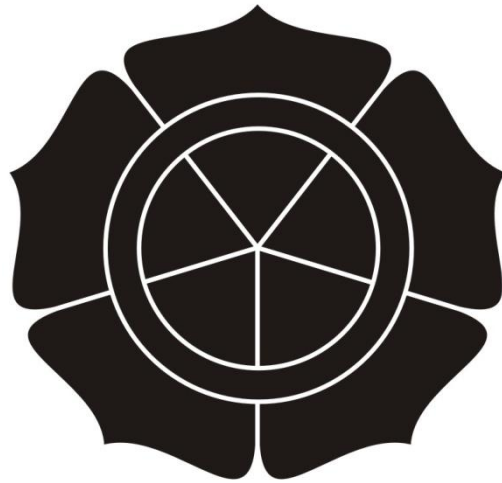


**Pembuatan Game Shooting 2D "Berburu Bebek Bersama Voe"
Menggunakan Macromedia Director MX 2004.**

SKRIPSI



Disusun oleh:

Feraari Andari

08.12.3390

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

2011

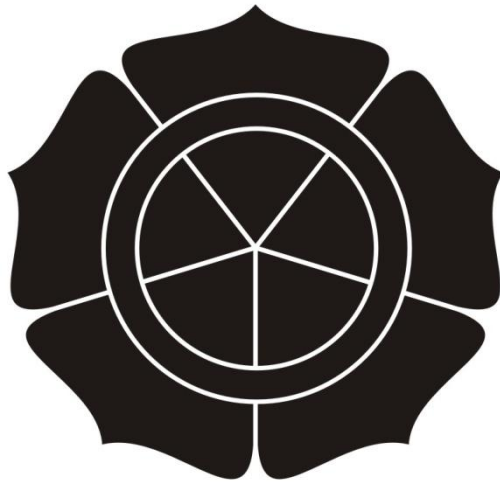
**Pembuatan Game Shooting 2D "Berburu Bebek Bersama Voe"
Menggunakan Macromedia Director MX 2004.**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan

mencapai derajat Sarjana S1

pada jurusan Sistem Informasi



Disusun oleh:

Feraari Andari

08.12.3390

JURUSAN SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM YOGYAKARTA

2011

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Pembuatan Game Shooting 2D "Berburu Bebek Bersama Voe"
Menggunakan Macromedia Director MX 2004**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Feraari Andari

08.12.3390

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 14 september 2011

Dosen Pembimbing



Emha Taufiq Luthfi, St.kom., M.Kom
NIK. 190302125

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Pembuatan Game Shooting 2D "Berburu Bebek Bersama Voe"
Menggunakan Macromedia Director MX 2004**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Feraari Andari

08.12.3390

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 1 Desember 2011

Nama Penguji

Emha Taufiq Luthfi, St.kom., M.Kom
NIK. 190302125

Dr. Ema Utami, S.Si, M.Kom
NIK. 190302037

Dr. Kusriani, M.Kom
NIK. 190302106

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 1 Desember 2011

KETUA STMIK 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, 2 Desember 2011



Feraari Andari

08.12.3390

MOTTO

“Jadikan permasalahanmu hari ini sebagai cambuk kesuksesanmu dikemudian hari”

“Keberhasilan yang sebenarnya adalah yang kita dapat dari usaha kita sendiri”

“Belajarliah dari pengalaman bukan dari kesempatan”

