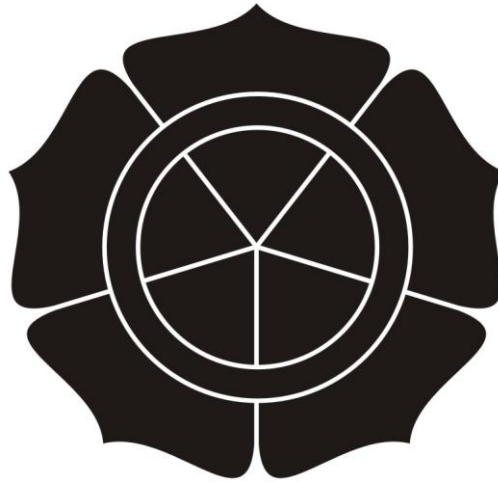


**Pembuatan game house pertualangan "Detektif Himi" berbasis animasi 2D
menggunakan macromedia direktor MX 2004.**

SKRIPSI



Disusun oleh:

Helmy Eknawan Pradana

07.12.2236

JURUSAN SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

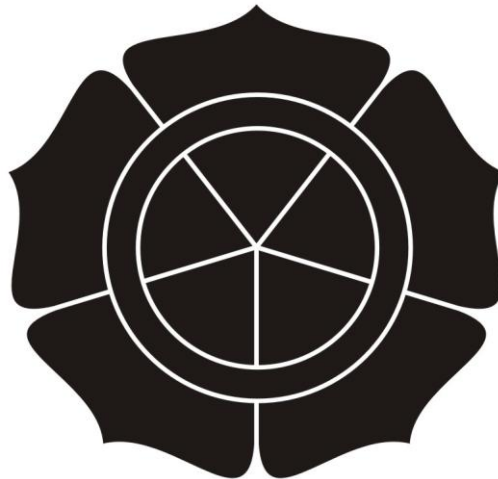
AMIKOM YOGYAKARTA

2011

**Pembuatan game house pertualangan "Detektif Himi" berbasis animasi 2D
menggunakan macromedia direktor MX 2004.**

SKRIPSI

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



Disusun oleh:

Helmy Eknawan Pradana

07.12.2236

JURUSAN SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM YOGYAKARTA

2011

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Pembuatan game house pertualangan "Detektif Himi" berbasis animasi 2D
menggunakan macromedia direcktor MX 2004.**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Helmy Eknawan Pradana

07.12.2236

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 3 Juni 2011

Dosen Pembimbing,



Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302125

PENGESAHAN

SKRIPSI

Pembuatan game house pertualangan "Detektif Himi" berbasis animasi 2D menggunakan macromedia direktor MX 2004.

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Helmy Eknawan Pradana

07.12.2236

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 14 Juni 2011

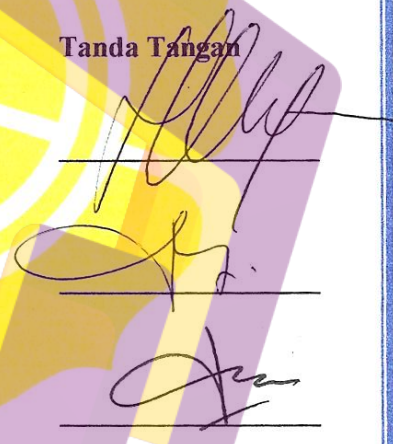
Nama Penguji

Tanda Tangan

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302125

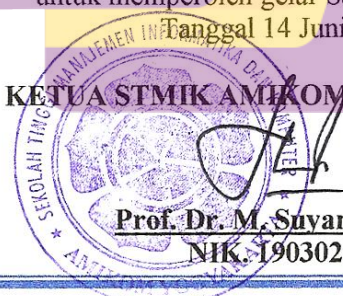
Emha Taufiq Lutfhi, ST.M.kom
NIK. 190302096

Sudarmawan, MT.
NIK. 190302035



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 14 Juni 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, 14 Juni 2011



Helmy Eknawan Pradana

07.12.2236

MOTTO

“Masalah bukan untuk dipikirkan namun untuk diselesaikan dengan tindakan”

berusaha untuk mengerjakan segala sesuatu sebaik mungkin

selalu berpandangan ke depan dan optimis

“Terkadang pola pikir kita seperti sebuah sinetron, padahal kita tahu kehidupan ini tidak ada adegan ulang”

Berfikir dewasa dan melihat jauh dengan perencanaan adalah kunci

Ibadah menjadi penyejuk semua masalah

“Kita akan merasa kehilangan saat kita tidak melihatnya lagi”

