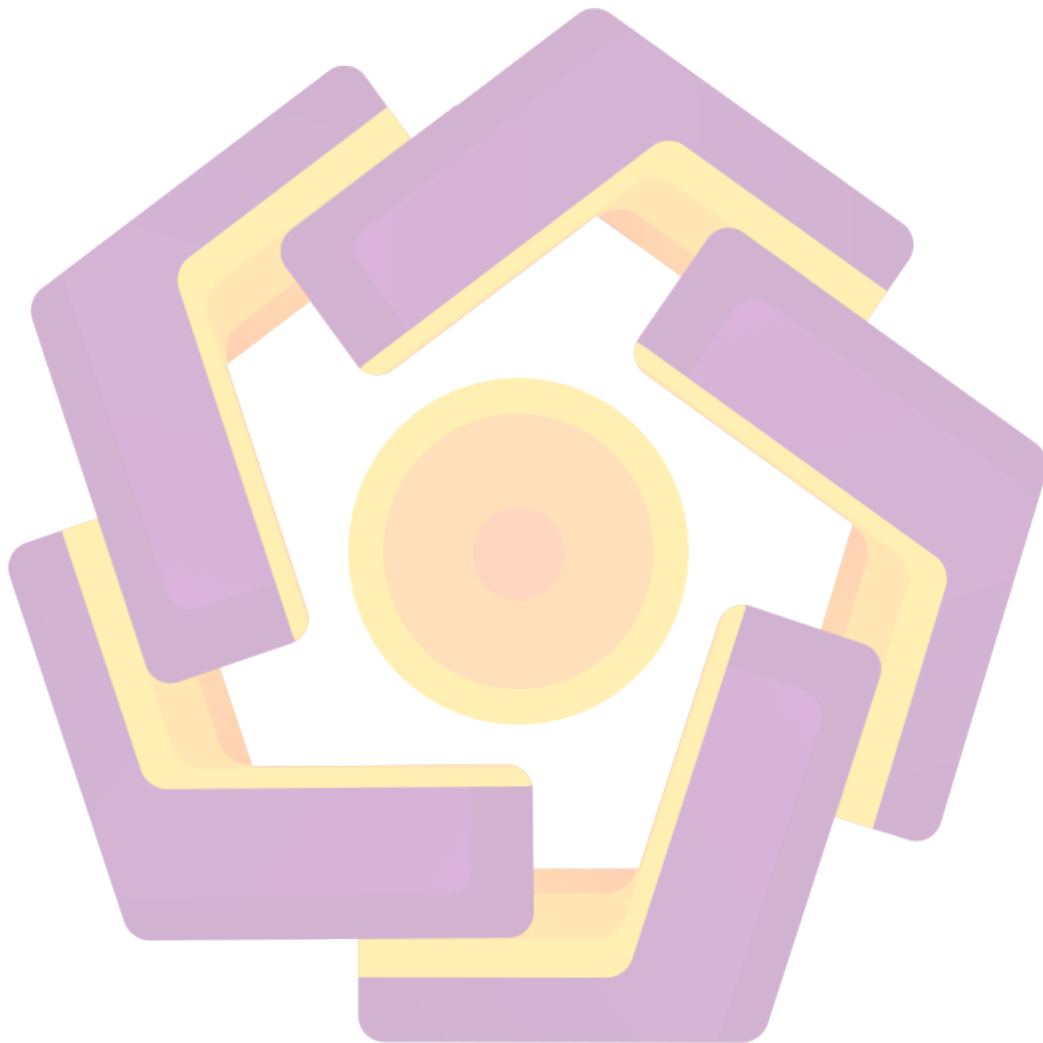
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xviii
ABSTRACT.....	xix
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	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 Penelelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	6

