

**PEMBUATAN GAME SNOW WHITE AND THE SEVEN DWARFS
BERBASIS FLASH**

SKRIPSI



Disusun oleh

Muhammad Anwar

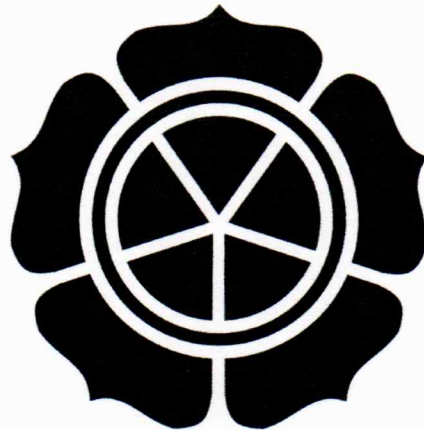
09.11.3253

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

**PEMBUATAN GAME SNOW WHITE AND THE SEVEN DWARFS
BERBASIS FLASH**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagai
persyaratan mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Muhammad Anwar

09.11.3253

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN GAME SNOW WHITE AND THE SEVEN DWARFS
BERBASIS FLASH**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Anwar

09.11.3253

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

Pada tanggal 23 Januari 2014

Dosen Pembimbing,



Sudarmawan, MT

NIK. 190302035

PENGESAHAN
SKRIPSI
PEMBUATAN GAME SNOW WHITE AND THE SEVEN DWARFS
BERBASIS FLASH

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Anwar

09.11.3253

telah dipertahankan didepan penguji

pada tanggal 19 Juli 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Sudarmawan, MT
NIK. 190302035

M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098


Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302105



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 05 September 2014

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

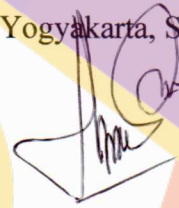



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M
NIK. 190302001

HALAMAN 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 diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, September 2013



Muhammad Anwar
09.11.3253

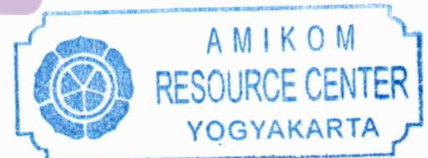
HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

- Allah SWT yang telah memberikan anugerah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
- Orang tua dan keluarga tercinta yang telah memberikan doa, kasih sayang dan dukungannya yang begitu tulus.
- Bapak Sudarmawan, sebagai pembimbing skripsi yang telah memberikan banyak saran dan masukan hingga terselesaikannya skripsi ini.
- STMIK AMIKOM, terima kasih sudah memberikan banyak ilmu.
- Teman-teman dan orang terdekat terima kasih atas doa dan dukungannya.
- Buat Yulia Rahmawati terima kasih atas dukungannya hingga bisa terselesaikannya skripsi ini.

HALAMAN MOTTO

1. Jadi diri sendiri, cari jati diri, dan hidup yang mandiri optimis, karena hidup terus mengalir dan kehidupan terus berputar sesekali lihat kebelakan guntuk melanjutkan perjalanan yang tiada berujung.
2. Jadilah seperti karang di lautan yang kuat dihantam ombak dan kerjakanlah hal yang bermanfaat untuk diri sendiri dan orang lain, karena hidup hanyalah sekali. Ingat hanya pada Allah apapun dan di manapun kita berada kepada Dia-lah tempat meminta dan memohon.
3. Jangan pernah putus asa jika kegagalan itu datang. Tetap berusaha dan terus mencoba.
4. Berangkat dengan penuh keyakinan. Berjalan dengan penuh keikhlasan. Istiqomah dalam menghadapi cobaan.
5. Kegagalan hanya terjadi apabila kita menyerah.



