

**PEMBUATAN GAME AIR ATTACK MENGGUNAKAN ADOBE FLASH
CS4**

SKRIPSI



disusun oleh
Bactiar Riady
07.12.2144

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

PEMBUATAN GAME AIR ATTACK MENGGUNAKAN ADOBE FLASH

CS4

SKRIPSI

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



disusun oleh

Bactiar Riady

07.12.2144

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN GAME AIR ATTACK MENGGUNAKAN ADOBE FLASH
CS4**


Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Bactiar Riady

07.12.2144

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 3 Januari 2014

Dosen Pembimbing,


Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK.190302096

PENGESAHAN
SKRIPSI
PEMBUATAN GAME AIR ATTACK MENGGUNAKAN ADOBE FLASH
CS4

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Bactiar Riady

07.12.2144

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Januari 2014

Susunan Dewan Penguji

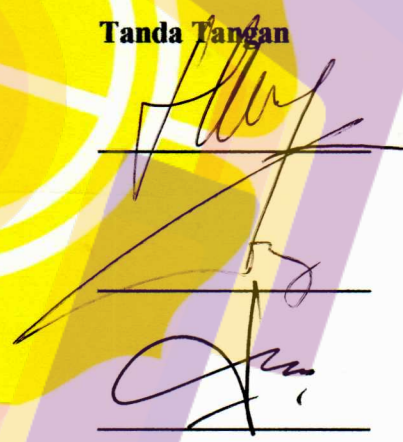
Nama Penguji

Tanda Tangan

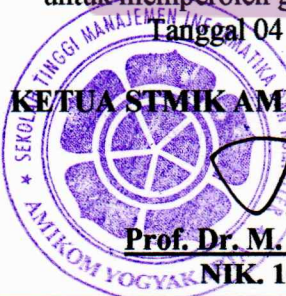
Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK.190302096

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190000001


Sudarmawan, MT
NIK. 190302035



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 04 Februari 2014



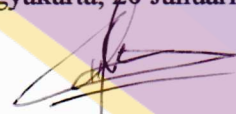
KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA


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, 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.

