

**PEMBUATAN GAME "CHUCKY SHOOTER"
MENGUNAKAN FLASH**

SKRIPSI



disusun oleh :

Regent Zakaryya Satriandhana

11.12.5609

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

2014



**PEMBUATAN GAME "CHUCKY SHOOTER"
MENGUNAKAN FLASH**

SKRIPSI

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



disusun oleh :

Regent Zakaryya Satriandhana

11.12.5609

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

2014

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN GAME CHUCKY SHOOTER MENGGUNAKAN FLASH

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Regent Zakaryya Satriandhana

11.12.5609

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 25 Maret 2014

Dosen Pembimbing,


Hanif Al Fatta, M. Kom

NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

Pembuatan Game Chucky Shooter Menggunakan Flash

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Regent Zakaryya Satriandhana

11.12.5609

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Juli 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

Andi Sunyoto, M.Kom
NIK. 190302052

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 19 Juli 2014

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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 naksah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 7 Juli 2014



Regent Zakaryya Satriandhana

11.12.5609

HALAMAN MOTTO

- ❖ *Skhilas dan bersyukur setiap waktu*
- ❖ *Jadilah sebab, bukan akibat. Anda menentukan nasib, bukan nasib menentukan anda*

-Amazing Fou

- ❖ *Sebaik-baik nya manusia adalah yang bermanfaat bagi orang lain*
 - ❖ *Never give up to try new anything*
 - ❖ *Jadilah percaya diri, maka orang pun akan percaya*
 - ❖ *Speak less than you know, have more than you show*
-William Shakespeare, King Lear
- ❖ *Kesuksesan bukanlah tolok ukur kebahagiaan, kebahagiaanlah yang merupakan tolok ukur dari kesuksesan -Amazing Fou*
- ❖ *Saya hanya melihat tujuan. Karena setiap tantangan harus minggir (memberi jalan) -Napoleon Bonaparte*
- ❖ *Segala sesuatu yang anda inginkan harus anda ciptakan dua kali ,pertama dalam pikiran anda dan kemudian di alam realita anda*

-Amazing Fou

- ❖ *Dan doa juga lah yang membuat segalanya indah*

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini ku persembahkan untuk:

- ❖ *Allah SWT yang telah memberikan kesehatan sampai sejauh ini sampai skripsi ini selesai dan mendapatkan gelar S.Kom ini, serta keajaiban dan ilmu ilmu baru yang tidak pernah kuduga dan belum aku punya sebelumnya.*
- ❖ *Orang tua ku yang selalu memberikan doa serta dukungan yang tidak pernah berhenti, terimakasih untuk semua dukungan serta perjuangannya baik materi maupun moral, terimakasih Bunda yang tidak pernah lelah mengingatkan ku untuk selalu menjaga kesehatan di setiap percakapan melalui telepon serta Kakek dan Nenek ku yang juga telah merawat sejak kecil hingga sampai sekarang ini walau terhalang jarak.*
- ❖ *Pak Sukriyatno Muhammad terimakasih atas dukungannya dari dulu hingga sampai saat ini masih terus, terimakasih atas ilmu ilmu apapun yang telah diberikan kepada saya, benar benar bingung cara membalas budi kepada Bapak, begitu banyak yang telah bapak berikan kepada saya dalam hal apapun.*
- ❖ *Dosen Pembimbing, Pak Hanif Al Fatta, M.Kom yang telah membimbing saya dengan sabar dan saran sarannya untuk akhirnya skripsi ini bisa di selesaikan sesuai dengan target saya, terima kasih pak sudah mau direpotkan oleh saya waktu saya*

ada masalah pada coding game, sehingga bapak sampai mencari solusinya untuk saya.

