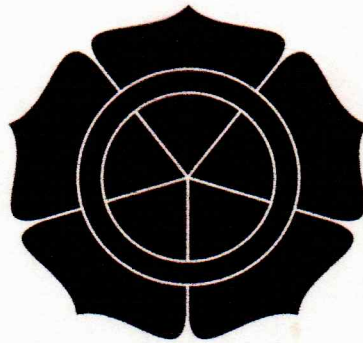


**PERANCANGAN GAME UNTUK ANAK-ANAK
“PETUALANGAN PEPEN”
DENGAN MACROMEDIA FLASH**

SKRIPSI



Disusun oleh :

Pepen Suherman

05.12.1069

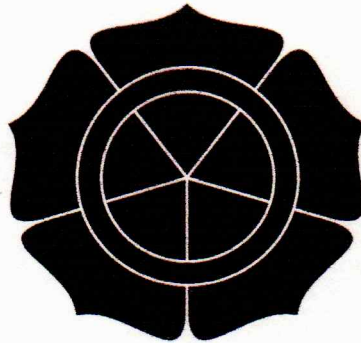
**STRATA -1 SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
“AMIKOM” YOGYAKARTA**

2009

**PERANCANGAN GAME UNTUK ANAK-ANAK
“PETUALANGAN PEPEN”
DENGAN MACROMEDIA FLASH**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana
Jurusan Sistem Informasi



Disusun oleh :

Pepen Suherman

05.12.1069

**STRATA -1 SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
“AMIKOM” YOGYAKARTA**

2009

HALAMAN PENGESAHAN

**PERANCANGAN GAME UNTUK ANAK-ANAK
“PETUALANGAN PEPEN”
DENGAN MACROMEDIA FLASH**

SKRIPSI

Disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
pada Jurusan Sistem Informasi
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
“AMIKOM” Yogyakarta

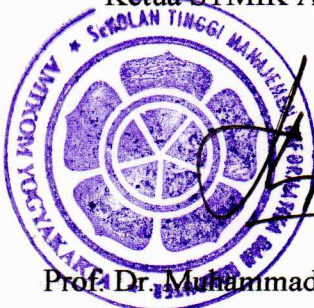
Oleh:

Pepen Suherman : 05.12.1069

Disahkan dan disetujui

Ketua STMIK AMIKOM,

Dosen Pembimbing,



Prof. Dr. Muhammad Suyanto, MM

A handwritten signature in black ink, consisting of several overlapping strokes.

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom

HALAMAN BERITA ACARA

PERANCANGAN GAME UNTUK ANAK-ANAK “PETUALANGAN PEPEN” DENGAN MACROMEDIA FLASH

Telah diuji dan dipertahankan dihadapan dewan penguji pada,

Nama : Pepen Suherman

Hari : Selasa

Tanggal : 09 Juni 2009

Ruang : Network

Dosen Penguji 1



Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom

Dosen penguji 2



Kusrini, M.Kom

Dosen Penguji 3



Andi Sunyoto, M.Kom

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan segala kebaikan, kemudahan, dan anugrah, sehingga saya dapat menyelesaikan laporan ini dengan baik. Tak lupa saya mengucapkan banyak terima kasih untuk orang-orang yang sangat berarti, antara lain:

1. Untuk kedua orang tua yang selalu mendoakan dan memberikan fasilitas sampai selesai pendidikan program strata 1 di STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Buat Rina cewekku yang paling banyak membantu dan telah bersedia meluangkan banyak waktunya dalam senang maupun sedihnya. Semoga kita akan selalu bersama untuk selamanya.
3. Buat Krisna, Wisnu, mas Hengky, mbak Anis terimakasih atas dukungan kalian.
4. Untuk pak Yanto yang telah memberikan inspirasi dan motivasinya.
5. Untuk bapak Amir terimakasih atas semua bimbingan yang telah kau berikan.
6. Untuk dosen-dosen dan guru-guru yang telah berbagi ilmu dan pengalamannya selama pembelajaran berlangsung.
7. Untuk teman-teman satu kelasku dan untuk mbah Darmo, Raga, mas Sinto, Antoknya mbak Erlin, Antok Magelang, Mbak Vivi terimakasih atas semua yang telah aku pinjam dari kalian.
8. Almarhum Muslim yang slalu di hatiku.
9. Teman-teman HARPA dan FABER CELL yang udah kurang ajar bersama.
10. Terimakasih untuk FIZ-R ku yang telah mengantarku kemana-mana.