Yogyakarta, 20 Januari 2014

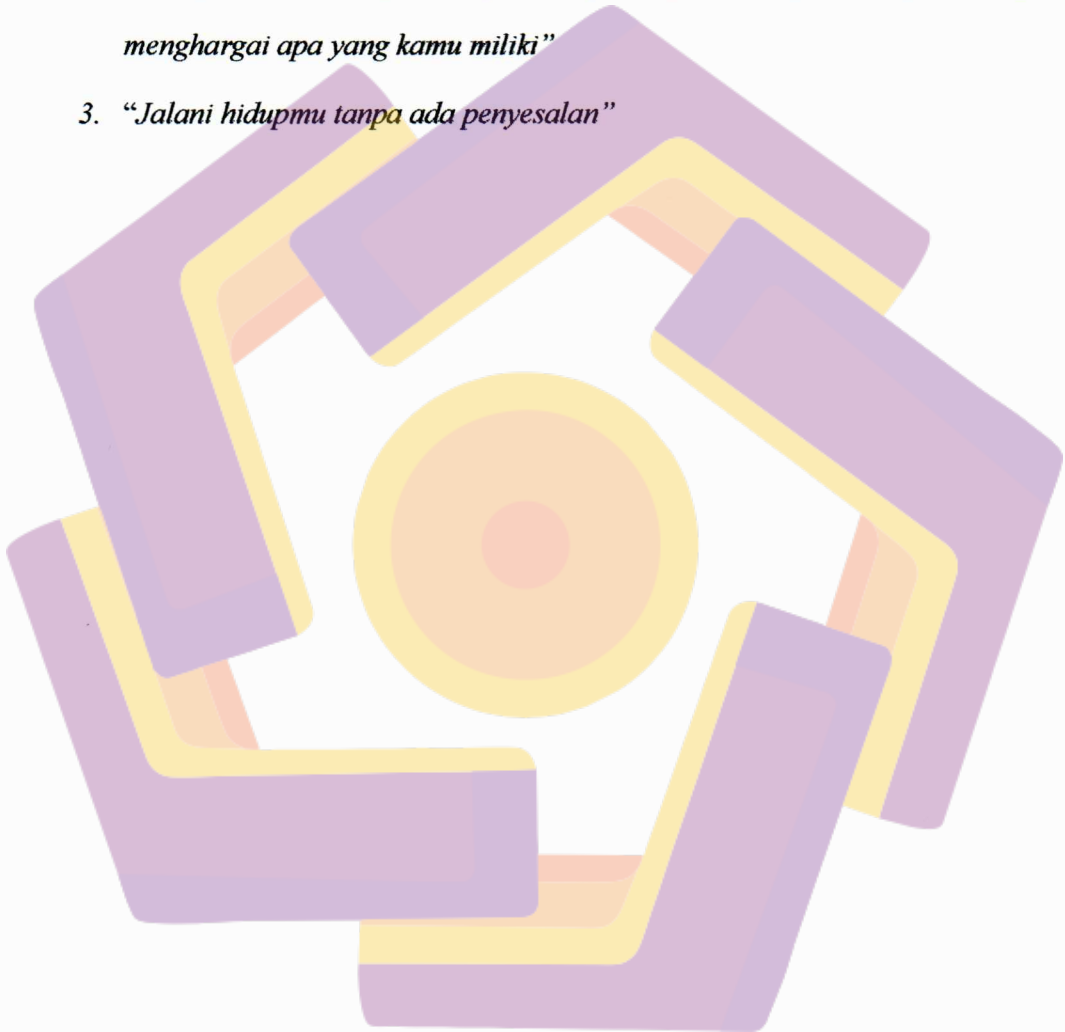


BACTIAR RIADY

07.12.2144

MOTTO

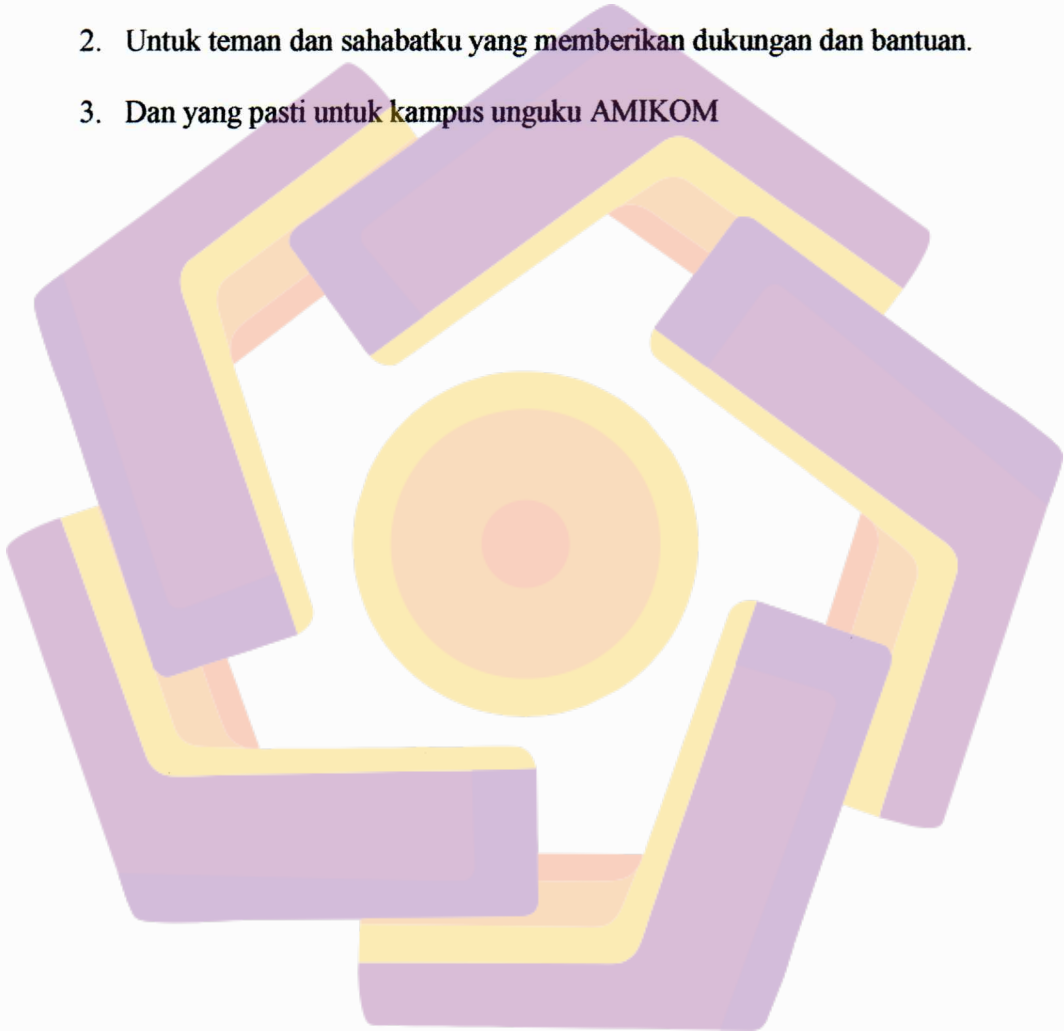
1. *“Syukurilah kesulitan, karena terkadang kesulitan mengantar kita pada hasil yang lebih baik dari apa yang kita bayangkan”*
2. *“Hidup bukan tentang mendapatkan apa yang kamu inginkan, tapi tentang menghargai apa yang kamu miliki”*
3. *“Jalani hidupmu tanpa ada penyesalan”*



HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini kupersembahkan untuk :

1. Bapak dan Ibu tercinta, yang dengan kasih sayang memberikan dorongan, perhatian dan fasilitas demi keberhasilanku.
2. Untuk teman dan sahabatku yang memberikan dukungan dan bantuan.
3. Dan yang pasti untuk kampus unguku AMIKOM



KATA PENGATAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan laporan skripsi dengan judul “ PEMBUATAN GAME AIR ATTACK MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS4 ” 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 yang setinggi-tingginya kepada :

1. Bapak M. Suyanto, Prof. Dr., M.M selaku ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak hanif Al Fatta, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak membantu dan membimbing penulis dalam menyelesaikan laporan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
4. Seluruh dosen STMIK “AMIKOM” Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama kuliah.
5. Kedua orang tua, keluarga dan orang-orang disekitar saya yang senantiasa memberikan dukungan, doa, dan kasih sayangnya

6. Semua pihak yang telah memberi dukungan sehingga penyusunan laporan skripsi dapat diselesaikan dengan baik.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan dan jauh dari sempurna. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca.

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

Yogyakarta, 20 Januari 2014

DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGATAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
Bab I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
Bab II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Definisi Game	7
2.1.1 Sejarah Perkembangan Game	8
2.1.2 Elemen Dasar Game.....	9
2.1.3 Jenis-jenis game	9
2.1.4 Karakteristik Game	11
2.1.5 Background	12
2.1.6 Suara	12
2.1.7 Tahap-tahap Pembuatan Game	12