- ❖ *Terimakasih kepada Dosen-Dosen yang pernah mengajarkan saya dan memberi ilmu, sehingga ilmu yang kalian berikan kepada saya sedikit banyak bisa saya gunakan kelak, di dunia global.*
- ❖ *Terimakasih untuk temanku Ivan, Radif, Halim dan Vicky atas bantuannya, terimakasih Ivan atas sketsa kasar pada game ku sehingga aku bisa memulai ke tahap selanjutnya dan terimakasih ide nya, kemudian terimakasih Dif, atas bantuannya untuk menggambar karakter pada game serta sampai ke background nya dan terimakasih untuk Halim yang sudah senantiasa membantu dan memberikan banyak saran serta banyak referensi teman sehingga aku jadi banyak masukan yang sangat berarti dan Vicky terimakasih atas pinjaman Laptop nya selama demo sampai ujian pendadaran, kebaikan kalian tak bisa dilupakan buat aku.*
- ❖ *Terimakasih untuk teman-teman SIO4 beruntung saya pernah menjadi bagian dari kalian, ya walaupun di awal awal perkuliah sepertinya pada tidak solid, tapi semakin mendekati akhir ke solid an SIO4 semakin terasa.*
- ❖ *Untuk teman teman yang memiliki hobi foto sama dengan saya, terimakasih atas celaan dan sindiran nya, klo gak disindir ya kuliah nya gak bakal selesai. karena celaan kalian menjadi motivasi bagi saya untuk selesai lebih cepat.*

Kata Pengantar

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang diinginkan penulis. Tidak lupa sholawat dan salam penulis haturkan pada junjungan umat yaitu Nabi Muhammad SAW, yang telah menyebarkan agama Islam sehingga penulis dan seluruh umat Islam dapat merasakan indahnya Islam.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM Selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom Selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.

5. Semua keluarga besar penulis terutama untuk kedua orang tua yang tidak bosan-bosannya memberikan dukungan, semangat, dan doa kepada penulis.
6. Teman-teman Saya yang telah membantu dan mendukung saat Saya menyusun skripsi ini
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu baik dukungan moril maupun materiil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, Juli 2014

