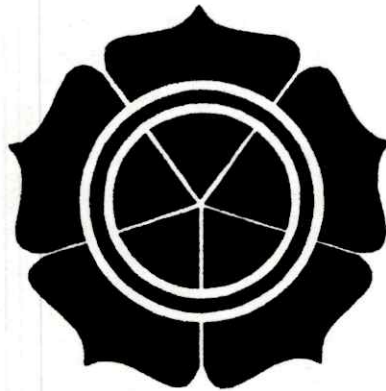


**ANALISIS DAN PERNCANGAN GAME JENIS VISUAL NOVEL
MENGUNAKAN MACROMEDIA FLASH 8**

SKRIPSI



Disusun Oleh :

YUDISTIRA SANJAYA

05.11.0836

PROGRAM STUDI STRATA 1

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

“AMIKOM”

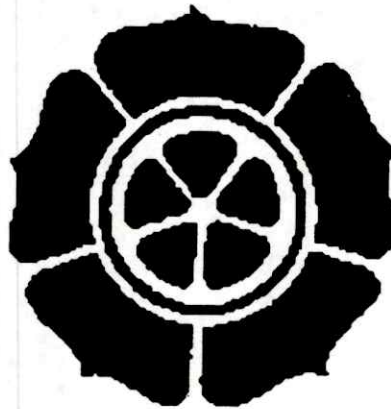
YOGYAKARTA

2008

ANALISIS DAN PERNCANGAN GAME JENIS VISUAL NOVEL
MENGUNAKAN MACROMEDIA FLASH 8

Skripsi

Disusun dan Diajukan untuk Memenuhi Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Komputer Pada Jurusan Teknik Informatika
STMIK "AMIKOM" Yogyakarta



Di susun Oleh :

YUDISTIRA SANJAYA

05.11.0836

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
STMIK "AMIKOM" YOGJAKARTA**

2009

**ANALISIS DAN PERNCANGAN GAME JENIS VISUAL NOVEL
MENGUNAKAN MACROMEDIA FLASH 8**

SKRIPSI



Disusun Oleh :

YUDISTIRA SANJAYA

05.11.0836

PROGRAM STUDI STRATA 1

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

“AMIKOM”

YOGYAKARTA

2008

HALAMAN BERITA ACARA

“ANALISIS DAN PERNCANGAN GAME JENIS VISUAL NOVEL MENGUNAKAN MACROMEDIA FLASH 8”

Disusun Oleh :
Yudistira Sanjaya
NIM : 05.11.0836

Telah dipresentasikan dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji Sekolah Tinggi
Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta, pada :

Hari : Kamis 15 Juli 2009
Jam : 10.00 WIB
Tempat : Ruang Pixel

Tim Penguji
Penguji I

(Hanif Al Fatta, M.Kom)

Penguji I

(Sudarmawan, MT)

Penguji III

(Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom)

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi

Disusun sebagai syarat kelulusan Program Strata I Jurusan Teknik Informatika
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta
STMIK "AMIKOM" Yogyakarta

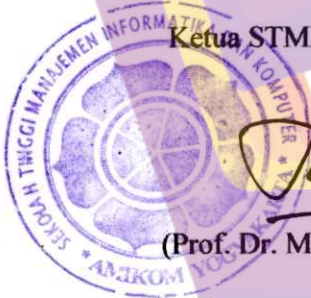
Diajukan Oleh:

Yudistira Sanjaya

05.11.0836

Mengetahui:

Ketua STMIK AMIKOM



(Prof. Dr. M. Suyanto, MM.)

