

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME FIGHTING sXe WARRIOR
DENGAN TEKNIK MOTION TWEEN**

SKRIPSI



disusun oleh

Rizki Indra

06.12.1735

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME FIGHTING sXe WARRIOR
DENGAN TEKNIK MOTION TWEEN**

Skripsi

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



disusun oleh

Rizki Indra

06.12.1735

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Perancangan Dan Pembuatan Game Fighting sXe Warrior Dengan Teknik
Motion Tween**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rizki Indra

06.12.1735

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 22 April 2010

Dosen Pembimbing,


Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Perancangan Dan Pembuatan Game Fighting sXe Warrior Dengan Teknik
Motion Tween**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rizki Indra

06.12.1735

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 3 maret 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Ram Muhamad Andri Kr, Ir, M.Kom.

NIK. 190302011

Armadyah Amborowati, S.Kom, M.Eng.

NIK. 190302063

Fandi Al Fatta, M.Kom.

NIK. 190302096

Tanda Tangan



Skrripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 26 juli 2011



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.

NIK. 190302001

PERNYATAAN KEASLIAN

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, 26 Juli 2011

Rizki Indra
06.12.1735

Motto

- Always laugh when you can, it's a cheap medicine..haha..

Selalu tertawa karena di dunia ini terlalu banyak hal yang menyenangkan untuk di lewatkan dengan bersedih..haha..

- Positive in mind positive in life

Selalu berusaha menjaga diri dari segala sesuatu yang dapat merugikan baik secara physicly maupun mentally

- No pain no gain

Pengalaman yang menyakitkan adalah guru yang mengasikkan

- Carpe diem

Jangan menunda sesuatu yang bisa di kerjakan sekarang

- Ketika satu pintu kebahagiaan di tutup maka di bukannya pintu kebahagiaan yang lain.

Ketika kita merasa kehilangan sesuatu yang berharga maka yakin lah bahwa tuhan sedang menyiapkan sesuatu kejutan yang lebih berharga asalkan kita tidak menutup mata..halah..

- Orang sabar kehujaan

Tidak semua kebaikan di balas dengan kebaikan juga

Persembahan

- Allah swt dan nabi Muhammad saw
- Untuk bapak(alm) dan ibu(alm) terima kasih untuk kasih sayang dan doanya dari atas sana.
- Untuk kakak2 saya toni,santi,dan yulvi dan juga keponakan saya hany terima kasih doanya.
- Untuk Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. yang telah mendirikan STMIK AMIKOM Yogyakarta sehingga saya dapat menuntut ilmu.
- Untuk pak Hanif Al Fatta, M.Kom. yang telah menjadi dosen pembimbing saya dan membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
- Untuk semua dosen yang sudah mengajar saya selama saya menuntut ilmu.
- Untuk hanzo yang sudah membantu saya dalam mengerjakan skripsi ini.
- Untuk mbak siska&kai yang sudah menjaga dan mensupport saya selama ini.
- Untuk teman2 yang sering menghabiskan waktu bersama saya aji&nike, bella,dilla,kenul,mita,pea,vinta,nana,rini,paino,wisang,onx,putra,titol,apip, dhana,nugen,junip,kemo dan juga teman2 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.
- Untuk teman2 kelas S1 SI D 06,teman2 ppm,teman2 psu, teman2 man lab,dll.
- Untuk belalang tempur yang sudah setia mengantar saya kuliah selama ini.
- Dan untuk semua yang saya kenal walaupun tidak saya sebutkan disini saya ucapkan terima kasih banyak.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena dengan Rahmat-Nya sehingga dapat menyelesaikan laporan Skripsi ini dengan mengambil judul **“Perancangan Dan Pembuatan Game Fighting sXe Warrior Dengan Teknik Motion Tween”**. Laporan ini merupakan salah satu syarat kelulusan pada Program Strata I Reguler pada Jurusan Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

Adapun dalam penyelesaian Skripsi ini tidak lepas dari beberapa pihak, maka dari itu penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala bimbingan dan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung kepada:

1. Bapak Prof.Dr.M. Suyanto, MM, selaku ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku dosen pembimbing.
3. Keluarga yang telah memberikan semangat.
4. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan Laporan Skripsi ini jauh dari kata sempurna, oleh karena itu saran dan kritik yang bersifat membangun sangat diharapkan dan berharap semoga Skripsi ini bermanfaat bagi pembaca umumnya dan penulis khususnya.

