

**PEMBUATAN GAME “JURIG BATTLE”
MENGUNAKAN ADOBE DIRECTOR**

SKRIPSI



disusun oleh
Ma'ruf Amien
09.12.4090

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**PEMBUATAN GAME "JURIG BATTLE"
MENGUNAKAN ADOBE DIRECTOR**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana S1
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh
Ma'ruf Amien
09.12.4090

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN GAME "JURIG BATTLE" MENGGUNAKAN ADOBE
DIRECTOR**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ma'ruf Amien

09.12.4090

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 22 Januari 2017

Dosen Pembimbing,



Emha Taufiq Luthfi, ST, M. Kom

NIK. 190302125

PENGESAHAN
SKRIPSI
PEMBUATAN GAME "JURIG BATTLE" MENGGUNAKAN ADOBE
DIRECTOR

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ma'ruf Amien

09.12.4090

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 15 Mei 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Sudarmawan, S.T., M.T
NIK. 190302035



Emha Taufiq Luthfi.
NIK. 190302125



Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 18 Mei 2017

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, 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 terdapat yang pernah ditulis 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 18 Mei 2017

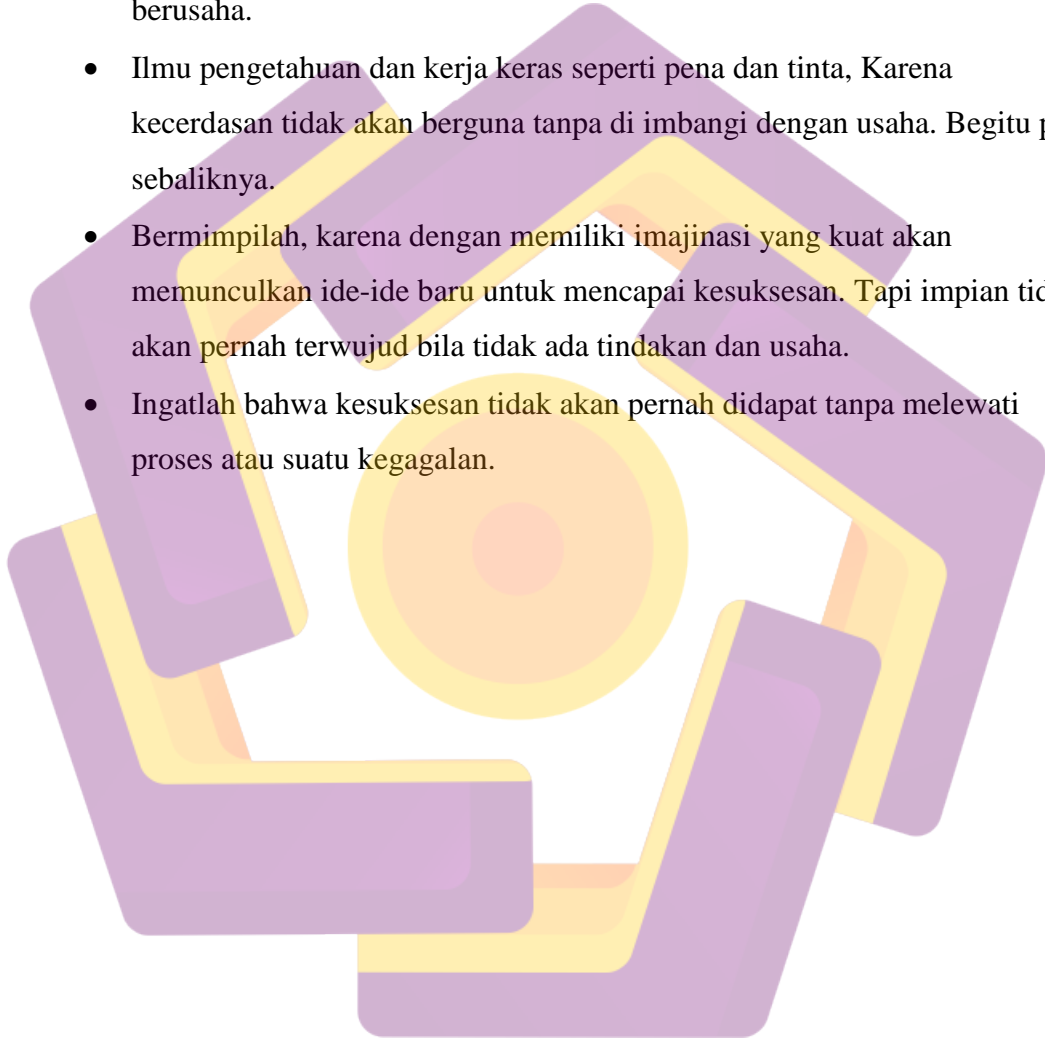


Ma'ruf Amien

09.12.4090

MOTTO

- Suatu halangan sesungguhnya adalah suatu tantangan. Karena suatu tantangan adalah proses dimana manusia untuk bisa belajar memahami situasi dan juga kondisi yang akan mendorong mereka untuk bisa berusaha.
- Ilmu pengetahuan dan kerja keras seperti pena dan tinta, Karena kecerdasan tidak akan berguna tanpa di imbangi dengan usaha. Begitu pula sebaliknya.
- Bermimpilah, karena dengan memiliki imajinasi yang kuat akan memunculkan ide-ide baru untuk mencapai kesuksesan. Tapi impian tidak akan pernah terwujud bila tidak ada tindakan dan usaha.
- Ingatlah bahwa kesuksesan tidak akan pernah didapat tanpa melewati proses atau suatu kegagalan.



PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada :

- ALLAH SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya-Nya baik kelancaran dan kesehatan dalam mengerjakan skripsi ini.
- Kepada Ayah dan Ibu saya, Sutopo dan Yuniati tercinta yang selalu mendoakan dan memberikan semangat sehingga saya bisa sukses mengerjakan skripsi ini.
- Untuk saudari-saudariku tercinta Yasinta, Elvira, Syifa yang selalu memberikan semangat dan memfasilitasi saya dalam pengerjaan skripsi ini.
- Untuk teman-temanku Apriyanto, Mas Helmi, Sigit, Mamad, Yogi, Abdul Ghani dan yang lainnya yang sudah memberikan motivasi dan membantu untuk penyusunan skripsi ini.
- Untuk semua dosen di AMIKOM terima kasih atas semua bekal ilmunya.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan karuniaNya, shalawat serta salam juga tidak lupa penulis berikan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah memberikan teladan mulia dalam menuntun umatnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi dengan judul “Pembuatan Game Jurig Battle Menggunakan Adobe Director” dengan baik.

Penyusunan Laporan skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan kelulusan program pendidikan Strata-1 di Fakultas Ilmu Komputer UNIVERSITAS “Amikom” pada jurusan Sistem Informasi. penyusunan skripsi ini tidak lepas dari dukungan berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan yang sangat berharga ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Ketua UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta
2. Bapak Emha Taufiq Lutfi, ST, M.Kom selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan waktu selama penyusunan laporan skripsi.
3. Krisnawati, S.Si, MT selaku ketua Jurusan Sistem Informasi
4. Semua pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan dan pembuatan projek skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna, untuk itu saran kritik yang sifatnya membangun sangat diharapkan. semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.

