

**PEMBUATAN GAME TEBAK LAGU "REISAKURA"  
MENGUNAKAN ADOBE FLASH**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Riza Tri Wulaningrum**

**08.12.3388**

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

**PEMBUATAN GAME TEBAK LAGU "REISAKURA"  
MENGUNAKAN ADOBE FLASH**

**Skripsi**

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



disusun oleh

**Riza Tri Wulaningrum**

**08.12.3388**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**Pembuatan Game Tebak Lagu "Reisakura"  
Menggunakan Adobe Flash**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Riza Tri Wulaningrum**

**08.12.3388**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 4 Mei 2012

Dosen Pembimbing,

  
**Andi Sunyoto, M.Kom**

**NIK. 190302052**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN GAME TEBAK LAGU “REISAKURA”  
MENGUNAKAN ADOBE FLASH**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Riza Tri Wulaningrum**  
**08.12.3388**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 28 Mei 2012

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Krisnawati, S.Si., MT.**  
**NIK. 190302038**

**M.Rudyanto Arief, MT.**  
**NIK. 190302098**

**Andi Sunyoto, M.Kom.**  
**NIK. 190302052**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 28 Mei 2012

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**




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

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah 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 sepengetahuan 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, 30 Mei 2012

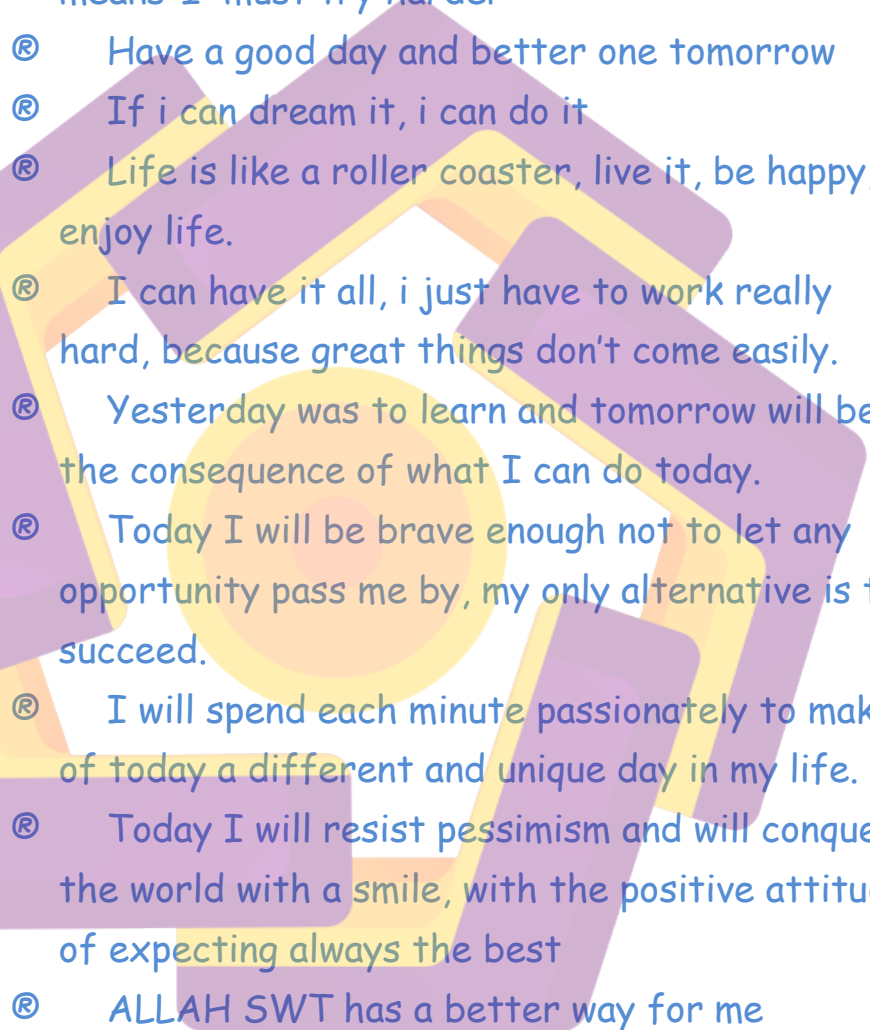


Riza Tri Wulaningrum

08.12.3388



# MOTTO

- 
- ® Go Beat or Go Home
  - ® Failure doesn't mean-I should give up,It means-I must try harder
  - ® Have a good day and better one tomorrow
  - ® If i can dream it, i can do it
  - ® Life is like a roller coaster, live it, be happy, enjoy life.
  - ® I can have it all, i just have to work really hard, because great things don't come easily.
  - ® Yesterday was to learn and tomorrow will be the consequence of what I can do today.
  - ® Today I will be brave enough not to let any opportunity pass me by, my only alternative is to succeed.
  - ® I will spend each minute passionately to make of today a different and unique day in my life.
  - ® Today I will resist pessimism and will conquer the world with a smile, with the positive attitude of expecting always the best