MOTTO

Hati menjadikan setiap nafas hidup
Tempat untuk melihat surga dan neraka
Memberi sugesti agar menjadi pasti
Berprasangka untuk menjadi nyata
Sesungguhnya Allah mengikuti prasangka hamba-Nya

Bisikkan doa dalam keyakinan
Setelah ikhtiar dilakukan
Ketika orang meragukan impian
Ketika teman mulai menghilang
Yakinlah pada hatimu
Janganlah menghina diri sendiri
Tetaplah percaya pada diri sendiri
Bahwa kau mampu melakukan hal yang kau percayai

Tidak ada balasan kebaikan kecuali kebaikan pula.
Maka nikmat Tuhan kamu yang manakah yang kamu dustakan?

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan laporan skripsi dengan judul “Perancangan Game Untuk Anak Anak “Petualangan Pepen” Dengan Macromedia Flash” ini sesuai dengan yang telah direncanakan.

Penulisan laporan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan kelulusan program pendidikan Strata 1 di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

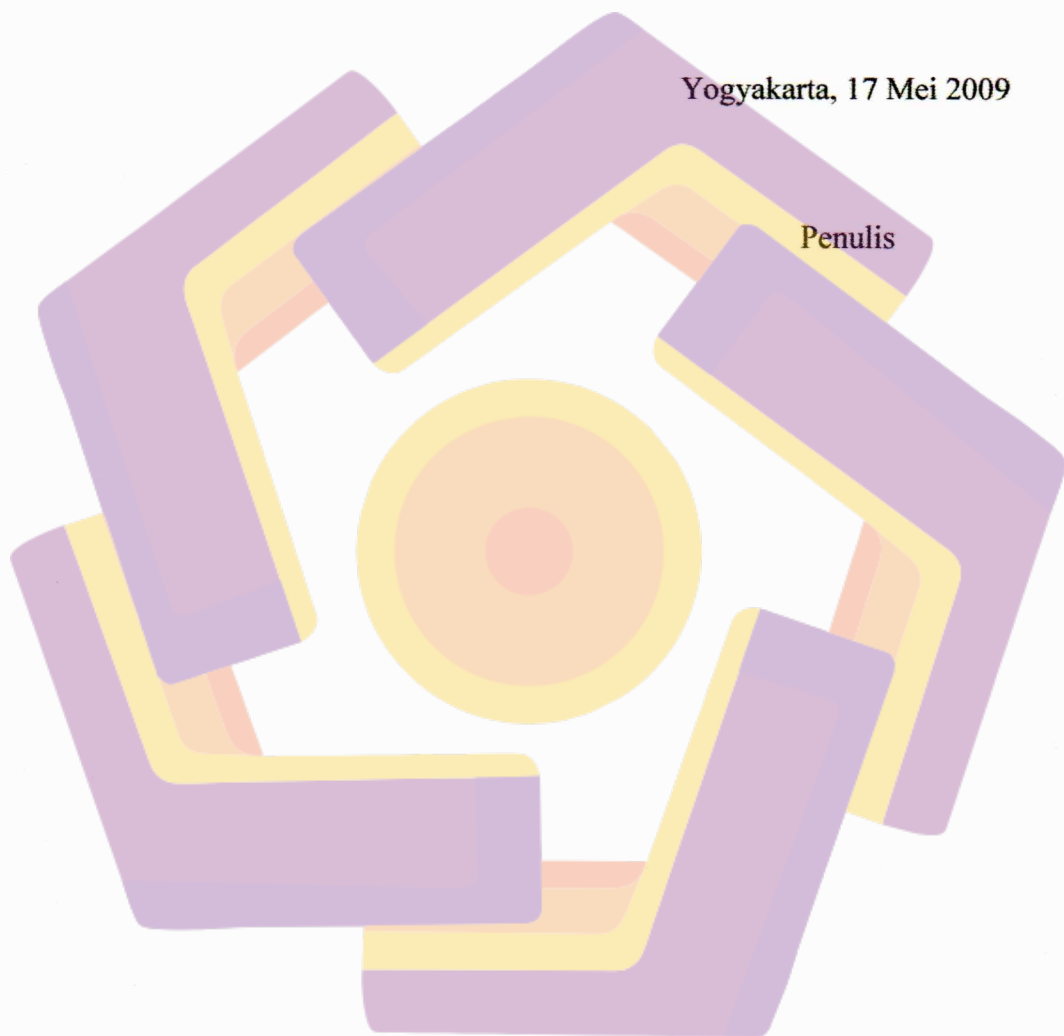
Pada kesempatan ini penulis memberikan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof.Dr.M. Suyanto, MM selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak membantu dan membimbing penulis dalam menyelesaikan laporan skripsi ini.
3. Seluruh dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama kuliah.
4. Semua pihak yang telah memberi dukungan sehingga penyusunan laporan skripsi dapat diselesaikan dengan baik.