BAB II.....	8
LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Konsep Dasar Game.....	8
2.1.1 Definisi Game.....	8
2.1.2 Sejarah Dan Perkembangan Game.....	9
2.1.3 Jenis-Jenis Game.....	10
2.1.4 Protokol Komunikasi.....	13
2.1.5 Konsep Pengembangan Game.....	14
2.2 Pengertian Multimedia.....	17
2.3 Sejarah Singkat Multimedia.....	17
2.4 Unsur-Unsur Dalam Multimedia.....	18
2.4.1 Teks (Text).....	18
2.4.2 Gambar (Image).....	19
2.4.3 Suara (Audio).....	20
2.4.4 Video.....	21
2.4.5 Animasi.....	21
2.4.6 Relitas Virtual.....	22
2.4.7 Interaktif.....	23
2.5 Struktur Aplikasi Multimedia.....	23
2.5.1 Struktur Linear.....	23
2.5.2 Struktur Menu.....	24
2.5.3 Struktur Hierarki.....	25
2.5.4 Struktur Jaringan.....	26
2.5.5 Struktur Kombinasi.....	27
2.6 Siklus Pengembangan Sistem Multimedia.....	29
2.7 Software Yang Di Gunakan.....	32
2.7.1 Adobe Flash CS.....	33
2.7.1.1 Halaman Awal.....	34
2.7.1.2 Halaman Utama.....	35
2.7.1.3 Toolbox.....	37
2.7.1.4 Library.....	37

2.7.1.5	Actionscript.....	38
2.7.2	Adobe Photoshop CS.....	39
2.7.3	Adobe Soundbooth CS.....	40
2.8	Hardware Yang Di Gunakan.....	42
BAB III.....		43
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....		43
3.1	Gambaran Umum Pertempuran Di Surabaya.....	43
3.1.1	Kronologi Penyebab Terjadinya Peristiwa.....	44
3.1.1.1	Kedatangan Tentara Jepang Ke Indonesia.....	44
3.1.1.2	Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.....	44
3.1.1.3	Kedatangan Tentara Inggris Dan Belanda.....	44
3.1.1.4	Insiden Hotel Yamato, Tunjungan Surabaya.....	45
3.1.1.5	Kematian Brigadir Jendral Mallaby.....	48
3.1.1.6	Perdebatan Tentang Pihak Penyebab Baku Tembak.....	50
3.2	Analisis Sistem.....	55
3.2.1	Analisis.....	56
3.2.1.1	Analisis Kekuatan (Strengths).....	56
3.2.1.2	Analisis Kelemahan (Weakness).....	56
3.2.1.3	Analisis Kesempatan (Opportunity).....	56
3.2.1.4	Analisis Ancaman (Threats).....	57
3.2.2	Analisis Kebutuhan Sistem.....	57
3.2.2.1	Kebutuhan Fungsional.....	57
3.2.2.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	58
3.2.3	Analisis Kelayakan.....	60
3.2.3.1	Analisis Kelayakan Teknologi.....	60
3.2.3.2	Analisis Kelayakan Hukum.....	61
3.2.3.3	Analisis Kelayakan Operasional.....	61
3.3	Perancangan Game.....	61
3.3.1	Konsep Dasar.....	61

3.3.2	Menentukan Tools.....	62
3.3.3	Game Play.....	63
3.4	Perancangan Antar Muka.....	67
3.4.1	Antar Muka Menu Utama.....	67
3.4.2	Antar Muka Menu Peta Level.....	68
3.4.3	Antar Muka Menu Main.....	69
3.4.4	Antar Muka Menu Bantuan.....	70
3.4.5	Antar Muka Menu Tentang Saya.....	71
BAB IV	73
PEMBAHASAN	73
4.1	Memproduksi Sistem.....	73
4.1.1	Membuat Tampilan Halaman Utama.....	74
4.1.2	Mengolah Suara.....	80
4.1.3	Pembuatan Tombol.....	84
4.1.4	Proses Pemasukan Suara.....	86
4.1.5	Penggunaan Action Script.....	87
4.2	Membuat File Executable (*.exe)	89
4.2.1	Membuat File Autorun.....	90
4.3	Action Script Game.....	92
4.3.1	Action Script Pada Masing-Masing Tombol.....	92
4.3.2	Action Script Pada Level 1.....	92
4.3.3	Action Script Pada Level 2.....	95
4.3.4	Action Script Pada Level 3.....	96
4.3.5	Action Script Pada Waktu.....	97
4.4	Mengetes Sistem/Uji Coba Sistem.....	97
4.4.1	Beta Testing.....	98
4.4.2	White Box Testing.....	99
4.5	Menggunakan Sistem.....	102
4.6	Melakukan Tes Pemakaian.....	103
4.7	Memelihara Sistem.....	103

BAB V.....	105
PENUTUP.....	105
5.1 Kesimpulan.....	105
5.2 Saran.....	105
DAFTAR PUSTAKA.....	106

