

PEMBUATAN GAME PUZZLE GAMBAR PAHLAWAN NASIONAL

“PAHLAWANKU” MENGGUNAKAN ADOBE FLASH

SKRIPSI



disusun oleh

Nita Aryani

08.12.3421

JURUSAN SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM

YOGYAKARTA

2012

PEMBUATAN GAME PUZZLE GAMBAR PAHLAWAN NASIONAL

“PAHLAWANKU” MENGGUNAKAN ADOBE FLASH

Skripsi

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Sarjana S1

pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Nita Aryani

08.12.3421

JURUSAN SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM

YOGYAKARTA

2012

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN GAME PUZZLE GAMBAR PAHLAWAN NASIONAL

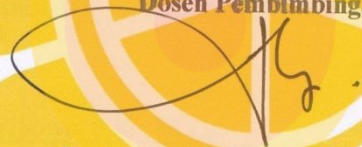
“PAHLAWANKU” MENGGUNAKAN ADOBE FLASH

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Nita Aryani
08.12.3421

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 9 Mei 2012

Dosen Pembimbing,



Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom
NIK. 190302125

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN GAME PUZZLE GAMBAR PAHLAWAN NASIONAL
“PAHLAWANKU” MENGGUNAKAN ADOBE FLASH**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Nita Aryani
08.12.3421

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 4 Juni 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098

Ferry Wahyu Wibowo, S.Si., M.Cs
NIK. 190000005

Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom
NIK. 190302125

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

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya kelompok 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, 6 Juni 2012

Tanda tangan

Nita Aryani

08.12.3421

MOTTO

- ❖ All our dreams can come true, if we have the courage to pursue them.
- ❖ Success is a journey, not a destination.
- ❖ I may never find all the answers, may never understand why, I may never prove what I'm know to be true.
- ❖ Semua impian kita dapat menjadi nyata, jika kita memiliki keberanian untuk mengejarnya.
- ❖ Hidup ini bagai skripsi, banyak bab dan revisi yang harus dilewati, tapi akan selalu berakhir indah bagi mereka yang pantang menyerah.

PERSEMBAHAN

Special thank's to

Allah SWT for a wonderful life you gave me, Alhamdulillah akhirnya skripsi ini selesai juga. Buat ibu ma bapak makasi buat kasih sayang serta dukungan dan doanya selama ini. Skripsi ini untuk orang2 yang ku sayang

- Ⓢ *Adikku Silvia Aryani yang paling cantik, pakde, bude, om, tante, sodara sepupu2ku, mbah uti n' mbah gambang. Makasih buat doa n' supportnya selama ini,,, 😊*
- Ⓢ *Pak Emha selaku pembimbing, terima kasih atas bantuan, masukkan dan semangat nya.*
- Ⓢ *Riza (my sister disaat susah n' senang), Tirsu (makasih selalu koreksi paperku), Ibu kost (makasih dah jadi ibuku selama d Jogja), Tia, Yetti, Ai, Echa (teman berjuang nyelesain skripsi), Sani, Devita, Azin (adik2 ku yang manis),,,, miss u all :-**
- Ⓢ *Alex, Kadirun n' Brondong makasih selalu support aku n' selalu buat aku tersenyum,,, 😊*
- Ⓢ *Minying, Agam, Deni serta suyung2 ku (yudho,kiki,icha,gambon n septian) makasih dh jadi sahabatku selama dJogja, gak ada kalian gak rame hidupku,,, 😊*
- Ⓢ *Anak SI J 08. Bakalan kangen seru-seruan dikelas lg, senang bisa mengenal kalian,,,*
- Ⓢ *Buat sahabat2 ku semuanya yg gak bisa ku sebutin satu persatu..makasih bgt atas doa dan dukungan kalian....aku pasti akan kangen bgt ma kalian n' kangen seru-seruan d jogja lagi... miss u all my prend... 😊*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, karena atas berkat, rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “PEMBUATAN GAME PUZZLE GAMBAR PAHLAWAN NASIONAL “PAHLAWANKU” MENGGUNAKAN ADOBE FLASH”.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan akademis untuk menyelesaikan pendidikan Strata 1 (S1) STMIK AMIKOM Yogyakarta. Penulis menyadari, penyusunan Skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan, karena keterbatasan kemampuan dan minimnya pengetahuan penulis.

Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

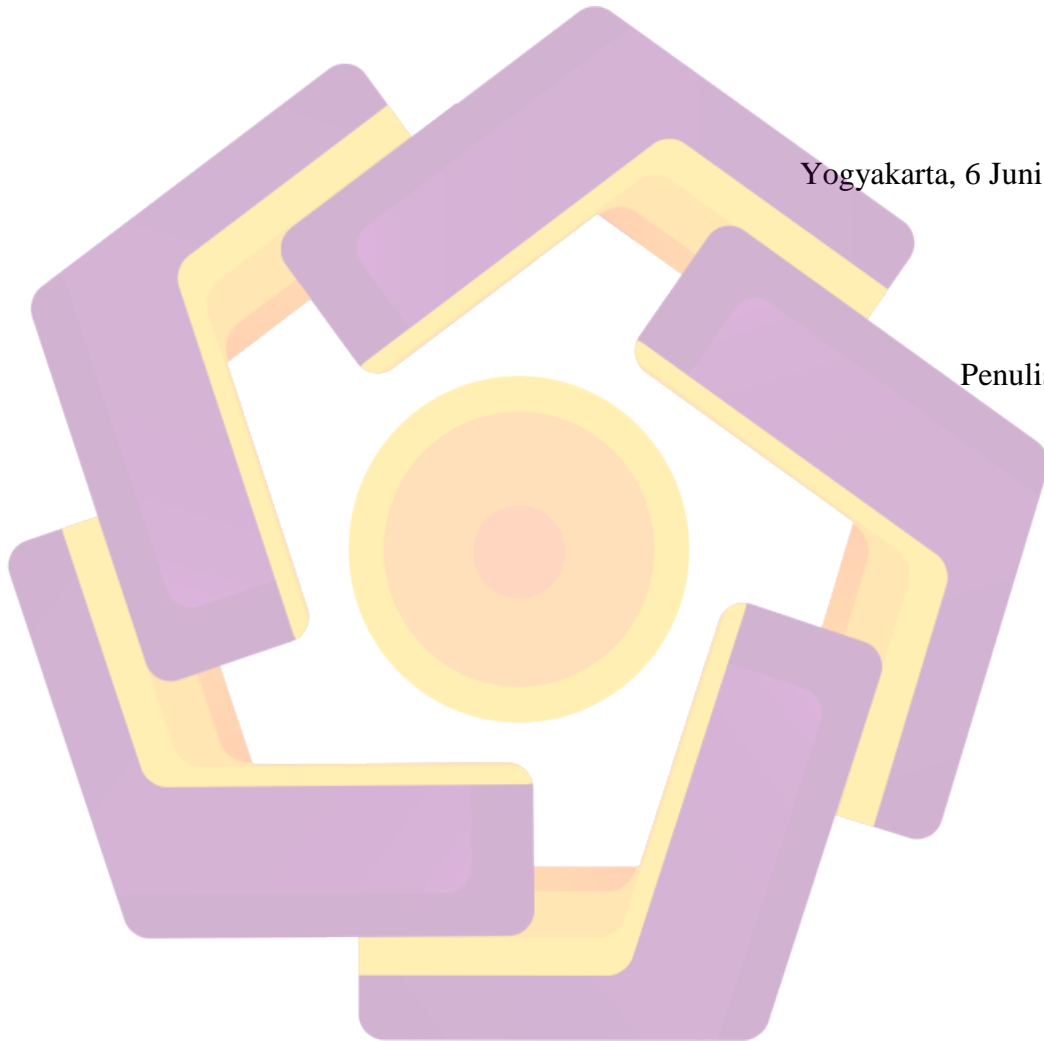
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, M.M selaku Ketua Jurusan Strata 1 Sistem Informasi.
3. Bapak Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom selaku Dosen pembimbing yang telah banyak membantu dalam penyelesaian Skripsi ini.
4. Bapak Ferry Wahyu Wibowo, S.Si., M.Cs. dan Bapak M. Rudyanto Arief, MT selaku penguji yang telah menguji skripsi saya sehingga saya lulus.
5. Kepada kedua orang tua serta saudara-saudara yang telah banyak memberi dukungan dan doa restu.
6. Kepada sahabat-sahabat tercinta yang telah banyak membantu dan memberi dukungan serta doa.