Dosen Pembimbing

(Hanif Al Fatta, M.Kom)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayah – Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini, yang dimana skripsi ini saya persembahkan kepada :

- Kedua orang tuaku **tercinta** terutama Ibu, yang selalu membimbing dan menyayangi kami, Juga kepada saudara-saudara serta keluarga besar yang telah **mensupport** saya untuk lebih semangat mengerjakan
- Teman-teman SITI – B yang sudah banyak membantu dalam pembuatan skripsi ini. Teman-temen onegai-shelter.com yang telah **banyak** memberi inspirasi. Serta teman teman yang aku cintai dan yang tidak bisa di sebutkan namanya satu persatu.
- Teman-teman kos, dan game net yang bersedia **membantuku** menghilangkan kelelahan dalam mengerjakan skripsi ini

MOTTO

- *Dengan bersyukur kepada Allah pada apa yang kita miliki, maka kita akan memperoleh lebih banyak lagi. Namun apabila kita hanya melihat apa yang tidak kita punyai, kita tidak akan pernah merasa cukup dalam hal apapun.*
- *Kesuksesan didasarkan pada imajinasi, ditambah dengan ambisi dan kemauan.*
- *Bukan dengan berbicara, tetapi mendengarlah kita bisa banyak belajar.*
- *Untuk meraih cita-cita tertinggi, Anda harus membentuk suatu kelompok orang yang mempunyai ambisi seperti Anda, tetapi memiliki pengetahuan khusus yang berbeda-beda. Bersama-sama, kelompok itu akan bisa memecahkan masalah yang tidak bisa diatasi apabila Anda sendirian.*
- *Rasa puas diri adalah ancaman terbesar bagi kemajuan.*
- *Cukup dengan senyuman maka dunia ini akan menjadi damai, maka tersenyum lah untuk membuat dunia menjadi lebih indah.*

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Skripsi ini.

Adapun Laporan Skripsi ini disusun sebagai syarat kelulusan Program pendidikan Strata-1 di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta Jurusan Teknik Informatika.

Terselesainya Laporan Skripsi ini tidak terlepas dari dukungan baik moril maupun spiritual dan juga bimbingan ilmu pengetahuan sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Skripsi ini. Untuk itu pada kesempatan yang sangat berharga ini ucapan terima kasih sebesar-besarnya penulis haturkan kepada:

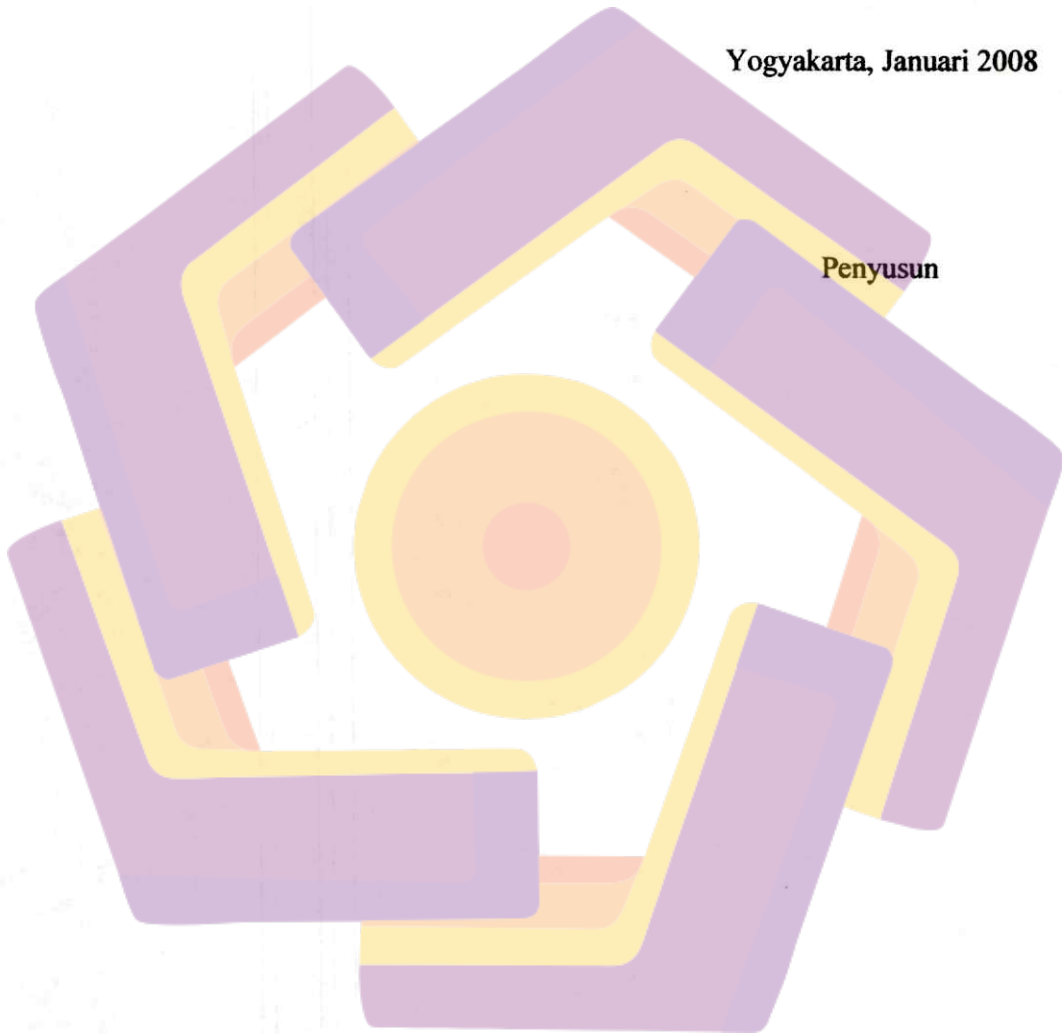
1. Bapak Dr. H.M. Suyanto, MM selaku Ketua STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan mengarahkan penulis.
3. Dan semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian Laporan Skripsi ini.