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi Berjudul “Pembuatan Game Snow White and The Seven Dwarfs Berbasis Flash”

Skripsi ini merupakan salah satu bentuk persyaratan kelulusan jenjang Program Sarjana Strata Satu (S1) jurusan Teknik Informatika pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Ucapan terima kasih saya ucapkan kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK Amikom Yogyakarta sekaligus dosen pembimbing yang telah memberikan masukan, arahan, motivasi kepada penulis.
3. Keluarga dan teman-teman yang telah mendukung hingga terselesaikannya skripsi ini.

Akhir kata, semoga pembuatan skripsi dan aplikasi game Snow White and The Seven Dwarfs ini dapat bermanfaat bagi pembaca dalam menambah wawasan dan pengetahuan, khususnya dalam bidang pembuatan game.

Yogyakarta, 17 Juli 2014



Penulis

DAFTAR ISI

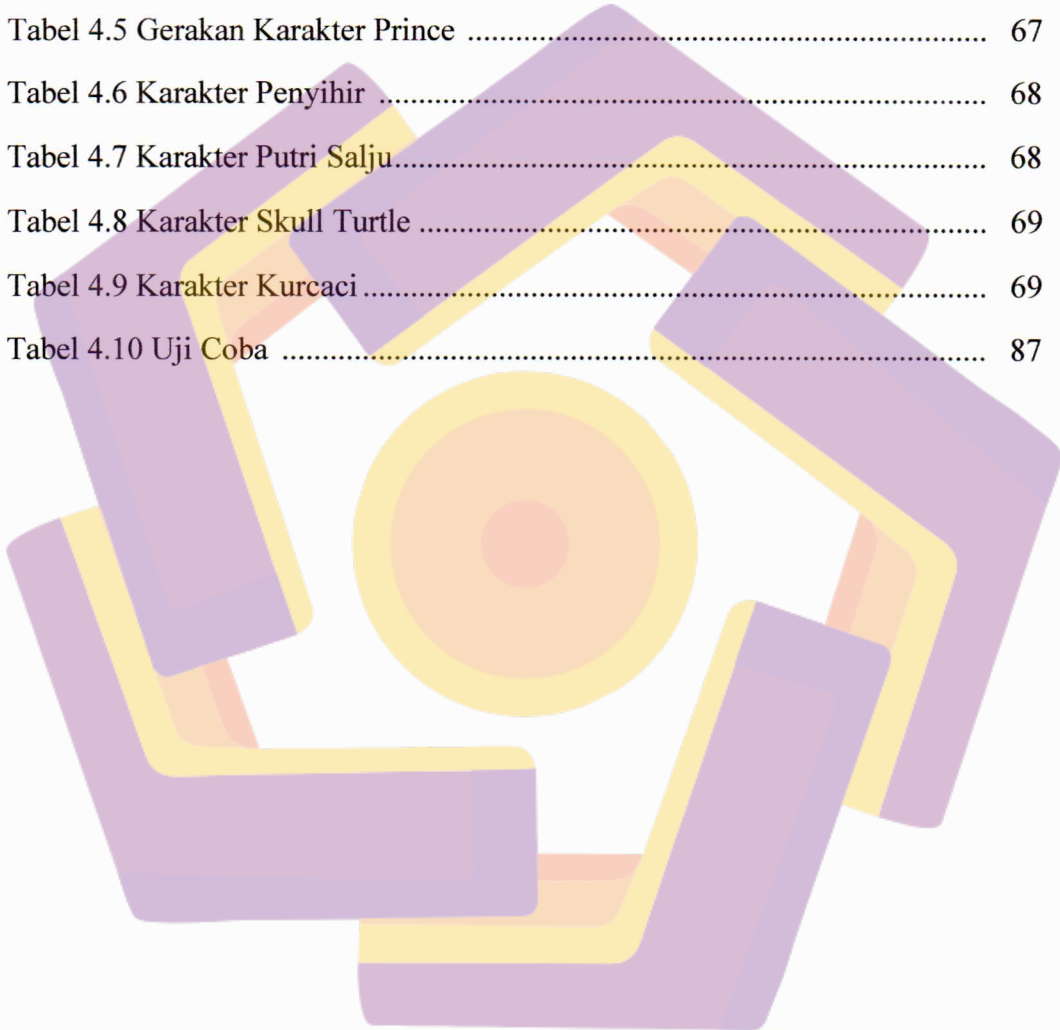
HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
HALAMAN MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Konsep Dasar Game	7
2.1.1 Pengertian Game	7
2.1.2 Jenis-Jenis Game	8
2.1.3 Elemen-Elemen Game	12
2.1.4 Langkah Pembuatan Game	15

