

**PEMBUATAN GAME SHOOT THE BAD GUY
UNTUK SMARTPHONE ANDROID**

SKRIPSI



disusun oleh

Wahyu Widayat

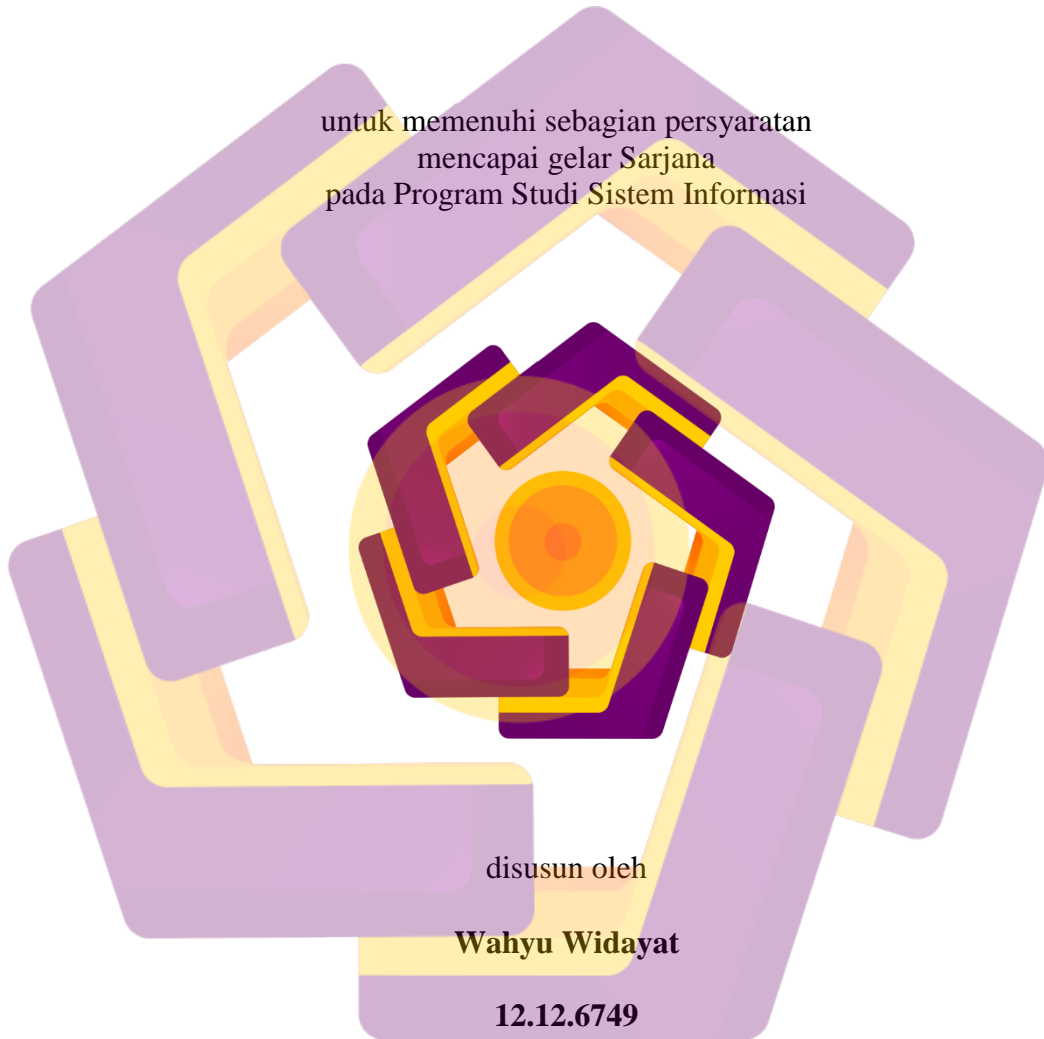
12.12.6749

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

**PEMBUATAN GAME SHOOT THE BAD GUY
UNTUK SMARTPHONE ANDROID**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Wahyu Widayat

12.12.6749

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITASAMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN GAME SHOOT THE BAD GUY UNTUK SMARTPHONE ANDROID

yang dipersiapkan dan disusun oleh

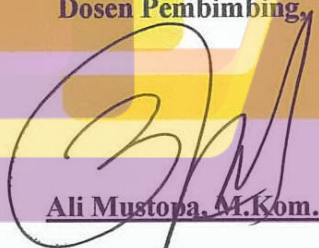
Wahyu Widayat

12.12.6749

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 8 Agustus 2016

Dosen Pembimbing,


Ali Mustopa, M.Kom.