  - ® ALLAH SWT has a better way for me

## MANY THANKS TO MANY

ALLAH SWT, atas semua anugerah yang telah diberikan, vo given so much of my life

Kedua Orang Tua, Ayahku Alm. Mudjiono (hope u happy in heaven) dan Ibuku Ninik Widyastuti yang selalu mendukung, selalu memberi dan berharap yang terbaik untukku. Takkan habis rasa cinta, kasih sayang, dan terimakasihku pada keduanya.

My Sister, Rika Kumalasari dan Retno Ayu Kusumastuti, My Brother in Law, Ridwan dan Yudha Satria, Keponakan kecilku yang membuat hidup makin penuh warna Alm. M. Sedy Setiawan (hope u happy in heaven too) dan Aidan Dante Rjalto (ponakan unyu ku :D). Mereka lah yang telah menjadi semangat dan menjadi pendorong saya untuk maju dan hidup lebih baik lagi.

Eyang Kakung dan Eyang Putri, Tante dan Om, Saudara-Saudara Sepupu,, thanks vo all my Big Family.

All Crew SI J Class of 2008, Nice to have memories with u all. aku pasti rindu kebersamaan kita,, so let me just say "till we meet again" ☺.

Nita (teman curhat, teman menggila, teman nongkrong, teman kemana mana pokoknya, hehe), Tirsia (yang telah mengajarkanku untuk selalu semangat dan tidak menyerah,, keep ure spirit n smile kk ☺), Ai, Tia, Yeti, Echa (yang berjuang sama-sama demi menyelesaikan skripsi :D), Cucut (yang udah mau direpotin :D). Perjuangan kita tidak berakhir di sini, keep fighting!!!

Anak kost oncom, Sanie, ibuk kost, dll

Adek-adek angkatan, Yudho, Agunk, Qiqi, Icha, Septian...teman nongkrong di saat jenuh dan penat,, senang bisa mengenal kalian

Kepada orang yang selalu bekerja keras demi impiannya dan bangkit untuk mewujudkannya, Helmy Eknawan Pradana,, Thanks vo all you have done

Last but Not Least, Hermantara Dwi Laksana aka Onyon aka Cuek :D, u're annoying but..... ;-)

THANKS WOULD NEVER BE END kepada semua yang terlibat, yang tak bisa disebutkan satu persatu,

ARIGATO GOZAIMASU.GOMAWO.TERIMAKASIH.MATUR NUWUN!!!!

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang senantiasa melimpahkan karunia – Nya kepada setiap hamba- Nya dan sholawat salam kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menunjukkan jalan yang haqiqi bagi umatnya.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Strata-1 Jurusan Sistem Informasi di STMIK Amikom Yogyakarta untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi berjudul *Pembuatan Game Tebak Lagu Reiskura Menggunakan Adobe Flash*, penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada :

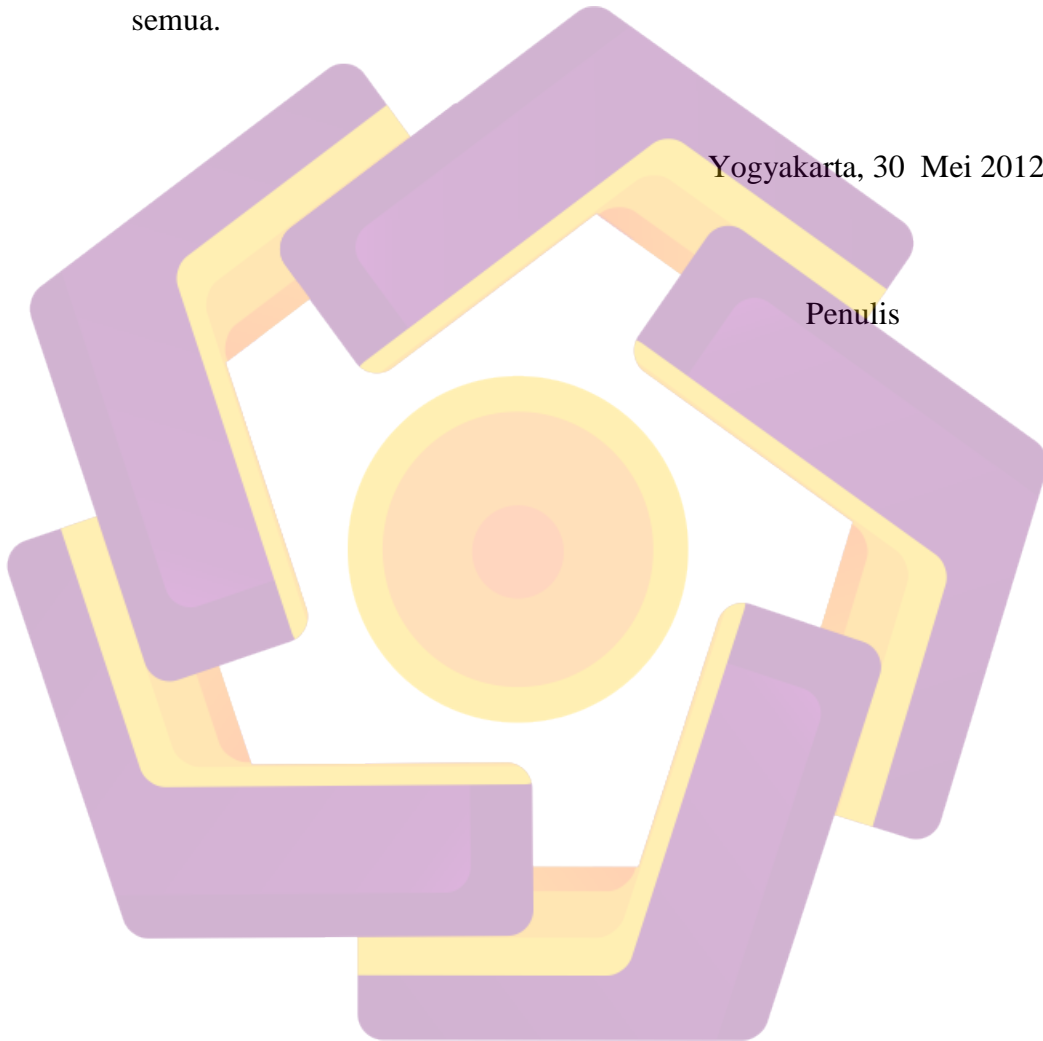
1. Bapak Prof. Dr. H.M. Suyanto, MM. selaku Ketua STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Andi Sunyoto, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberi masukan dan arahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Bambang Sudaryanto, MM. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi
4. Seluruh teman-teman S1 Sistem Informasi 2008
5. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi yang tidak bisa disebutkan satu persatu.



Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari pembaca sangat diharapkan sehingga skripsi ini lebih baik dan bermanfaat bagi penulis. Akhir kata, semoga laporan skripsi ini bermanfaat bagi semua.

