

**PERANCANGAN GAME HANGMAN “SECURE YOUR FRIEND”
MENGUNAKAN ADOBE FLASH PLAYER**

SKRIPSI



disusun oleh

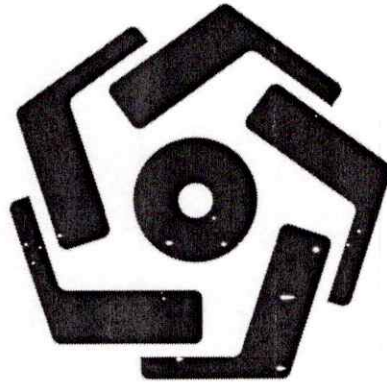
Reza Mahendra S.Putra

10.11.4278

**S1 TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

**PERANCANGAN GAME HANGMAN “SECURE YOUR FRIEND”
MENGUNAKAN ADOBE FLASH PLAYER**

SKRIPSI



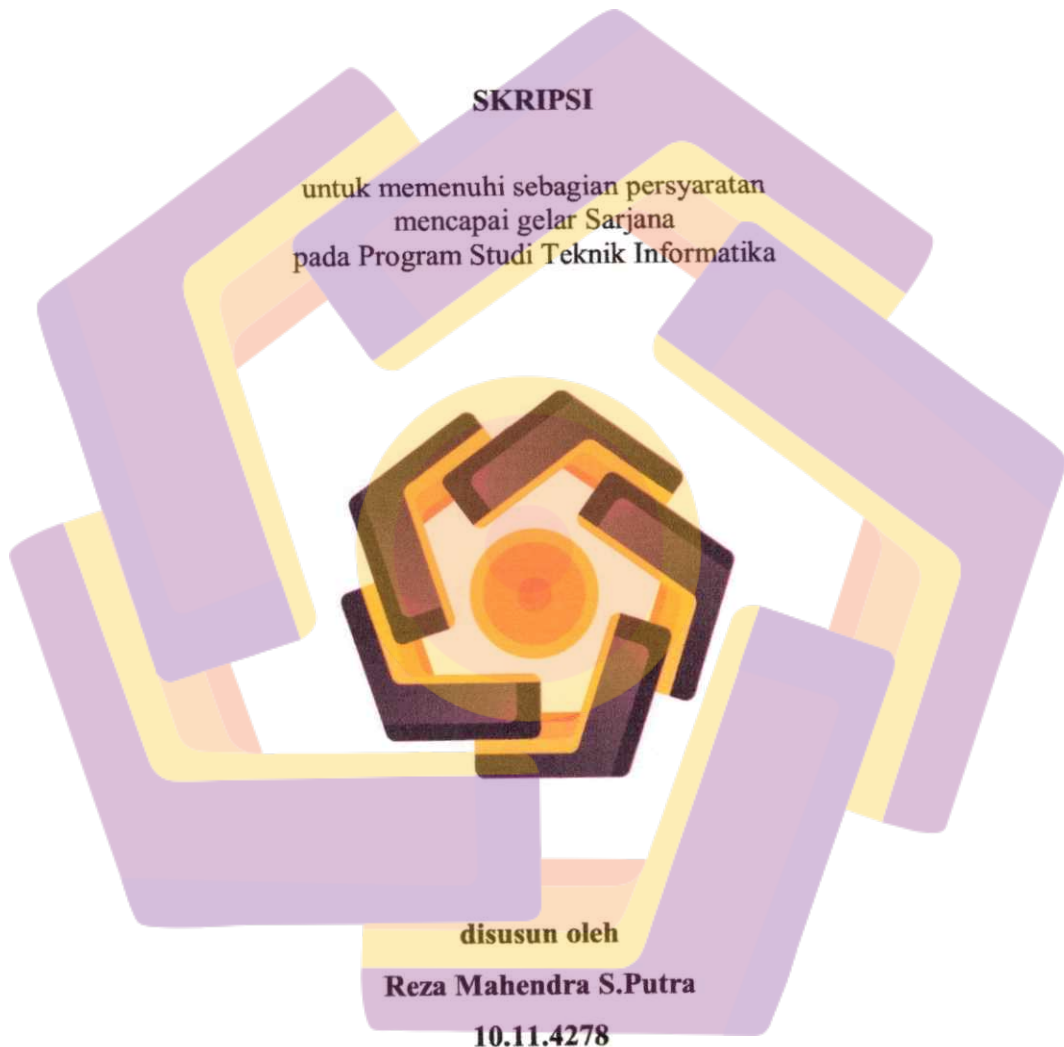
disusun oleh

Reza Mahendra S.Putra

10.11.4278

**S1 TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

**PERANCANGAN GAME HANGMAN “SECURE YOUR FRIEND”
MENGUNAKAN ADOBE FLASH PLAYER**



**S1 TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN GAME HANGMAN “SECURE YOUR FRIEND”
MENGUNAKAN ADOBE FLASH PLAYER**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Reza Mahendra S.Putra

10.11.4278

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 30 Juli 2018

Dosen Pembimbing,



Tonny Hidayat M.Kom
NIK. 190302182

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN GAME HANGMAN “SECURE YOUR FRIEND” MENGGUNAKAN ADOBE FLASH PLAYER

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Reza Mahendra S.Putra

10.11.4278

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 Agustus 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Barka Satya, M.Kom
NIK. 190302126



Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187



Sumarni Adi, S.Kom, M.Cs
NIK. 190302256



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 16 Agustus 2018

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si, MT
NIK. 190302038

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 tinggi manapun, 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.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, *23 Agustus 2018*




Reza Mahendra S.Putra

NIM. 10.11.4278

MOTTO

Akan ada petunjuk dari Allah SWT dalam setiap langkah kita menapaki jalan kehidupan, lari, gali dan temukan rasa pada sisi dalam hati. Sebab, saat kita percaya petunjuk itu akan datang tanpa diduga dan tanpa disangka.

