

**PERANCANGAN GAME BULWARK OF VILLAGE MENGGUNAKAN  
MACROMEDIA FLASH 8  
SKRIPSI**



**Disusun oleh :**

**EKO YULI KURNIAWAN**

**04.12.0869**

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

**AMIKOM**

**YOGYAKARTA**

**2013**

**PERANCANGAN GAME BULWARK OF VILLAGE MENGGUNAKAN  
MACROMEDIA FLASH 8**

**SKRIPSI**

**Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Mencapai Derajat Sarjana S1 Pada**

**Jurusan Sistem Informasi**



**Disusun oleh :**

**EKO YULI KURNIAWAN**

**04.12.0869**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI**

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**AMIKOM**

**YOGYAKARTA**

**2013**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN GAME BULWARK OF VILLAGE MENGGUNAKAN  
MACROMEDIA FLASH 8**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Eko Yuli Kurniawan**

**04.12.0869**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 14 Oktober 2011

Dosen Pembimbing,

  
**Hanif Al Fatta, M.Kom**  
**NIK. 190302096**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN GAME BULWARK OF VILLAGE MENGGUNAKAN  
MACROMEDIA FLASH 8**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Eko Yuli Kurniawan**

**04.12.0869**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 17 Januari 2013

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Abas Ali Pangera, Ir, M.Kom**  
**NIK. 19030210**

**Hanif Al Fatta, M.Kom**  
**NIK. 190302096**

**Dhani Ariatmanto, M.kom**  
**NIK. 190302197**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 27 Januari 2013

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



**Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.**  
**NIK. 190302001**

## **PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya 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 atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 17 Januari 2013

Eko Yuli Kurniawan

04.12.0869

## MOTTO

*Daku terbang mencari Mu  
lalu aku dipanah oleh pemanah  
cederalah dadaku  
adakah begini nasib si pencari Mu?*

*Jika Engkau bertanya apakah yang daku mahu  
jawabanku hanya satu: Engkau, semata-mata Engkau.*

*Selamatkan daku dari anak panah  
supaya aku terus kuat terbang kepada Mu.*

*Engkau Pemilik keteguhan  
masukkan daku ke dalam benteng keteguhan Mu  
agar daku menjadi teguh  
tiada anak panah mencederakan daku.*

*Janganlah sesiapa mengganggu daku  
biarkan daku bersama yang ku kasih  
sehingga Dia mengizinkan  
daku menyertai kalian.*