Yogyakarta, 30 Mei 2012

Penulis



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xix</b>
<b>INTISARI .....</b>	<b>xx</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xxi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Menentukan Grafis.....	5
1.5 Menentukan Suara.....	5
1.6 Menentukan Timeline .....	5
1.7 Pembuatan Game .....	5
1.8 Publishing.....	5

1.9 Sistematika Penulisan .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>7</b>
2.1 Pengertian Game .....	7
2.2 Sejarah Singkat Perkembangan Game .....	7
2.3 Jenis-jenis Game Flash.....	9
a. Action .....	9
b. Adventure .....	9
c. Strategy.....	10
d. Puzzle .....	10
2.4 Protokol Komunikasi .....	10
2.5 Pembuatan Game .....	11
1. Genre Game .....	11
2. Tool .....	11
3. Gameplay .....	11
4. Grafis.....	12
5. Suara.....	12
6. Timeline .....	12
7. Pembuatan.....	13
8. Publishing.....	13
2.6 Flowchart .....	14
2.7 Perangkat Lunak yang Digunakan .....	15
2.7.1 Adobe Flash CS4 .....	15
2.7.2 Adobe Photoshop CS4 .....	17

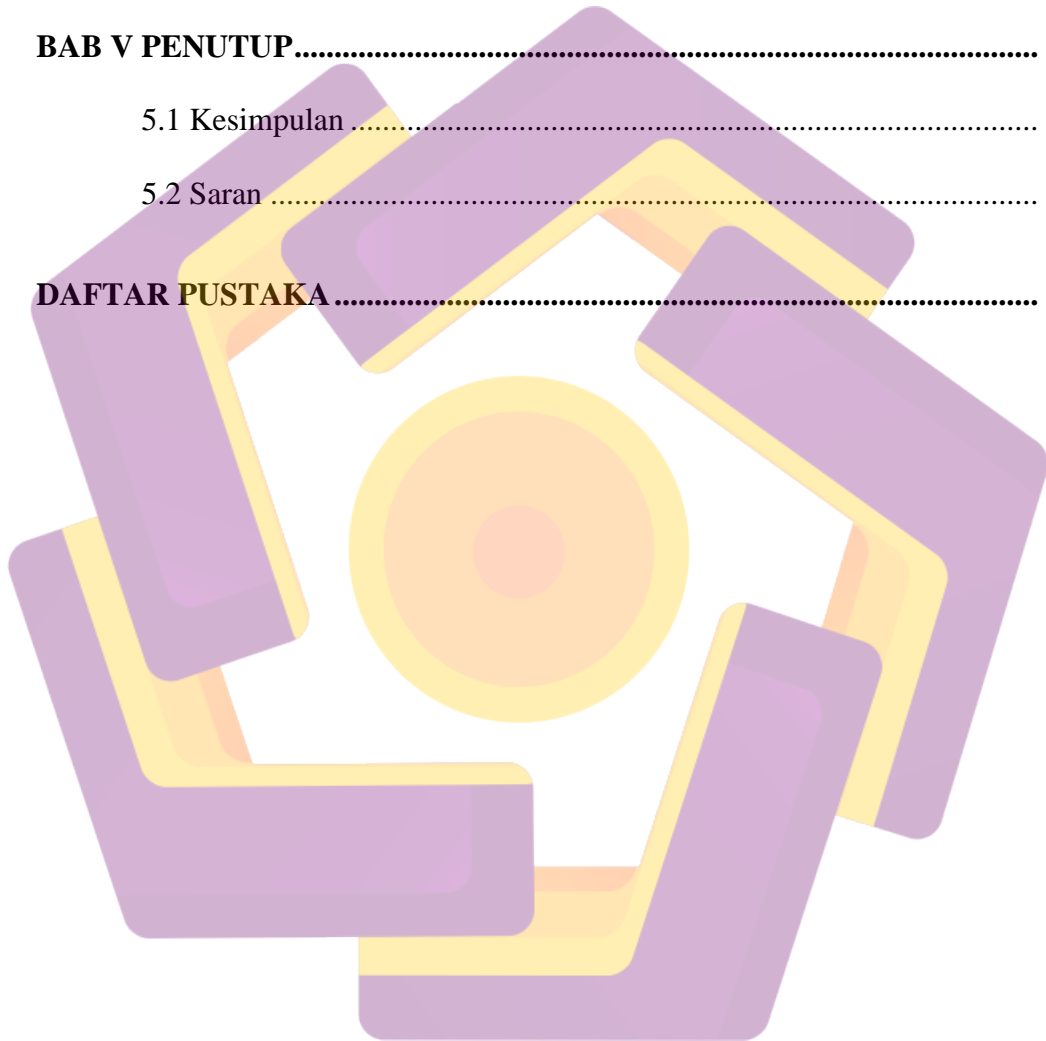
2.7.3 Ulead VideoStudio 11.....	18
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....</b>	<b>20</b>
3.1 Analisis Sistem.....	20
3.1.1 Analisis Kebutuhan Sistem .....	20
3.1.2 Analisis Kebutuhan Fungsional .....	20
3.1.3 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional .....	21
1. Aspek Perangkat Keras .....	21
2. Aspek Perangkat Lunak .....	22
3. Aspek Sumber Daya Manusia.....	23
3.1.4 Analisis Kelayakan Teknologi.....	23
3.1.5 Analisis Kelayakan Hukum.....	24
3.1.6 Analisis Kelayakan Operasional .....	24
3.2 Perancangan Game.....	24
1. Menentukan Genre Game .....	24
2. Menentukan Tool.....	24
3. Menentukan Gameplay .....	25
a. Alur Game .....	25
b. Aturan Permainan.....	26
c. Flowchart Permainan.....	28
4. Menentukan Grafis .....	29
1. Perancangan Interface .....	29
a . Intro .....	29
b. Menu Utama.....	30