Waktu akan berjalan terus waktu tidak akan menanti kita

Jangan menyiakan masa muda hanya dengan hal yang terkadang tidak penting

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

- ✿ Allah SWT yang telah memberikan tangan ajaib ini, syukur hambamu untuk Mu ya Allah.
- ✿ Mami n Papi, jeffry, Mbah kung, Mbah Uti, Alh Eyang kakung, Eyang, dan semua family ku yang udah menjadikan aku mahluk yang seperti ini aku bangga menjadi bagian dari kalian ☺.
- ✿ Teman-teman sekelas SI-C angkatan 2007, special to my best friend Indra, Gondrong, Meko, Edwin, Fenia kalian temen terbaik yang pernah ku miliki ☺.
- ✿ Temen-temen Remais Masjid Quwwatul wawan, didin, mas ipunk, bang aripin, mas dwi, mbak ina, mbak achi, pak wawan, fadil, dan semua keluarga besar Quwwatul yang selalu membuatku istiqomah di dalam barisan Muhammad Saw mengubahku dari orang yang buruk menjadi orang yang lebih baik ☺.
- ✿ Keluarga besar Zubzero band dan 14,5 Skatebording Adit, Indra, Feru, Jeff, Minthi, roker, okik, ipul dan semua yang udah mau jadi kru jadi soundman road manager dari stage ke stage dari kota ke kota kalian cerita terindah yang pernah kumiliki ☺.

☸ Teman – teman ONEGAI roy, willis, aldo, mas deni, mas gero, mas farhan, recka, rian, mas ray-man, erwin, dan semua orang hebat-hebat disana makasih sharing ilmunya.

☸ Teman – teman Futsal AMIKOM ichal, irfan, enggar, kiki, rustam, deni, hermawan, tia, mas joko, mas nawan, adhi tejo dan semua orang yang telah membawa nama harum AMIKOM disetiap laga walau sedikit menyita waktu kuliah ku ☺.

☸ Teman-teman Bisnis Funkestwo distro, Bloodboys Medan, Troy Cloth, Happymen makasih udah memberi ku sesuap nasi ☺.

☸ Dosen-dosen yang udah deket ma aku pak hanif, pak tony, pak mei, pak alan thanks so much atas ilmunya ☺.

☸ Temen-temen paling cantik sedunia risa, nita, Ai ☺

☸ Special to u yang udah beri aku semangat hidup, semangat tuk melawan hari – hari yang keras, inspirasi saat mulai buntu mendesain, penyemangat jika sedang males, vera lovely♡.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayat, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul: **Pembuatan game house pertualangan "Detektif Himi" berbasis animasi 2D menggunakan macromedia direktor 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, 14 Juni 2011

Helmy Eknawan Pradana

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN

1.1	Latar Belakang Masalah.....	1
1.2	Rumusan Masalah.....	3
1.3	Batasan Masalah	3
1.4	Tujuan dan Manfaat	4
1.4.1	Tujuan.....	4
1.4.2	Manfaat	5
1.5	Metode Penelitian	5
1.5.1	Metode Pengumpulan Data.....	5
1.5.1.1	Metode Study Literatur	5
1.5.1.2	Metode Kepustakaan (<i>Library</i>)	6
1.5.1.3	Metode Wawancara (<i>Interview</i>)	6
1.5.2	Pra Produksi.....	6
1.5.3	Produksi	6
1.5.4	Pasca Produksi	7
1.6	Metode Penulisan Laporan.....	7

BAB II DASAR TEORI

2.1	Konsep Dasar Multimedia & Game.....	9
2.1.1	Pengertian Multimedia	9
2.1.1.1	Teks(text)	10
2.1.1.2	Gambar(image).....	10
2.1.1.3	Suara(sound).....	10
2.1.1.4	Video	11
2.1.1.5	Animasi(animation)	11
2.1.2	Pengertian Game	11
2.1.3	Konsep Dasar Game.....	13

2.1.4	Pembuatan Game	14
2.1.4.1	Genre Game.....	14
2.1.4.2	Tool.....	15
2.1.4.3	Game Play	15
2.1.4.4	Grafis.....	16
2.1.4.5	Suara	16
2.1.4.5	Timeline	16
2.1.4.5	Pembuatan	17
2.1.4.5	Publishing.....	17
2.1.5	Sumber Daya Manusia	17
2.1.6	Sistem Perangkat Lunak Yang Digunakan	19
2.1.6.1	Macromedia Director MX 2004	19
2.1.6.2	Adobe Photoshop CS 2	21
1.4.6.3	Adobe Premiere Pro 2.0	22
1.4.6.4	3D Studio Max 9.0.....	24
1.4.6.5	Macromedia Flash.....	26
BAB III	ANALISIS	
3.1	Analisis SWOT.....	29
3.1.1	<i>Strength</i> (Kekuatan)	29
3.1.2	<i>Weaknes</i> (Kelemahan).....	29
3.1.3	<i>Opportunity</i> (Peluang).....	30
3.1.4	<i>Threat</i> (Hambatan)	30
3.2	Ide Cerita	30
3.3	Tema	30
3.4	Sinopsis	31
3.5	Character Board.....	34