Penyusun

DAFTAR ISI

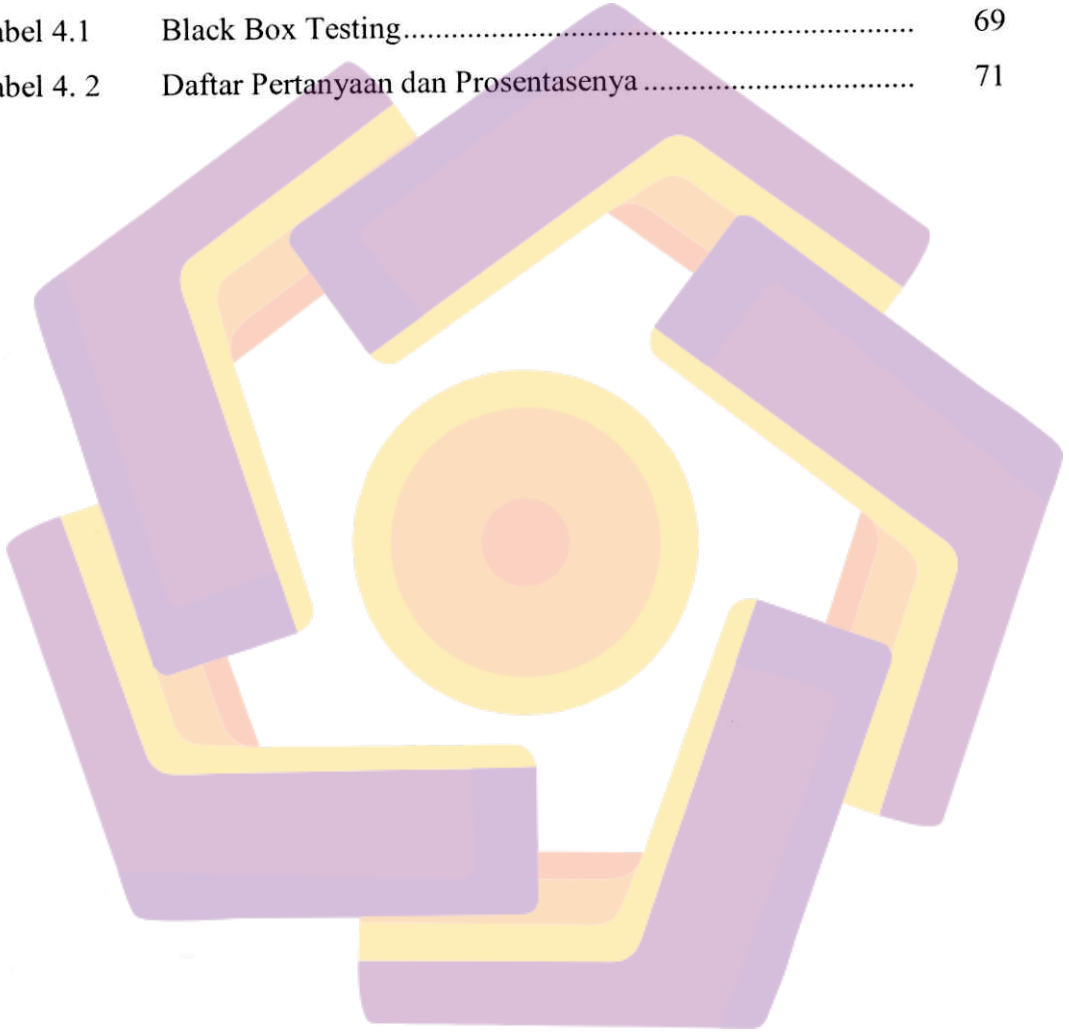
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI	xvi
ABSTRACT.....	xvii
I. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.4.1 Internal.....	3
1.4.2 Eksternal	4
1.5 Metodologi Pengumpulan Data.....	4
1.5.1 Jenis Data.....	4
1.5.2 Jumlah Data	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
II. LANDASAN TEORI	7
2.1 Landasan Teori.....	7
2.1.1 Definisi Game.....	7
2.1.2 Sejarah Perkembangan Game.....	8
2.1.2 Jenis-Jenis Game	17

2.1.4 Pengertian Multimedia	18
2.1.5 Peranan Multimedia dalam Pendidikan	19
2.1.6 Komponen Multimedia.....	20
2.1.7 Struktur Informasi Multimedia.....	22
2.1.8 Langkah-langkah dalam Mengembangkan Sistem Multimedia	23
2.2 Flowchart.....	26
2.3 Pengenalan Perangkat Lunak yang Digunakan	28
III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	32
3.1 Analisis Sistem.....	32
3.1.1 Definisi Analisis Sistem	32
3.1.2 Analisis SWOT	32
3.1.2.1 Faktor Kekuatan (<i>Strength</i>).....	33
3.1.2.2 Faktor Kelemahan (<i>Weakness</i>).....	33
3.1.2.3 Faktor Peluang (<i>Opportunities</i>)	33
3.1.2.4 Faktor Ancaman (<i>Treath</i>)	34
3.1.3 Analisis Kebutuhan Sistem.....	34
3.1.3.1 Analisis Kebutuhan Sistem Informasi.....	35
3.1.3.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	35
3.1.3.3 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....	35
3.1.4 Studi Kelayakan Sistem.....	36
3.1.4.1 Kelayakan Teknis.....	37
3.1.4.2 Kelayakan Operasional	37
3.1.4.3 Kelayakan Hukum.....	37
3.2 Perancangan Sistem Multimedia.....	37
3.2.1 Merancang konsep.....	37
3.2.2 Merancang Isi	38
3.2.3 Merancang Grafik Antar muka.....	41
3.2.3.1 Rancangan Antarmuka	41
3.2.3.2 Antarmuka Menu Petunjuk	42
3.2.3.3 Antarmuka Permainan.....	43
3.2.4 Material Collection	44