Akhirnya penulis mengharapkan semoga hasil karya ini dapat berguna dan bermanfaat terutama bagi STMIK AMIKOM Yogyakarta, juga rekan-rekan, serta pihak-pihak yang berkepentingan.

Yogyakarta, 17 Mei 2009

Penulis

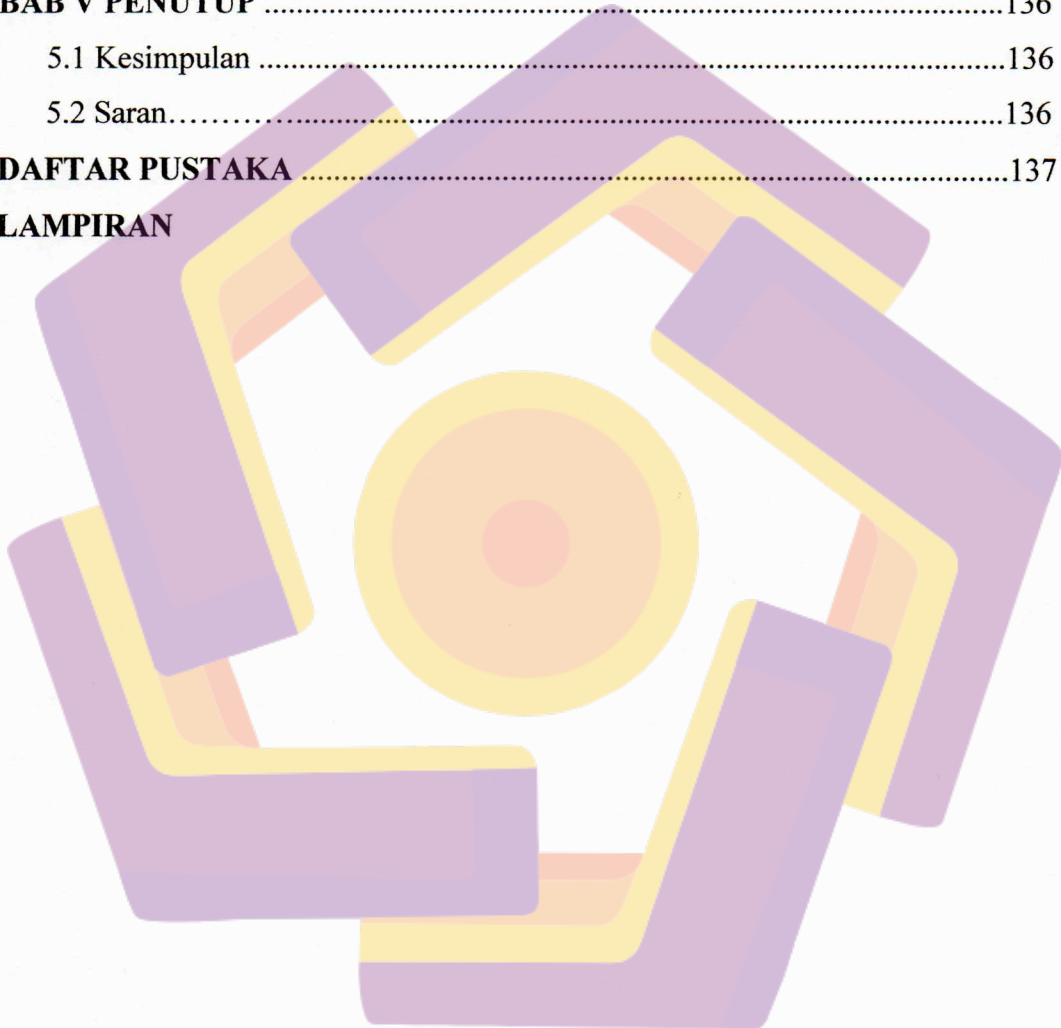


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN BERITA ACARA	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	4
1.6.1 Studi Observasi	4
1.6.2 Studi Pustaka	5
1.6.3 Pengujian Program	5
1.7 Sistematika Penulisan	5
1.8 Jadwal Kegiatan	7
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Definisi Multimedia	8
2.2 Sejarah Multimedia	9
2.3 Sistem Multimedia	10
2.4 Pengembangan Aplikasi (system) Multimedia	12
2.5 Definisi Game	15