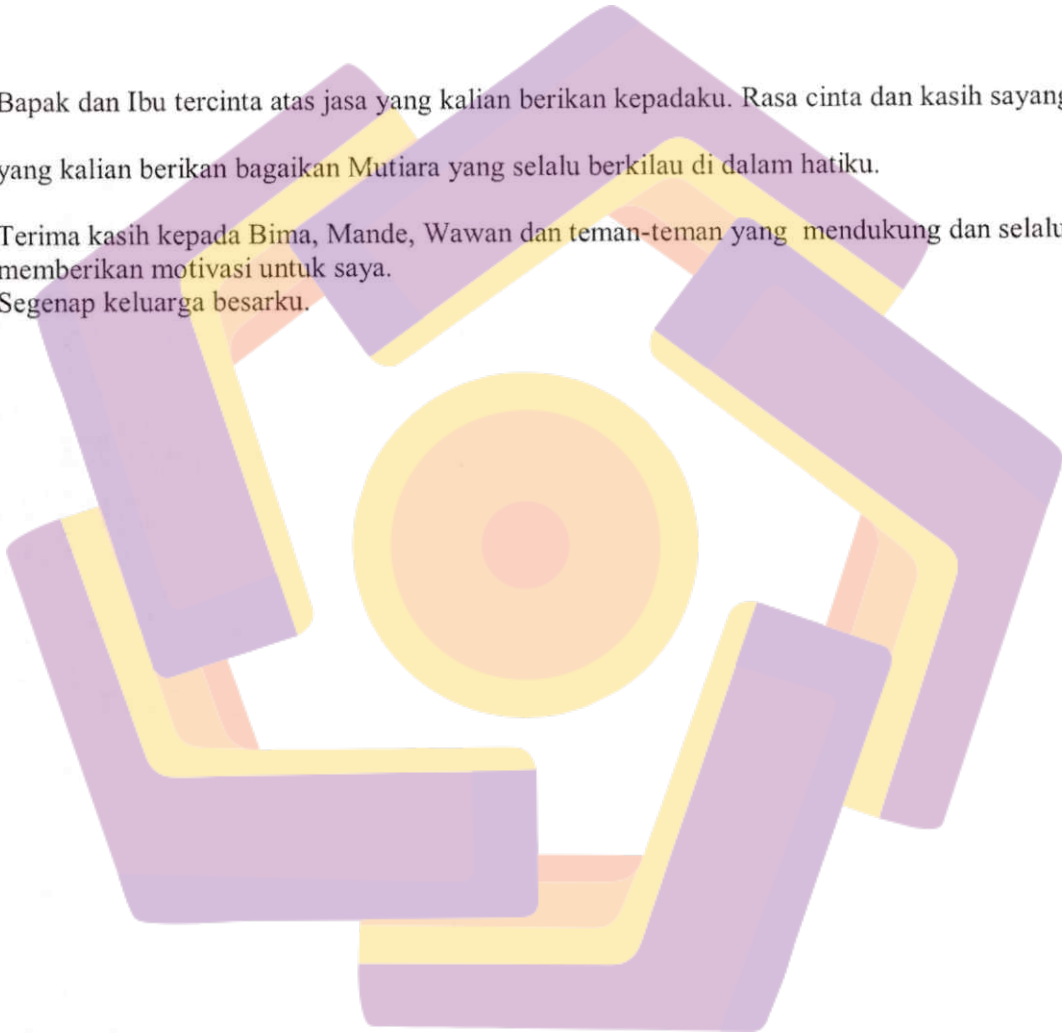


*Hari kemarin adalah tiada lain dari kenangan hari ini,
dan hari depan merupakan impian masa kini,
biarkanlah masa kini selalu memeluk masa lampau,
dengan kenangan dan merangkul masa depan dengan kerinduan.*

PERSEMBAHAN

Skripsi ini ku persembahkan kepada :

1. Bapak dan Ibu tercinta atas jasa yang kalian berikan kepadaku. Rasa cinta dan kasih sayang yang kalian berikan bagaikan Mutiara yang selalu berkilau di dalam hatiku.
2. Terima kasih kepada Bima, Mande, Wawan dan teman-teman yang mendukung dan selalu memberikan motivasi untuk saya.
3. Segenap keluarga besarku.



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas limpahan Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga penulis dapat merampungkan skripsi dengan Judul : Perancangan Game Hangman “Secure Your Friend” dengan menggunakan adobe flash player. Ini untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan studi serta dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Komputer Strata Satu pada program Teknik Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.

Penghargaan dan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada Ayah dan Ibunda yang kusayangi yang telah mencurahkan segenap cinta dan kasih sayang serta perhatian moril maupun materil. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan Rahmat, Kesehatan, Karunia, dan Keberkahan di dunia dan di akhirat atas bbudi baik yang telah diberikan kepada penulis.

Penghargaan dan terima kasih penulis berikan kepada Bapak Tonny Hidayat M.Kom selaku Pembimbing yang telah membantu penulisan skripsi ini.

Serta ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof.Dr.M.Suyanto M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Bapak Sudarmawan. M.T selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi dan Ketua Program Studi S1 Informatika
3. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer dan Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi
4. Bapak M.Rudyanto Arief, M.T selaku Kepala Pusat Jaminan Mutu
5. Sahabat-sahabatku (Bima, Mande, Wawan) dan rekan-rekan mahasiswa khususnya program studi Teknik Informatika

Akhir kata penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Karena itu, penulis memohon saran dan kritik yang sifatnya membangun demi kesempurnaannya dan semoga bermanfaat bagi kita semua. Aamin