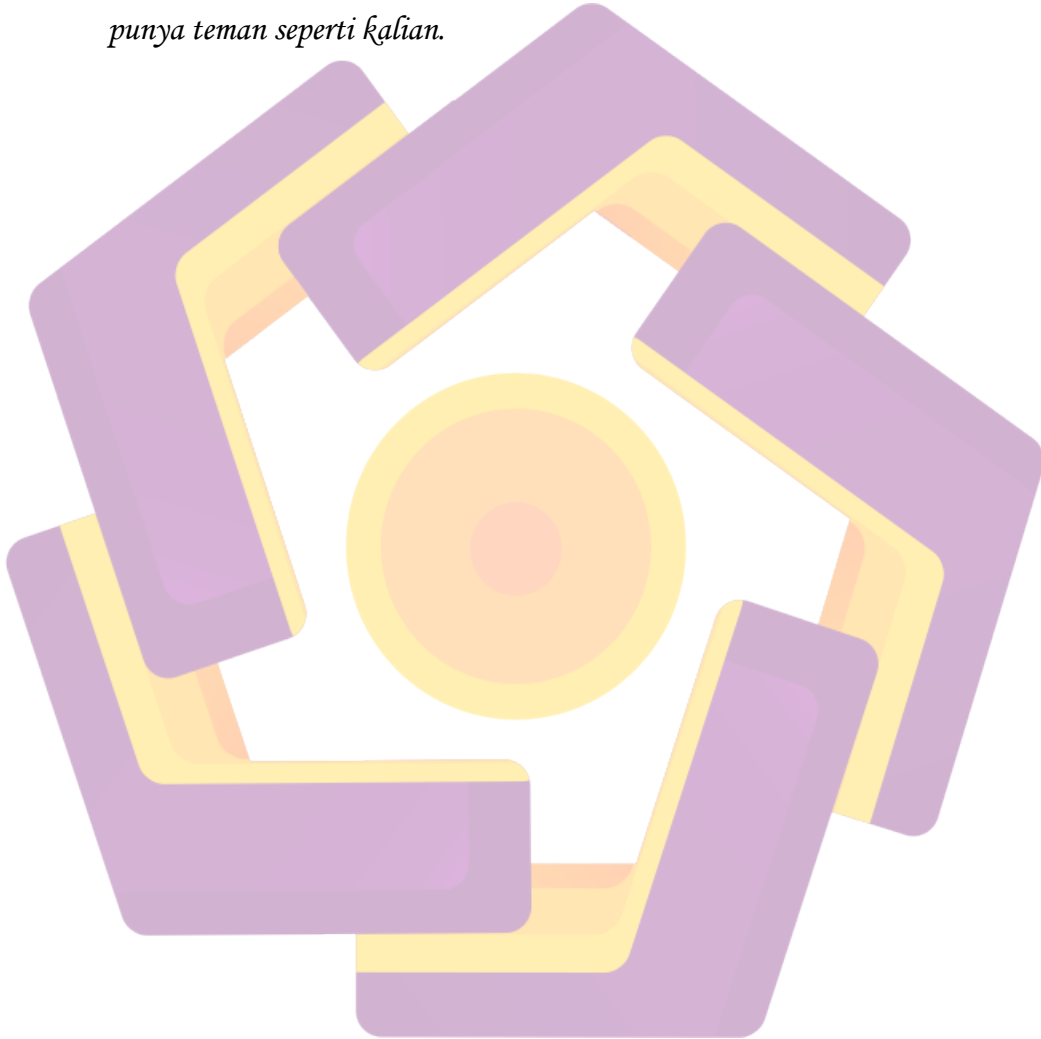
*Kenalilah "AKU" sampai Benar-benar kau tau siapa sebenarnya "AKU"*

## PERSEMBAHAN

*Segala puja dan puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan keamanan, keselamatan, kelancaran, dan keberokahan. Dalam kesempatan ini, penulis juga tidak lupa mengucapkan rasa syukur dan terimakasih kepada:*

- *Kedua orangtuaku, Sispoyo, dan Toyimah yang telah memberikan doa, dukungan, dan kasih sayang sepanjang masa kepada saya, sehingga dalam Perjalanan saya dalam penulisan skripsi ini dapat terselesaikan. Dhzat Maha Suci Allah Sembah sujud ku atas segala nasehat dan didikannya yang membuat hati ini selalu nyaman melangkah dalam perjalanan menjadi orang sukses. Amin.*
- *Jerick sanmiguel, dan Iin Devi Kurnianti, dan Sahabat-Sahabat ku yang tidak bisa ku sebutkan satu persatu namanya yang telah memberikan doa, dukungan, serta mengisi hari-hari skripsi saya menjadi lebih bermakna, semangat, dan indah.*
- *Al Murzhid Syekh Pawit Waluyo yg telah membimbing saya dan memberikan doa, barokah sehingga Skripsi ini bisa terselesaikan.*
- *Semua Teman-temanku, Yang tidak bisa Aku sebutkan Nama nya satu persatu, atas segala dukungan dan bantuannya selama ini, yang tidak henti-henti kalian berikan kepada saya, sehingga passion untuk mnyeleaikan skripsi menjadi lebih bersemangat. Keep Compactness!*

- *Keluarga Besar, Serta sahabat yang telah banyak memberikan inspirasi dan dukungan kepada saya, sejak pengajuan judul hingga moment pendadaran yang sangat berkesan dan bermakna dalam hidup saya. Kalian hebat, saya bangga punya teman seperti kalian.*





## KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb

Segala puja dan puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis telah diberikan kemudahan dan kekuatan dalam menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Perancangan Game Bulwark Of Village Menggunakan Macromedia Flash 8”** sesuai dengan apa yang diharapkan, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang merupakan mata kuliah dan wajib ditempuh sebagai salah satu syarat utama untuk menyelesaikan program sarjana pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom. yang telah membimbing penulis selama ini.
3. Para staf pengajaran Jurusan Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
4. Para staf dan pegawai administrasi STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
5. Kedua orang tua, Bapak dan Ibu yang senantiasa mendoakan, memberikan semangat dan kasih sayangnya untuk mendukung tekad seorang anak yang berhasrat untuk menjadi orang sukses dunia dan akhirat.
6. Kus nadi yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini jauh dari kesempurnaan, maka saran dan kritik yang bersifat membangun sangatlah penulis harapkan demi memperbaiki semua kekurangan yang ada dalam skripsi ini. Dan akhirnya penulis berharap semoga karya ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua. Amin.

Yogyakarta, 17 Januari 2012

Penulis

## DAFTAR ISI

COVER .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
HALAMAN JUDUL.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
HALAMAN PERSETUJUAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
HALAMAN PENGESAHAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PERNYATAAN.....	v
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i> .....	xviii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	3

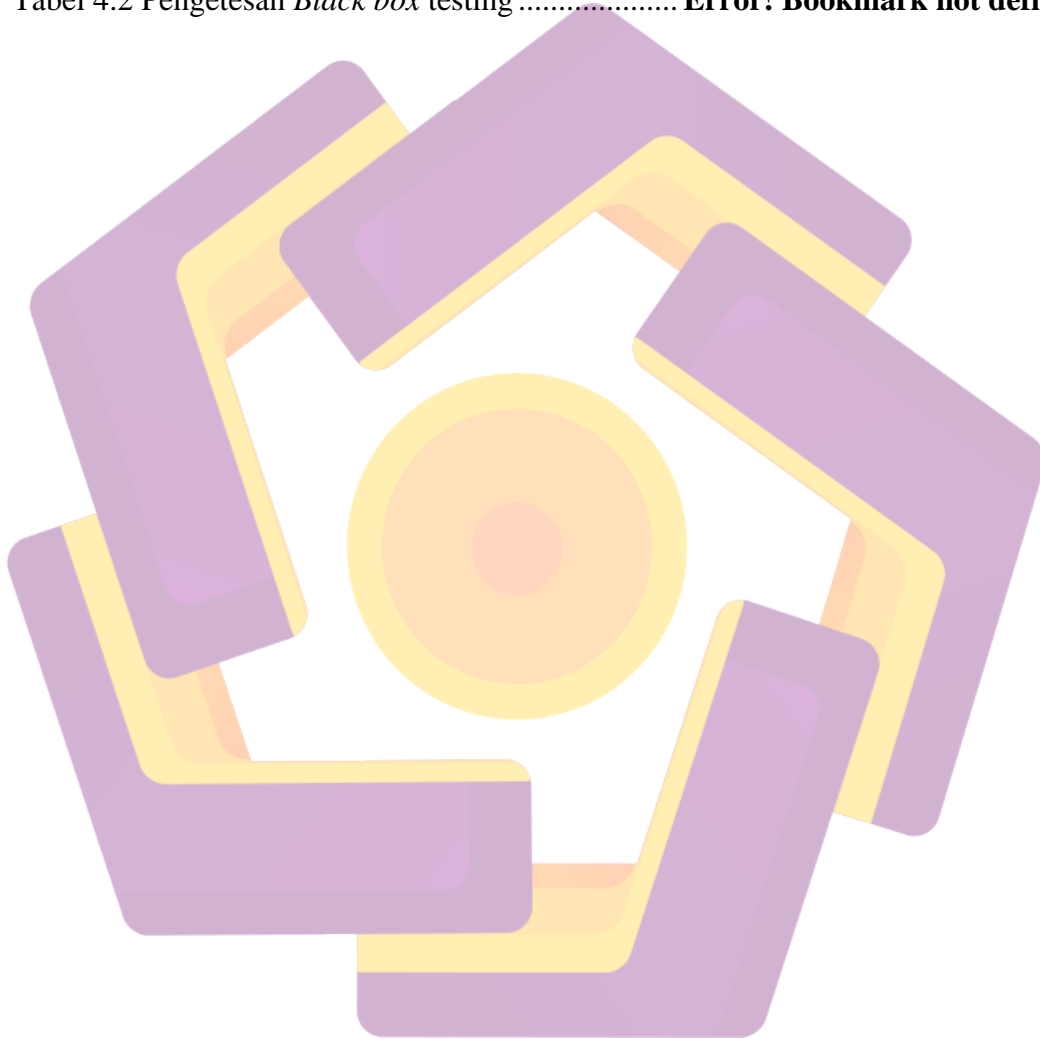
1.5	Manfaat Penelitian .....	3
1.6	Metode Penelitian .....	4
1.7	Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II</b>	.....	<b>6</b>
<b>LANDASAN TEORI</b>	.....	<b>6</b>
2.1	Definisi game .....	6
2.1.1	Sejarah Perkembangan Game .....	7
2.1.2	Tipe - Tipe Game .....	8
2.2	Protokol Komunikasi .....	11
2.3	Langkah-langkah Pengembangan Game.....	11
2.4	Perangkat Lunak Atau Software .....	12
2.3.1	Adobe Flash CS3 .....	13
2.3.2	Action Script 2.0 .....	14
2.3.3	Adobe Photoshop CS3 .....	16
2.3.4	Adobe Audition 2.0.....	18
<b>BAB III</b>	.....	<b>21</b>
<b>ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM</b>	.....	<b>21</b>
3.1	Analisis Sistem.....	21
3.1.1	Analisis Kelemahan Sistem.....	22
3.1.2	Analisis Kebutuhan Sistem .....	23
3.1.3	Analisis Kelayakan .....	26
3.2	Perancangan Game.....	27
3.2.1	Latar Belakang Cerita .....	27
3.2.2	Rincian Game.....	28