7. Dan kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung.

Akhir kata, semoga Skripsi ini dapat memberikan banyak manfaat kepada siapa saja yang membutuhkan.

Yogyakarta, 6 Juni 2012

Penulis



DAFTAR ISI

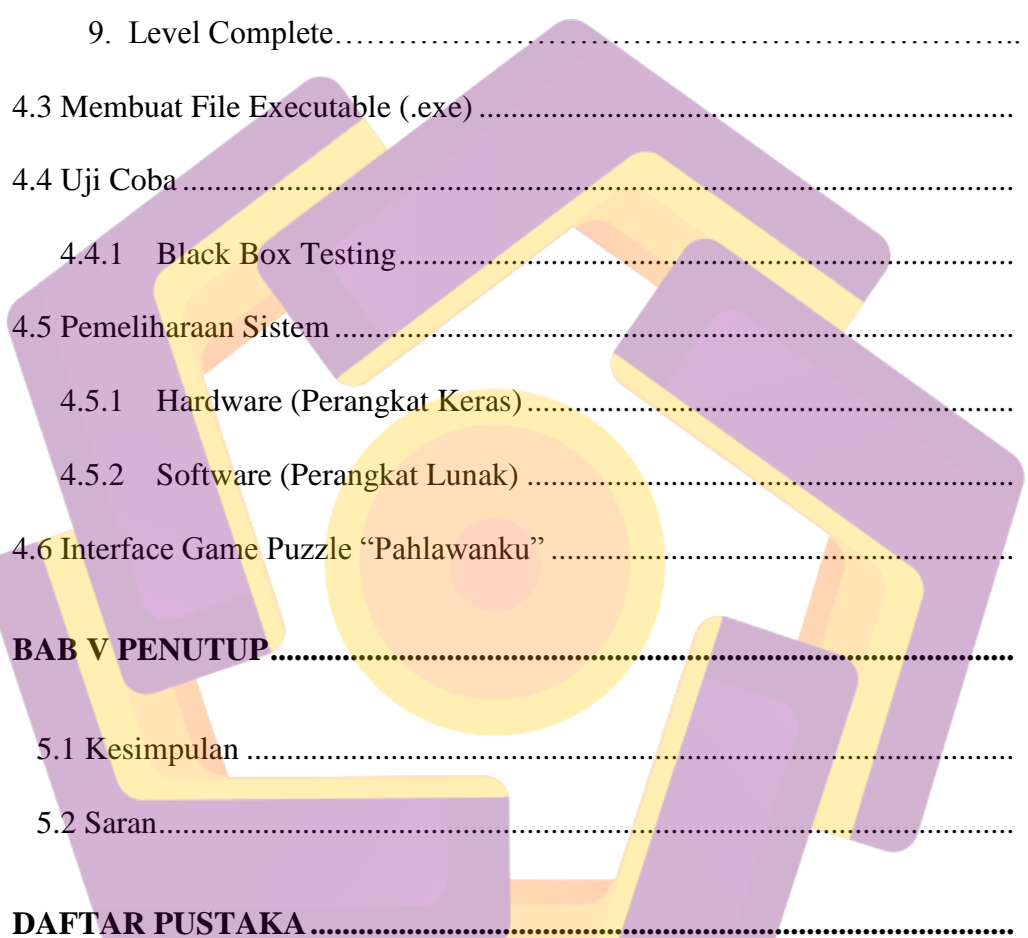
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR TABEL	xix
INTISARI	xx
ABSTRACT.....	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2

