

**ANALISIS DAN PEMBUATAN GAME BERMAIN ROCKET
MANIA MENGGUNAKAN ADOBE FLASH**

SKRIPSI



disusun oleh

Estu Dwimantoro Jati

10.11.4439

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

2014

**ANALISIS DAN PEMBUATAN GAME BERMAIN ROCKET
MANIA MENGGUNAKAN ADOBE FLASH**

SKRIPSI

Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh derajat S1
pada jurusan Teknik Informatika
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
AMIKOM Yogyakarta



disusun oleh

Estu Dwimantoro Jati

10.11.4439

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN
KOMPUTERAMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PEMBUATAN GAME BERMAIN ROKET MANIA
MENGUNAKAN ADOBE FLASH**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

ESTU DWIMANTORO JATI

10.11.4439

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Pada Tanggal 5 April 2014

Dosen Pembimbing



Tonny Hidayat, M.Kom

NIK. 190302182

**PENGESAHAN
SKRIPSI**

**ANALISIS DAN PEMBUATAN GAME BERMAIN ROKET MANIA
MENGUNAKAN ADOBE FLASH**

Yang di persiapkan dan disusun oleh

ESTU DWIMANTORO JATI

10.11.4439

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 April 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Kusnawi, S.Kom, M.Eng

NIK.19032112

M. Rudvanto Arief, MT

NIK.190302098

Tonny Hidavat, M.kom

NIK.190302182

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 29 April 2014

KETUA SEMIK AMIKOM YOGYAKARTA

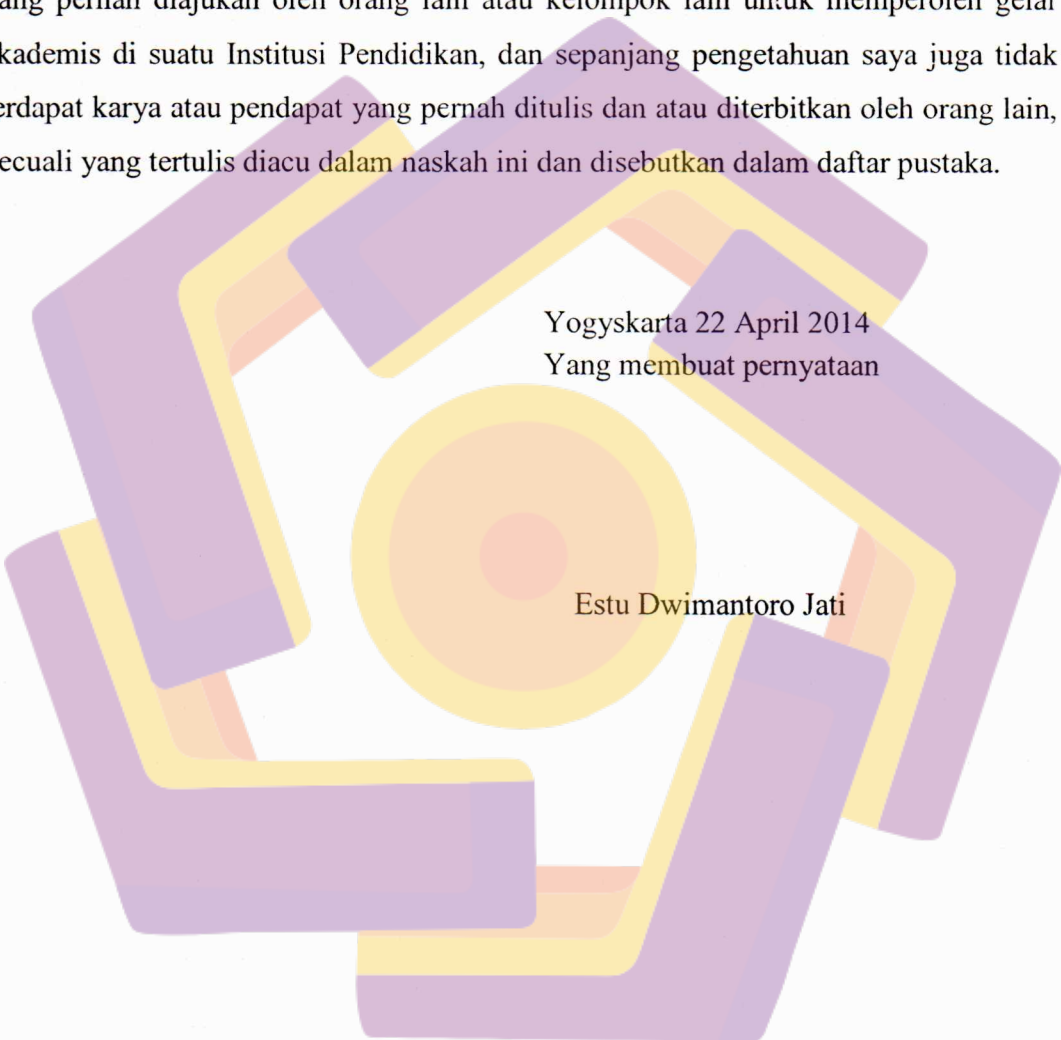


Prof. Dr. M. Suvanto, M.M

NIK.190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok 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 tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.