Akhirnya penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya atas segala kekhilafan dan dan kekurangan yang terdapat dalam penulisan Laporan Skripsi

ini. Semoga dapat bermanfaat dan dapat menambah pengetahuan dan wawasan kita semua, khususnya bagi teman-teman teknik Informatika dan rekan-rekan di STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.

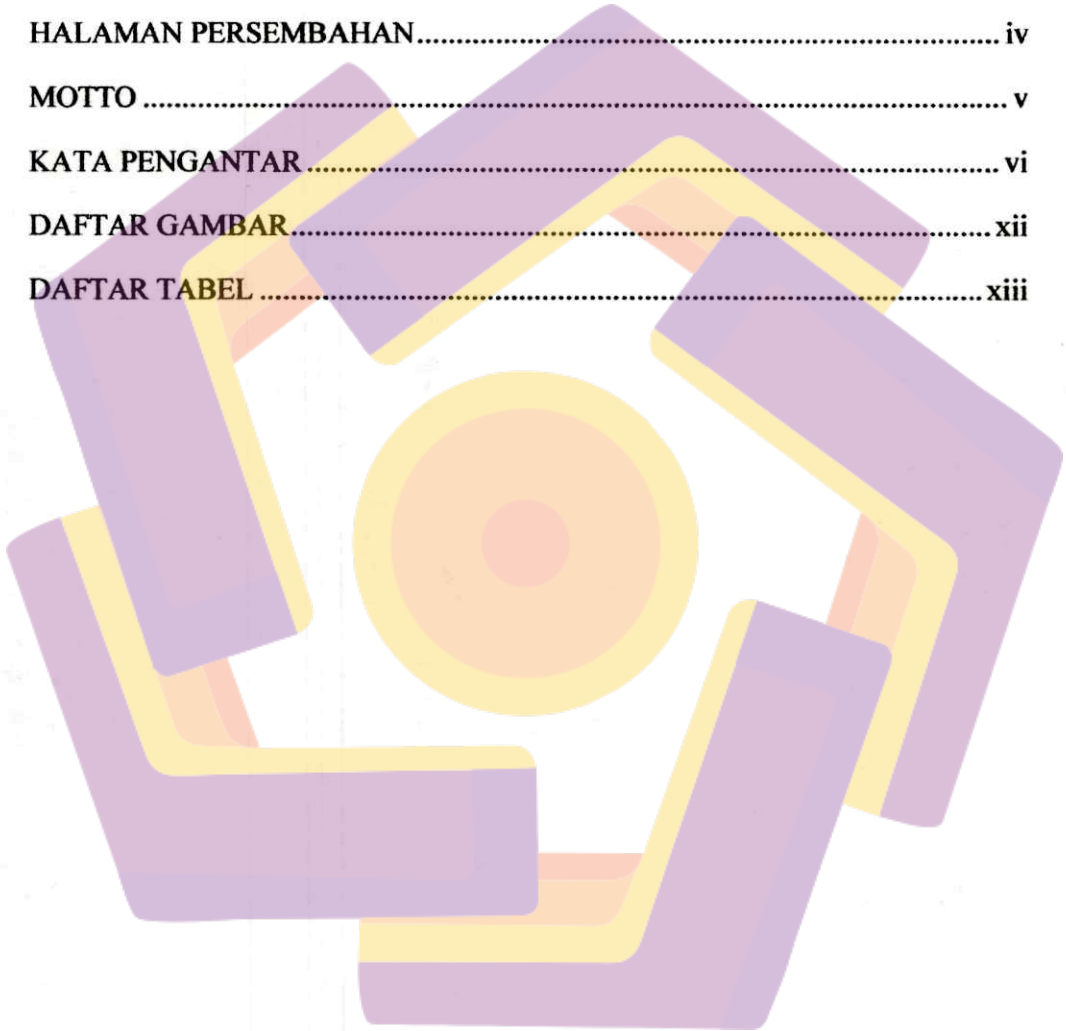
Wassalamu’alaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, Januari 2008