NIK. 190302192

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN GAME SHOOT THE BAD GUY UNTUK SMARTPHONE ANDROID

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Wahyu Widayat

12.12.6749

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 April 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Arifiyanto H, S.Kom, MT
NIK. 190302289

Ahmad Dahlan, M.Kom.
NIK. 190302174

Ali Mustopa, M.Kom.
NIK. 190302192

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 21 Mei 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi perguruan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang dibuat atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang telah 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 sendiri.

Yogyakarta, 19 April 2019



Wahyu Widayat

12.12.6749

MOTTO

- “Ilmu adalah harta yang tidak pernah habis” –Wahyu Widayat
- “Kerahkan hati,pikiran, dan jiwamu ke dalam aksimu yang paling kecil sekalipun. Inilah rahasia kesuksesan” –Swami Sivananda
- “Kegagalan hanya terjadi bila kita menyerah” - Lessing
- “Jika kamu benar menginginkan sesuatu, kamu akan menemukan caranya. Namun jika tak serius, kau hanya akan menemukan alasan” –Jim Rohn
- “Betapa bodohnya manusia, dia menghancurkan masa kini sambil mengkhawatirkan masa depan, tapi menangis di masa depan dengan mengingat masa lalunya” –Ali bin Abi Thalib

PERSEMBAHAN

Segala puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan laporan skripsi ini. Laporan skripsi ini penulis persembahkan kepada :

- Allah SWT yang telah memberikan anugerah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
- Orang tua dan keluarga yang telah memberikan doa, kasih sayang dan dukungan kepada penulis.
- Bapak Ali Mustopa, sebagai pembimbing yang memberikan masukan dan saran hingga skripsi ini terselesaikan.
- Teman-teman S1-SI-06 dan segenap keluarga besar UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
- Teman-teman social media yang ikut mengapresiasi karya yang telah penulis buat, terima kasih.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas berkah dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi Berjudul “Pembuatan Game Shoot The Bad Guy Untuk Smartphone Android”.

Skripsi merupakan salah satu bentuk persyaratan kelulusan jenjang Program Sarjana Strata Satu (S1) jurusan Sistem Informasi pada UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.

Ucapan terimakasih saya ucapkan kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto, MM selaku ketua UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Ali Mustopa, M.Kom selaku dosen pembimbing.
3. Keluarga dan teman-teman yang telah mendukung hingga skripsi ini terselesaikan.

Akhir kata, semoga pembuatan skripsi dan game “Shoot The Bad Guy” ini dapat bermanfaat bagi pembaca dalam menambah wawasan dan pengetahuan, khususnya dalam bidang pembuatan game.