c. Menu Pemilihan Karakter dan Input Nama Pemain.....	31
d. Menu Peraturan Level.....	32
e. Menu Level 1.....	33
f. Menu Level 2 .....	34
g. Menu Level 3.....	34
h. Menu Level 4.....	35
i. Menu Score Gagal.....	36
j. Menu Score Berhasil.....	36
k. Menu Berhasil Menyelesaikan Semua Level.....	37
l. Menu Credit.....	38
m. Menu Bonus Chord Guitar.....	38
n. Menu Bonus Show Chord Guitar.....	39
o. Menu Option.....	40
p. Menu Highscore.....	40
2. Perancangan Soal .....	41
a ) Level 1 .....	41
b) Level 2 .....	43
c) Level 3.....	44
d) Level 4 .....	47
5. Menentukan Suara.....	48
6. Menentukan Timeline .....	50
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>51</b>
4.1 Implementasi Sistem .....	45

4.1.1 Persiapan Aset-Aset .....	52
4.1.2 Mendesain Intro dan Background .....	54
a. Scene Intro.....	54
b. Background Utama.....	55
4.1.3 Pembuatan Button .....	56
4.1.4 Pembuatan Animasi .....	57
4.1.5 Import Suara.....	61
4.2. Pembahasan.....	63
1. Intro.....	63
2. Menu Awal.....	63
3. Menu Utama.....	65
4. Menu Pilih Karakter.....	66
5. Menu Peraturan Level 1 .....	67
6. Level 1.....	67
7. Level 2.....	68
8.Level 3.....	69
9.Level 4.....	69
10.Tombol Setting.....	70
11.Tombol Credit.....	71
12.Tombol Quit.....	72
13.Tampilan Gagal.....	72
14.Tampilan Berhasil.....	73
4.3 Membuat File Executable (.exe) .....	73