BAB IV PEMBAHASAN

4.1	Identifikasi Masalah	37
4.2	Merancang Konsep	37
4.2.1	Rule game	37
4.3.2	Penentuan Sumber Daya Manusia	38
4.3	Merancang Isi	38
4.3.1	Pra Produksi	38
4.3.1.1	Membuat Desain Karakter	38
4.3.1.2	Desain Standar Properti dan Vegetasi	39
4.3.1.3	Merancang Warna Tokoh Karakter	40
4.3.1.4	Merancang Genre Game	41
4.3.1.5	Merancang Tool	41
4.3.1.6	Merancang Gameplay	41
4.3.1.7	Merancang Grafis	42
4.3.1.8	Merancang Suara	42
4.3.1.9	Merancang Timeline	42
4.3.2	Produksi	42
4.3.2.1	Membuat Sketsa Karakter	42
4.3.2.2	Tracing	44
4.3.2.3	Coloring	47
4.3.2.4	Pembuatan Background dan Properti	49
4.3.2.5	Pembuatan Opening	52
4.3.2.6	Pembuatan Button	53
4.3.2.7	Animasi	55
4.3.2.8	Pembuatan Game	56
4.3.3	Pasca Produksi	64
4.3.3.1	Testing Internal	64
4.3.3.2	Testing External	64

4.3.3.3 Testing Game play	64
---------------------------------	----

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan.....	68
5.1.1 Keunggulan.....	68
5.1.2 Kekurangan.....	69
5.2 Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Macromedia Director MX 2004	21
Gambar 2.2 Adobe Photoshop Cs 2.....	22
Gambar 2.3 Adobe Premiere Pro 2.....	24
Gambar 2.4 3D Max 2009.....	26
Gambar 2.5 Macromedia Flash.....	28
Gambar 3.1 Detektif Himi.....	34
Gambar 3.2 Detektif Iwan.....	35
Gambar 3.3 Detektif Vera	36
Gambar 4.1 Desain Karakter utama.....	39
Gambar 4.2 Desain Properti dan Vegetasi	40
Gambar 4.3 Karakter dengan warna	40
Gambar 4.4 Gambar sketsa	43
Gambar 4.5 Tracing manual	44
Gambar 4.6 Tracing otomatis	45
Gambar 4.7 Sketsa Sebelum Tracing.....	45
Gambar 4.8 Pen Tools Illustrator.....	46
Gambar 4.9 Hasil Setelah Tracing.....	47

Gambar 4.10	Coloring Live Paint Illustrator.....	48
Gambar 4.11	<i>Dodge</i> dan <i>Burn Tool</i>	49
Gambar 4.12	Hasil Pewarnaan Photoshop.....	49
Gambar 4.13	<i>Xref Objek</i>	50
Gambar 4.14	<i>xref merge</i>	51
Gambar 4.15	Pembuatan background.....	51
Gambar 4.16	Pembuatan <i>Opening</i>	52
Gambar 4.17	<i>Button Start Game</i>	53
Gambar 4.18	<i>Button</i> hidup	54
Gambar 4.19	<i>Button</i> mati	55
Gambar 4.20	Membuat Animasi flash.....	55
Gambar 4.21	Tampilan Property Inspector Macromedia Director.....	56
Gambar 4.22	Tampilan Property Inspector	57
Gambar 4.23	Tampilan Kotak Dialog Import	58
Gambar 4.24	Cast Member	59
Gambar 4.25	Stage.....	59
Gambar 4.26	Score	60
Gambar 4.27	Tampilan Frame pada Score.....	61
Gambar 4.28	Tampilan Kotak Dialog Behaviors Inspector.....	62
Gambar 4.29	Tampilan Score untuk Sound	63
Gambar 4.30	Publish Setting.....	64

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 house lebih menjual gameplay yang menarik dan interaktif untuk memikat pemainnya.

Pada skripsi ini, penulis mencoba untuk membuat gamehouse 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 House, 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. Game game play sell house more attractive and intaractif to iure player.

In this thesis, the author tries to make game house 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 House, Pre-Production, Production, Post Production*