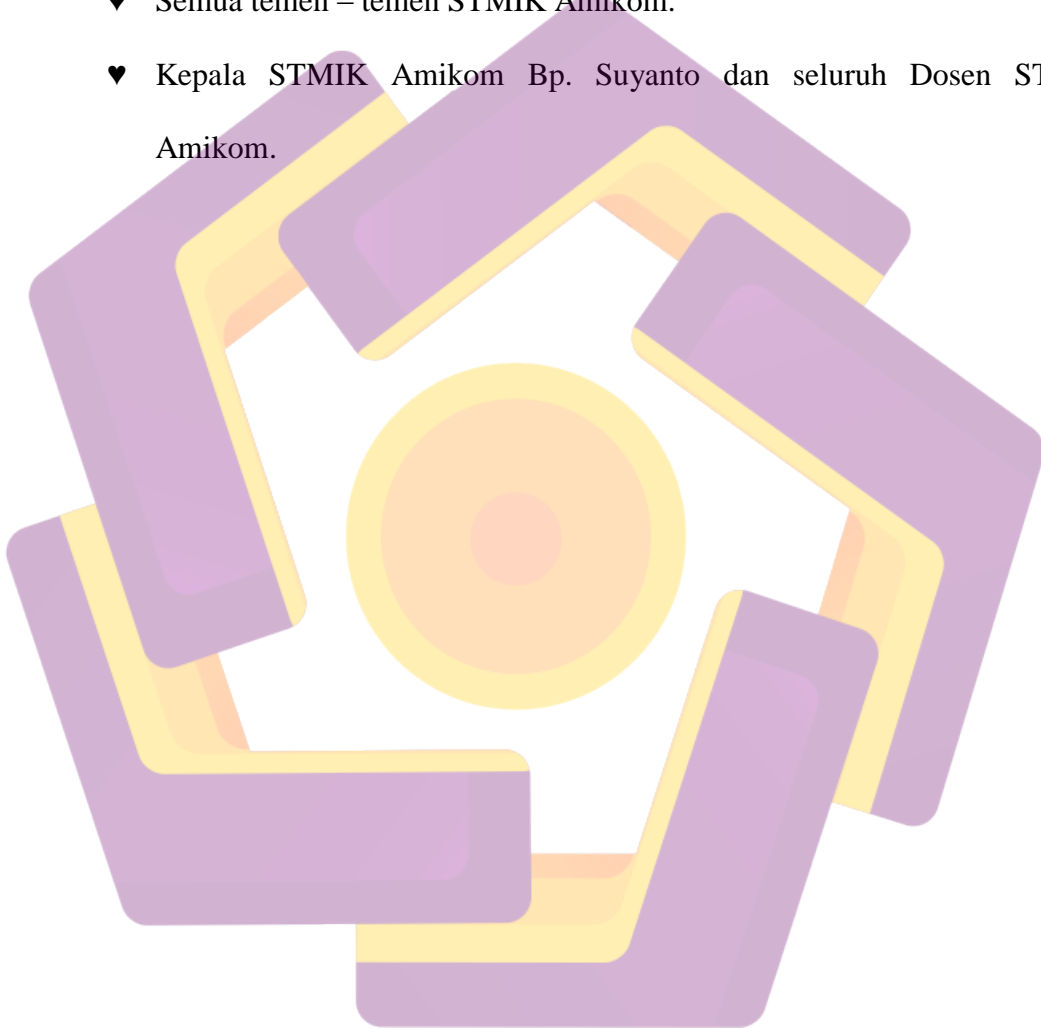


HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

- ♥ Allah SWT yang telah memberikan kesempatan dan memberikan anugerah yang luar biasa.
- ♥ Orang tua ku yang selalu support aku dan mendoakan yang terbaik buatku, kakak – kakak ku, keponakan ku, dan semua keluarga besar ku.
- ♥ Bp. Emha Taufik Luthfi yang udah jadi dosen pembimbing ku yang sangat baik dan sabar.
- ♥ Teman-teman kelas SI-J angkatan 2008, spesial buat Nita, Ai, Riza, Echa, yang udah support dan sempetin dateng di pendadaranku.
- ♥ Big thanks for Himi yang nyebel dan aneh meskipun belum lama kita kenal dekat tapi kamu udah jadi salah satu sahabat terbaikku. Thank u so much. Thanks for all.
- ♥ Himi family : tante, om, jefri makasih udah sangat baik sama aku.
- ♥ Sahabat – sahabatku SPONJHEF yang gokil dan cantik – cantik, Ambon, Didot, dan semua temen IPS 2 SMANEDA.
- ♥ Anak – Anak Kos Sawah Ikrar, Adit, Agam, Rahman, Mahput, Ipang, Udin, Bais, thanks udah kasih kenangan yang tak terlupakan.
- ♥ Temen – temen Kos Puri Dianie. Grace, Shita, Ka Festy, Ka Melisa, Ka Pipit, Nifa, Echa.