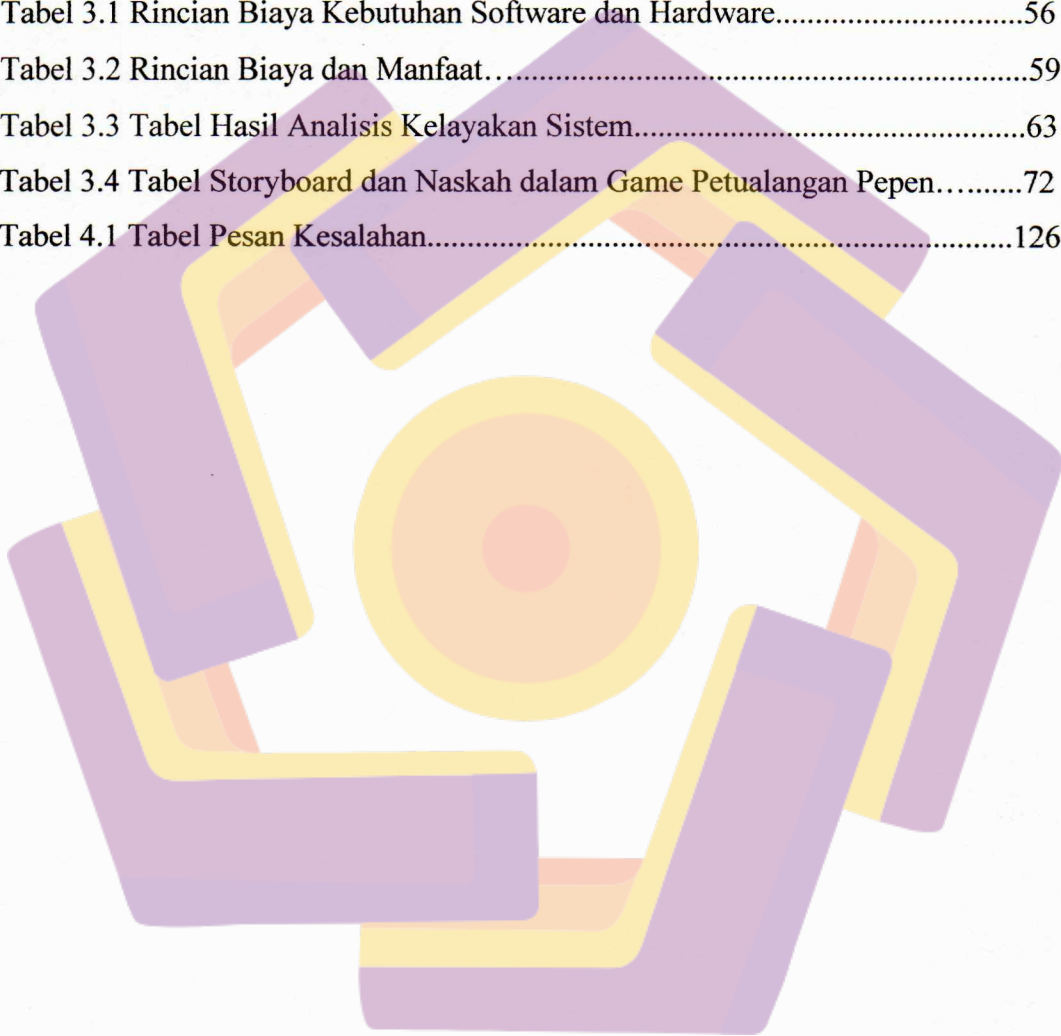
2.6	Sejarah Perkembangan Game	16
2.7	Elemen Dasar Dalam Game	17
2.7.1	Jenis Game	18
2.7.2	Karakter Dalam Game	19
2.7.3	Background	20
2.7.4	Suara.....	21
2.8	Dasar-dasar Pembuatan Game	21
2.9	Perangkat Lunak atau Software dalam Pembuatan Game	23
2.9.1	Adobe Photoshop 7	23
2.9.2	Macromedia Flash 8	25
2.9.3	Adobe Audition	49
2.9.4	Sistem Oprasi Komputer	50
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		52
3.1	Identifikasi Masalah	52
3.2	Analisis Sistem.....	52
3.2.1	SWOT analysis	52
3.2.2	Analisis Kebutuhan Sistem	53
3.2.3	Analisis Kelayakan Sistem.....	54
3.2.4	Analisis Biaya-Manfaat.....	57
3.3	Perancangan	63
3.3.1	Tahap Desain.....	63
3.3.2	Flowchart Game	72
3.3.3	Penentuan Perangkat Pembuatan Game	74
3.3.4	Perancangan Aplikasi Game	75
3.3.5	Perancangan Interface Game.....	78
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		99
4.1	Memproduksi Game	99
4.1.1	Pembuatan Komponen Interface Game	99
4.1.2	Pembuatan Sound dalam Game.....	125

4.2 Pengujian Game	125
4.3 Pembahasan Hasil Sistem Secara Keseluruhan.....	128
4.4 Hasil Implementasi Game.....	129
4.5 Pengujian Performa Game.....	134
BAB V PENUTUP	136
5.1 Kesimpulan	136
5.2 Saran.....	136
DAFTAR PUSTAKA	137
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan.....	7
Tabel 3.1 Rincian Biaya Kebutuhan Software dan Hardware.....	56
Tabel 3.2 Rincian Biaya dan Manfaat.....	59
Tabel 3.3 Tabel Hasil Analisis Kelayakan Sistem.....	63
Tabel 3.4 Tabel Storyboard dan Naskah dalam Game Petualangan Pepen.....	72
Tabel 4.1 Tabel Pesan Kesalahan.....	126



