

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME THE ADVENTURE
OF SHADOW MAN BERBASIS ANDROID
MENGUNAKAN CONSTRUCT 2**

SKRIPSI



disusun oleh

Dean Agus Faisal

13.12.7688

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

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME THE ADVENTURE OF
SHADOW MAN BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN
CONSTRUCT 2**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Dean Agus Faisal

13.12.7688

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME THE ADVENTURE OF
SHADOW MAN BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN
CONSTRUCT 2**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dean Agus Faisal

13.12.7688

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 14 Mei 2016

Dosen Pembimbing,



Bayu Setiaji, M.Kom.
NIK. 190302216

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME THE ADVENTURE OF
SHADOW MAN BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN
CONSTRUCT 2**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dean Agus Faisal

13.12.7688

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 15 Mei 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Mulia Sulistiyono, M.Kom
NIK. 190302248

Ike Verawati, M.Kom
NIK. 190302237

M. Rudvanto, S.T. M.T
NIK. 190302098

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 Mei 2018

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 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, 22 Mei 2018



Dean Agus Faisal

NIM. 13.12.7688

MOTTO

“Jika kau menungguku untuk menyerah, kau akan menungguku selamanya.”

(Naruto)

“Beberapa orang bermimpi akan keberhasilan. Sementara orang lain bangun tiap pagi dan mewujudkannya.”

(Wayne Huizenga)

“Jadilah orang cerdas diantara orang-orang pintar”



PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur kupersembahkan kepada Allah SWT yang Maha Kuasa yang tidak pernah meninggalkan dan mengabulkan doa yang selalu kupanjatkan. Terimakasih atas rasa syukur, nikmat, dan karunia yang telah Engkau berikan. Terimakasih Engkau telah memberiku pertolongan, kekuatan, kesabaran, ilmu, serta memberiku orang-orang di sekelilingku yang menyayangiku, selalu memberiku semangat dan doa sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Untuk itu kuucapkan rasa terimakasihku juga kepada:

1. Ibuku Enawati dan Bapakku E. Supriadi, yang telah membesarkan aku, memberi kasih sayang tulus, mendidikku, memberi nasehat, motivasi, dukungan, doa, dan berjuang segalanya demi hidupku.
2. Dosen Pembimbingku, Bapak Bayu Setiaji, M.Kom yang telah membimbing dan membantu dalam pengerjaan skripsi ini.
3. Teman-teman seperjuangan S1 SI08 baik yang masih di Yogyakarta maupun yang sudah tidak berada di Yogyakarta yang selalu saling *support* satu sama lain.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb.

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, meskipun demikian penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan penulis dengan senang hati menerima kritik dan saran yang membangun dari pembaca.

Akhir kata penulis berharap semoga hasil karya ini dapat berguna serta bermanfaat bagi perkembangan teknologi informasi serta kajian bagi mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta lainnya dalam pengambilan skripsi.

Wassalamu'alaikum wr.wb.

DAFTAR ISI

JUDUL	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN	v
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI	xvii
ABSTRACT	xviii
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 Sistematika Penulisan	5

BAB II	Landasan Teori	7
2.1	Tinjauan Pustaka	7
2.2	<i>Game</i>	8
2.2.1	Pengertian <i>Game</i>	8
2.2.2	Jenis dan Genre <i>Game</i>	8
2.2.3	<i>Game Rating</i>	11
2.2.4	Tahapan Membuat <i>Game</i>	14
2.3	<i>Indi Game Development</i>	16
2.4	<i>Game Design Document</i>	16
2.4.1	Komponen Dalam <i>Game Design Document</i>	16
2.5	<i>Flowchart</i>	17
2.5.1	Aplikasi <i>Flowchart</i>	17
2.6	HTML 5.....	21
2.7	Android.....	21
BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN	23
3.1	Analisis Kebutuhan	23
3.1.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	23
3.1.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	24
3.2	Analisis Kelayakan	25
3.2.1	Analisis Kelayakan teknologi	25
3.2.2	Analisis Kelayakan Hukum	25
3.2.3	Analisis Kelayak Operasional	26
3.3	<i>Game Overview/Concept</i>	26
3.3.1	Idea	26