DAFTAR ISI

ANALISIS DAN PERNCANGAN GAME JENIS VISUAL NOVEL MENGUNAKAN MACROMEDIA FLASH 8.....	i
HALAMAN BERITA ACARA	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii

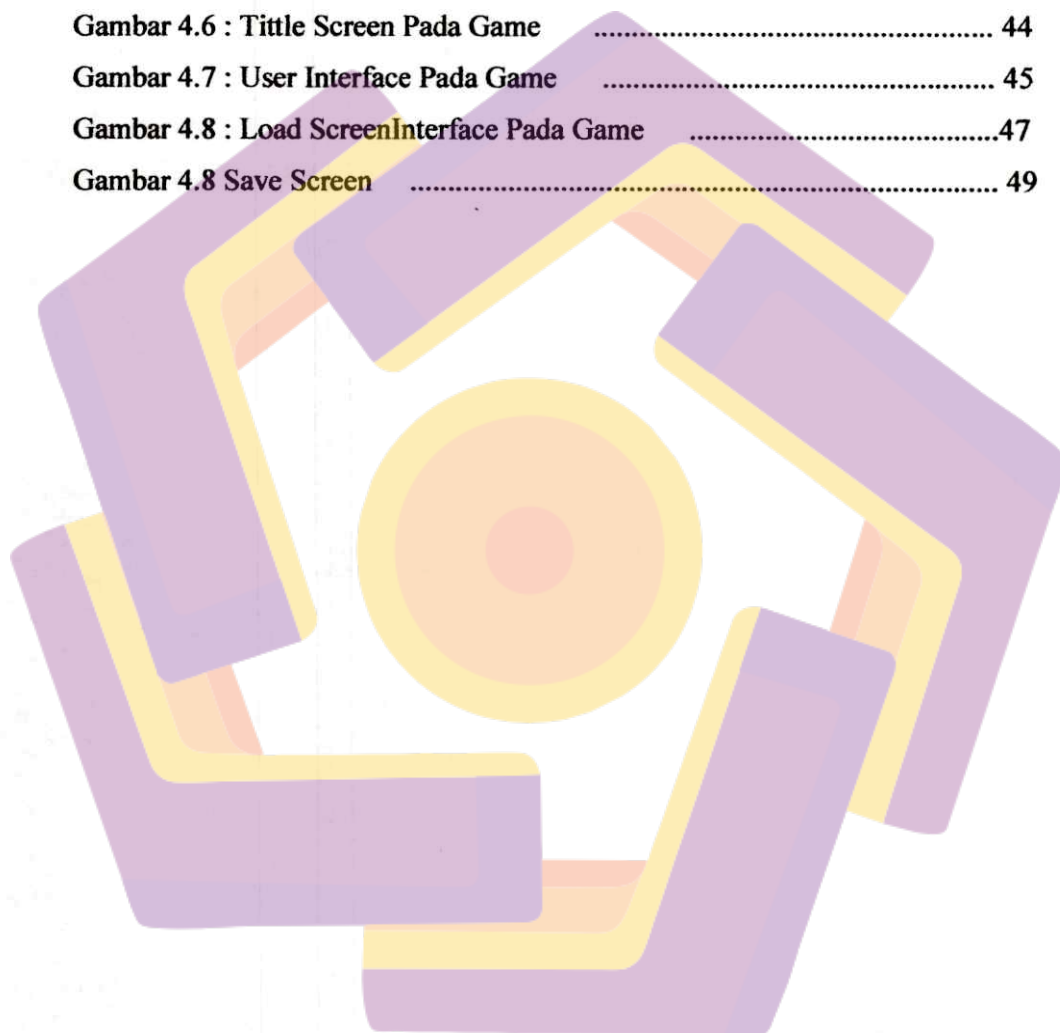


BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan	3
1.4.1 Bagi Penulis	3
1.4.2 Bagi Orang lain	3
1.5 Metode Pengumpulan Data	3
1.5.1 Metode Study Literatur	4
1.5.2 Metode Kepustakaan (<i>Library</i>).....	4
1.5.3 Metode Wawancara (<i>Interview</i>).....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II DASAR TEORI.....	7
2.1 Sejarah Video Game	7
2.2 Syarat Atau Elemen Sebuah Game	9
2.1.2 <i>Title Screen</i>	9
2.2.3 <i>Credits</i>	9
2.2.4 Intro	10
2.2.5 <i>Control panel</i>	10
2.2.6 <i>User Interfece</i>	10
2.2.7 <i>Help Screen</i>	10
2.2.8 Story Line.....	11
2.2.9 Level.....	11
2.2.10 Exit screen.....	11
2.3 Jenis Jenis Genre Games.....	12
2.3.2 <i>Fighting</i>	12
2.3.3 Petualangan	13
2.3.4 Simulasi.....	13
2.3.5 Role Playing	14
2.3.6 Strategi	14
2.3.7 Puzzle	15
2.3.8 Olahraga	15
2.3.9 visual novel	16
2.4 Tahapan Pembuatan Game.....	17