4.4 Uji Coba .....	73
4.5 Pemeliharaan Sistem .....	81
4.5.1 Hardware (Perangkat Keras) .....	81
4.5.2 Software (Perangkat Lunak) .....	82
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>83</b>
5.1 Kesimpulan .....	83
5.2 Saran .....	84
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>85</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan area kerja Adobe Flash CS4.....	16
Gambar 2.2 Tampilan area kerja Adobe Photoshop CS4 .....	18
Gambar 2.3 Tampilan menu awal Ulead VideoStudio11 .....	19
Gambar 2.4 Tampilan VideoStudio Editor .....	19
Gambar 3.1 Flowchart Sistem Permainan.....	29
Gambar 3.2 Rancangan Menu Intro .....	30
Gambar 3.3 Rancangan Menu Utama .....	30
Gambar 3.4 Rancangan Menu Pemilihan Karakter.....	31
Gambar 3.5 Rancangan Menu Peraturan Level .....	32
Gambar 3.6 Rancangan Menu Level 1 .....	33
Gambar 3.7 Rancangan Menu Level 2 .....	34
Gambar 3.8 Rancangan Menu Level 3 .....	34
Gambar 3.9 Rancangan Menu Level 4 .....	35
Gambar 3.10 Rancangan Menu Score Gagal .....	36
Gambar 3.11 Rancangan Menu Score Berhasil .....	36
Gambar 3.12 Rancangan Menu Berhasil Menyelesaikan Semua Level .....	37
Gambar 3.13 Rancangan Menu Credit.....	38
Gambar 3.14 Rancangan Menu Bonus Chord Guitar .....	38
Gambar 3.15 Rancangan Menu Bonus Show Chord Guitar .....	38
Gambar 3.16 Rancangan Menu Option.....	40

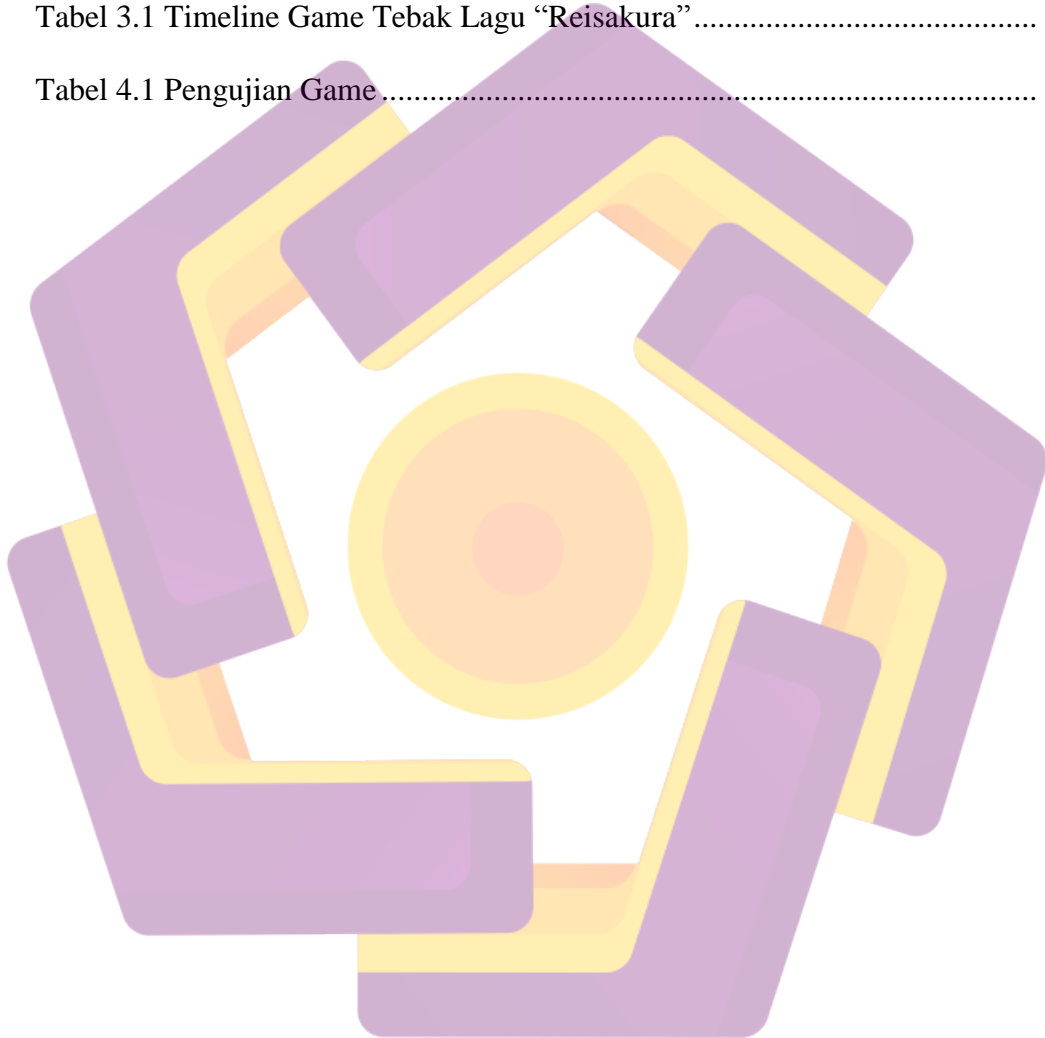
Gambar 3.17 Rancangan Menu Highscore .....	40
Gambar 4.1 Gambar Musisi .....	52
Gambar 4.2 Tombol-tombol yang digunakan .....	53
Gambar 4.3 Karakter Rei dan Sakura .....	53
Gambar 4.4 Tampilan Insert Audio .....	54
Gambar 4.5 Membuat Intro.....	55
Gambar 4.6 Mengatur Dimensi Background .....	55
Gambar 4.7 Layout Background.....	56
Gambar 4.8 Pembuatan Tombol.....	57
Gambar 4.9 Tampilan Library pada Flash .....	59
Gambar 4.10 Membuat Create Motion Tween .....	61
Gambar 4.11 Sound Properties .....	62
Gambar 4.12 Tampilan Intro.....	63
Gambar 4.13 Menu Awal.....	64
Gambar 4.14 Menu Utama.....	65
Gambar 4.15 Menu Pilih Karakter .....	66
Gambar 4.16 Menu Peraturan Level 1 .....	67
Gambar 4.17 Tampilan Level 1 .....	67
Gambar 4.18 Tampilan Level 2 .....	68
Gambar 4.19 Tampilan Level 3 .....	69
Gambar 4.20 Tampilan Level 4 .....	69
Gambar 4.21 Tampilan Menu Setting.....	70
Gambar 4.22 Tampilan Menu Credit .....	71