Yogyakarta, 19 April 2019

Penulis

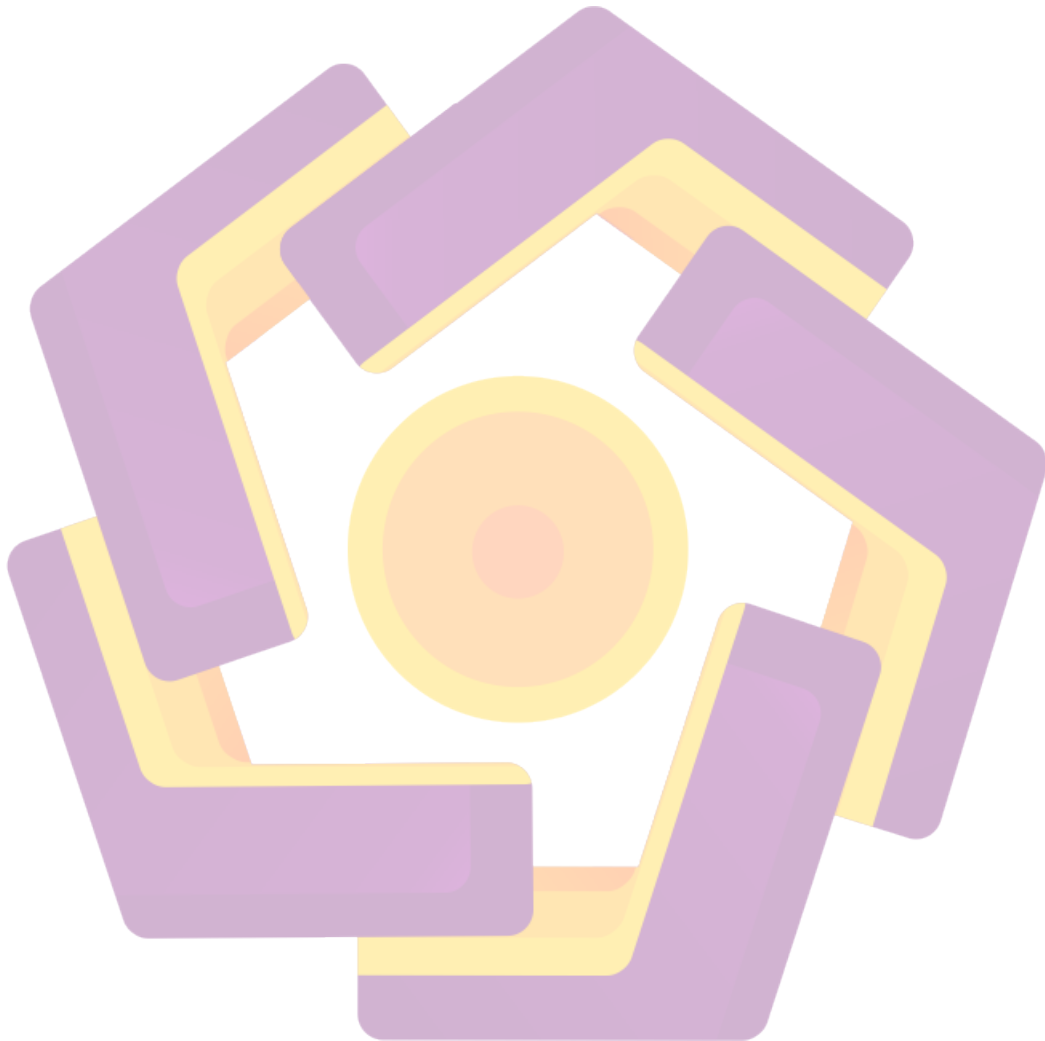
DAFTAR ISI

COVER.....	i
JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	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	4
1.7	Sistematik Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI		6
2.1	Tinjauan Pustaka	6
2.2	Definisi Game	8
2.3	PerkembanganGame	9
2.4	Jenis – jenis Game	10
2.5	ESRB Ratings Guide.....	12
2.6	Android	14
2.7	Tahapan Pembuatan Game.....	19
2.7.1	Genre.....	19
2.7.2	Tool.....	19
2.7.3	Gameplay	20
2.7.4	Grafis.....	20
2.7.5	Audio.....	20
2.7.6	Sistem Game	20
2.7.7	Pembuatan.....	20
2.7.8	Test Game	21
2.8	Perangkat Lunak yang Digunakan	21
2.8.1	Construct 2	21