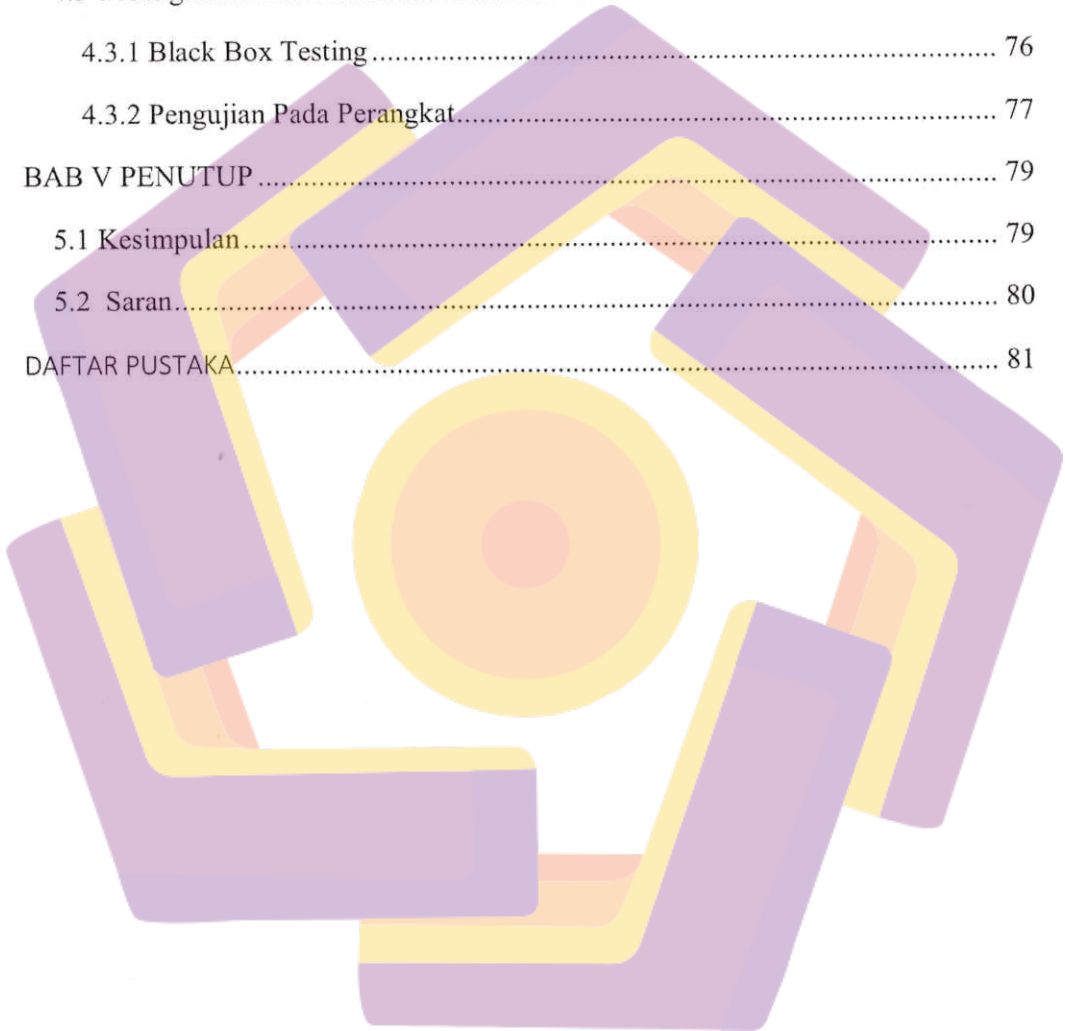
DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	iv
PENGESAHAN.....	v
PERNYATAAN.....	vi
MOTTO.....	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
INTISARI.....	xiv
ABSTRAK.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat penelitian.....	2
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Kajian Pustaka.....	7
2.2 Konsep Dasar Game.....	8

2.2.1	Sejarah Perkembangan Game	9
2.2.2	Jenis-jenis Game.....	12
2.2.3	Jenis-Jenis Genre Games	13
2.2.4	Tahap Pembuatan Game	16
2.2.5	Elemen Game	19
2.2.6	Analisis	22
2.3	Game Sebagai Media Pembelajaran	23
2.3.1	Game Hangman “Secure Your Friend”	24
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		25
3.1	Tinjauan Umum.....	25
3.1.1.1	Analisis Kebutuhan Sistem.....	26
3.1.1.2	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	26
3.1.1.3	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	26
3.1.2	Analisis Kelayakan Sistem	28
3.1.2.1	Kelayakan Operasioal	29
3.2	Perancangan	29
3.2.1.1	Menentukan Genre Game.....	29
3.2.2	Menentukan Tool yang Diinginkan.....	30
3.2.3	Menentukan Game Play.....	30
3.2.3.1	Sinopsis.....	30
3.2.3.2	Alur Cerita	31
3.2.4	Menentukan Grafis	32
3.2.5	Flowchart	33