Yogyskarta 22 April 2014
Yang membuat pernyataan

Estu Dwimantoro Jati

MOTO

Selalu Berusaha Menjadi Yang Terbaik Dalam
Pikiran, Perkataan, Dan Perbuatan

Yakin dan percaya dengan apa yang qm percayai,
jika bisa dilakukan kenapa tidak?



HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini akan kupersembahkan kepada:

- Allah SWT, yang Maha Dasyat serta meluncurkan rahmat dan karunia-Nya.
- Kedua orang tuaku Bpk Mawarno serta ibunda EtyN Nurkhayati yang tak henti hentinya selalu memberikan suport, semangat dan doa. Terimakasih atas bimbingan dan doa selama ini.
- Adik adikku Saiful Arif Mawardika jati dan Salsabila Rahmatikajati serta kakaku Erina Rahmajati , yang selalu menyemangati dan mendoakan.
- Seluruh keluarga di Boyolali
- My aunty, Voni yang meski gak ada kontribusi dalam membuat skripsi ini, namun terimakasih sudah cukup memberi warna dalam kehidupan saya ☺
- Teman teman kontrakan bro Okta, Ucu, pian, Alfa, Maliq yang jg menjadi seperti saudara selama ini.
- Teman teman, sahabat dan sedulur2 Fery, Upi, Amel, Ira, Nurma, Eva, Agit, Pepi, Wawan, Alim, Ontha, Ari, Ayu thanks guys, tanpa kalian hitup ini biasa biasa saja, makasih teman, kalian memberikan banyak warna di hari hariku
- Teman teman Alumni SD YPKP 1 Sentani, SMP N 2 Sentani dan SMA N 3 Sentani
- Almamater STMIK AMIKOM yg tidak terasa sudah 4 tahun kita lalui bersama
- Sedulur sedulurku cah KLAYAPAN tengkiu bro n sist, yang selalu mengajak berpetualang .
- Makasih banyak untuk Larry Page dan Sergey Brin yang telah menciptakan Google ☺
- Dan semua pihak yang ada dalam kehidupang, yang gak bisa ku sebut satu persatu, thanks all...

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT yang senantiasa melimpahkan berkah dan rahmat-Nya, sehingga Laporan Skripsi saya yang berjudul **“ANALISIS DAN PEMBUATAN BERMAIN GAME ROCKET MANIA MENGGUNAKAN ADOBE FLASH** “ini dapat terselenggarakan dengan baik

Laporan Skripsi ini saya ajukan sebagai syarat kelulusan program Strata 1 jurusan Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta

Dalam penyusunan laporan ini saya banyak mendapat bimbingan dari berbagai pihak, maka dalam kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Prof.Dr.H.M.Suyanto,MM. ,selaku ketua AMIKOM
2. Tonny hidayat,M.kom , selaku dosen pembimbing utama
3. Semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuan dan masukan secara langsung mauoun tidak langsung.

Semoga bimbingan serta bantuan yang telah diberikan kepada saya akan mendapatkan balasan yang setimpal dari Allah SWT.

Saya menyadari bahwa Laporan Skripsi ini masih ada kekurangan, untuk itu segala kritik dan saran yang sifatnya membangun akan saya terima dengan tangan terbuka, demi kesempurnaan Laporan Skripsi ini, saya mohon maaf yang sebesar – sebesarnya. Semoga Laporan ini bermanfaat bagi pada khususnya dan semua pihak.

