

**PEMBUATAN DAN PERANCANGAN GAME 2D “ZOMBIE
ESCAPE” BERBASIS DEKSTOP**

SKRIPSI



disusun oleh:

Muhammad Fahri Rizki

10.11.3995

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**PEMBUATAN DAN PERANCANGAN GAME 2D “ZOMBIE
ESCAPE” BERBASIS DEKSTOP**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Muhammad Fahri Rizki

10.11.3995

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN DAN PERANCANGAN GAME 2D "ZOMBIE ESCAPE" BERBASIS DESKTOP

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Fahri Rizki

10.11.3995

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 23 Juni 2016

Dosen Pembimbing,



Dhani Ariatmanto, M.Kom.

NIK. 190302197

PENGESAHAN
SKRIPSI
PEMBUATAN DAN PERANCANGAN GAME 2D ZOMBIE ESCAPE
BERBASIS DESKTOP

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Fahri Rizki

10.11.3995

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Mei 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Dony Arivus, S.S, M.Kom.
NIK. 190302128

M.Rudvanto Arief, ST, MT.
NIK. 190302098

Dhani Ariatmanto, M.Kom.
NIK. 190302197



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 1 September 2017

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si, M.T.
NIK. 190302038

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, 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 23 Juni 2016



Muhammad Fahri Rizki

10.11.3995

MOTTO

SIAPA BERSUNGGUH-SUNGGUH PASTI BERHASIL

SIAPA YANG BERSABAR PASTI BERUNTUNG

**SIAPA MENAPAKI JALAN-Nya AKAN SAMPAI KE
TUJUAN**



PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan berkat dan kelancaran kepada saya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi ini dipersembahkan untuk :

1. Allah SWT yang telah memberikan kesehatan dan perlindunganNYA sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Keluarga saya tercinta, Ibu dan Ayah, serta keluarga besar yang sudah mendukung dan berdoda untuk saya.
3. Saint of my life In Rusnaini yang terus mendukung dan berdoa untuk keberhasilan saya.
4. Sahabat saya, Irwan, Edy, Zaki, Ando, Estu, Ucup, dan teman-teman kost. Terima kasih untuk waktu dan kebersamaan dan dukungannya.
5. Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom selaku dosen pembimbing, saya mengucapkan terimakasih banyak atas bimbingan dan bantuan bapak selama ini.
6. Semua teman-teman kelas 10-S1TI-06 tanpa terkecuali, terima kasih atas waktu dan kebersamaan nya selama ini.

Melalui halaman persembahan ini, semoga rasa terima kasih saya tersampaikan kepada semuanya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karuniaNya sehingga skripsi dengan judul Perancangan dan Pembuatan Game 2D Zombie Escape Berbasis Desktop dapat terselesaikan dengan lancar. Skripsi ini berisi tentang media hiburan berupa game yang mana berguna untuk menghibur sekaligus bermanfaat untuk perkembangan otak anak.

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Penulis ingin mengucapkan terimakasih secara khusus kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom selaku dosen pembimbing
3. Bapak Dony Ariyus, M.Kom dan bapak M.Rudyanto Arief, S.T, M.T. selaku dosen penguji dalam sidang pendaran.

Penulis memohon maaf apabila di dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat kesalahn. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih belum sempurna sehingga penulis sangat mengharapkan saran dan masukan yang dapat membangun sehingga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya dan pada pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 23 Juni 2016