1.4 Tujuan dan Manfaat	3
1.4.1 Tujuan.....	3
1.4.2 Manfaat.....	4
1.5 Metode Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Pengertian Game	7
2.2 Konsep Dasar Game.....	7
2.3 Sejarah Singkat Perkembangan Game.....	9
2.4 Tipe-Tipe Game	11
1. Arcade/Side Scrolling	11
2. Racing	11
3. Fighting	12
4. Puzzle.....	12
5. Shooting	13
6. RTS (<i>Real Time Strategy</i>).....	14
7. RPG (<i>Role Playing Game</i>).....	14
8. Simulation	14
2.5 Pembuatan Game	15
1. Genre Game	15
2. Tool	15
3. Gameplay	15
4. Grafis.....	16

5. Suara.....	16
6. Timeline	16
7. Pembuatan	15
8. Publishing.....	17
2.6 Flowchart	17
2.7 Bahasa Pemrograman yang Digunakan	19
2.7.1 ActionScript	19
2.10 Perangkat Lunak yang Digunakan	20
2.7.2 Adobe Flash CS4	20
2.7.3 Adobe Photoshop CS4	22
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	24
3.1 Analisis Sistem.....	24
3.1.1 Analisis Kebutuhan	25
3.1.1.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	25
3.1.1.1 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	25
1. Aspek Perangkat Keras	26
2. Aspek Perangkat Lunak	26
3. Aspek Sumber Daya Manusia	27
3.1.2 Analisis Kelayakan.....	28
3.1.2.1 Analisis Kelayakan Teknologi	28
3.1.2.2 Analisis Kelayakan Hukum.....	28

3.1.2.3 Analisis Kelayakan Operasional	29
3.2 Perancangan Game.....	29
1. Menentukan Genre Game	29
2. Menentukan Tool	29
3. Menentukan Gameplay	30
a. Alur Game.....	30
b. Flowchart Sistem Permainan.....	31
4. Menentukan Grafis.....	33
a. Gambar.....	33
b. Perancangan Antarmuka	37
1. Form Splash	38
2. Form Menu Utama	39
3. Form Input Nama	40
4. Form Peraturan.....	40
5. Form Level 1	41
6. Form Jika Pemain Berhasil Menyelesaikan Game	42
7. Form Level 2	42
8. Form Level 3	43
9. Form Credit	44
5. Menentukan Suara.....	45
6. Menentukan Timeline	45
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	48
4.1 Implementasi Sistem	48

4.1.1	Persiapan Aset-Aset	49
4.1.2	Mendesain Background.....	50
4.1.3	Pembuatan Button	51
	a. Tombol Untuk Memulai.....	51
	b. Tombol Menu Utama	52
	c. Tombol Next dan Back	53
	d. Tombol Next Level, Hide dan Give Up.....	53
4.1.4	Pembuatan Animasi.....	55
	a. Animasi Loading.....	55
	b. Animasi Nama Game.....	56
	c. Animasi Gambar Pahlawan untuk Memulai.....	58
4.1.5	Import Suara.....	59
4.2	Pembahasan.....	60
1.	Tombol Start Game	61
2.	Main Level 1	61
3.	Main Level 2	64
4.	Main Level 3	66
5.	Option.....	69
	a. Fullscrean Iya.....	70
	b. Fullscrean Tidak.....	70
	c. Sound Iya.....	70
	d. Sound Tidak.....	70
6.	Credit.....	71



7. Pertanyaan.....	71
a. Jawaban Benar.....	72
b. Jawaban Salah.....	72
8. Game Over.....	72
9. Level Complete.....	73
4.3 Membuat File Executable (.exe).....	73
4.4 Uji Coba.....	74
4.4.1 Black Box Testing.....	75
4.5 Pemeliharaan Sistem.....	77
4.5.1 Hardware (Perangkat Keras).....	77
4.5.2 Software (Perangkat Lunak).....	77
4.6 Interface Game Puzzle “Pahlawanku”.....	78
BAB V PENUTUP.....	85
5.1 Kesimpulan.....	85
5.2 Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA.....	87