Gambar 4.23 Tampilan Menu Quit .....	72
Gambar 4.24 Tampilan Gagal .....	72
Gambar 4.25 Tampilan Berhasil .....	73
Gambar 4.26 Tampilan Publish Setting .....	74



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol-Simbol Flowchart.....	14
Tabel 3.1 Timeline Game Tebak Lagu “Reisakura”.....	50
Tabel 4.1 Pengujian Game.....	75



## INTISARI

Musik dan lagu merupakan sebuah karya yang dapat memberikan semangat dan mengembalikan mood yang baik. Karya tersebut juga dapat diwujudkan dalam bentuk permainan. Teknologi game berkembang pesat dari game tradisional 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.

Game bertema musik dan merupakan game yang mengandalkan ingatan dan pengetahuan tentang musisi dan lagu. Game ini dibuat menggunakan software utama yaitu Adobe Flash dan software pendukung Adobe Photoshop dan Ulead StudioVideo11.

Kecerdasan linguistik dan kecerdasan musikal dapat diasah melalui game ini. Game ini bisa menjadi pembuktian bahwa sebenarnya Indonesia mampu bergerak di bidang game. Game ini akan menjadi pilihan yang mudah dan praktis untuk menghilangkan stress melalui game yang bernuansa musikal.

**Kata Kunci :** Musik, Lagu, Game, Adobe Flash, Kecerdasan Linguistik dan Musikal



## **ABSTRACT**

*Music and song is a work that can give spirit and refresh into a good mood. This work also can be realized in the form of game. Game technologies develop very fast from traditional game into digital game. In Indonesia itself, the game development is very fast starting from console game until PC game both online and offline and also the other mini games in the hand phone.*

*Game with music theme and as a game that rely on memory and knowledge about music and song. This game is made using Adobe Flash as a main software and Adobe Photoshop and Ulead StudioVideo11 as the supporting software.*

*Linguistics intelligent and musical intelligent can be nurtured through this game. This game can be a proof that Indonesia is able . This game will be a choice that easy and practical to reduce our stress trough game with musical nuances.*

**Keywords:** *Music, Game, Adobe Flash, Linguistics intelligent and musical intelligent*