3.2.4.1 Image.....	44
3.2.4.2 Sound.....	44
IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM.....	45
4.1 Memproduksi Sistem.....	45
4.1.1 Membuat Gambar	46
4.1.2 Membuat Animasi	52
4.1.3 Merubah Format Suara	63
4.1.4 Membuat File *.exe	65
4.2 Uji Coba Program dan Sistem.....	66
4.2.1 Uji Coba Program.....	66
4.2.2 Uji Coba Sistem.....	69
4.3 Menggunakan Sistem	70
4.3.1 Uji Coba Pemakai.....	71
4.4 Manual Program	71
4.4.1 Tampilan Menu Utama.....	71
4.4.4.1 Tampilan Permainan Chucky Shooter	72
4.4.4.2 Tampilan Script Untuk Button Keluar	81
4.5 Memelihara Sistem.....	81
V. PENUTUP	82
5.1 Kesimpulan.....	82
5.2 Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA	84

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Simbol Flowchart.....	27
Tabel 3.1	Gambar Dan Karakter	44
Tabel 3.2	Suara Pada Game Chucky Shooter	44
Tabel 4.1	Black Box Testing.....	69
Tabel 4.2	Daftar Pertanyaan dan Prosentasenya	71



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Magnavox Odyssey 2000.....	10
Gambar 2.2 Fairchild channel-f system 2	11
Gambar 2.3 Famicom	12
Gambar 2.4 Nintendo Game Boy	13
Gambar 2.5 Sony PlayStation 1	14
Gambar 2.6 Sony PlayStation 2	15
Gambar 2.7 Sony PlayStation 3	16
Gambar 2.8 Komponen Multimedia	22
Gambar 2.9 Bagan Alur Multimedia Linear	22
Gambar 2.10 Bagan Alur Multimedia Non Linear	22
Gambar 2.11 Bagan Alur Multimedia Composite	23
Gambar 2.12 Pengembangan aplikasi multimedia oleh Raymond Mc Leod	24
Gambar 2.13 Interface Adobe Flash CS6	29
Gambar 2.14 Interface Adobe Illustrator CS6	30
Gambar 2.15 Interface AIMP3 Audio Converter	31
Gambar 3.1 Flowchart Permainan Chucky Shooter	40
Gambar 3.2 Rancangan Antarmuka Menu Utama	41
Gambar 3.3 Rancangan Antarmuka Instruksi Permainan	42
Gambar 3.4 Rancangan Antarmuka Mulai Permainan	43
Gambar 3.5 Rancangan Antarmuka Kalah	43
Gambar 4.1 Bagan Memproduksi Game Chucky Shooter	45
Gambar 4.2 Dialog New Document Adobe Illustrator CS6	46
Gambar 4.3 Hasil Scan Gambar	47
Gambar 4.4 Hasil Trace Menggunakan Pen Tool	48
Gambar 4.5 Hasil Akhir Proses Tracing dan Coloring	48
Gambar 4.6 Menu Dropdown Pada File>Export	49
Gambar 4.7 Menu Dialog Option Export	50
Gambar 4.8 Menu Properties PNG Export	50