Yogyakarta, 26 juli 2011

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul	ii
Persetujuan	iii
Pengesahan	iv
Pernyataan Keaslian	v
Motto	vi
Persembahan	vii
Kata Pengantar	viii
Daftar Isi	ix
Daftar Gambar	xiii
Daftar Tabel	xv
Intisari	xvi
Abstract	xvii

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Manfaat Penelitian	4

1.6. Metode Penelitian	4
1.7. Sistematika Penulisan	5

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Definisi Game	7
2.1.1. Sejarah Game	7
2.1.2. Jenis Game	13
2.1.3. Ulasan Teknologi	17
2.2. Tahap Pembuatan Game	17
2.2.1. <i>Pitching</i>	17
2.2.2. <i>Pre-Production</i>	18
2.2.3. <i>Production</i>	18
2.2.4. <i>Post-Production</i>	18
2.3. Software Yang Digunakan	19
2.3.1. <i>Adobe Flash CS3</i>	19
2.3.2. <i>Pengenalan Adobe Flash CS3</i>	20

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1. Analisis Sistem	22
3.1.1. Analisis Kelemahan Sistem.....	23
3.2. Analisis Perancangan Game	24
3.2.1. Analisis Kebutuhan Sistem	24
3.2.2. Analisis Kelayakan Teknologi	26
3.2.3. Analisis Kelayakan Hukum	27

3.2.4. Analisis Kelayakan Operasional	27
3.3. Perancangan Game	27
3.3.1. Latar Belakang Cerita	27
3.3.2. Rincian Game	28

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

4.1. Implementasi Sistem	29
4.1.1. Memproduksi Sistem	29
4.1.2. Persiapan Aset-aset	30
4.1.3. Pembuatan Animasi	30
4.2. Implementasi Program	32
4.2.1. Mendesain <i>Background</i>	32
4.2.2. Mendesain Karakter	35
4.2.2.1. Membuat Kepala	36
4.2.2.2. Membuat Badan	37
4.2.2.3. Membuat Tangan	38
4.2.2.4. Membuat Kaki	39
4.2.2.5. Menggabungkan Semua Symbol Yang Ada . Pada Karakter	40
4.2.3. Membuat Animasi Gerakan	40
4.2.3.1. Membuat Animasi Kuda-kuda	41
4.2.3.2. Membuat Animasi Jalan Maju, Jalan Mundur, dan Melompat	43
4.2.3.3. Persiapan Membuat Animasi	

Memukul, Menendang, Dipukul, dan Menangkis	43
4.2.3.4. Membuat Animasi Memukul 1	44
4.2.3.5. Membuat Animasi Memukul 2	45
4.2.3.6. Membuat Animasi Menendang	47
4.2.3.7. Membuat Animasi Dipukul, Menangkis, dan Melompat Sambil Menyerang	48
4.2.3.8. Menggabungkan Animasi Yang Lain Dengan Animasi Menyerang	50
4.2.3.9. Menambahkan Label Pada Movie Clip Karakter	50
4.2.3.10. Menambahkan Script Pada Movie Clip Karakter	51
4.2.3.11. Menambahkan Sensor Pada Movie Clip Karakter	52
4.2.4. Membuat Tampilan Game	53
4.2.4.1. Membuat Menu Utama	54
4.2.4.2. Membuat Menu Pilihan	55
4.2.4.3. Membuat Menu Help	57
4.2.4.4. Membuat Menu Karakter	58
4.2.4.5. Membuat Area Pertarungan	59
4.2.4.6. Membuat Tampilan Menang	61
4.3. Menambahkan Suara	62

4.3.1. Menambahkan Suara Pada Tombol	62
4.4.2. Menambahkan Background Suara	63
4.4. Pembahasan Script	63
4.4.1. Script Pada Menu Pemilihan Karakter	63
4.4.2. Script Pada Area Pertarungan	65
4.5. Black box testing	81
4.6. Pemeliharaan	83

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan.....	85
5.2. Saran.....	85

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>NES (Nintendo Entertainment System)</i>	8
Gambar 2.2. <i>SNES (Super Nintendo Entertainment System)</i>	9
Gambar 2.3. <i>Nintendo Game Cube</i> konsol menggunakan <i>DVD 8cm</i>	10
Gambar 2.4. <i>Game Boy</i>	11
Gambar 2.5. <i>Super Mario</i>	13

Gambar 2.6.	<i>Call Of Dutty</i>	14
Gambar 2.7.	<i>Need For Speed</i>	14
Gambar 2.8.	<i>Densha De Go!</i>	15
Gambar 2.9.	<i>Tekken</i>	16
Gambar 2.10.	<i>Age Of Empires</i>	16
Gambar 2.11.	Tampilan <i>Adobe Flash CS3</i>	20
Gambar 4.1.	Beberapa Contoh Aset-aset	30
Gambar 4.2.	Mengatur dimensi background.....	32
Gambar 4.3.	Pembuatan symbol baru	33
Gambar 4.4.	Pembuatan background jalan	33
Gambar 4.5.	Pembuatan background gedung	34
Gambar 4.6.	Pewarnaan background	35
Gambar 4.7.	Kepala karakter	36
Gambar 4.8.	Badan karakter	37
Gambar 4.9.	Tangan karakter	38
Gambar 4.10.	Kaki karakter	39
Gambar 4.11.	Bagian tubuh karakter yang telah digabungkan	40
Gambar 4.12.	Pembuatan animasi kuda-kuda	42
Gambar 4.13.	Pembuatan animasi jalan maju, mundur, dan lompat	43
Gambar 4.14.	Pembuatan animasi memukul	45
Gambar 4.15.	Pembuatan animasi memukul 2	46
Gambar 4.16.	Pembuatan animasi menendang 1	47
Gambar 4.17.	Pembuatan animasi menendang 2	48