3.3	Aturan Permainan Bulwark Of Village.....	29
3.4	Media input .....	30
3.5	Flowchart Sistem Permainan .....	31
Gambar 3.1	Flowchart Sistem Permainan.....	31
3.6	Perancangan Antar Muka.....	31
3.6.1	Antarmuka Menu Utama.....	32
	Keterangan : .....	32
3.6.2	Antarmuka Menu High Score .....	33
	Keterangan : .....	33
3.6.3	Antarmuka Menu Instructions .....	34
	Keterangan : .....	34
3.6.4	Rancangan Antarmuka Information.....	35
	Keterangan: .....	35
3.6.5	Rancangan Antarmuka Game .....	36
	Keterangan: .....	36
BAB IV	.....	37
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	.....	37
4.1	Implementasi Sistem .....	37
4.1.2	Persiapan Aset - aset .....	38
4.1.3	Pembuatan Button .....	39
4.1.4.	Pembuatan Animasi.....	42
4.1.5	Import Suara.....	45
4.2	Pembahasan.....	47
4.2.1	Tombol Play .....	47
4.2.2	Main Game.....	48
4.2.3	Tombol Instructions .....	60

4.2.4 Tombol Hi-Score.....	60
4.2.5. Tombol Information.....	62
4.2.6. Tombol Exit.....	63
4.2.7 Tampilan level complete.....	63
4.2.8 Tampilan Game over.....	67
4.2.9 Tampilan Submit Score.....	68
4.3 Membuat File .exe.....	69
4.4 Uji Coba.....	70
4.4.1 Beta Testing.....	70
Tabel 4.1 Pengetesan Beta testing.....	73
4.4.2 Black box testing.....	73
Tabel 4.2 Pengetesan Black box testing.....	74
4.5 Pemeliharaan.....	75
BAB V.....	77
PENUTUP.....	77
5.1 Kesimpulan.....	77
5.2 Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA.....	79

