

PEMBUATAN GAME “PETUALANGAN ASTRO” BERBASIS FLASH

SKRIPSI



disusun oleh

Adhitya Liansyah Putra

09.12.3980

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

PEMBUATAN GAME “PETUALANGAN ASTRO” BERBASIS FLASH

SKRIPSI

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



disusun oleh

Adhitya Liansyah Putra

09.12.3980

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN GAME “PETUALANGAN ASTRO” BERBASIS FLASH


yang disusun oleh

Adhitya Liansyah Putra

09.12.3980

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 1 Oktober 2012

Dosen Pembimbing,



Emha Taufiq Duthfi, ST, M. Kom
NIK. 190302125

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN GAME “PETUALANGAN ASTRO” BERBASIS FLASH

yang disusun oleh

Adhitya Liansyah Putra

09.12.3980

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 juli 2014

Susunan Dewan Penguji

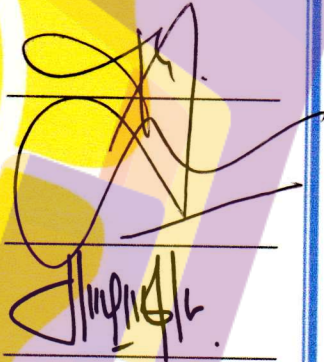
Nama Penguji

Tanda Tangan

Emha Taufiq Luthfi,ST,M.Kom
NIK. 190302125

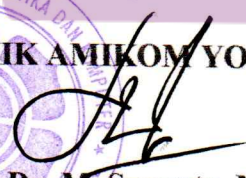
Armadyah Amborowati,S.Kom,M.Eng
NIK. 190302063

Hartatik,M.Cs
NIK. 190000017



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 13 September 2014

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA


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



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, 18 September 2014



Nama Adhitya Liansyah Putra

NIM. 09.12.3980

MOTTO

The Secret to be Special, if you have to believe you're special.

- Mr Ping / Kung Fu Panda-

If You're good at something, never do it for free.

- Joker / The Dark Knight-

Jangan Patah Semangat walau Apapun yang Terjadi.

jika kita menyerah, maka habislah sudah.

-Top Ittipat/Top Secret

Happiness Only Real When Shared

Christopher Johnson Mccandless/Into The Wild

Jadilah Diri sendiri, Manusia yang Hidup tanpa Topeng

Adhitya L.Putra

Semua motto ini di ambil dari FILM



PERSEMBAHAN

Saya Persembahkan Skripsi ini untuk :

1. Kedua orang tua saya. Ibu dan bapak terimakasih telah membesarkan saya seperti sekarang ini dan tidak pernah berhenti putus asa untuk percaya pada saya, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih juga untuk doanya Ibu dan Bapak, saya sayang kalian.
2. Kedua adik-adik saya terimakasih untuk dukungan dan doanya.
3. Dan semua yang secara langsung maupun tidak langsung terlibat dalam pembuatan skripsi ini seperti mereka yang di bawah ini:
 - a. Rahmani Azlan, terimakasih untuk pinjaman berkalanya, terimakasih telah menerima saya dikontrakan anda dan internet 24 jamnya untuk saya habiskan waktu dengan percuma. (kamu seperti angka 8)
 - b. Jefri Adi D.Y.J, terimakasih sudah sabar menghadapi sikap saya yang kadang menjengkelkan.
 - c. Shandy Budiarto, terimakasih telah memberi jalan yang lurus kepada saya untuk mempercepat menyelesaikan skripsi ini.
 - d. Tyas Rusminanto, terimakasih telah mengajarkan kepada saya ActionScript 3, yang sangat berguna untuk saya dalam pembuatan game ini dan dalam ujian pendadaran.
 - e. Furqon Marzuki, terimakasih karena telah sabar meladeni permintaan dan pertanyaan-pertanyaan saya, baik yang bermanfaat maupun tidak.
 - f. Septian Aditya Putra, terimakasih karena telah mengajarkan kepada saya bahwa kehidupan itu tidak lah sulit untuk di jalani
 - g. Suryadi Hendra, terimakasih untuk selalu mengajarkan kepada saya untuk menjadi seorang yang lebih baik dan teman akhir perjuangan
 - h. M.Khoreiza, terimakasih telah menemani saya pada saat perjuangan terakhir saya menghadapi sidang skripsi
 - i. Terimakasih untuk Try Giatdi Saputra, Anawawi akhbar, Suas Roby cahyadi dan nama yang tidak tercantum disini saya ucapkan terimakasih dan mohon maaf jika ada kesalahan saya di masa lalu.