Muhammad Fahri Rizki

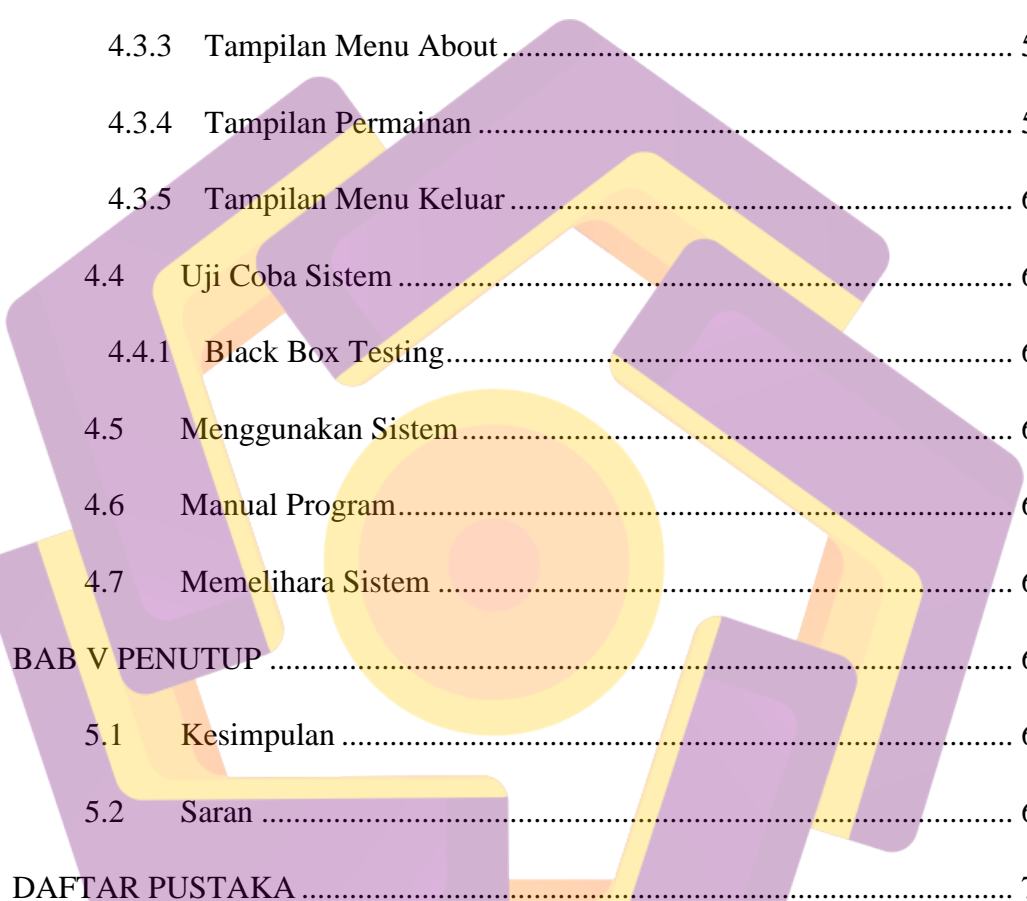
10.11.3995

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSUTUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan	3
1.5 Metode Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.1.1 Pembuatan Game “Poong Rabbit” Menggunakan Adobe Flash	8

2.1.2	Pembuatan Game Pembelajaran Tahfidzul Quran Untuk Murid SD Islam Al Azhar 16 Cilacap Menggunakan Adobe Flash ...	9
2.2	Pengertian Game	9
2.3	Sejarah Perkembangan Game	10
2.4	Karateristik Dan Jenis Game	11
2.4.1	Game Berdasarkan Alur Cerita	11
2.4.2	Pembagian Jenis Game Berdasarkan Alat Dan Platform.....	15
2.5	Elemen – Elemen Yang Terdapat Pada Game	16
2.5.1	Judul (Title).....	16
2.5.2	Title Screen	17
2.5.3	Story Line.....	17
2.5.4	Intro.....	17
2.5.5	Sound	18
2.5.6	Level	18
2.5.7	Credit.....	18
2.5.8	Documentation.....	18
2.5.9	Copyright	18
2.5.10	Setup Program.....	19
2.6	Software Yang Digunakan	19
2.6.1	Seputar Flash.....	19
2.6.2	Adobe Flash	20
2.6.3	Corel Draw	27
2.7	Kriteria Game Yang Baik	27

2.7.1	Game Untuk Edukasi	27
2.8	Teori Perancangan Game	28
2.9	Penerapan Teori Analisis Game.....	35
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		38
3.1	Analisis Game	38
3.1.1	Analisis Game Sejenis	38
3.1.2	Analisis Kebutuhan Fungsional	40
3.1.3	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	40
3.1.4	Analisis Kelayakan Sistem	43
3.2	Perancangan (Design)	44
3.2.1	Konsep (Concept)	44
3.2.2	Perancangan (Design)	45
3.2.3	Struktur Navigasi	45
3.2.4	Flowcahrt	46
3.2.5	Storyboard.....	47
3.2.6	Material Colecting	50
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		52
4.1	Pembuatan Game (Assembly).....	52
4.1.1	Import Image.....	53
4.1.2	Import Suara.....	54
4.1.3	Membuat Tombol.....	54
4.2	Membuat File Executable (File.exe).....	55