2.4.1 Perangkat Keras	17
2.4.2 Sumber Daya Manusia	17
2.5 Produksi Game	19
2.5.1 Pra Produksi	19
2.5.2 Produksi.....	20
2.5.3 Pengujian.....	20
2.6 Perangkat Lunak dalam Pembuatan PC Video Game.....	20
BAB III PERANCANGAN APLIKASI.....	30
3.1 Analisis SWOT	30
3.2 Ide Cerita	33
3.3 GamePlay	34
3.4 Sinopsis.....	34
3.5 Diagram Work Flow	38
BAB IV PEMBAHASAN.....	40
4.1 Produksi.....	40
4.1.1 Pembuatan karakter	40
4.1.2 Pembuatan Background	45
4.1.3 User Interface	46
4.2 Pasca Produksi	53
4.2.1. Pengujian.....	53
4.2.2 Pemasaran	55
BAB V PENUTUP.....	56
5.1.Kesimpulan	56
5.2 Saran.....	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 : Sketsa Karakter	39
Gambar 4.2 : Perbedaan Metode Trace	40
Gambar 4.4 : Perbedaan Gambar Pada Karakter dan Background	42
Gambar 4.5 : Hasil Pewarnaan Pada Background	43
Gambar 4.6 : Tittle Screen Pada Game	44
Gambar 4.7 : User Interface Pada Game	45
Gambar 4.8 : Load ScreenInterface Pada Game	47
Gambar 4.8 Save Screen	49



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Daftar bug yang di dapat52