2.2 Sekilas Tentang Flash	17
2.2.1 Kelebihan Flash	18
2.3 Bahasa Pemrograman Yang Digunakan	21
2.3.1 ActionScript	21
2.4 Perangkat Lunak Yang Digunakan	22
2.4.1 Adobe Flash CS3	23
2.4.2 Adobe Photoshop CS3.....	25
2.4.3 Adobe Illustrator CS3.....	27
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	30
3.1 Analisis Game	30
3.1.1 Analisis SWOT	31
3.1.1.1 Strength (kekuatan)	31
3.1.1.2 Weakness (Kelemahan)	32
3.1.1.3 Opportunity (Peluang)	32
3.1.1.4 Threat (Ancaman)	32
3.2 Perancangan Game	33
3.2.1 Latar Belakang Cerita	33
3.2.2 Menentukan Genre Game	33
3.2.3 Menentukan Tool	33
3.2.4 Menentukan Gameplay	34
3.2.5 Menentukan Grafis	37
3.2.6 Menentukan Suara / Audio	47
BAB VI IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	48
4.1 Implementasi Game	48
4.1.1 Persiapan Aset-Aset	48
4.1.2 Pembuatan Grafik	51
4.1.2.1 Pembuatan Background	51

4.1.2.2 Pembuatan Properti Game	57
4.1.2.3 Pembuatan Layout Level 1	59
4.1.2.4 Pembuatan Tombol	61
4.1.3 Pembuatan Animasi	63
4.1.4 Pembuatan Karakter	65
4.1.5 Import Suara	69
4.2 Pembahasan	70
4.3 Membuat File Executable (.exe)	84
4.4 Uji Coba	85
4.4.1 Black Box Testing	86
4.5 Pemeliharaan Game	87
4.5.1 Hardware (Perangkat Keras)	88
4.5.2 Software (Perangkat Lunak)	88
4.6 Interface Game Snow White and The Seven Dwarfs	88
BAB V PENUTUP	95
5.1 Kesimpulan	95
5.2 Saran	95
DAFTAR PUSTAKA	97

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Layout Game Snow White and The Seven Dwarfs	50
Tabel 4.2 Karakter Game Snow White and The Seven Dwarfs.....	51
Tabel 4.3 Tombol Menu Utama	64
Tabel 4.4 Karakter Prince	66
Tabel 4.5 Gerakan Karakter Prince	67
Tabel 4.6 Karakter Penyihir	68
Tabel 4.7 Karakter Putri Salju.....	68
Tabel 4.8 Karakter Skull Turtle	69
Tabel 4.9 Karakter Kurcaci	69
Tabel 4.10 Uji Coba	87