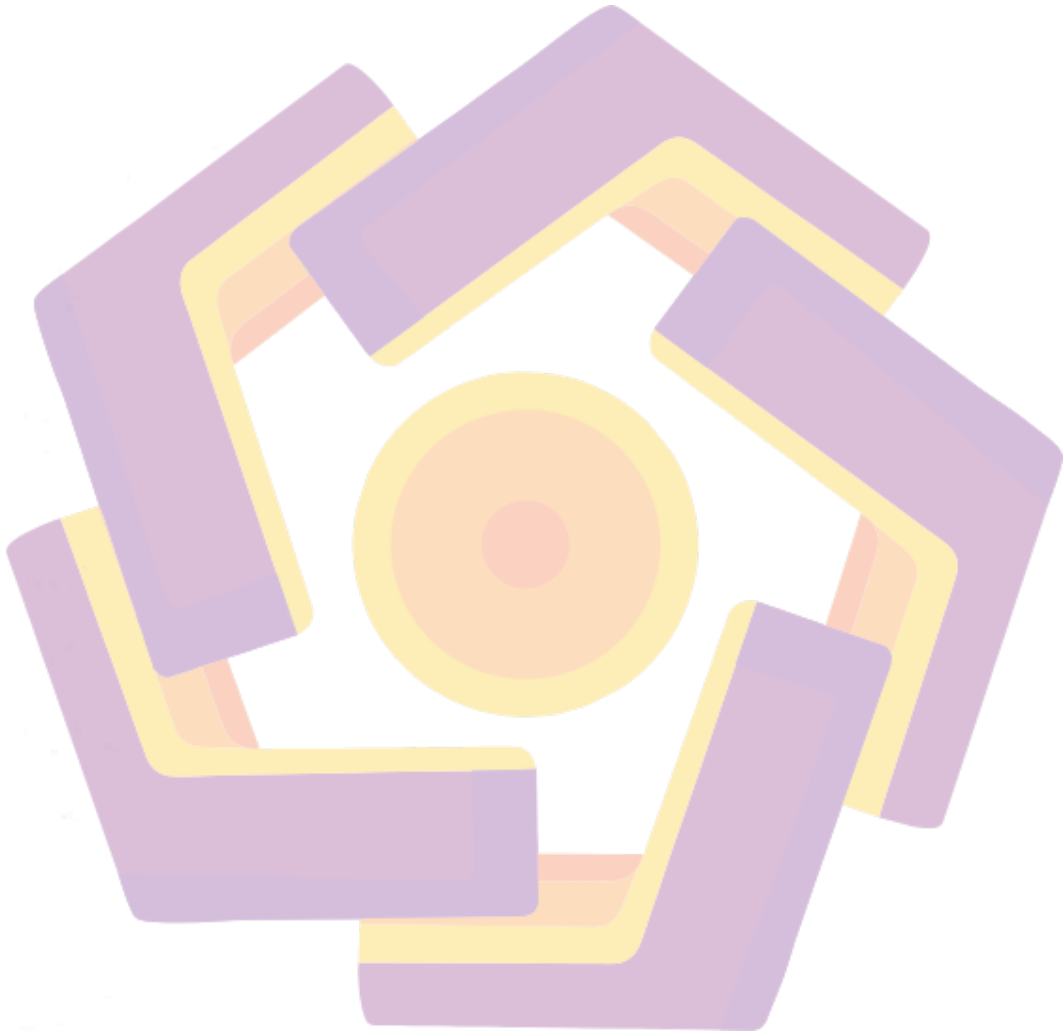
3.2.6	Menentukan Audio	43
3.2.7	Membuat Perencanaan Waktu.....	43
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		45
4.1	Implementasi.....	45
4.1.1	Pembuatan Aset.....	45
4.1.1.1	Pembuatan Aset Background	45
4.1.1.2	Aset Karakter.....	46
4.1.1.3	Aset Pembuatan Objek.....	48
4.1.1.4	Mengunduh Aset Audio	49
4.1.2	Pembuatan Flash	51
4.1.2.1	Mengimport Gambar	51
4.1.2.2	Mengimport Audio	54
4.1.2.3	Membuat File Executable (Member File *.exe).....	56
4.2	Pembahasan	57
4.2.1	Tampilan Splash Screen	57
4.2.2	Import Suara.....	57
4.2.3	Tampilan Menu Utama.....	58
4.2.3	Tampilan Pilih New Game	60
4.2.4	Tampilan Pilih Setting	61
4.2.5	Tampilan Pilih Quit	63
4.2.6	Tampilan Pilih Load Game	64
4.2.7	Tampilan Stage 1.....	64
4.2.8	Tampilan Kalah/Game Over	70