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 serta salam penulis haturkan pada junjungan umat 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 I 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 Emha Taufiq Luthfi , ST , 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 mengikuti perkuliahan.
5. Semua keluarga Besar dari penulis terutama kedua orangtua saya dan kedua adik saya.

DAFTAR ISI

JUDUL.....	I
PERSETUJUAN.....	II
PENGESAHAN.....	III
PERNYATAAN.....	IV
MOTTO.....	V
PERSEMBAHAN.....	VI
KATA PENGANTAR.....	VII
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR TABEL.....	XI
DAFTAR GAMBAR.....	XII
ABSTRACT.....	XV
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Pengertian Game.....	6
2.2 Sejarah Singkat Perkembangan Game.....	7
2.3 Game Flash.....	8
2.4 Sejarah Flash.....	9
2.5 Elemen-Elemen Game.....	11
2.6 Jenis-Jenis Game.....	13
2.7 Genre Game Flash.....	20
2.8 Tahapan Pembuatan Game.....	22
2.9 Software dan Bahasa Pemrograman.....	25
2.9.1 Adobe Flash.....	25

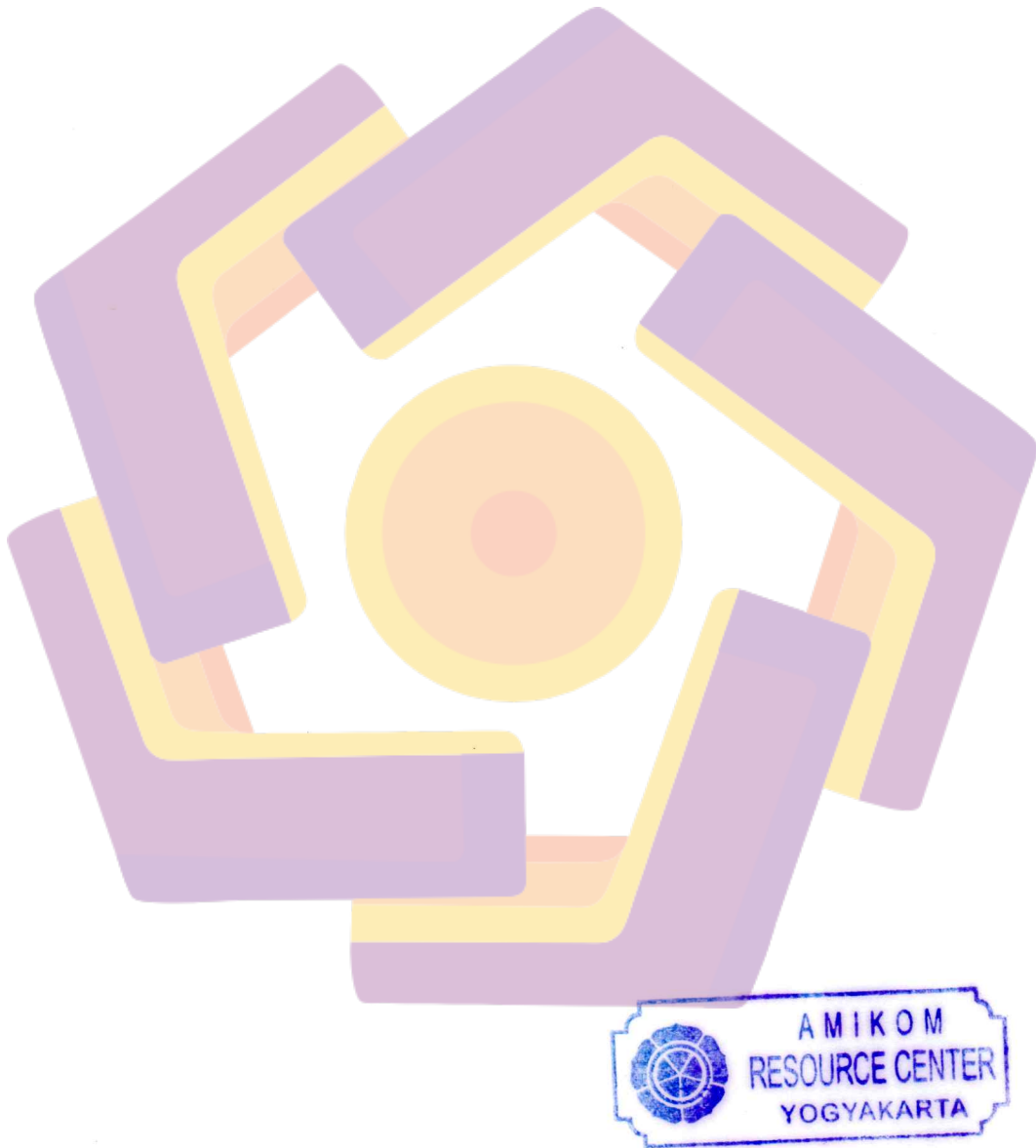
2.9.2 Action Script.....	28
BAB III ANALISI DAN PERANCANGAN	31
3.1 Deskripsi Umum	31
3.2 Analisis Kebutuhan Game	32
3.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	32
3.2.2 Analisis Kebutuhan NonFungsional	33
3.3 Analisis Kelayakan	35
3.3.1 Kelayakan Teknis	36
3.3.2 Kelayakan Operasional	36
3.3.3 Kelayakan Hukum	37
3.4 Perancangan Game	37
3.4.1 Konsep Game	37
3.4.2 Gameplay	38
3.4.3 Jenis Game	40
3.4.4 Tool	40
3.4.5 Perancangan Flowchart	43
3.4.6 Perancangan Storyboard	44
3.4.7 Grafis	47
3.4.7.1 Rancangan Menu Game	47
3.4.7.2 Rancangan Menu Level	48
3.4.7.3 Rancangan Menu Help	49
3.4.7.4 Rancangan Menu Credit	50
3.4.7.5 Rancangan GamePlay	51
3.4.7.6 Rancangan Game Win	52
3.4.7.7 Rancangan Game Over	53
3.4.7.8 Rancangan Level Complete	54
3.4.8 Suara	55
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	56
4.1 Implementasi.....	56
4.2 Tahapan Implementasi	57
4.2.1 Persiapan Aset-Aset	57