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Siklus Pengembangan Sistem Multimedia.....	14
Gambar 2.2 Karakter Pada Game Petualangan Pepen.....	20
Gambar 2.3 Gambar Background.....	20
Gambar 2.4 Ruang kerja Adobe Photoshop 7.0.....	25
Gambar 2.5 Area Kerja Flash 8.....	27
Gambar 2.6 Stroke dan Fill.....	28
Gambar 2.7 Radial Fill.....	29
Gambar 2.8 Expert Mode.....	29
Gambar 2.9 Hasil test movie.....	30
Gambar 2.10 Baling-baling tampak atas.....	32
Gambar 2.11 Montion Properties.....	32
Gambar 2.12 Movieclip heli.....	33
Gambar 2.13 Posisi balaok dan bola.....	36
Gambar 2.14 Panel Properties.....	36
Gambar 2.15 Susunan layer pada movieclip pesawat.....	38
Gambar 2.16 Mendrag movieclip ke stage.....	39
Gambar 2.17 Posisi rudal dan pesawat.....	39
Gambar 2.18 Movieclip pesawat.....	40
Gambar 2.19 Posisi pesawat dengan musuh.....	44
Gambar 2.20 Tampilan Action Toolbox dan Script Pane dalam Panel Action....	48

Gambar 2.21 Tampilan panel Action dalam Normal Mode.....	49
Gambar 2.22 Tampilan panel Action dalam Expert Mode.....	49
Gambar 2.23 Interface Adobe Audition Multitrack View.....	50
Gambar 3.1 Karakter Manual dengan Pensil.....	64
Gambar 3.2 Pak Guru, Rio, Pepen, Alien dan Robot.....	65
Gambar 3.3 Flowchart keseluruhan system.....	73
Gambar 3.4 MovieClip memilih baju.....	76
Gambar 3.5 MovieClip asap.....	77
Gambar 3.6 MovieClip mobil.....	77
Gambar 3.7 MovieClip jalan.....	77
Gambar 3.8 MovieClip huruf.....	77
Gambar 3.9 MovieClip UFO.....	78
Gambar 3.10 MovieClip tenaga.....	78
Gambar 3.11 Tampilan intro game.....	78
Gambar 3.12 Tampilan cerita pertama.....	79
Gambar 3.13 Tampilan cerita kedua.....	79
Gambar 3.14 Tampilan cerita ketiga.....	80
Gambar 3.15 Tampilan cerita keempat.....	80
Gambar 3.16 Tampilan cerita kelima.....	81
Gambar 3.17 Tampilan cerita keenam.....	81
Gambar 3.18 Tampilan cerita ketujuh.....	82
Gambar 3.19 Tampilan cerita kedelapan.....	82

Gambar 3.20 Tampilan cerita kesembilan.....	83
Gambar 3.21 Tampilan cerita kesepuluh.....	83
Gambar 3.22 Tampilan cerita kesebelas.....	84
Gambar 3.23 Tampilan cerita keduabelas.....	84
Gambar 3.24 Tampilan cerita ketigabelas.....	85
Gambar 3.25 Tampilan cerita keempatbelas.....	85
Gambar 3.26 Tampilan cerita kelimabelas.....	86
Gambar 3.27 Tampilan cerita keenambelas.....	86
Gambar 3.28 Tampilan cerita ketujuhbelas.....	87
Gambar 3.29 Tampilan pertama game memilih baju.....	87
Gambar 3.30 Tampilan kedua game memilih baju.....	88
Gambar 3.31 Tampilan pertama game naik sepeda.....	88
Gambar 3.32 Tampilan kedua game naik sepeda.....	88
Gambar 3.32 Tampilan kedua game naik sepeda.....	89
Gambar 3.34 Tampilan kedua game menghafal huruf.....	89
Gambar 3.35 Tampilan pertama game mencari huruf.....	90
Gambar 3.36 Tampilan kedua game mencari huruf.....	90
Gambar 3.37 Tampilan pertama game berantem.....	90
Gambar 3.38 Tampilan kedua game berantem.....	91
Gambar 3.39 Tampilan pertama game melawan UFO.....	91
Gambar 3.40 Tampilan kedua game melawan UFO.....	91
Gambar 3.41 Tampilan penutup game.....	92