4.2.9 Tampilan Menang/Win.....	70
4.2.10 Tampilan Stages 2	71
4.3 Testing.....	76
4.3.1 Black Box Testing.....	76
4.3.2 Pengujian Pada Perangkat.....	77
BAB V PENUTUP	79
5.1 Kesimpulan.....	79
5.2 Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA	81



DAFTAR TABLE

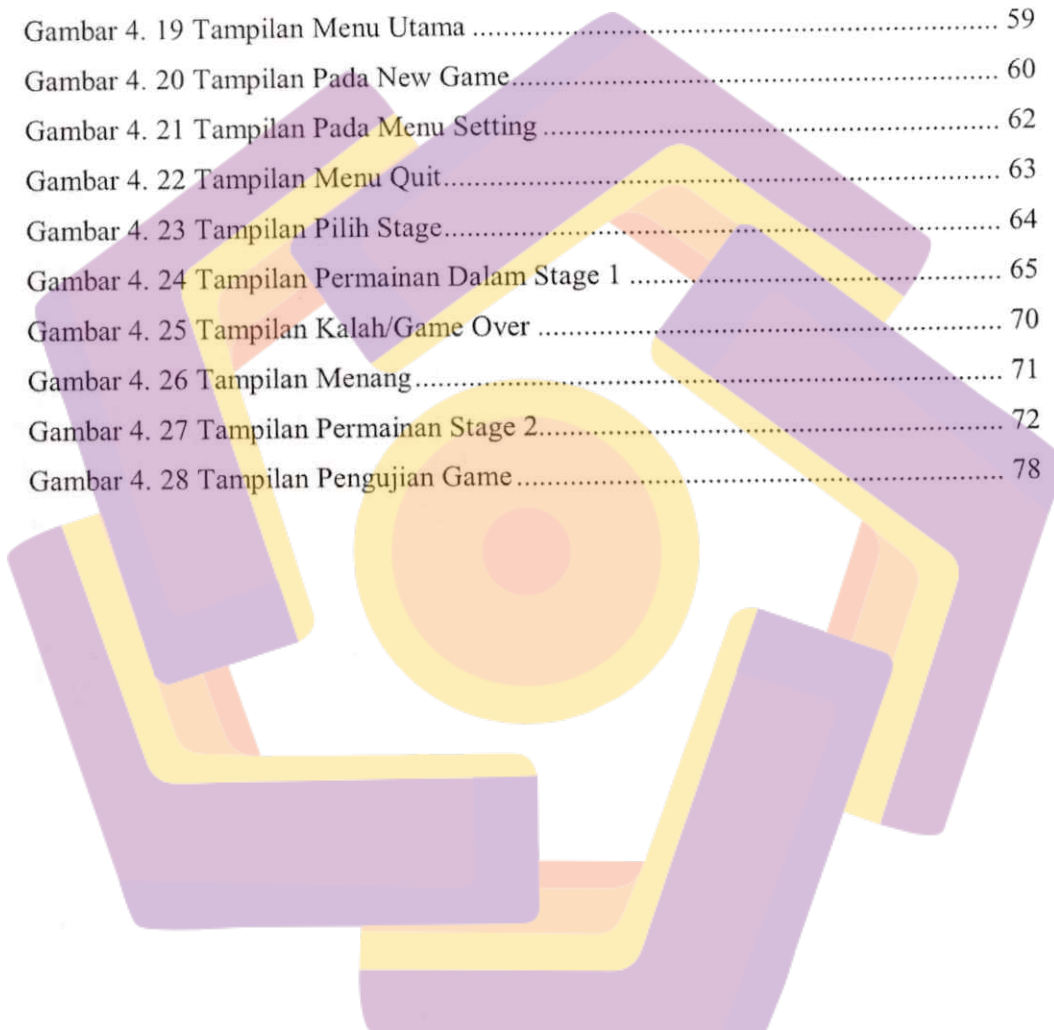
Tabel Membuat Perencanaan Waktu	44
Tabel Black Box Testing.....	77