## DAFTAR TABEL

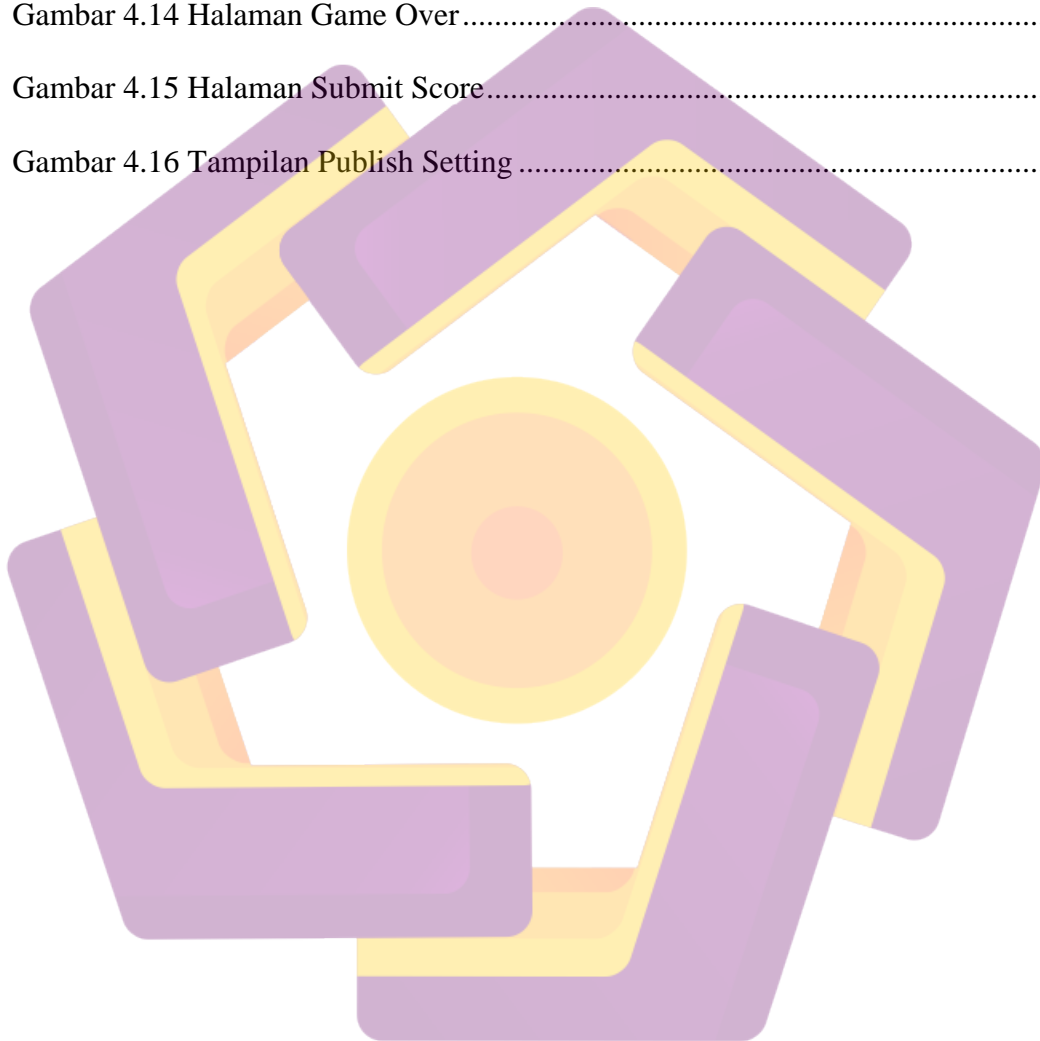
Tabel 4.1 Pengetesan Beta testing.....	74
Tabel 4.2 Pengetesan <i>Black box</i> testing .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b> 5



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Macromedia Flash 8.....	14
Gambar 2.2 Tampilan Panel Actions .....	15
Gambar 2.3 Tampilan Adobe Photoshop CS3 .....	18
Gambar 2.4 Tampilan Adobe Audition 2.0.....	20
Gambar 3.1 Flowchart Sistem Permainan.....	31
Gambar 3.2 Rancangan Antarmuka Menu Utama .....	32
Gambar 3.3 Rancangan Antarmuka Hi-Score.....	33
Gambar 3.4 Rancangan Antarmuka Instructions .....	34
Gambar 3.5 Rancangan Antarmuka Information .....	35
Gambar 3.6 Rancangan Antarmuka Game.....	36
Gambar 4.1 Helikopter.....	38
Gambar 4.2 musuh .....	39
Gambar 4.3 Benteng.....	39
Gambar 4.4 Pembuatan gradiens tool .....	40
Gambar 4.5 Library Pada Flash .....	43
Gambar 4.6 Membuat create motion tween .....	45
Gambar 4.7 <i>Sound properties</i> .....	46
Gambar 4.8 Halaman Menu <i>Bulwark of Village</i> .....	47
Gambar 4.9 Halaman Permainan .....	48
Gambar 4.10 Menu Instructions.....	60