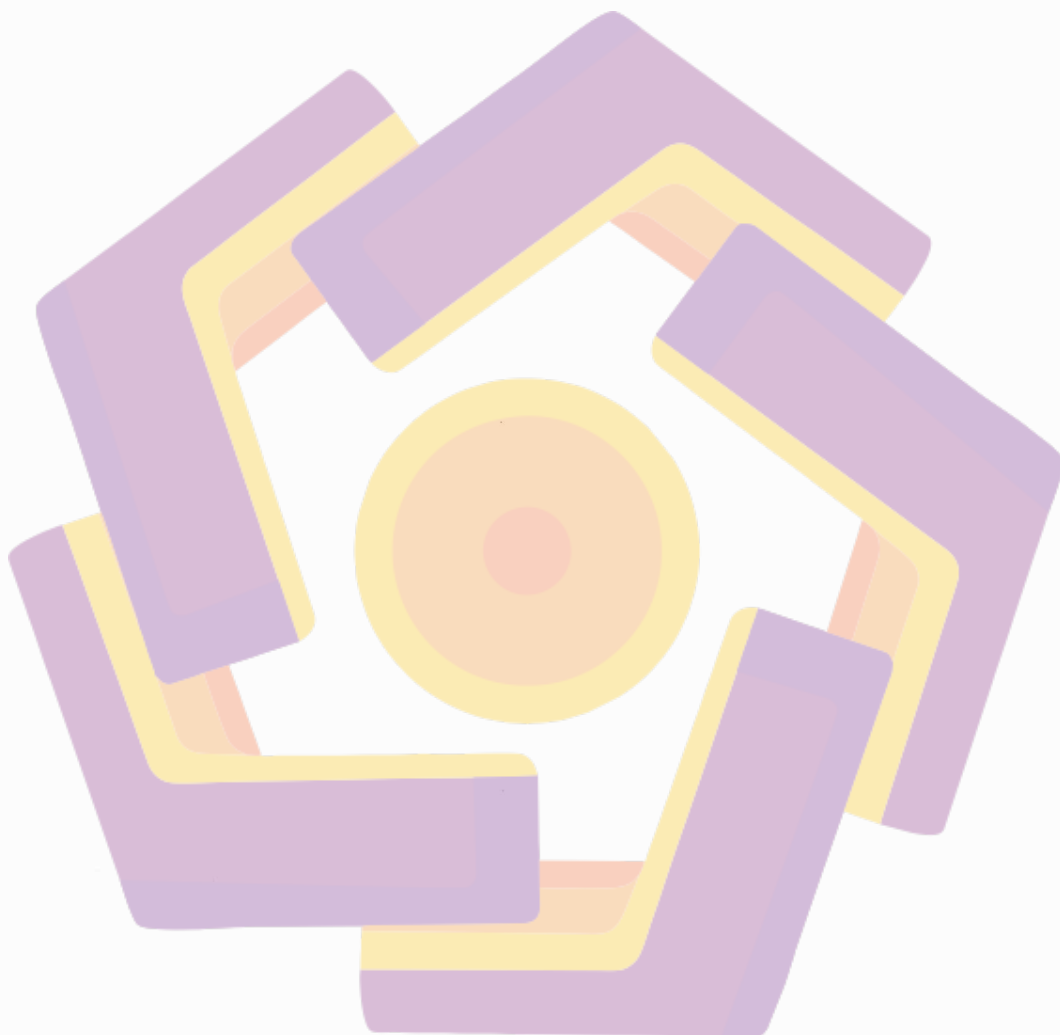


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Panel Actions	21
Gambar 2.2 Tampilan Area Kerja Adobe Flash CS3	24
Gambar 2.3 Tampilan Area Kerja Adobe Photoshop CS3	26
Gambar 2.4 Tampilan Area Kerja Adobe Illustrator CS3.....	28
Gambar 3.1 Flowchat Game Snow White and The Seven Dwarfs	37
Gambar 3.2 Sketsa Karakter Prince	38
Gambar 3.3 Sketsa Karakter Kurcaci	39
Gambar 3.4 Sketsa Karakter Penyihir	39
Gambar 3.5 Sketsa Karakter Skull Turtle	40
Gambar 3.6 Sketsa Karakter Putri Salju	40
Gambar 3.7 Tampilan Intro Game	41
Gambar 3.8 Tampilan Menu Utama	42
Gambar 3.9 Tampilan Menu Help	42
Gambar 3.10 Tampilan Story Game	43
Gambar 3.11 Tampilan Menu Exit	44
Gambar 3.12 Tampilan Menu Level Completed	45
Gambar 3.13 Tampilan Game Over	45
Gambar 3.14 Tampilan level Utama	46
Gambar 3.15 Tampilan Misi Selesai	47
Gambar 4.1 Tombol Game	51
Gambar 4.2 Edit Propertis Adobe Flash CS3	53
Gambar 4.3 Library Adobe Flash CS3	54
Gambar 4.4 Background Game Pada Stage Adobe Flash CS3	54
Gambar 4.5 Animasi Dan Layout Intro	55
Gambar 4.6 Menu Utama	56
Gambar 4.7 Insert Layer Pada Adobe Flash CS3	57