Gambar 4.9 Hasil Coloring Karakter	51
Gambar 4.10 Hasil Coloring Background dan Homescreen	51
Gambar 4.11 Gambar Tangan Masing-Masing Karakter dan Senjata	51
Gambar 4.12 Gambar Import Masing Masing Bagian Karakter ke Library	52
Gambar 4.13 Gambar Tampilan Library Adobe Flash CS6	53
Gambar 4.14 Gambar Bagian Badan Pada Stage	53
Gambar 4.15 Gambar Layer Baru Untuk Tangan	54
Gambar 4.16 Bagian Badan dan Tangan Sudah digabungkan pada Stage	54
Gambar 4.17 Gambar Insert Keyframe pada layer tangan	55
Gambar 4.18 Gambar Layer Sudah terisi Keyframe sampai layer sepuluh	55
Gambar 4.19 Gambar File Export Movie	56
Gambar 4.20 Gambar Isi Library	57
Gambar 4.21 Gambar Mainstage Game Sebelum Ditata	58
Gambar 4.22 Gambar Gabungan Bahan dan Karakter	58
Gambar 4.23 Script Untuk Pergerakan Musuh	59
Gambar 4.24 Script Untuk Pergerakan Hero	60
Gambar 4.25 Library Button	61
Gambar 4.26 Script Untuk Button Keluar	61
Gambar 4.27 Script Untuk Hero	62
Gambar 4.28 Layer Sound	62
Gambar 4.29 Sound Properties	63
Gambar 4.30 Import Suara Pada AIMP3 Audio converter	64
Gambar 4.31 Properties Pilihan Format Suara	64
Gambar 4.32 Publish Settings	65
Gambar 4.33 Menu Utama	66
Gambar 4.34 Pesan Kesalahan Penulisan	67
Gambar 4.35 Halaman Menu Utama	72
Gambar 4.36 Tampilan Permainan Chucky Shooter	73
Gambar 4.37 Musuh Bergerak Secara Acak	76
Gambar 4.38 Tampilan Permainan Chucky Shooter Game Over	79
Gambar 4.39 Script Untuk Button Keluar	81

INTISARI

Game ini merupakan permainan yang ditujukan untuk semua kalangan, yaitu *game shooter* dengan objek yang digunakan pada permainan ini adalah boneka *chucky*. Di awal permainan pengguna disugahi menu instruksi dan menu mulai bila memilih mulai maka akan masuk dalam permainan, ada boneka *chucky* berterbangan kemudian ditembak untuk mendapatkan poin. Serta menu keluar apabila ingin menutup aplikasi permainan.

game ini diharapkan dapat memberi hiburan bagi pengguna secara umum. Selain itu *game* ini dikemas secara ringan dengan multimedia yang menarik sehingga tidak menyulitkan siapapun yang akan memainkannya.

Dalam pembuatan *game* ini penyusun memilih *flash* untuk membuat *game* dengan hasil berkualitas dan penuh animasi. *Flash* merupakan teknologi pembuatan animasi yang sangat populer serta banyak digunakan di berbagai kebutuhan multimedia. Kemudian ukuran *file* yang kecil namun dengan hasil yang berkualitas baik serta kebutuhan hardware yang tidak tinggi untuk mengoperasikannya, membuat *flash* didukung oleh banyak pihak. Dapat ditampilkan di banyak media seperti VCD, DVD, Televisi, Handphone, PDA, Web dan CD-ROM. Selain *Adobe Flash*, penyusun menggunakan beberapa *Software* multimedia lain yang berada dalam paket *Adobe CS6*.

Kata-kunci: *Game, shooter*

ABSTRACT

This game is a game that is intended for all people, that is a shooter game with objects used in the game is chucky doll. At the beginning of games offer users the instruction menu and the start menu when you select a start then it will show the game, there are chucky doll fly then shoot to earn points. As well as the quit menu button if you want to close the game application.

This game is expected to provide the entertainment for the users in general. Besides this game lightly packed with exciting multimedia that is not difficult for anyone who would play it.

In the making of this game authors select the flash to make game with full animation and quality results. Flash is a technology that is very popular animation maker is widely used in various multimedia needs. Then a small file size but with good quality results and no high hardware requirements to operate, making flash supported by various parties. Can be displayed in many media such as VCD, DVD, TV, Mobile, PDA, Web, and CD - ROM. In addition to Adobe Flash, authors also use some other multimedia software that is in Adobe CS6 package .

Keywords: *Game, shooter*