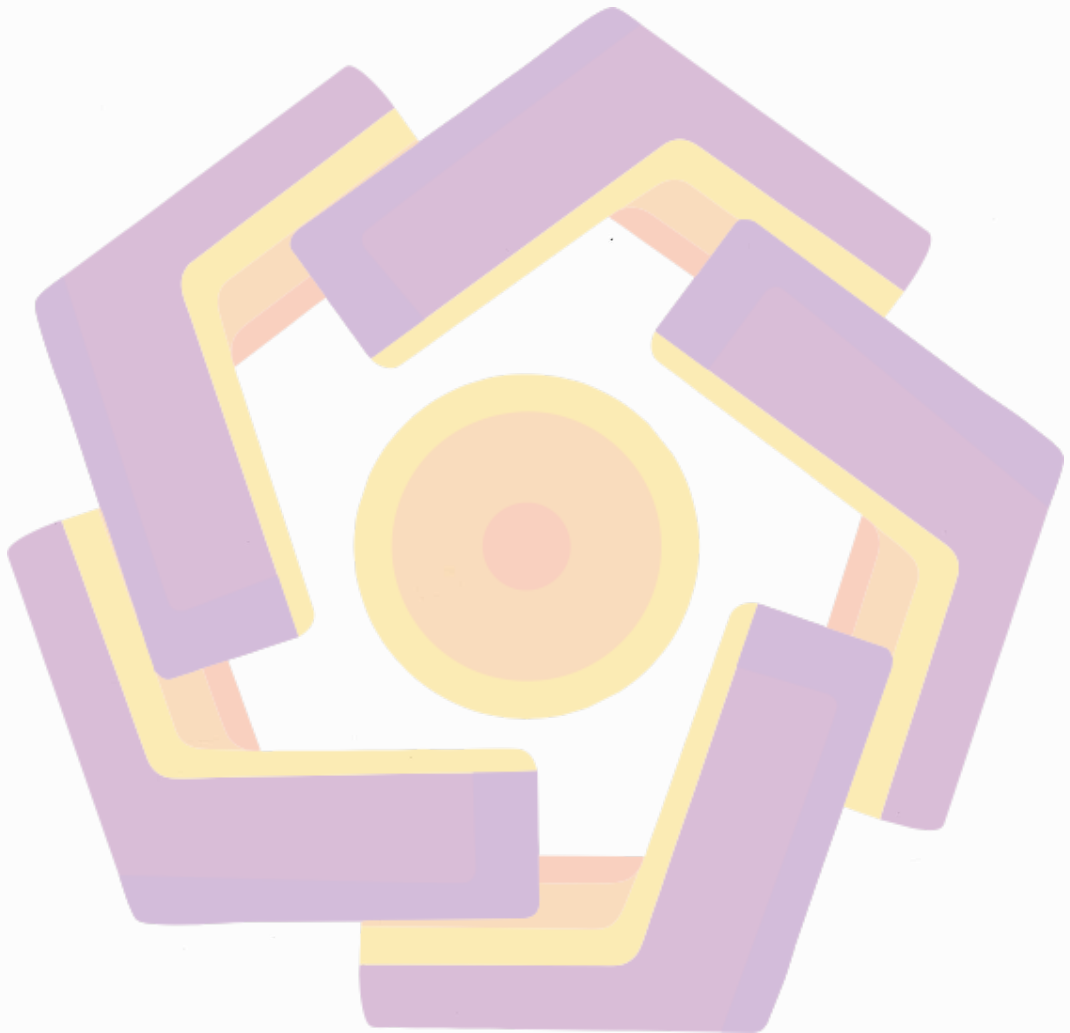
2.2 Tentang Game Flash	14
2.2.1 Sejarah Flash.....	15
2.3 Perangkat Lunak atau Software yang Digunakan.....	16
2.3.1 Adobe Flash CS4	16
2.3.2 ActionScript 2.0	18
2.3.3 Adobe Photoshop CS3	20
2.3.4 Adobe Audition 2.0	23
Bab III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISITEM	27
3.1 Analisis Sistem	27
3.2 Analisis Kebutuhan Sistem	27
3.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	27
3.2.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	28
3.3 Analisis Kelayakan Sistem	30
3.3.1 Analisis Kelayakan Teknologi	30
3.3.2 Analisis Kelayakan hukum	30
3.3.3 Analisis Kelayakan Operasional	30
3.3.4 Analisi Kelayakan Ekonomi	31
3.4 Perancangan (Design)	31
3.4.1 Konsep (Consept).....	31
3.4.2 Flowchart Permainan	33
3.5 Perancangan Antar Muka	38
3.5.1 Rancangan Antar Muka	38
3.5.2 Antar Muka Menu Petunjuk	39
3.5.3 Antar Muka Menu Pengaturan	39
3.5.4 Rancangan Antar Muka Menu Permainan Game	40
3.6 Material Collection	44
3.6.1 Image	44
3.6.2 Sound	45
3.6.3 Jenis Senjata	45
Bab IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	46
4.1 Implementasi Sistem	46