- ♥ Semua temen – temen Asrama Putri Wijaya Kusuma.
- ♥ Temen – temen baikku anak – anak WONSA yang ga bisa aku sebutin satu per satu.
- ♥ Semua temen – temen STMIK Amikom.
- ♥ Kepala STMIK Amikom Bp. Suyanto dan seluruh Dosen STMIK Amikom.



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Alhamdulillah puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayat, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul: **Pembuatan Game Shooting 2D "Berburu Bebek Bersama Voe" Menggunakan Macromedia Director MX 2004.**

Penulis dalam menyelesaikan skripsi ini mengacu pada teori yang pernah penulis dapatkan, dan bimbingan dari dosen pembimbing skripsi, serta pihak - pihak lain yang sangat membantu hingga terselesaikannya skripsi ini.

Penulisan laporan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan kelulusan program pendidikan Strata 1 di STMIK AMIKOM Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna baik dari isi, bahasa, maupun cara penyajiannya. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih atas saran yang membangun yang diberikan oleh para pembaca untuk koreksi bagi penulis.

Demikian laporan skripsi ini disusun, semoga dapat bermanfaat bagi pembaca dan lembaga STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Yogyakarta, 2 Desember 2011

Feraari Andari

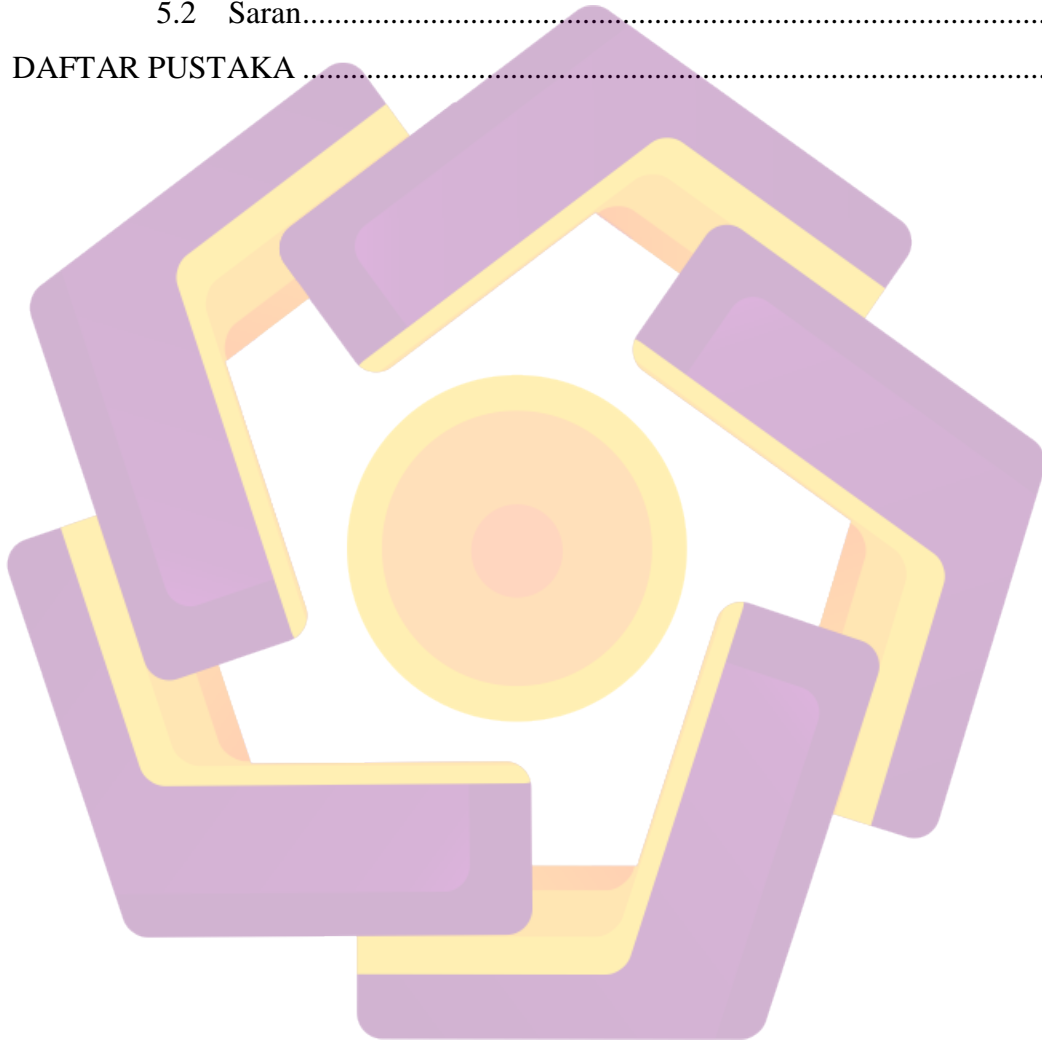
DAFTAR ISI

BAB I	PENDAHULUAN	
1.1	Latar Belakang Masalah.....	1
1.2	Rumusan Masalah.....	2
1.3	Batasan Masalah.....	3
1.4	Tujuan dan Manfaat.....	3
1.4.1	Tujuan.....	3
1.4.2	Manfaat.....	4
1.5	Metode Penelitian.....	4
1.5.1	Metode Pengumpulan Data.....	5
1.5.1.1	Metode Study Literatur.....	5
1.5.1.2	Metode Kepustakaan (<i>Library</i>).....	5
1.5.1.3	Metode Wawancara (<i>Interview</i>).....	5
1.5.2	Merancang Konsep.....	5
1.5.3	Pra Produksi.....	6
1.5.4	Produksi.....	6
1.5.5	Pasca Produksi.....	7
1.6	Sistematika Penulisan Laporan.....	7