4.2.2 Mengolah Gambar	58
4.2.3 Pembuatan Button.....	60
4.2.4 Pembuatan Animasi.....	65
4.2.5 Import Suara	67
4.2.6 Listing Program	67
4.2.6.1 Menu Utama	68
4.2.6.2 Menu Level.....	71
4.2.6.3 Cerita Level 1.....	78
4.2.6.4 Game Level 1.....	80
4.2.6.5 Cerita Level 2.....	96
4.2.6.6 Game Level 2.....	98
4.2.6.7 Cerita Level 3.....	115
4.2.6.8 Game Level 3.....	117
4.2.6.9 Frame Menang.....	141
4.2.6.10 Frame Kalah.....	144
4.2.6.11 Frame Level Complete.....	147
4.2.6.12 Frame Help	149
4.2.6.13 Frame Credit.....	150
4.2.7 Membuat File.exe	151
4.2.8 Pengujian Game.....	152
4.2.8.1 Pengujian Alpa.....	153
4.2.8.2 Pengujian Beta.....	156
BAB V PENUTUP	157
5.1 Kesimpulan.....	157
5.2 Saran	158
DAFTAR PUSTAKA	159



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 StoryBoard Game	44
Tabel 3.2 Suara	55
Tabel 4.1 Pengujian Alpa.....	153



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Call of duty Modern War Fare 3	14
Gambar 2.2 Ghost Recon Future Soldier	15
Gambar 2.3 Napoleon	16
Gambar 2.4 Kingdom Of Amalur	17
Gambar 2.5 Taken	17
Gambar 2.6 The Sim	18
Gambar 2.7 Need For Speed	19
Gambar 2.8 Metal Slug	20
Gambar 2.9 Adobe Flash	26
Gambar 2.10 Action Panel	28
Gambar 3,1 Flowchart Game	43
Gambar 3.2 Menu Game	47
Gambar 3.3 Menu Level	48
Gambar 3.4 Menu Help	49
Gambar 3.5 Menu Credit	50
Gambar 3.6 Gameplay	51
Gambar 3.7 Game Win	52
Gambar 3.8 Gameover	53
Gambar 3.9 Level Complete	54
Gambar 4.1 Background Level 1	58
Gambar 4.2 Pesawat Astro	59
Gambar 4.3 Pesawat Musuh 1	59
Gambar 4.4 Pesawat Musuh 2	59
Gambar 4.5 Menu Create Symbol	60
Gambar 4.6 Panel Properties	61
Gambar 4.7 Library Button	62
Gambar 4.8 Tombol Start	62
Gambar 4.9 Tombol Credit	63
Gambar 4.10 Tombol Help	63
Gambar 4.11 Tombol Home	63