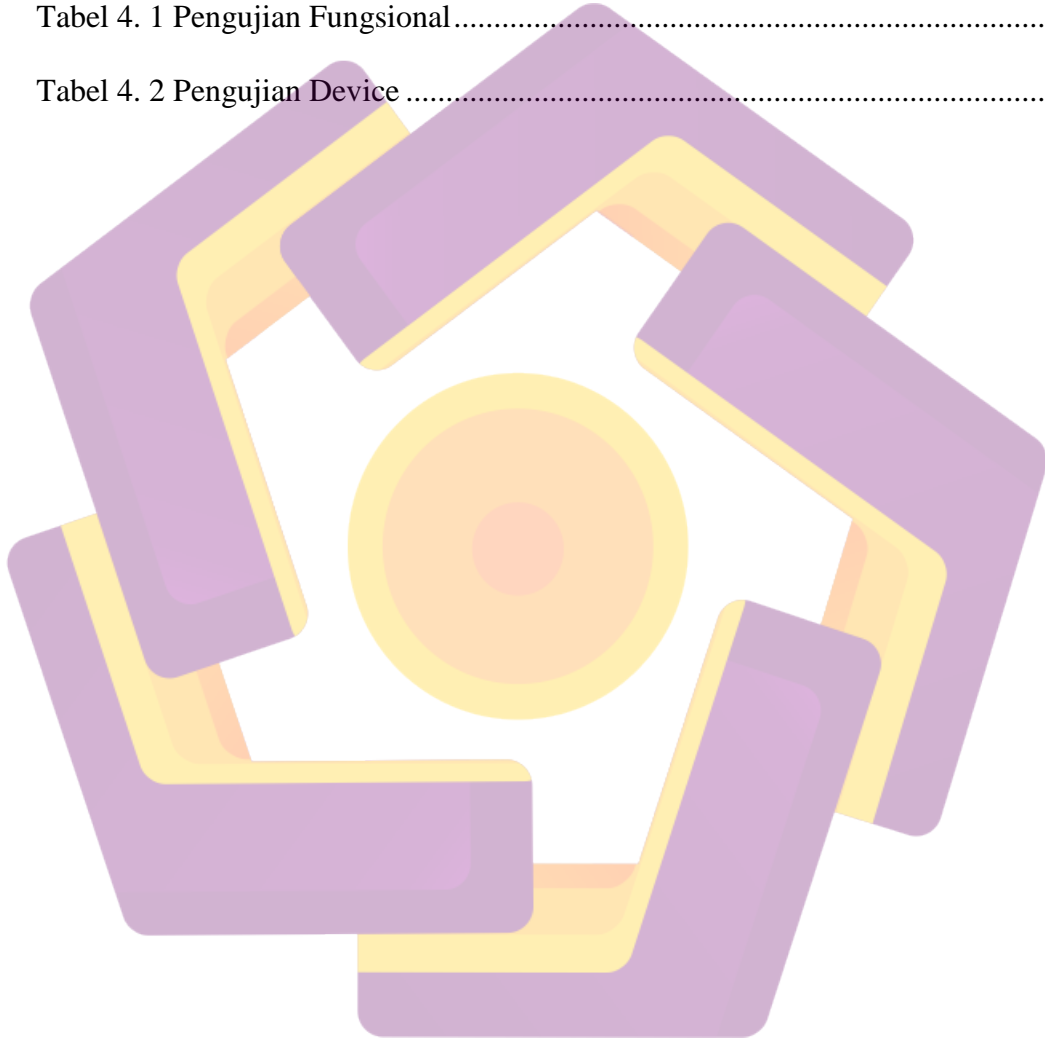
2.8.2	Cocoon.io	23
2.8.3	FL Studio	24
2.8.4	Corel Draw X6.....	24
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		29
3.1	Analisis Sistem.....	29
3.1.1	Analisis Kebutuhan Sistem	30
3.1.2	Analisis Kelayakan Sistem	32
3.2	Perancangan Game (Design).....	33
3.2.1	Genre Game	33
3.2.2	Tool.....	34
3.2.3	Gameplay	34
3.2.4	Grafis.....	34
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN		46
4.1	Implementasi.....	46
4.1.1	Pembuatan Aset	46
4.1.2	Proses Pembuatan Game.....	53
4.2	Quality Control	64
4.3	Mengunggah ke Google Playstore.....	66
4.4	Pembahasan	69
BAB V PENUTUP		74

5.1	Implementasi.....	74
5.1.1	Kesimpulan	74
5.1.2	Saran	74
	DAFTAR PUSTAKA	76



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Perbandingan Pembuatan Game Dengan Menggunakan Engine..	7
Tabel 3. 1 Tabel Sprites	42
Tabel 4. 1 Pengujian Fungsional.....	64
Tabel 4. 2 Pengujian Device	65