Gambar 4.11 Menu Help.....	61
Gambar 4.12 Menu Information .....	62
Gambar 4.13 Menu Information .....	63
Gambar 4.14 Halaman Game Over.....	67
Gambar 4.15 Halaman Submit Score.....	68
Gambar 4.16 Tampilan Publish Setting .....	69





## INTISARI

Kemajuan teknologi yang semakin pesat membuat komputer menjadi alternatif untuk membantu melakukan pekerjaan hampir disemua bidang. Tidak menutup kemungkinan apabila seseorang merasa jenuh ketika terlalu lama di depan komputer. PC game atau permainan yang menggunakan media komputer adalah sebuah aplikasi hiburan dalam komputer yang dapat mengurangi kejenuhan pengguna komputer dan merupakan hiburan bagi yang memainkannya.

Genre game flash pada dasarnya tidak berbeda dengan genre elektronik pada umumnya. Pada penelitian ini, akan digunakan genre Slide Scrolling yang semua karakter dapat bergerak ke semua arah diikuti dengan gerakan background. Ketentuan dasar game ini yaitu pemain akan menggunakan mouse dan keyboard untuk menggerakkan karakter helikopter dan menyelamatkan dari serangan musuh serta membawanya ke benteng. Untuk menggerakkan karakter dapat menggunakan mouse yaitu dengan klik pada karakter kemudian menentukan arah dan menjalankan karakter, untuk menembak dan mengambil orang, digunakan tombol Space dan Ctrl pada keyboard, untuk menyelamatkan orang dan di bawa kedalam benteng. Musuh akan bergerak dan mengejar mengikuti arah pemain. Bila berhasil menyelesaikan misi maka akan mendapat bonus level 1000. Untuk setiap kali menghancurkan tank kecil maka akan mendapatkan score 45. Sedangkan untuk tank sedang 80, dan untuk pesawat 100. Jika berhasil menyelesaikan misi maka skor akan di jumlahkan.

Untuk membangun game ini, digunakan Macromedia flash 8 dan perangkat lunak pendukung lainnya seperti Adobe Flash, Adobe Photoshop dan Adobe Audition. Game Bulwar Of Village menggunakan Action Script 2.0 sebagai Script pendukung.

**Kata Kunci :** PC game, genre *Slide Scrolling*, *script*, Flash

## **ABSTRACT**

*The rapid technological advances that make computers a viable alternative to help do the job almost every field. Do not rule out the possibility if someone was bored when too long in front of the computer. PC games or games that use computer media is an entertainment application in the computer to reduce the saturation of the computer user and an entertainment for those who play it.*

*Flash game genre is essentially no different from the electronic genre in general. In this study, we will use the genre Slide scrolling all characters can move in all directions followed by background motion. Basic rules of this game that players will be using the mouse and the keyboard to move the character and rescue helicopter from enemy attacks and bringing them to the fort. To move the character can use the mouse to click on a character and then determine the direction and running characters, to shoot and take people, use the Space key and the Ctrl key on the keyboard, to save the people and brought into the fort. The enemy will move and pursue follow the direction of the player. When you successfully complete the mission it will get a bonus level 1000. For each time destroying a small tank it will get score 45. As for the tank was 80, and for a 100. If you successfully complete the mission then the score will be in total.*

*To build this game, use Macromedia Flash 8 and other supporting software such as Adobe Flash, Adobe Photoshop and Adobe Audition. Game Bulwar Of Village using Action Script 2.0 as the script support.*

**Keywords:** *PC game, Scrolling Slide genre, script, Flash*