Yogyakarta April 2014

Estu Dwimantoro Jati

DAFTAR ISI

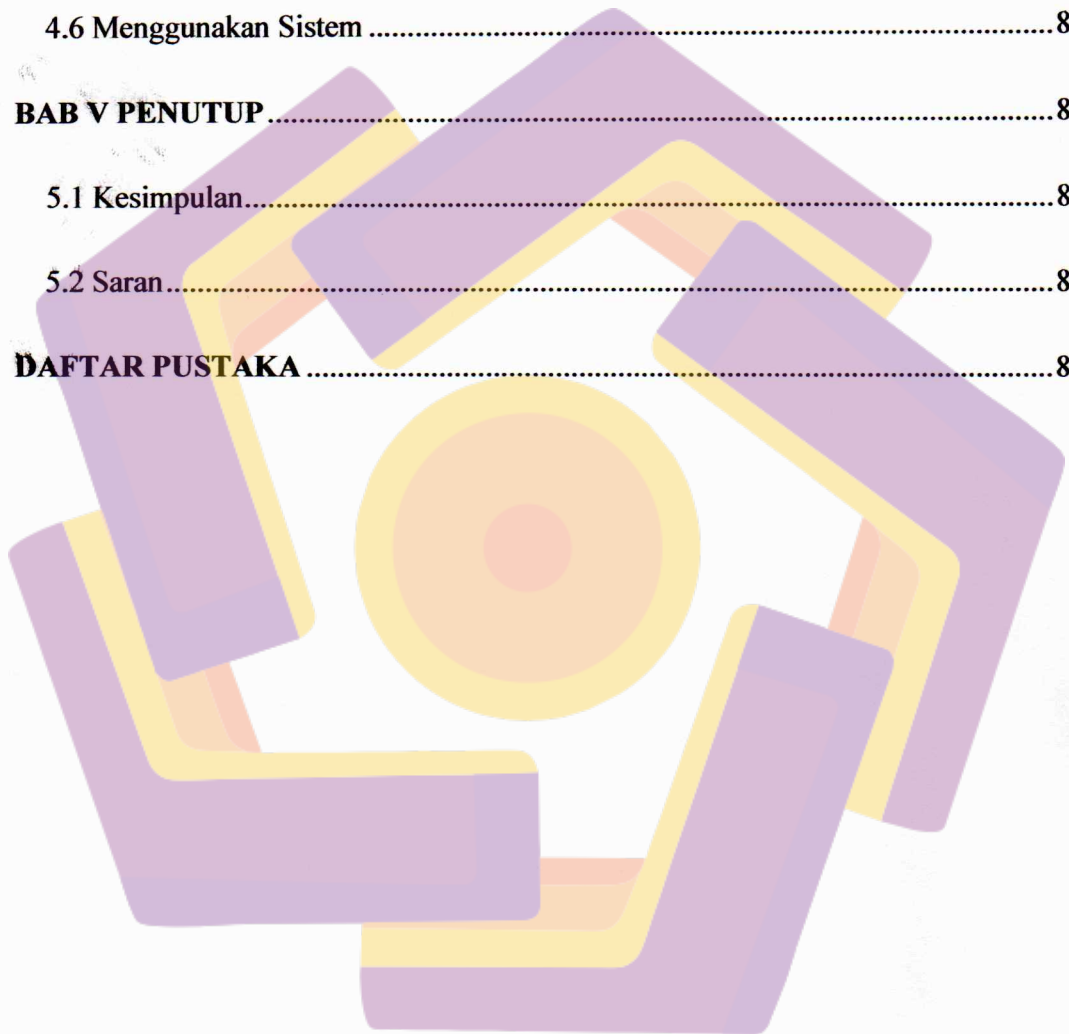
HALAMAN COVER.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN.....	v
MOTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL.....	xvii
<i>Intisari</i>	xviii
<i>Abstract</i>	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah.....	3

1.4. Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	4
1.6. Metode penelitian	4
1.7. Sistematika Penulisan Laporan Penelitian.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Definisi <i>Game</i>	8
2.2 Sejarah Perkembangan <i>Game</i>	9
2.3 Elemen Dasar <i>Game</i>	10
2.4 Jenis – Jenis <i>Game</i>	10
2.5 Karakteristik <i>Game</i>	14
2.5.1 Background	15
2.5.2 Suara.....	15
2.6 Metodologi Pengembangan Multimedia	15
2.7 Tahap – Tahap Pembuatan <i>Game</i>	18
2.8 Perangkat Lunak Atau Software Yang Digunakan	20
2.8.1 Adobe Flash CS3.....	20
2.8.2 Action <i>Script</i> 2.0	22
2.8.3 Adobe Photoshop CS3	24