3.3.2	Genre	26
3.3.3	Platform.....	26
3.3.4	Target Pengguna.....	27
3.4	<i>Level Design</i>	27
3.4.1	<i>Level 1</i>	27
3.4.2	<i>Level 2</i>	28
3.4.3	<i>Level 3</i>	29
3.5	User Interface Design	30
3.5.1	Main Menu	30
3.5.2	Select <i>Level</i>	31
3.5.3	Help	32
3.5.4	Game Over	32
3.5.5	Level Complete.....	33
3.6	<i>Flowchart Design</i>	34
3.7	Content Design	35
3.7.1	Perancangan Karakter	35
3.7.2	Perancangan Objek.....	37
3.7.3	Menentukan Audio.....	40
3.8	<i>Sistem Design</i>	41
3.8.1	Perancangan Sistem <i>Gameplay</i>	41
3.8.2	Perancangan Sistem <i>Checkpoint</i>	43
3.8.3	Perancangan Sistem <i>Game Over</i>	44
3.8.4	Perancangan Sistem <i>Level Complete</i>	44
3.8.5	Perancangan Sistem <i>Level</i>	44
3.8.6	Perancangan Sistem Pencapaian Terbaik.....	44

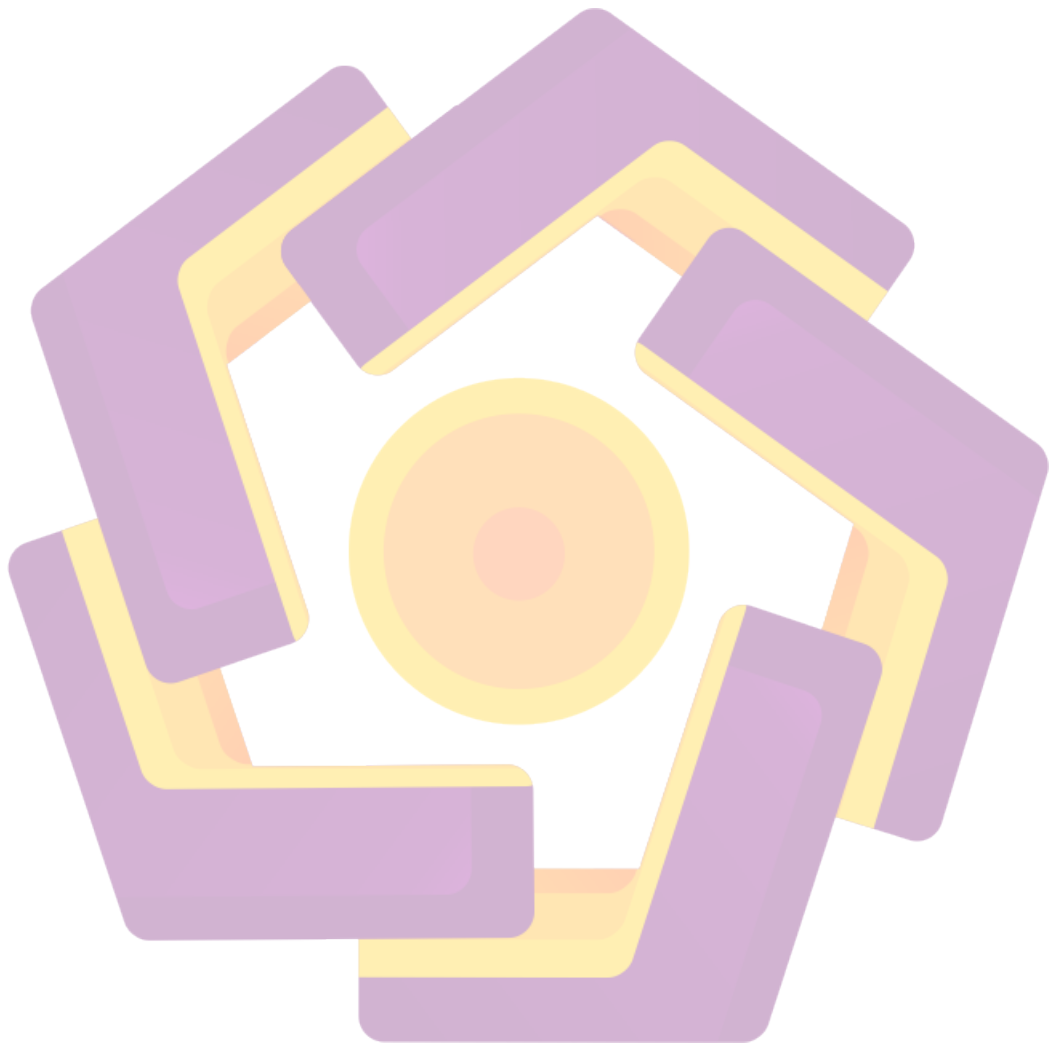
3.8.7	Perancangan Sistem Penyimpanan Data	45
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	47
4.1	Pembahasan	47
4.1.1	Splash Screen	47
4.1.2	Main Menu	48
4.1.3	Menu <i>Level</i>	48
4.1.4	Help	51
4.1.5	Credit	52
4.1.6	Exit	52
4.2	Pengujian	53
4.2.1	Pengujian Fungsional	53
4.2.2	Pengujian Non-Fungsional	57
4.2.3	Beta Testing	58
4.3	Publish	59
BAB V	PENUTUP	60
5.1	Kesimpulan	60
5.2	Saran	60
DAFTAR PUSTAKA	61