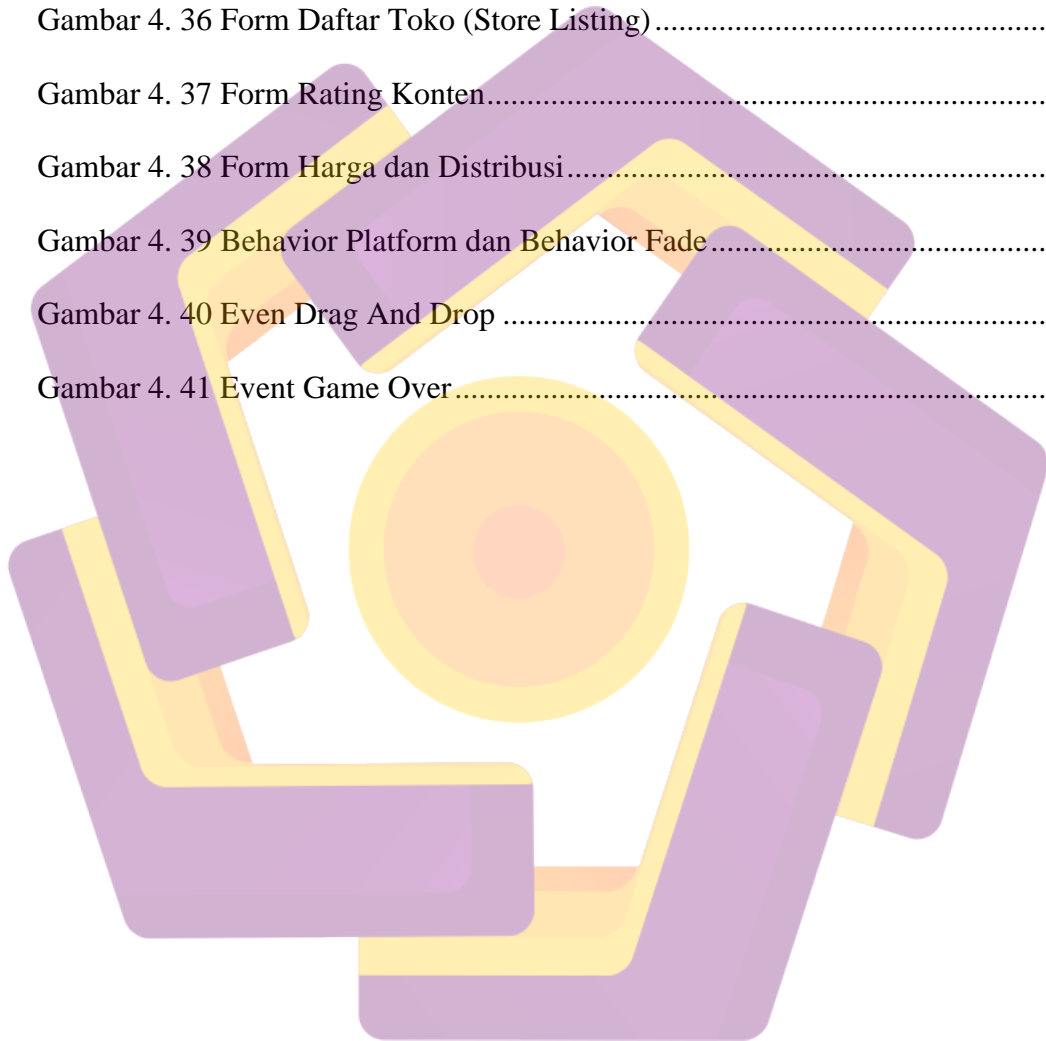


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Arsitektur Android	16
Gambar 2. 2 CorelDraw X6	25
Gambar 3. 1Rancangan pembuatan karakter utama.....	35
Gambar 3. 2Rancangan pembuatan karakter Musuh 1	35
Gambar 3. 3Rancangan pembuatan karakter Good Guy.....	36
Gambar 3. 4 Rancangan Desain Interface Gameplay	37
Gambar 3. 5 Rancangan Tampilan Menu Utama.....	38
Gambar 3. 6Rancangan Interface Menu Help.....	39
Gambar 3. 7Rancangan Menu About.....	39
Gambar 3. 8 Rancangan Menu Play.....	40
Gambar 3. 9Rancangan Interface Game Over	40
Gambar 3. 10 Rancangan Interface Pause	41
Gambar 3. 11 Rancangan Icon.....	41
Gambar 4. 1 Pembuatan Karakter Utama	46
Gambar 4. 2 Pembuatan Menu Utama	47
Gambar 4. 3 Pembuatan interface Score.....	47
Gambar 4. 4 Pembuatan interface Help	48
Gambar 4. 5 Pembuatan <i>interface</i> About.....	48
Gambar 4. 6Pembuatan HUD	49
Gambar 4. 7 Pembuatan Informasi Bantuan	49
Gambar 4. 8 Pembuatan Button	50