BAB II	DASAR TEORI	
2.1	Konsep Dasar Multimedia.....	9
2.1.1	Sejarah Multimedia.....	9
2.1.2	Pengertian Multimedia.....	10
2.1.3	Pentingnya Multimedia.....	11
2.1.4	Unsur-Unsur Multimedia.....	12
2.2	Konsep Dasar Game.....	14

2.2.1	Sejarah Game	14
2.2.2	Pengertian Game	14
2.2.3	Jenis Game	16
2.2.4	Pembuatan Game	18
2.2.5	Sumber Daya Manusia	21
2.3	Perangkat Lunak yang Digunakan	22
2.3.1	Macromedia Director MX	22
2.3.2	Adobe Photoshop CS2	24
2.3.3	Macromedia Flash	25
2.3.4	Adobe Illustrator CS2	27
2.3.5	Adobe Audition 1.5	28
BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN	
3.1	Identifikasi Masalah	29
3.2	Analisis SWOT	29
3.2.1	<i>Strength</i> (Kekuatan)	30
3.2.2	<i>Weaknes</i> (Kelemahan)	30
3.2.3	<i>Opportunity</i> (Peluang)	30
3.2.4	<i>Threat</i> (Hambatan)	30
3.3	Analisis Kebutuhan Sistem	31
3.3.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	31
3.3.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	31
3.4	Merancang Konsep	31
3.4.1	Ide Cerita	31
3.4.2	Tema	32
3.4.3	Rule	32
3.4.4	Character Board	32

3.4.5	Sinopsis	36
3.4.5.1	Level Pertama.....	36
3.4.5.2	Level Kedua	36
3.4.5.3	Level Ketiga.....	37
3.4.6	Template.....	37
BAB IV	PEMBAHASAN	
4.1	Pra Produksi	44
4.1.1	Merancang Genre Game	44
4.1.2	Merancang Tool	44
4.1.3	Merancang Game Play	44
4.1.4	Merancang Grafis.....	45
4.1.5	Merancang Sound.....	45
4.1.6	Merancang Timeline	45
4.2	Produksi.....	45
4.2.1	Produksi Karakter.....	45
4.2.2	Produksi Property & Background	46
4.2.3	Pembuat Opening.....	48
4.2.4	Pembuat Button.....	48
4.2.5	Pembuat Animasi	50
4.2.6	Pembuatan game	51
4.3	Pasca Produksi	78
4.3.1	Pengujian.....	78
4.3.1.1	Testing Internal	78
4.3.1.2	Testing External	78
4.3.1.3	Testing Game Play	78
4.3.2	Publishing.....	81

BAB V	PENUTUP	
5.1	Kesimpulan	82
5.1.1	Keunggulan	82
5.1.2	Kekurangan	82
5.2	Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA	84