DAFTAR GAMBAR

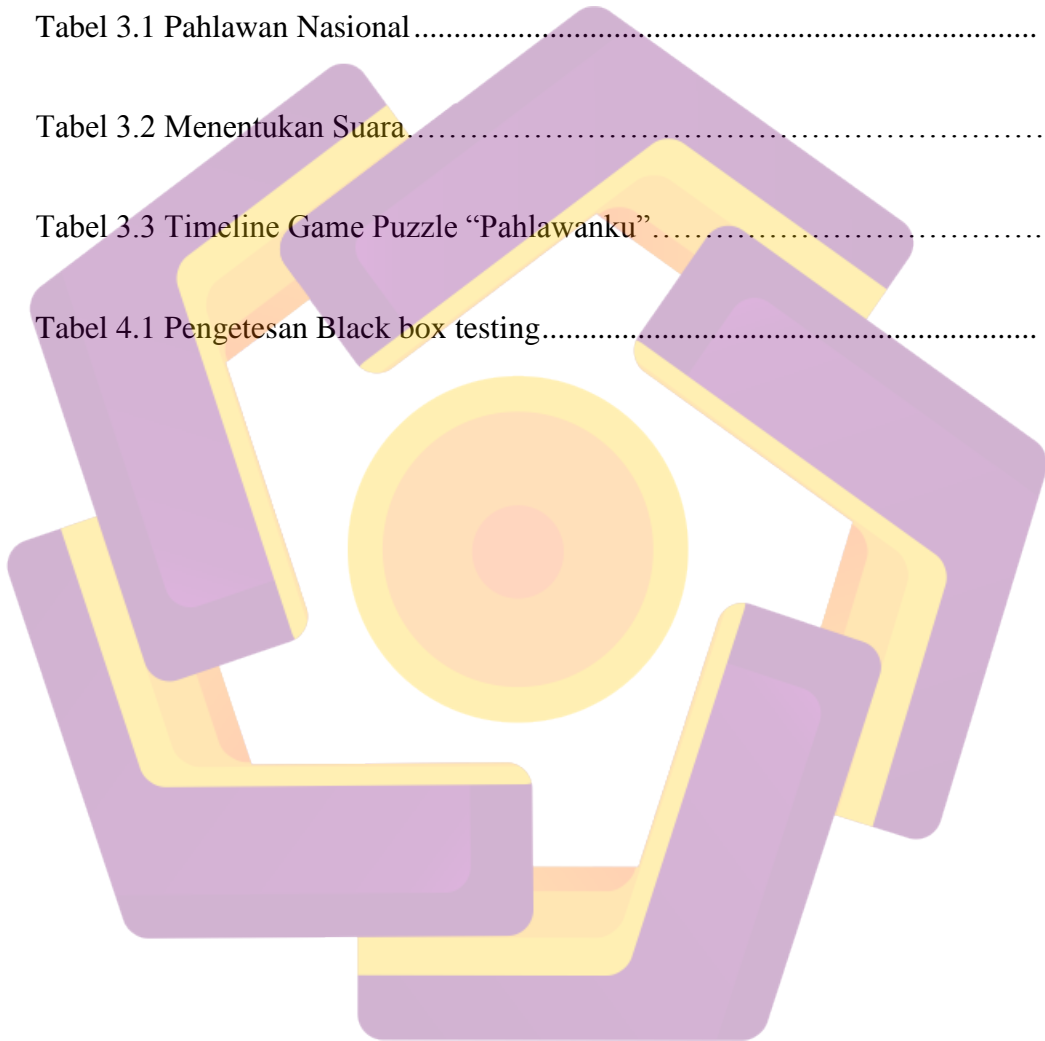
Gambar 2.1 Tampilan panel Actions	19
Gambar 2.2 Tampilan area kerja Adobe Flash CS4.....	21
Gambar 2.3 Tampilan area kerja Adobe Photoshop CS4	23
Gambar 3.1 Flowchart.....	32
Gambar 3.2 Menu Loading	38
Gambar 3.3 Animasi	38
Gambar 3.4 Menu Utama.....	39
Gambar 3.5 Input Nama.....	40
Gambar 3.6 Peraturan.....	40
Gambar 3.7 Level 1	41
Gambar 3.8 Form jika berhasil.....	42
Gambar 3.9 Level 2.....	42
Gambar 3.10 Level 3.....	43
Gambar 3.11 Credit.....	44
Gambar 4.1 Pahlawan Nasional	49