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1Tampilan game Hangaroo.....	25
Gambar 3. 2Tampilan Struktur Aplikasi Game Hangman "Secure Your Friend.....	32
Gambar 3. 3 Flowchart Stage 1.....	33
Gambar 3. 4 Flowchart Stage 2.....	34
Gambar 3. 5 Flowchart Stage 3.....	35
Gambar 3. 6 Flowchart Stage 4.....	36
Gambar 3. 7 Flowchart Stage 5.....	37
Gambar 3. 8 Splash Screen Shukufuku.....	38
Gambar 3. 9 Karakter Game Hangman "Secure Your Friend".....	39
Gambar 3. 10 Tampilan Utama Game Hangman "Secure Your Friend".....	40
Gambar 3. 11 Tampilan Map/Stage Game Hangman "Secure Your Friend".....	41
Gambar 3. 12 Tampilan Gameplay Game Hangman "Secure Your Friend".....	42
Gambar 4. 1 Pembuatan Aset Background.....	46
Gambar 4. 2 Aset Pembuatan Karakter Enemy.....	47
Gambar 4. 3 Aset Pembuatan Karakter Victim.....	48
Gambar 4. 4 Aset Pembuatan Objek.....	49
Gambar 4. 5 Unduh Audio.....	50
Gambar 4. 6 Convert Mp4 to Mp3 File.....	50
Gambar 4. 7 Convert File Mp3 ke Wav.....	51
Gambar 4. 8 Tampilan Lembar Kerja Baru Adobe Flash Player.....	52
Gambar 4. 9 Tampilan Menu File.....	52
Gambar 4. 10 Tampilan Menu Import to Library.....	53
Gambar 4. 11 Tampilan Pilih Gambar Yang Akan Dimasukkan.....	53
Gambar 4. 12 Tampilan Lembar Kerja Baru Adobe Flash Player.....	54
Gambar 4. 13 Tampilan Menu File.....	54
Gambar 4. 14 Tampilan Menu Import to Library.....	55
Gambar 4. 15 Tampilan Menu Audio Yang Akan Dimasukkan.....	55

Gambar 4. 16 Tampilan Publish Settings	56
Gambar 4. 17 Tampilan Pembuatan Splash Screen.....	57
Gambar 4. 18 Tampilan Import Suara To Library	58
Gambar 4. 19 Tampilan Menu Utama	59
Gambar 4. 20 Tampilan Pada New Game.....	60
Gambar 4. 21 Tampilan Pada Menu Setting	62
Gambar 4. 22 Tampilan Menu Quit.....	63
Gambar 4. 23 Tampilan Pilih Stage.....	64
Gambar 4. 24 Tampilan Permainan Dalam Stage 1	65
Gambar 4. 25 Tampilan Kalah/Game Over	70
Gambar 4. 26 Tampilan Menang.....	71
Gambar 4. 27 Tampilan Permainan Stage 2.....	72
Gambar 4. 28 Tampilan Pengujian Game	78



INTISARI

Hangman adalah suatu jenis permainan yang memerlukan media kertas untuk menggambar arena permainannya dan pensil untuk menulis tebakannya serta dimainkan oleh dua orang pemain. Permainan ini menuntut kemampuan berpikir pemain untuk menebak suatu kata rahasia dengan menebak hurufnya satu persatu.

Saat ini, permainan Hangman dapat ditemukan dengan mudah dalam bentuk aplikasi. Pemain pada aplikasi permainan Hangman ini terdiri dari manusia dan computer. Permainan dimulai dengan pengundian angka secara acak untuk pemain.

Para pemain akan menebak kata-kata bahasa inggris khususnya kata benda dan kata kerja yang berhubungan dengan kategori yang akan diberikan/dimasukkan. Aplikasi ini dikembangkan menggunakan Adobe Flash CS3 dan Actionscript 2.0 sebagai bahasa pemrograman.

Kata Kunci : Permainan, Aplikasi, Pemain, Hangman, Adobe Flash, Tebakan.

ABSTRAK

Hangman is one type of game that requires a paper to draw the playing area and pencil to write the guess and played by two players. This game requires the ability from the players to guess a secret word by guessing it's letters one by one.

Currently, the Hangman game can be found easily as a application. The players in this Hangman game application are a human and a computer. The game begins with randomly draw numbers for players.

The players would guess English words, especially nouns and verbs associated with that category will be given/entered. This application was developed using Adobe Flash CS3 and Actionscript 2.0 as a programming language.

Keyword: *Game, Application, Player, Hangman, AdobeFlash, Puzzle.*