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Macromedia Director MX 2004.....	24
Gambar 2.2	Adobe Photoshop Cs 2.....	25
Gambar 2.3	Macromedia Flash.....	27
Gambar 2.4	Adobe illustrator CS2.....	28
Gambar 2.5	Adobe Audition 2.0.....	28
Gambar 4.1	Gambar Sketsa	46
Gambar 4.2	Background di Photoshop	47
Gambar 4.3	Background di Macromedia Flash	47
Gambar 4.4	Pembuatan Opening	48
Gambar 4.5	Button Mati	49
Gambar 4.6	Button Hidup.....	49
Gambar 4.7	Button yang sudah jadi.....	50
Gambar 4.8	Animation Flash.....	51
Gambar 4.9	Tampilan Property Inspector Macromedia Director	52
Gambar 4.10	Tampilan Kontak Dialog Import.....	53
Gambar 4.11	Tampilan Image Option	54
Gambar 4.12	Cast Member	54
Gambar 4.13	Stage pada Macromedia Director.....	55
Gambar 4.14	Score pada Macromedia Director.....	55
Gambar 4.15	Tampilan Frame pada Score.....	56
Gambar 4.16	Tampilan kotak Dialog untuk Menulis Script.....	57
Gambar 4.17	Tampilan Kotak Dialog Behaviors Inspector.....	66
Gambar 4.18	Tampilan Score untuk Sound.....	69
Gambar 4.19	Tampilan tools.....	69
Gambar 4.20	Tampilan Property Inspector.....	69

Gambar 4.21	Script menampilkan text	70
Gambar 4.22	Membuat motion dengan keyframe	71
Gambar 4.23	Tampilan level.....	71
Gambar 4.24	Script membuat score.....	72
Gambar 4.25	Script membuat point.....	72
Gambar 4.26	Script membuat minus.....	72
Gambar 4.27	Script membuat hasil.....	73
Gambar 4.28	Tampilan berhasil.....	73
Gambar 4.29	Tampilan gagal.....	74
Gambar 4.30	Tampilan ending.....	74
Gambar 4.31	Tampilan Credit	75
Gambar 4.32	Tampilan multitrek.....	76
Gambar 4.33	Tampilan record	76
Gambar 4.34	Porses Mixing.....	77
Gambar 4.35	Publish Setting	78

INTISARI

Perkembangan dari tahun ke tahun membuat dunia Game mencapai jayanya saat game sekarang mampu menjadi industri yang menguntungkan, hal ini membuktikan bahwa sekarang game sudah bukan hanya menjadi konsumsi anak – anak saja, tetapi dapat dinikmati oleh semua kalangan.

Perkembangan game beragam dari grafik hingga gameplay yang disempurnakan tiap produksinya. Salah satu contoh adalah game house yang tidak semata menonjolkan kualitas grafik 3D. dengan menggunakan 2D atau 3D game house bisa menjadi pilihan gamer yang tidak memiliki PC atau laptop yang mempunyai performance yang baik. Game mini lebih menjual gameplay yang menarik dan interaktif untuk memikat pemainnya.

Pada skripsi ini, penulis mencoba untuk membuat mini game shooting 2 dimensi menggunakan macromedia mx 2004 melalui proses Pra Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi. Diharapkan dapat membantu memajukan dunia game di Indonesia.

Kata-kunci: Game, Game Shooting, Pra Produksi, Produksi, Pasca Produksi



ABSTRACT

Progression from one year to make the world game reached its prime when the game is now able to become a lucrative industry, it proves that now the game is not only the consumption of children - children only, but can be enjoyed by all walks of life.

The development of a variety of game graphics to the game play is enhanced each production. One example is a gaming house that did not merely highlight the quality of 3D graphics. by using 2D or 3D gaming house can be an option gamers who do not have a PC or laptop that has a good performance. Mini game game play sell more attractive and intaractif to iure player.

In this thesis, the author tries to make mini game shooting 2 dimensions using Macromedia mx 2004 through the Pre-Production, Production, and Post Production. Expected to help advance the gaming world in Indonesia.

Key words: *Game, Game Shooting, Pre-Production, Production, Post Production*