4.2.1	Membuat File Auto Run	56
4.3	Pembahasan.....	56
4.3.1	Tampilan Intro	57
4.3.2	Tampilan Menu Utama	57
4.3.3	Tampilan Menu About.....	59
4.3.4	Tampilan Permainan	59
4.3.5	Tampilan Menu Keluar	61
4.4	Uji Coba Sistem	62
4.4.1	Black Box Testing.....	62
4.5	Menggunakan Sistem.....	64
4.6	Manual Program.....	64
4.7	Memelihara Sistem	67
BAB V PENUTUP		68
5.1	Kesimpulan	68
5.2	Saran	69
DAFTAR PUSTAKA		70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Halaman Awal Adobe Flash CS6	21
Gambar 2.2 Jendela Utama Adobe Flash CS6.....	22
Gambar 2.3 Panel Action Script Adobe Flash CS6	27
Gambar 2.4 Metodologi Pengembangan Game	29
Gambar 2.5 Contoh Flowchart View	34
Gambar 2.6 Struktur Navigasi	34
Gambar 3.1 Tampilan Awal Game Yesi Dan Momon	39
Gambar 3.2 Tampilan Menu Utama Game Yesi Dan Momon	39
Gambar 3.3 Tampilan Permainan Game Yesi Dan Momon	39
Gambar 3.4 Struktur Navigasi Game Zombie Escape	46
Gambar 3.5 Flowchart Game Zombie Escape	47
Gambar 4.1 Bagan Produksi Game Zombie Escape	52
Gambar 4.2 Tampilan Lembar Kerja Baru Adobe Flash CS6	53
Gambar 4.3 Import Image To Library	53
Gambar 4.4 Import Suara To Library	54
Gambar 4.5 Membuat Tombol.....	55
Gambar 4.6 Membuat File Executable	55
Gambar 4.7 Tampilan Intro Game Zombie Escape	57
Gambar 4.8 Tampilan Menu Utama	57
Gambar 4.9 Tampilan Menu About	59
Gambar 4.10 Tampilan Permainan	59
Gambar 4.11 Tampilan Menu Keluar	62
Gambar 4.12 Tampilan Halaman Intro	65
Gambar 4.13 Tampilan Menu Utama	65
Gambar 4.14 Tampilan Permainan	66
Gambar 4.15 Tampilan High Score	66

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol Program Flowchart.....	33
Tabel 3.1 Storyboard Game Adventure Zombie Escape.....	48
Tabel 3.2 Tabel Map Game Adventure Zombie Escape.....	50
Tabel 4.1 Tabel Uji Coba Black Box Testing.....	63



INTISARI

Mungkin kita sudah tidak asing lagi dengan istilah game, mulai dari kalangan anak – anak sampai orang dewasa mengenal istilah ini. Sudah banyak bermacam – macam game yang beredar saat ini. Game berasal dari Bahasa Inggris yang berarti permainan. Permainan dalam hal ini merujuk pada pengertian “kelincahan intelektual”

Game bertujuan untuk menghibur, yang banyak disukai oleh anak - anak hingga orang dewasa. Game sebenarnya penting untuk perkembangan otak, untuk meningkatkan konsentrasi dan melatih memecahkan masalah dengan tepat dan cepat karena dalam game terdapat berbagai konflik atau masalah yang menuntut kita untuk menyelesaikannya dengan cepat dan tepat.

Game *Zombie Escape* merupakan salah satu game yang berjenis adventure (petualangan). Pemain diminta untuk mengendalikan *Zombie* dari halangan jalan yang cukup sulit untuk sampai ke kastil. Jika *Zombie* tidak bisa melewati rintangan tersebut maka *Zombie* akan mengulangi permainan namun tidak dari awal.

Kata Kunci : Petualangan, Zombie Escape, permainan, Adobe



ABSTRACT

Maybe we are not familiar with the term game, from all walks of small children to adults familiar with the term. We have had many variety of games that have been circulating. Game itself derived from the English word which has the basic meaning game. The game in this case refers to the notion of intellectual agility.

Game aims to entertain, which is much liked by children and adults. Game is actually essential for brain development, to improve concentration and training to solve problems accurately and quickly because in the game there are various conflicts or problem that requires us to solve it quickly and accurately.

*Game **Zombie Escape** is one game that type adventure. Players are required to control **Zombie** of obstruction road is quite difficult to arrive at castle. If **Zombie** could not get past that hurdle then **Zombie** will repeat the game but not from the beginning.*

Keywords : *Adventure, **Zombie Escape**, Game, Adobe Flash*