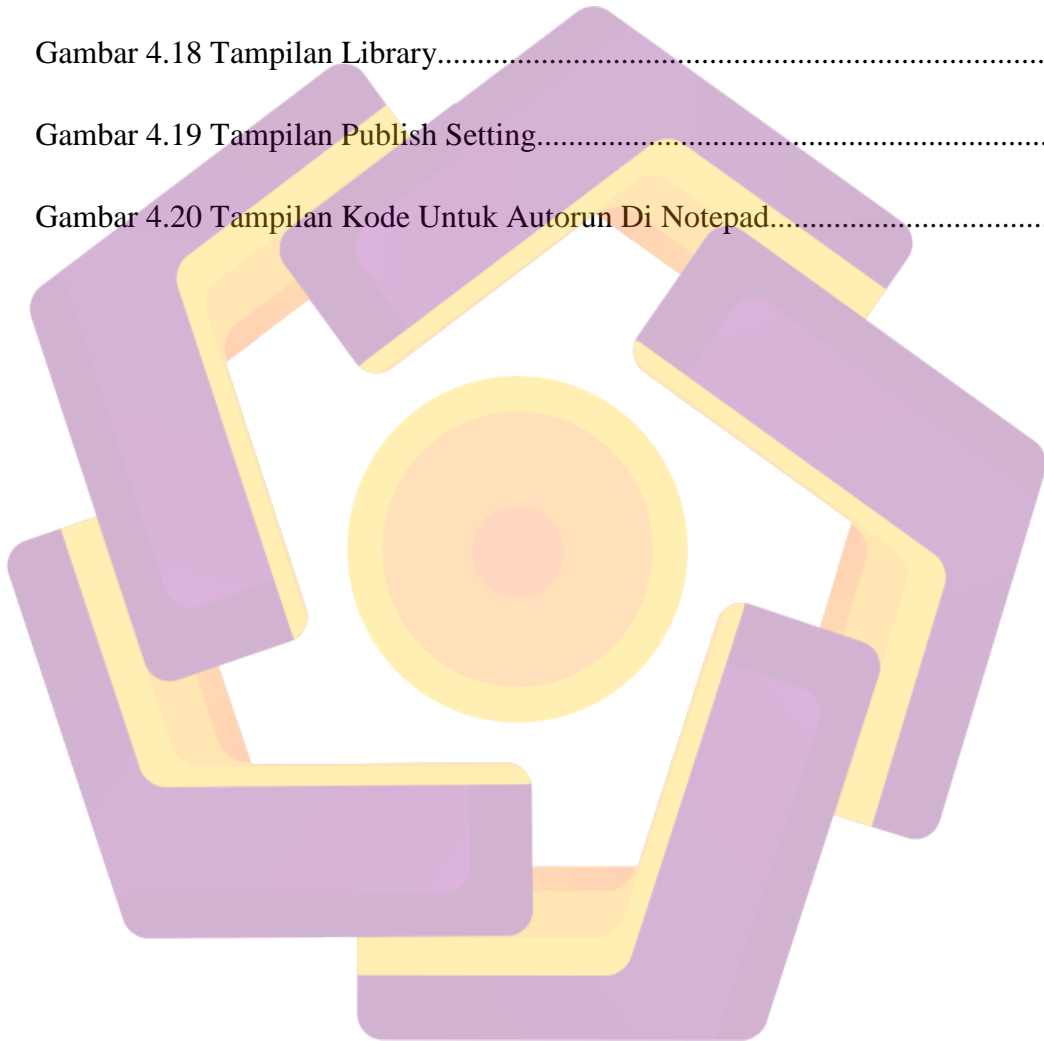


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Bagan Pengembangan Game.....	14
Gambar 2.2 Struktur Linear.....	24
Gambar 2.3 Struktur Menu	25
Gambar 2.4 Struktur Hierarki.....	26
Gambar 2.5 Struktur Jaringan	27
Gambar 2.6 Struktur Kombinasi.....	28
Gambar 2.7 Siklus Pengembangan Sistem Multimedia.....	29
Gambar 2.8 Rincian Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia Oleh Ramon....	30
Gambar 2.9 Halaman Awal Adobe Flash CS.....	35
Gambar 2.10 Halaman Utama Adobe Flash CS.....	36
Gambar 2.11 Tampilan Utama Adobe Photoshop.....	39
Gambar 2.12 Tampilan Utama Adobe Sound Booth.....	41
Gambar 3.1 Insiden Pertempuran Surabaya.....	43
Gambar 3.2 Hotel Oranye Di Surabaya Tahun 1911.....	46
Gambar 3.3 Pengibaran Bendera Indonesia Setelah Bendera Belanda Di Sobek..	48
Gambar 3.4 Brigadir Jendral Aubertin Mallaby.....	49
Gambar 3.5 Mobil Buick Jendral Mallaby Yang Meledak.....	51
Gambar 3.6 Bung Tomo Di Surabaya.....	53
Gambar 3.7 Sketsa Basoka.....	62

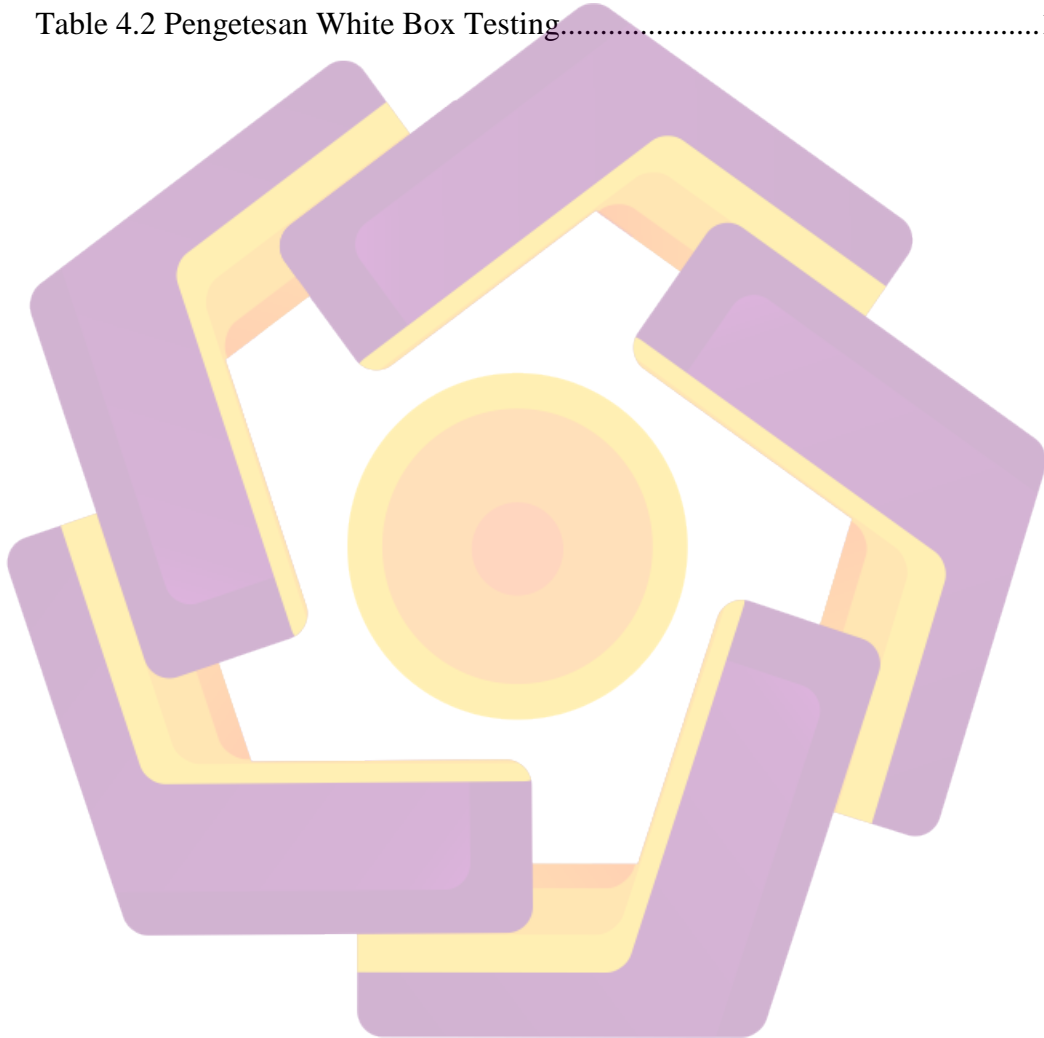