4.1.1	Persiapan Aset-aset	47
4.1.2	Membuat Gambar	47
4.1.3	Pembuatan File Baru pada Adobe Flash CS4	51
4.1.4	Pembuatan Animasi	51
4.1.5	Import Image	52
4.1.6	Import Suara	52
4.1.7	Membuat Tombol	53
4.2	Pembahasan Script	55
4.2.1	Script Button	55
4.2.2	Script Frame	58
4.2.3	Script Movie Clip	63
4.3	Mengetes Sistem	67
4.4	Menggunakan sistem	70
4.5	Manual Program	71
4.6	Memelihara Sistem	77
Bab V	PENUTUP	79
5.1	Kesimpulan	79
5.2	Saran	80
DAFTAR	PUSTAKA	81

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Gambar Karakter Pada Game Air Attack	44
Tabel 3.2	Sound Pada Game Air Attack	45
Tabel 3.3	Tabel jenis Senjata	45



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Tampilan Adobe Flash CS4	17
Gambar 2.2	Tampilan panel Action	19
Gambar 2.3	Tampilan Adobe Photoshop CS3	21
Gambar 2.4	Tampilan Edit View Adobe Audition 2.0	25
Gambar 2.5	Tampilan Multitrack View	26
Gambar 3.1	Flowchart Game Air Attack	34
Gambar 3.2	Flowchart Level 1 Game Air Attack	35
Gambar 3.3	Flowchart Level 2 Game Air Attack	36
Gambar 3.4	Flowchart Level 3 Game Air Attack	37
Gambar 3.5	Rancangan Antar Muka Menu Utama	38
Gambar 3.6	Rancangan Antar Muka Instruksi Permainan	39
Gambar 3.7	Rancangan Antar Muka Pengaturan	40
Gambar 3.8	Rancangan Antar Muka Mulai Permainan	40
Gambar 3.9	Rancangan Antar Muka Pause Permainan	41
Gambar 3.10	Rancangan Antar Muka Lawan Bos	41
Gambar 3.11	Rancangan Antar Muka Menang	42
Gambar 3.12	Rancangan Antar Muka Kalah	42
Gambar 3.13	Rancangan Antar Muka Masukkan Nama	43
Gambar 3.14	Rancangan Antar Muka Skor Tertinggi	43
Gambar 4.1	Background Level 1	47
Gambar 4.2	Background Level 2	48
Gambar 4.3	Background Level 3	48
Gambar 4.4	Karakter Tank Pemain	49
Gambar 4.5	Karakter Musuh Pesawat 1	49
Gambar 4.6	Karakter Musuh Pesawat 2	49
Gambar 4.7	Karakter Pesawat Bos Level 1	49
Gambar 4.8	Karakter Pesawat Bos Level 2	50
Gambar 4.9	Karakter Heli 1	50
Gambar 4.10	Karakter Heli 2	50