Gambar 4.8 Pembuatan Background Utama	57
Gambar 4.9 Background Utama	58
Gambar 4.10 Color Properties	59
Gambar 4.11 Pembuatan Tanah	59
Gambar 4.12 Platform Rumput	60
Gambar 4.13 Properti Game Snow White and The Seven Dwarfs	60
Gambar 4.14 Layout Level 1	61
Gambar 4.15 Tombol Play	62
Gambar 4.16 Tombol Menu Utama	63
Gambar 4.17 Animasi Jalan	65
Gambar 4.18 Sound Properties	70
Gambar 4.19 Script Tombol Play.....	71
Gambar 4.20 Story Game The Jungle Boy	72
Gambar 4.21 Script Movie Clip.....	72
Gambar 4.22 Script Tombol Skip	73
Gambar 4.23 Level 1	73
Gambar 4.24 Level 3	81
Gambar 4.25 Tampilan Help	84
Gambar 4.26 Tampilan Exit	84
Gambar 4.27 Publish Setting	86
Gambar 4.28 Tampilan Awal	90
Gambar 4.29 Tampilan Menu Utama	90
Gambar 4.30 Tampilan Menu Help	91
Gambar 4.31 Tampilan Menu Exit	91
Gambar 4.32 Tampilan Story Game	92
Gambar 4.33 Tampilan Main Level 1	92
Gambar 4.34 Tampilan Main Level 2	93

Gambar 4.35 Tampilan Main Level 3	93
Gambar 4.36 Tampilan level Completed	94
Gambar 4.37 Tampilan Game Over	94
Gambar 4.38 Tampilan Menang	95



INTISARI

Game merupakan salah satu bentuk hiburan yang tidak asing lagi dan banyak diminati oleh semua kalangan masyarakat, mulai dari anak-anak sampai orang dewasa. Perkembangan game begitu pesat dengan jenis beragam. Salah satu jenis game yang populer yaitu petualangan. Game jenis ini merupakan game yang sebagian besar permainannya menggunakan ketelitian dan kecepatan respon dalam bertindak untuk menaklukkan setiap rintangan-rintangan yang ada.

Game Snow White and The Seven Dwarfs ini merupakan game petualangan dari cerita dongeng yang terkenal yang misinya menolong tujuh kurcaci dan seorang putri yang ditangkap oleh penyihir. Di setiap levelnya akan dihadapkan berbagai rintangan yang berbeda dan tentunya akan lebih menantang. Dan pada level terakhir nantinya akan menyelamatkan seorang putri yang tertidur akibat memakan apel yang di berikan penyihir.

Penulis melakukan metode penelitian dengan pengumpulan data dari buku dan internet. Pada akhirnya, pembuatan aplikasi game ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi anak bangsa dalam membuat game.

Kata kunci : game, side scrolling, flash

ABSTRACT

Game is one form of entertainment that is familiar and much in demand by all society ranging from children to adults. The development of game is so rapid with a variety of types. One of the most popular games is adventure. This type of game is a game that mostly using accuracy and speed of response in act to conquer any obstacles that exist.

Game Snow White and The Seven Dwarfs is an adventure game from the famous fairy tale whose mission is to help the seven dwarfs and a beautiful princess who is captured by a witch. At each level will be faced with different obstacles and certainly will be more challenging. And at the last level will be rescuing a beautiful princess who fell asleep from eating an apple that is given witch.

The writer conducted the research methods by collecting data from books and internet. In the end, making this game application is expected to increase the motivation of young generation in making the game.

Keyword : *game, side scrolling, flash*