2.8.4 Adobe Audition 2.0	26
BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN	30
3.1 Analisis Sistem.....	30
3.1.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	30
3.1.2 Analisis Kebutuhan Non – Fungsional.....	31
3.1.3 Analisis Kelayakan Teknologi	33
3.1.4 Analisis Kelayakan Hukum.....	33
3.1.5 Analisis Kelayakan Operasional	34
3.2 Perancangan(<i>Design</i>)	34
3.2.1 Konsep(<i>Concept</i>).....	34
3.2.2 Flowchart.....	35
3.2.3 Perancangan antar muka.....	41
3.6 Desain Karakter dan Elemen Game	47
3.6.1 Karakter Roket	48
3.6.2 Karakter Api.....	48
3.6.3 KarakterSumbu.....	49
3.7 Material Collection.....	50
3.7.1 Image.....	50

3.7.2 Sound.....	51
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	52
4.1 Implementasi Sistem	52
4.2 Menyiapkan aset aset	53
4.2.1 Import Image	53
4.2.2 Import Suara	54
4.2.3 Membuat Tombol	55
4.2.4 Membuat Animasi	56
4.3 Pembahasan	57
4.3.1 Tampilan Intro	57
4.3.2 Tampilan Menu Utama	58
4.3.2 Tampilan Menu Pengaturan	60
4.3.3 Tampilan Menu Skor	63
4.3.4 Tampilan menu instruksi	64
4.3.5 Tampilan Menu Keluar	64
4.3.4 Tampilan Permainan	66
4.4 Mengetes Sistem	71
4.4.1 Black box testing	72

4.5 Publishing.....	80
4.5.1 Membuat File Executable (Member File *.exe).....	80
4.5.2 Membuat File AutoRun.....	81
4.6 Menggunakan Sistem	82
BAB V PENUTUP	83
5.1 Kesimpulan.....	83
5.2 Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA	85



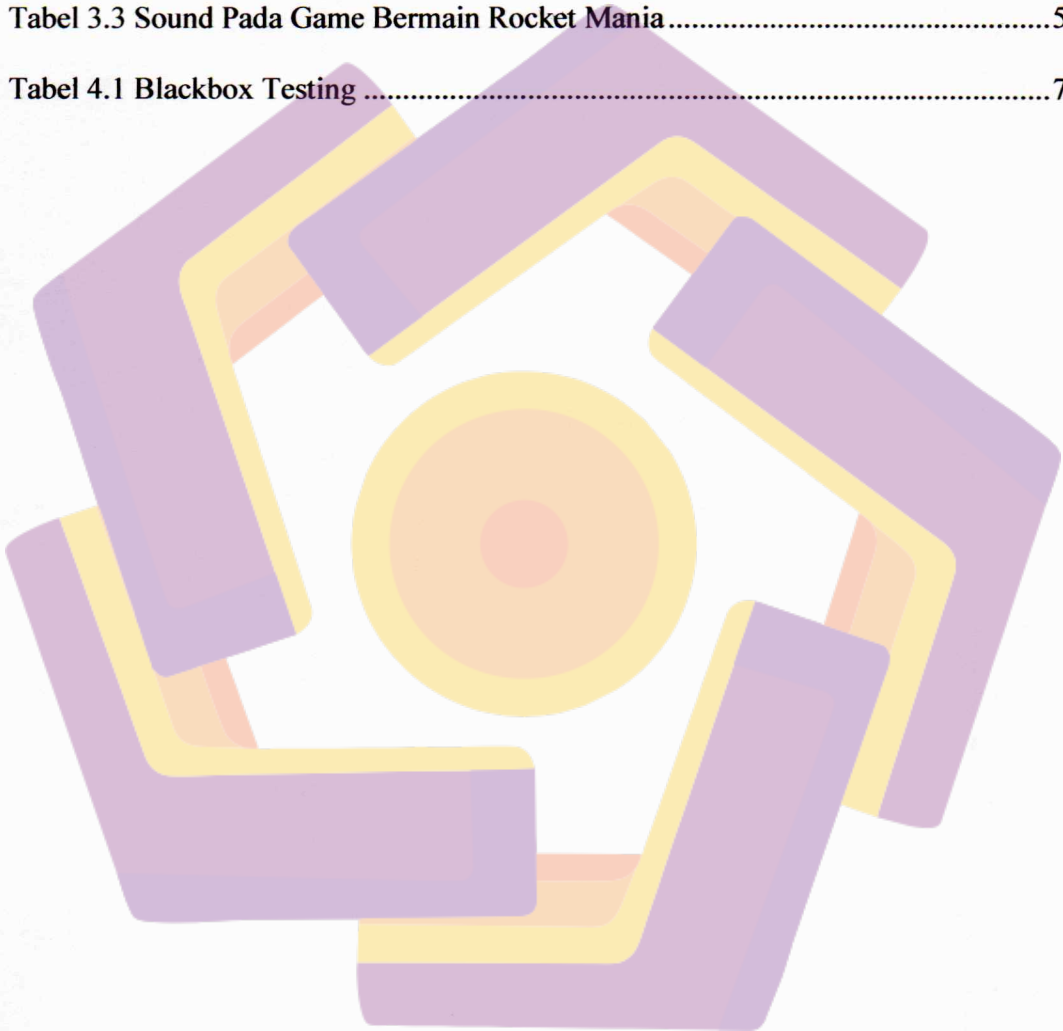
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Adobe Flash CS3	22
Gambar 2.2 Tampilan Panel Action	23
Gambar 2.3 Tampilan Adobe Photoshop CS3	26
Gambar 2.4 Tampilan Edit View Adobe Audition 2.0	29
Gambar 2.5 Tampilan Multitrack View	30
Gambar 3.1 Flowchart View Game Bermain Rocket Mania	37
Gambar 3.2 Flowchart Game Bermain Rocket Mania	38
Gambar 3.3 Flowchart Level 1 Game Bermain Rocket Mania	39
Gambar 3.4 Flowchart Level 2 Game Bermain Rocket Mania	40
Gambar 3.5 Flowchart Level 3 Game Bermain Rocket Mania	41
Gambar 3.6 Rancangan Antar Muka Menu Utama	42
Gambar 3.7 Rancangan Antar Muka Menu Instruksi	43
Gambar 3.8 Rancangan Antar Muka Pengaturan	44
Gambar 3.9 Rancangan Antar Muka Mulai Permainan	44
Gambar 3.10 Rancangan Antar Muka Menang	45
Gambar 3.11 Rancangan Antar Muka Kalah	46
Gambar 3.12 Rancangan Antar Muka Selesai Permainan	47
Gambar 3.13 Rancangan Antar Muka Skor Tertinggi	47
Gambar 3.14 Rancangan Antar Muka Keluar Permainan	48
Gambar 3.15 sketsa roket	49