Gambar 4.18. Pembuatan animasi dipukul	49
Gambar 4.19. Pembuatan animasi menangkis	49
Gambar 4.20. Membuat menu utama	55
Gambar 4.21. Membuat menu pilihan	56
Gambar 4.22. Membuat menu help	58
Gambar 4.23. Membuat menu karakter	59
Gambar 4.24. Membuat area pertarungan	60
Gambar 4.25. Membuat tampilan menang.....	62

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Pengetesan Black box testing.....	83
--	----

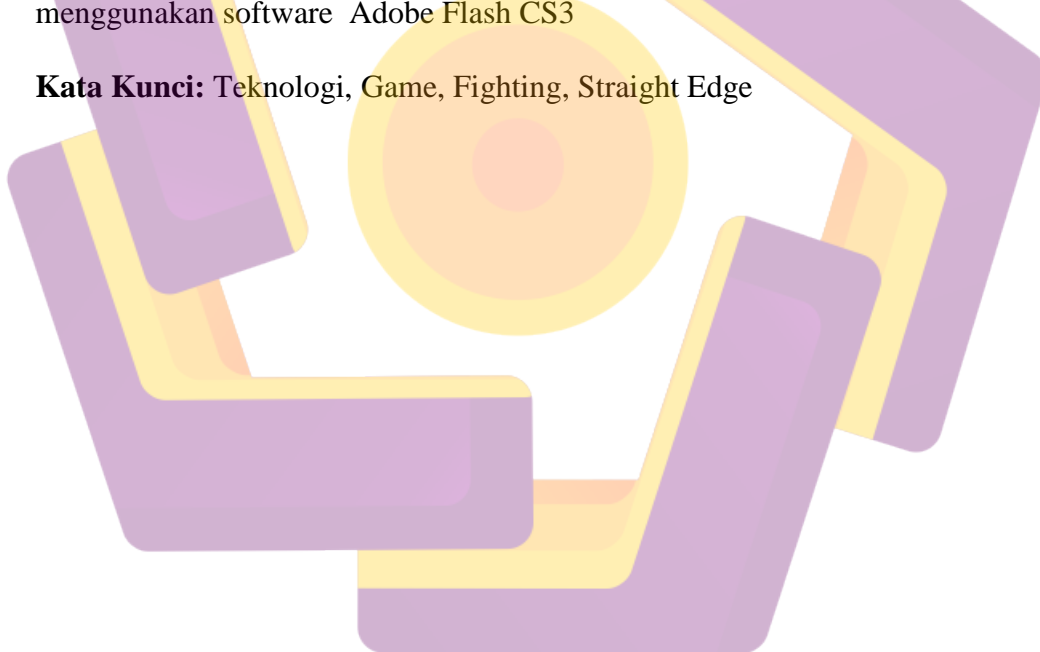
INTISARI

Perkembangan Teknologi dan game pada jaman sekarang ini sangatlah pesat perkembangannya, dan dalam hal ini dapat membantu manusia meringankan stres dalam rutinitas kehidupan sehari-hari. Pemanfaatan game yang di dapat oleh manusia tentu saja diimbangi dengan tuntutan kemampuan adaptasi sebagai pengguna (*gamer*). Tentunya dengan banyaknya penggemar game, penulis berinisiatif untuk membuat game yang simple dan menarik serta tidak rumit di karenakan keterbatasan peralatan yang digunakan.

Penulis juga berharap melalui game sXe warrior ini dapat menyampaikan pesan sosial kepada para pemain game untuk menjadi seorang straight edge agar lebih menghargai diri sendiri dengan tidak mengkonsumsi zat-zat yang tidak baik bagi tubuh seperti rokok, alkohol, dan obat terlarang. Karena memulai sesuatu yang jelas-jelas baik untuk tubuh tidaklah merugikan sama sekali.

Dengan memanfaatkan peralatan yang seadanya, maka penulis berniat untuk membuat sebuah game yang simple untuk para gamer yang terhalang oleh mahalnya biaya untuk merakit sebuah PC game. Jadi game ini bisa dimainkan dengan spesifikasi kelas komputer office. Dalam membuat game ini, penulis menggunakan software Adobe Flash CS3

Kata Kunci: Teknologi, Game, Fighting, Straight Edge



ABSTRACT

The development of game and technology at this moment become very quick, and in this case can help people relieve stress in the daily routine of life. Utilization of game learned by humans of course be balanced with the demands of adaptability user (gamer). Obviously with the many fans of the game, author took the initiative to make the game simple, attractive, and uncomplicated because of the limitations equipment used.

Authors also hope that through this game sXe warrior can deliver social messages to the players game in order to become straight edge and more self-respect by not consuming a substance that is not good for the body such as cigarettes, alcohol, and drugs. Due to start something that is clearly evident for both the body does not hurt at all.

By utilizing the crude equipment, the author intending to make a simple game for gamers who hindered by the high cost to assemble a PC game. So this game can be played with class specification office computer. In making this game, authors use Adobe Flash CS3.

Keywords : *Technology, Game, Fighting, Straight Edge*