DAFTAR TABEL

Table 2.1 <i>Game Rating</i>	11
Table 2.2 <i>Flowchart</i>	18
Table 3.1 <i>Karakter</i>	35
Table 3.2 <i>Objek</i>	37
Table 3.3 <i>Audio</i>	40
Table 3.4 <i>Kondisi Pencapaian Terbaik</i>	45
Table 3.5 <i>Hardware</i>	24
Table 3.6 <i>Hardware</i>	24
Table 3.7 <i>Software</i>	25
Table 3.8 <i>Software</i>	25
Table 4.1 <i>Pengujian Fungsional</i>	54
Table 4.2 <i>Pengujian Fungsional</i>	57
Table 4.3 <i>Beta Testing</i>	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Rating ESRB	27
Gambar 3.2 Background Level 1	28
Gambar 3.3 Background Level 2	29
Gambar 3.3 Background Level 3	29
Gambar 3.4 Main Menu	30
Gambar 3.5 Select Level	31
Gambar 3.6 Form Help	32
Gambar 3.7 UI Game Over	32
Gambar 3.8 Level Complete	33
Gambar 3.9 Flowchart.....	34
Gambar 3.6 Animasi Karakter	37
Gambar 3.10 Kontroler Karakter Utama.....	42
Gambar 4.1 Splash Screen	47
Gambar 4.2 Main Menu	48
Gambar 4.3 Level.....	49
Gambar 4.4 Tampilan Level 1	50
Gambar 4.5 Tampilan Level 2	50
Gambar 4.6 Tampilan Level 3	51
Gambar 4.7 Tampilan Menu Help	51
Gambar 4.8 Tampilan Menu Credit	52
Gambar 4.9 Tampilan Menu Exit.....	53



INTISARI

Pada saat ini telepon genggam telah dilengkapi dengan peralatan multimedia yang menunjukkan fungsi tambahan telepon genggam sebagai media hiburan. Android adalah salah satu operating sistem yang mendominasi pasar telepon genggam atau dapat dikatakan sebagai telepon pintar pada saat ini.

Game mobile adalah salah satu aplikasi media hiburan untuk mengurangi kejenuhan pengguna telepon genggam. Dengan demikian, masyarakat sekarang tidak perlu lagi menggunakan komputer hanya sekedar untuk bermain game. *Game* “The Adventure of Shadow Man” adalah sebuah game petualangan yang dapat dimainkan di platform Android. *Game* ini diciptakan dari sebuah karangan fiksi dari penulis yang menceritakan seorang manusia baik yang selalu membantu orang lain tanpa ingin diketahui identitasnya, dengan demikian dia dijuluki sebagai manusia bayangan. Hingga suatu saat ada seorang penjahat yang menyamar seperti dirinya dan membuat resah seluruh masyarakat. Pada saat itulah manusia bayangan memulai petualangannya untuk mencari penjahat yang menyamar menjadi dirinya.

Game ini dibuat menggunakan software Construct 2 untuk membuat sistem dan perilaku objek yang ada di dalam game, CorelDraw X7 untuk membuat objek, Spriter untuk menggerakkan animasi karakter, FI Studio untuk pembuatan file audio.

Kata Kunci: *Game*, Construct 2, HTML5

ABSTRACT

At this time mobile phones have been equipped with multimedia equipment that shows the functionality of mobile phones as an entertainment media. Android is one of the operating systems that dominate the mobile phone market or can be said as a smart phone at this time.

Mobile games is one of the entertainment media applications to reduce the saturation of mobile phone users. Thus, people now no longer need to use the computer just to play games. Game 'The Adventure of the Shadow Man' is an adventure game that can be played on the Android platform. This game is created from a fictional essay by a writer who tells of a good man who always helps others without wanting to know his identity, thus he is dubbed a shadow man. Until one day there is a criminal in disguise like himself and make restless whole society. It was then that the shadow man embarked on his adventure to find a villain disguised as himself.

This game is created using a software Construct 2 to make the system and behavior of objects that are in the game, CorelDraw X7 for making objects, Spritter to drive the animation characters, Fl Studio for the making of audio files.

Keyword: Game, Construct 2, HTML5