Gambar 4. 9 Pembuatan Icon.....	50
Gambar 4. 10 Pembuaatan Sprite Font Game.....	51
Gambar 4. 11 Pembuatan Backsound Game.....	51
Gambar 4. 12 Pembuatan Sound Tembakan.....	52
Gambar 4. 13Pembuatan Sound Reload.....	52
Gambar 4. 14 Pembuatan Sound Button.....	53
Gambar 4. 15 Tampilan Project Baru.....	54
Gambar 4. 16 Tampilan Project Bar.....	54
Gambar 4. 17 Tampilan Daftar Layout.....	55
Gambar 4. 18 Pembuatan Interface Menu Utama.....	55
Gambar 4. 19 Pembuata Interface GamePlay.....	56
Gambar 4. 20 Pembuatan Interface About.....	56
Gambar 4. 21 Pembuatan Interface Help.....	57
Gambar 4. 22 Pembuatan Interface Score.....	57
Gambar 4. 23 Tampilan Daftar Event Sheet.....	58
Gambar 4. 24 Tampilan Properties Bar.....	58
Gambar 4. 25 Tampilan Event Sheet.....	59
Gambar 4. 26 Tampilan project setelah di Run.....	60
Gambar 4. 27 Tampilan Export ke Platform.....	60
Gambar 4. 28 Form Signup.....	61
Gambar 4. 29 Halaman Project Baru.....	61
Gambar 4. 30 Project Setting.....	62
Gambar 4. 31 Game Icon.....	62

Gambar 4. 32 Game Splash Screen.....	63
Gambar 4. 33 Tampilan Tab Build	63
Gambar 4. 34 Tampilan Dashboard	66
Gambar 4. 35 Form Add New Application.....	67
Gambar 4. 36 Form Daftar Toko (Store Listing).....	67
Gambar 4. 37 Form Rating Konten.....	68
Gambar 4. 38 Form Harga dan Distribusi.....	68
Gambar 4. 39 Behavior Platform dan Behavior Fade.....	69
Gambar 4. 40 Even Drag And Drop	71
Gambar 4. 41 Event Game Over.....	72



INTISARI

Ada berbagai macam jenis *game*, salah satunya adalah *game* jenis *First Person Shooter* (FPS). *Game FPS* sendiri adalah genre *game* tembak – tembak dimana tampilannya dilihat dari sudut pandang karakter utama. Ciri utama dari *game First Person Shooter* lebih mengutamakan ketangkasan dan reaksi pemainnya atau mengejar *point (highscore)* contoh: *Virtual Cops, Doom, Duck Hunt*, dll.

Gameplay dari *game First Person Shooter* dibuat sedemikian agar *game* tersebut memiliki ciri khas dan dapat dibedakan dengan *game* lain. Pembuatan *gameplay* *game FPS* menjadi pertimbangan penting karena dapat berpengaruh dengan motivasi pemain untuk memainkan atau menyelesaikan *game* tersebut. Maka dari itu diperlukan *gameplay* yang sederhana tapi berbeda dari yang lain.

Dari latar belakang tersebut dapat diambil sebuah penelitian dengan judul “Pembuatan *Game Shoot The Bad Guy* Untuk *Smartphone Android*” menggunakan *Game Engine Construct 2* yang diharapkan dapat menjadi *game* yang memiliki *gameplay* yang sederhana namun unik serta berbeda pada dari *game* lainnya.

Kata kunci: *First Person Shooters, gameplay, game android*

ABSTRACT

There are various types of games, one of which is the First Person Shooter (FPS) game. FPS game itself is a genre of farm games - shots where the appearance is seen from the point of view of the main character. The main characteristic of the First Person Shooter game is to prioritize the dexterity and reaction of the players or pursue highscores, for example: Virtual Cops, Doom, Duck Hunt, etc. Gameplay from the First Person Shooter game is made so that the game has distinctive features and can be distinguished from other games.

Making FPS gameplay is an important consideration because it can affect the motivation of players to play or complete the game. Therefore, gameplay is needed that is simple but different from the others. From this background a study with the title "Making The Bad Guy Shoot Game for Android Smartphones" uses Game Engine Construct 2 which is expected to be a game that has simple but unique gameplay and is different from other games.

From this background a study with the title "Making The Bad Guy Shoot Game for Android Smartphones" uses Game Engine Construct 2 which is expected to be a game that has simple but unique gameplay and is different from other games.

Keywords: *First Person Shooters, gameplay, Android Games*