Gambar 4.2 Mengatur Dimensi Background	50
Gambar 4.3 Tombol Untuk Memulai.....	51
Gambar 4.4 Tombol Menu Utama	52
Gambar 4.5 Tombol Next dan Back	53
Gambar 4.6 Tombol Next Level, Hide dan Give Up.....	53
Gambar 4.7 Animasi Loading	56
Gambar 4.8 Animasi Nama Game	57
Gambar 4.9 Tampilan Untuk Memulai	58
Gambar 4.10 Sound Properties	60
Gambar 4.11 Tampilan Level 1	61
Gambar 4.12 Tampilan Level 2	64
Gambar 4.13 Tampilan Level 3	66
Gambar 4.14 Tampilan Options	69
Gambar 4.15 Tampilan Credit.....	71
Gambar 4.16 Tampilan Pertanyaan.....	71
Gambar 4.17 Tampilan Game Over	72
Gambar 4.18 Tampilan Level Complete	73

Gambar 4.19 Publish Setting	74
Gambar 4.20 Tampilan Awal →Loading.....	78
Gambar 4.21 Tampilan Nama Game “Pahlawanku”	79
Gambar 4.22 Tampilan Untuk Memulai	79
Gambar 4.23 Tampilan Main Menu	80
Gambar 4.24 Tampilan Input Nama	80
Gambar 4.25 Tampilan Peraturan	81
Gambar 4.26 Tampilan Level 1	81
Gambar 4.27 Tampilan Level 2	82
Gambar 4.28 Tampilan Level 3	82
Gambar 4.29 Tampilan Credit.....	83
Gambar 4.30 Tampilan Game Over	83
Gambar 4.31 Tampilan Level Complete.....	84

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol-Simbol Flowchart	17
Tabel 3.1 Pahlawan Nasional	33
Tabel 3.2 Menentukan Suara	45
Tabel 3.3 Timeline Game Puzzle “Pahlawanku”	45
Tabel 4.1 Pengetesan Black box testing	75



INTISARI

Game saat ini sudah menjadi barang yang familiar di kalangan orang. Untuk melepas stres game adalah salah satu pilihan yang mudah dan praktis. Semakin pesatnya teknologi game berkembang pesat dari game manual/analog kini menjadi game digital. Di Indonesia sendiri perkembangan game sangat pesat mulai dari game konsol sampai game PC baik online maupun offline hingga ke game kecil yang lain seperti di HP.

Namun sayangnya belum ada satupun perusahaan di Indonesia yang bergerak untuk membuat industri game ini padahal jika dilihat dari pasaran sangat bagus untuk mengembangkan industri ini. Namun bukan berarti orang Indonesia tidak bisa membuat game, banyak orang Indonesia yang bisa membuat game akhirnya pergi ke luar negeri karena di Indonesia tidak ada perusahaan yang menampungnya.

Untuk itu saya didalam skripsi ini ingin mengambil game house mini di PC sebagai awal pembuktian bahwa sebenarnya Indonesia mampu bergerak di bidang game. Dengan mengkonsep permainan yang asik dan menantang game juga bisa di gemari para pemainnya. Game puzzle ini adalah game untuk kalangan SD sampai SMA agar mereka bisa mengetahui pahlawan revolusi nasional yang berjasa bagi kemerdekaan Indonesia.

Kata Kunci: Game puzzle

ABSTRACT

Game now has become a familiar item among the people. To remove the stress of the game is one option that is easy and practical. The rapid technological fast growing game of the game manual / analog digital game now. In Indonesia, rapid game development ranging from gaming consoles to PC gaming both online and offline to all the other small game such as the HP.

But unfortunately there is no single company in Indonesia that the industry moves to make this game but when viewed from the market is great for developing industry. However, Indonesia does not mean people can not make a game, a lot of Indonesian people who can make the game eventually went abroad because in Indonesia there are no companies that hold them.

To that end I would like to take this thesis in house mini game on the PC as early evidence that Indonesia is actually able to move in the game. By conceptualizing the game with an amazing and challenging game can also enjoy doing in his players. This puzzle game is a game for the elementary through high school so they can know the heroes of national revolution that contributed to the independence of Indonesia.

Keywords : puzzle games