Gambar 3.16 Sketsa Api.....	50
Gambar 3.17 Sketsa Sumbu	50
Gambar 4.1 Tampilan Lembar kerja baru Adobe Flash CS3	55
Gambar 4.2 Import image to library.....	55
Gambar 4.3 Import suara to library	56
Gambar 4.4 Membuat tombol	57
Gambar 4.5 Tampilan Intro Game Bermain Rocket Mania	58
Gambar 4.6 Tampilan Menu Utama.....	59
Gambar 4.7 Tampilan Menu Pengaturan	62
Gambar 4.8 Tampilan Menu skor	64
Gambar 4.9 Tampilan Menu Instruksi	65
Gambar 4.10 Tampilan Menu Keluar.....	66
Gambar 4.11 Tampilan Level 1.....	67
Gambar 4.12 Membuat File Executable.....	82

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Keterangan simbol flowchart view	36
Tabel 3.2 Gambar Pada Perminan	51
Tabel 3.3 Sound Pada Game Bermain Rocket Mania	52
Tabel 4.1 Blackbox Testing	73



Intisari

Sebuah permainan adalah sebuah sistem dimana pemain terlibat dalam konflik buatan, disini pemain berinteraksi dengan sistem dan konflik yang merupakan rekayasa atau buatan, dalam permainan terdapat peraturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan menentukan permainan.

Dalam permainan ini, Di game Rocket Mania pemain diminta untuk menata sumbu roket dengan cara memutar bagian bagian sumbu hingga posisinya tepat dan roket dapat menyala. Poin diperoleh dari kecepatan pemain menyusun sumbu roket sesuai dengan target waktu pada setiap level.

Tahap tahap penelitian yang dilakukan yaitu dengan menggunakan metode pengembangan multimedia meliputi concept, design, material, assembly, testing dan distribution. Pada penelitian ini hanya di batasi pada testing saja. Perangkat lunak yang di gunakan yaitu Adobe Flash CS3

Kata Kunci: Game, Adobe Flash, Multimedia

Abstract

A game is a system in which players engaged in the artificial conflict, here players interacting with the system and the conflict that is engineered or artificial, in the game there are rules which aims to limit players' behavior and determine the game.

In this game, players are required to arrange the rocket axis by turning the axis until the position part right and the rocket can be activated. Points derived from the rocket axis speed players compose according with the target at each level.

Stage of the research phase conducted is by using the method of multimedia development include concept, design, materials, assembly, testing and distribution. In this study, to be limited on testing only. The software be used is Adobe Flash CS3

Keyword : Game, Adobe Flash, Multimedia