Gambar 4.11	Peluru Pemain	50
Gambar 4.12	Peluru Musuh	50
Gambar 4.13	Tampilan Lembar Kerja Baru Adobe Flash CS4	51
Gambar 4.14	Import Image to Library	52
Gambar 4.15	Import suara to Library	53
Gambar 4.16	Membuat Tombol	54
Gambar 4.17	Tampilan Game Untuk Halaman Intro	68
Gambar 4.18	Tampilan Game Untuk Halaman Menu Utama	69
Gambar 4.19	Tampilan Game Air Attack	69
Gambar 4.20	Tampilan Halaman Intro	71
Gambar 4.21	Halaman Menu Utama	72
Gambar 4.22	Tampilan Halaman Pengaturan	73
Gambar 4.23	Tampilan Halaman Skor	73
Gambar 4.24	Tampilan Halaman Instruksi	74
Gambar 4.25	Tampilan Halaman Keluar	74
Gambar 4.26	Tampilan Permainan Level 1	75
Gambar 4.27	Tampilan Halaman Lawan Bos Level 1	75
Gambar 4.28	Tampilan Halaman Level Selesai	76
Gambar 4.29	Tampilan Halaman Kalah	76
Gambar 4.30	Tampilan Halaman Menang	77

INTISARI

Dalam kamus bahasa Indonesia *game* adalah permainan. Permainan merupakan bagian dari bermain dan bermain juga bagian dari permainan keduanya saling berhubungan. Permainan adalah kegiatan yang kompleks yang didalamnya terdapat peraturan, play dan budaya, Sebuah permainan adalah sebuah sistem dimana pemain terlibat dalam konflik buatan, disini pemain berinteraksi dengan sistem dan konflik dalam permainan merupakan rekayasa atau buatan, dalam permainan terdapat peraturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan menentukan permainan.

Jenis game menurut ganre-nya yaitu, *Shooting Game*. Shooting game adalah sebuah permainan tembak-tembakan atau hajar-hajaran, atau tusuk-tusukan, atau tergantung cerita dari permainan tersebut. Untuk memainkan shooting game ini diperlukan kecepatan refleksi, koordinasi mata dan tangan, juga timing. Inti dari game jenis ini adalah tembak, tembak, dan tembak. Termasuk didalamnya First person shooting, Drive n' shoot, menggunakan unsure simulasi kendaraan tetapi tetap dengan tujuan utama yaitu menembak. Shoot em' up, Beat em' up (tonjok hajar). Game ini termasuk Drive n' shoot. Game ini terdiri dari 3 level. Kendaraan utama yaitu tank yang harus menembak musuh diudara yang berupa pesawat, bom dan lain sebagainya. Jika nyawa tank yang kita miliki habis maka permainan berakhir.

Untuk membangun game ini, digunakan Macromedia flash dan perangkat lunak pendukung lainnya seperti Adobe Photoshop dan juga menggunakan *ActionScript* sebagai *script* pendukung.

Kata Kunci : Permainan, *Shooting Game*, Perangkat lunak

ABSTRACT

Indonesian dictionary game is a permainan . The game is part of the play and the play is also part of the game the two are related . The game is a complex activity in which there are rules , play and culture , A game is a system in which players engage in an artificial conflict , here the player interacts with the game system and the conflict in an engineering or artificial , in the game there are rules aimed at limiting the behavior of players and determine the game .

According to the type of game it is ganre , Shooting Games . Shooting game is a shooting game or beat - chastening , or prick - puncture , or depending on the story of the game . To play this game needed speed shooting reflexes , hand-eye coordination , timing as well . The core of this type of game is shoot , shoot , and shoot . This includes First person shooting , Drive n ' shoot , using a vehicle simulation elements but the main goal is still to shoot . Shoot em ' up , Beat em'up (punch kick ass) . This game including Drive n ' shoot . This game consists of 3 levels . Main vehicle tanks to shoot the enemy in the air in the form of aircraft , bombs , and so forth . If the life of the tanks that we have depleted the game ends .

To build this game , use Macromedia Flash and other supporting software such as Adobe Photoshop and also using ActionScript as support script .

Keywords: *Game, Shooting Games, Software*