Gambar 3.8 Sketsa Pistol.....	63
Gambar 3.9 Flowchart Permainan.....	64
Gambar 3.10 Sketsa Tokoh Bung Tomo.....	67
Gambar 3.11 Rancangan Halaman Utama.....	68
Gambar 3.12 Rancangan Menu Peta Level.....	69
Gambar 3.13 Rancangan Halaman Permainan.....	70
Gambar 3.14 Rancangan Halaman Bantuan.....	71
Gambar 3.15 Rancangan Halaman Tentang Saya.....	72
Gambar 4.1 Tampilan Bagan Produksi.....	73
Gambar 4.2 Tampilan Pengaturan Stage Di Adobe Photoshop CS 4.....	74
Gambar 4.3 Tampilan Membuka Ke Area Kerja Adobe Photoshop CS.....	75
Gambar 4.4 Tampilan Format Text Pada Tulisan <i>Pertempuran Di</i>	76
Gambar 4.5 Tampilan Format Text Pada Tulisan <i>Surabaya</i>	76
Gambar 4.6 Tampilan Halaman Utama Tanpa Tombol Menu.....	77
Gambar 4.7 Panel Layer.....	77
Gambar 4.8 Layer Style Gradient Overlay.....	78
Gambar 4.9 Layer Style Stroke.....	79
Gambar 4.10 Tampilan Hasil Jadi Halaman Utama.....	79
Gambar 4.11 Kotak Dialog Save As.....	80
Gambar 4.12 Tampilan Pengaturan Record.....	82
Gambar 4.13 Tampilan Waveform.....	83