Gambar 4.12 Tombol Next.....	63
Gambar 4.13 Tombol Restart.....	64
Gambar 4.14 Tombol Level 1.....	64
Gambar 4.15 Tombol Level 2.....	64
Gambar 4.16 Tombol Level 3.....	64
Gambar 4.17 Tombol Exit.....	64
Gambar 4.18 Insert Key Frame.....	66
Gambar 4.19 Create Classic Tween.....	66
Gambar 4.20 Transform and Rotate.....	66
Gambar 4.21 Frame Menu Utama.....	68
Gambar 4.22 Frame Menu Level.....	71
Gambar 4.23 Frame Cerita Level 1.....	78
Gambar 4.24 Frame Game Level 1.....	80
Gambar 4.25 Frame Cerita Level 2.....	96
Gambar 4.26 Frame Game Level 2.....	98
Gambar 4.27 Frame Cerita Level 3.....	115
Gambar 4.28 Frame Game Level 3.....	117
Gambar 4.29 Frame Menang.....	141
Gambar 4.30 Frame Kalah.....	144
Gambar 4.31 Frame Level Complete.....	147
Gambar 4.32 Frame Help.....	149
Gambar 4.33 Frame Credit.....	150
Gambar 4.34 Publish Setting.....	151
Gambar 4.35 Format Typ.exe.....	152



INTISARI

Game adalah suatu bentuk hiburan yang membuat seseorang menjadi senang, menyergarkan pikiran dan terkadang melupakan masalah-masalah yang sedang terjadi karena rutinitas pekerjaan. Game termasuk salah satu cara untuk membuat seseorang mengisi waktu luang mereka dengan bersantai memainkan games.

Teknologi digital pada saat ini sangatlah memudahkan manusia untuk membantu pekerjaan manusia. Adapun teknologi yang paling banyak di minati kalangan anak-anak sampai orang dewasa yaitu game elektronik. game yang banyak terdapat di gadget seperti di handphone, komputer dan alat-alat elektronik lainnya. Kebanyakan game yang ada Hanyalah game yang membuat seseorang menjadi ketagihan pada saat memainkan game tersebut. Terkadang seseorang yang sedang asyik bermain game membuat mereka menjadi lupa akan pekerjaan yang seharusnya mereka kerjakan. terkadang game yang ada hanya membuat orang-orang menghabiskan waktu mereka dengan percuma. Hanya beberapa game yang dibuat oleh pengembang yang berguna untuk menyegarkan otak seseorang pada saat sedang mamainkan game tersebut. Ada pun game yang membuat Orang tua terkadang kurang memperhatikan game-game yang di mainkan anak-anak mereka. Seperti game yang menunjukkan aksi kekerasan. Game seperti ini kurang pantas di mainkan oleh anak-anak karena cenderung akan di tiru oleh anak-anak seperti melakukan kekerasan terhadap teman bermain mereka.

Melihat masalah-masalah yang ada dan kebanyakan game yang ada hanya membawa dampak negatif bagi seseorang yang memainkan game tersebut. Atas dasar itulah penulis memberikan solusi dengan game “petualangan astro”. Diharapkan Games ini membawa dampak positif bagi seseorang yang memainkannya.

Kata Kunci: Game , Flash , Petualangan Astro

ABSTRACT

Games are a form of entertainment that makes a person happy, menyergarkan mind and sometimes you forget the problems that are happening because of the routine work. Game is one way to make someone spend their spare time to relax play games.

Digital technology at this point is easier for humans to help humans work. The technologies most in interest among children and adults is an electronic game. There are many games in gadgets such as mobile phones, computers and other electronic devices. Most games that there is only the game that makes a person become addicted when playing the game. Sometimes a person who is engrossed in playing games makes them forget the job they should be doing. sometimes there are games that just make people spend their time with useless. Only a few games made by developers that are useful for refreshing a person's brain at the time the game was mamainkan. There are also games that make parents sometimes pay less attention to the games that their children play. As a game that shows the violence. Games like this are not appropriate in play by children because it tends to be in duplicate by the kids like violence against their playmates.

Seeing the problems that exist and there are many games that only have negative impacts on a person who plays the game. On this basis, the authors provide a solution to the game "astro adventure". The Games are expected to bring a positive impact for someone who played it.

Keyword: *Game , Flash , Astro Adventure*