Gambar 3.42 Tombol baju.....	92
Gambar 3.43 Tombol mulai.....	93
Gambar 3.44 Tombol persetujuan dalam perkelahian.....	93
Gambar 3.45 Tombol bantuan.....	93
Gambar 3.46 Tombol huruf A – Z.....	94
Gambar 3.47 Tombol uji ketangkasan.....	94
Gambar 3.48 Tombol ulangi.....	94
Gambar 3.49 Tombol selesai.....	95
Gambar 3.50 Tombol tutup permainan.....	95
Gambar 3.51 Kotak dialog Publish Setting.....	96
Gambar 4.1 Properties Frame.....	100
Gambar 4.2 Document properties.....	100
Gambar 4.3 Kotak dialog 'Create New Symbol'.....	101
Gambar 4.4 Susunan Layer.....	101
Gambar 4.5 Text Properties.....	102
Gambar 4.6 Lingkaran 2.....	102
Gambar 4.7 Properties.....	103
Gambar 4.8 Lingkaran 1.....	103
Gambar 4.9 Properties.....	104
Gambar 4.10 Susunan antara teks dengan lingkaran 1 dan lingkaran 2.....	104
Gambar 4.11 Perancangan background dengan Macromedia Flash 8.....	105
Gambar 4.12 Penyatuan background dengan MovieClip Loading.....	105

Gambar 4.13 Layer Background.....	106
Gambar 4.14 Halaman Menu Actions.....	106
Gambar 4.15 Bulatan-bulatan pada stage.....	107
Gambar 4.16 Teks setelah di Break Apart.....	108
Gambar 4.17 Tampilan Frame untuk animasi teks.....	108
Gambar 4.18 Tampilan jika terjadi kesalahan dalam penulisan script.....	109
Gambar 4.19 Gerakan karakter pepen saat bangun tidur.....	110
Gambar 4.20 Tempat tidur pepen.....	111
Gambar 4.21 Tutup.....	112
Gambar 4.22 Susunan obyek.....	113
Gambar 4.23 Penambahan Motion Guide.....	114
Gambar 4.24 Lintasan UFO.....	115
Gambar 4.25 Robot.....	116
Gambar 4.26 Posisi robot, UFO dan bar energi.....	118
Gambar 4.27 Panel Properties.....	118
Gambar 4.28 Tombol baju.....	120
Gambar 4.29 Tombol mulai.....	121
Gambar 4.30 Tombol persetujuan.....	121
Gambar 4.31 Tombol bantuan.....	122
Gambar 4.32 Tombol huruf.....	123
Gambar 4.33 Tombol uji ketangkasan.....	123
Gambar 4.34 Tombol ulangi.....	124

Gambar 4.35 Tombol selesai.....	124
Gambar 4.36 Penginstalan Flash Player.....	128
Gambar 4.37 Halaman Intro.....	129
Gambar 4.38 Halaman Intro.....	129
Gambar 4.39 Halaman cerita.....	130
Gambar 4.40 Halaman Game Memilih Seragam.....	130
Gambar 4.41 Halaman Game Berangkat Sekolah Naik Sepeda.....	131
Gambar 4.42 Halaman Game Mencari Huruf.....	131
Gambar 4.43 Halaman Game Berantem.....	132
Gambar 4.44 Halaman Game Melawan UFO.....	132
Gambar 4.45 Halaman Penutup.....	133
Gambar 4.46 Halaman Penutup.....	133