Gambar 4.14 Tampilan Audio Saat Di Blok.....	84
Gambar 4.15 Tampilan Seleksi Tombol.....	85
Gambar 4.16 Tampilan <i>Convert To Symbol</i>	85
Gambar 4.17 Tampilan Timeline Untuk Button.....	86
Gambar 4.18 Tampilan Library.....	87
Gambar 4.19 Tampilan Publish Setting.....	90
Gambar 4.20 Tampilan Kode Untuk Autorun Di Notepad.....	91



DAFTAR TABEL

Table 2.1 Panduan Pengembangan Siklus Multimedia.....	31
Table 4.1 Pengetesan Beta Testing.....	99
Table 4.2 Pengetesan White Box Testing.....	100



INTISARI

Bangsa yang baik adalah bangsa yang menjunjung tinggi sejarah bangsanya sendiri. Selalu mengingat dan mempelajarinya. Sejarah nenek moyang yang telah membawa Negara Indonesia tercinta ini sampai kepada kemerdekaan serta kemakmuran seperti pada saat sekarang ini.

Salah satu pertempuran bersejarah pernah terjadi di bumi Nusantara. Pertempuran besar yang melibatkan bangsa Indonesia, arek arek Surabaya dalam mempertahankan kota Surabaya tumpah darah dan tanah air mereka dari tangan penjajah. Pertempuran yang menjadi salah satu tonggak bersejarah dalam perjalanan merebut kemerdekaan Indonesia tercinta ini.

Dengan adanya Game Tembak Tembakan 'Pertempuran di Surabaya' berbasis Flash ini, mencoba untuk tetap mengingatkan untuk selalu mengenang pertempuran yang pernah terjadi di tanah Surabaya dengan media game yang menyenangkan. Dengan ini diharapkan rasa nasionalisme dan semangat kebangsaan akan muncul setelah memainkan game Flash ini.

Kata Kunci : game flash, pertempuran , tembak-tembakan



ABSTRACT

The good of the nation is a nation that upholds bang-sanya own history. Always remember and learn. History of ancestors who have brought this beloved country Indonesia to the independence and prosperity as at the present time.

One of the historic battles have occurred in the archipelago. The great battle involving Indonesia, arek arek Surabaya Surabaya in maintaining blood spilled and their homeland from the hands of the invaders. The battle that became one of the milestones on the way to gain independence Indonesia beloved.

With the Game Shoot Shot 'Battle of Surabaya' Flash-based, trying to keep reminding to always remember the battle that happened in Surabaya ground with a fun game media. With this expected sense of nationalism nationality spirit and will appear after play this Flash game.

Keywords : *flash games, fighting, shooting*