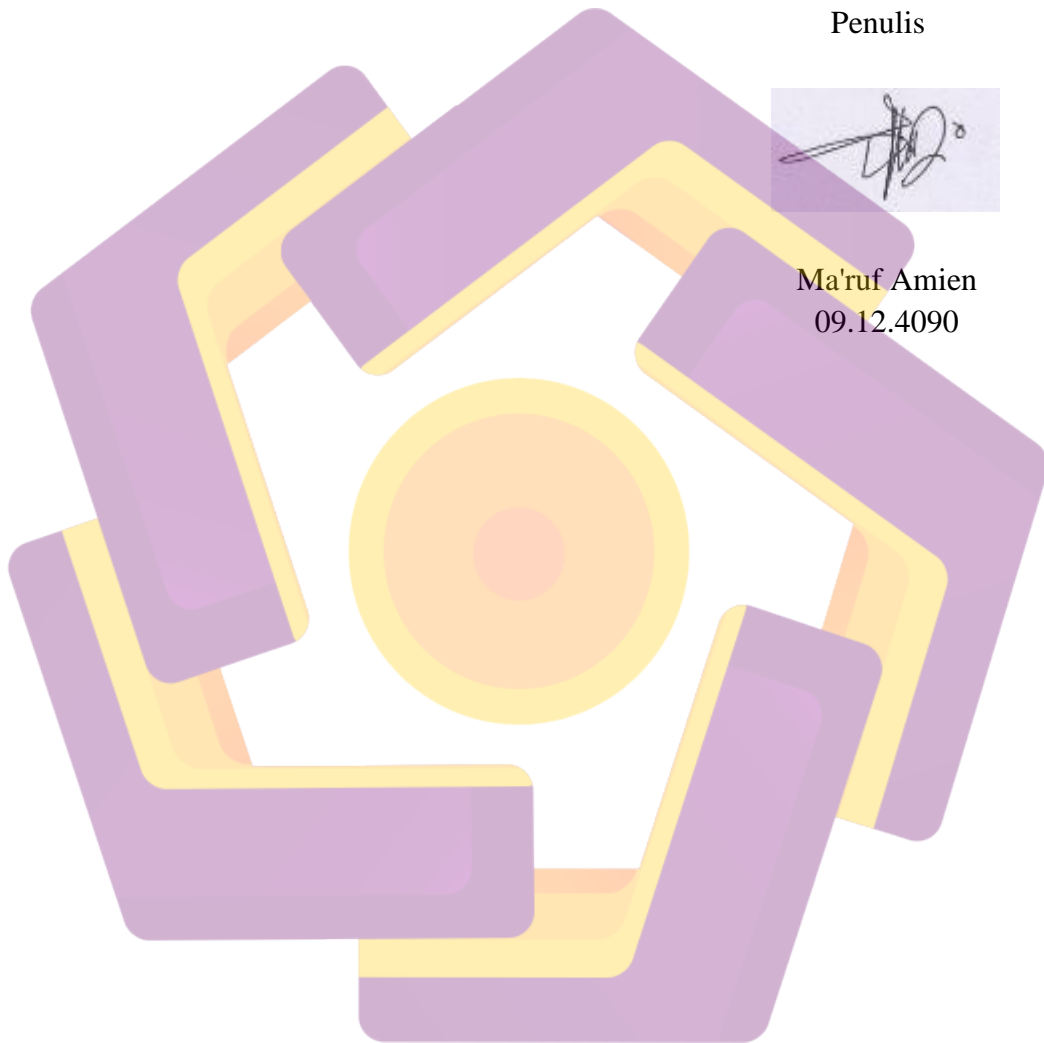
Yogyakarta, 18 Mei 2017

Penulis



Ma'ruf Amien

09.12.4090



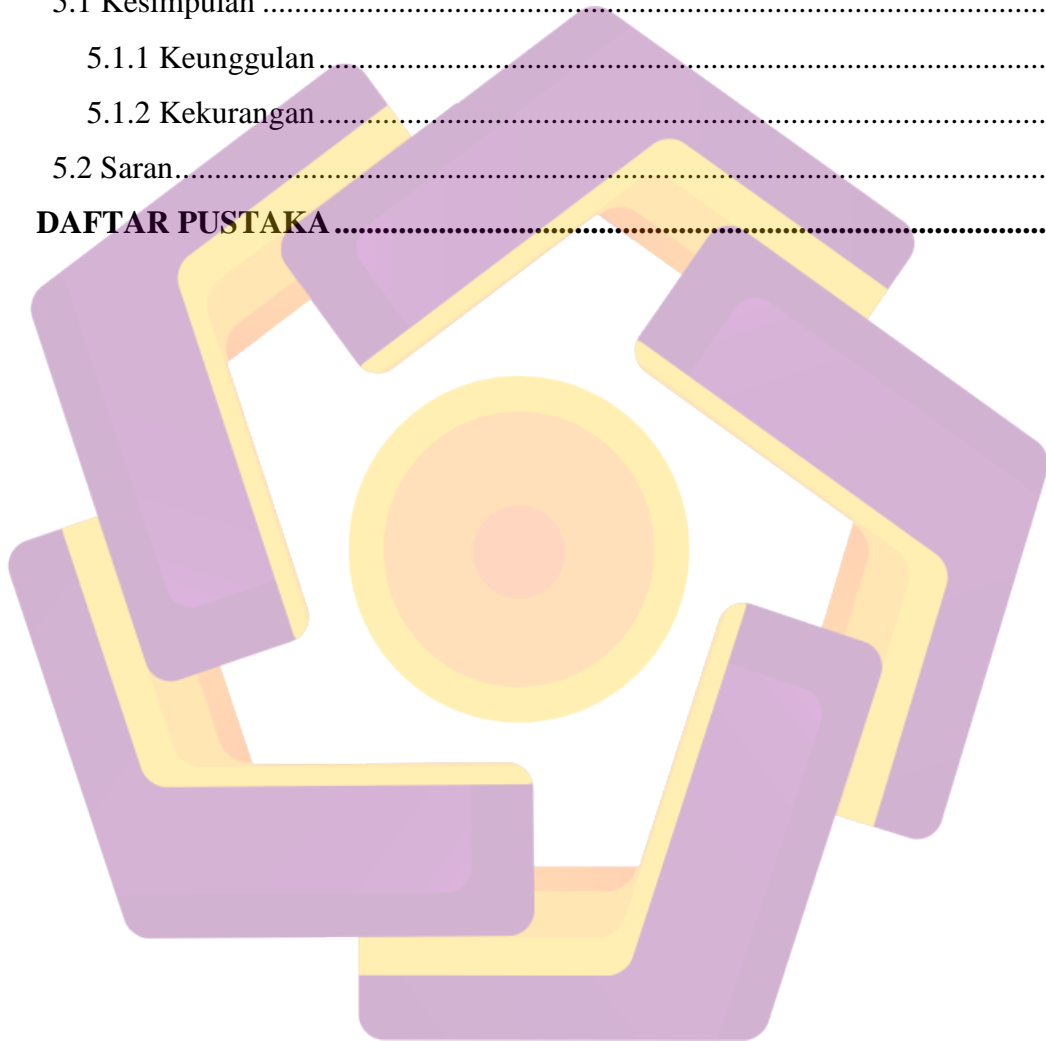
DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR ISTILAH	xvi
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 Dan Manfaat	3
1.4.1 Tujuan	3
1.4.2 Manfaat	4
1.5 Metode Penelitian.....	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.5.1.1 Metode Study Literatur	4
1.5.1.2 Metode Kepustakaan	4
1.5.1.3 Metode Wawancara.....	5
1.5.2 Game Development Life Cycle	5
1.5.3 Pra Produksi.....	5
1.5.4 Produksi	6

1.5.5 Pasca Produksi.....	6
1.6 Sistematika Penulisan Laporan	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Landasan Teori.....	9
2.2.1 Pengertian Multimedia.....	9
2.2.2 Pentingnya Multimedia.....	10
2.2.3 Unsur Unsur Multimedia	11
2.2.4 Game Development Life Cycle	12
2.3 Konsep Dasar Game.....	13
2.3.1 Sejarah Game.....	13
2.3.2 Pengertian Game.....	13
2.3.3 Jenis Game.....	14
2.3.4 Pembuatan Game.....	16
2.3.5 Sumber Daya Manusia.....	19
2.4 Perangkat Lunak Yang Digunakan	20
2.4.1 Adobe Director	20
2.4.2 Adobe Photoshop.....	22
2.4.3 Adobe Illustrator	23
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	25
3.1 Gambaran Umum Jurig Battle	25
3.2 Analisa SWOT.....	25
3.2.1 <i>Strength</i> (Kekuatan)	25
3.2.2 <i>Weaknes</i> (Kelemahan).....	26
3.2.3 <i>Opportunity</i> (Peluang).....	26
3.2.4 <i>Threat</i> (Hambatan)	26
3.3 Analisis Kebutuhan Game	26
3.3.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	26
3.3.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	27
3.4 Analisis Kelayakan Sistem.....	28
3.4.1 Kelayakan Teknologi	28

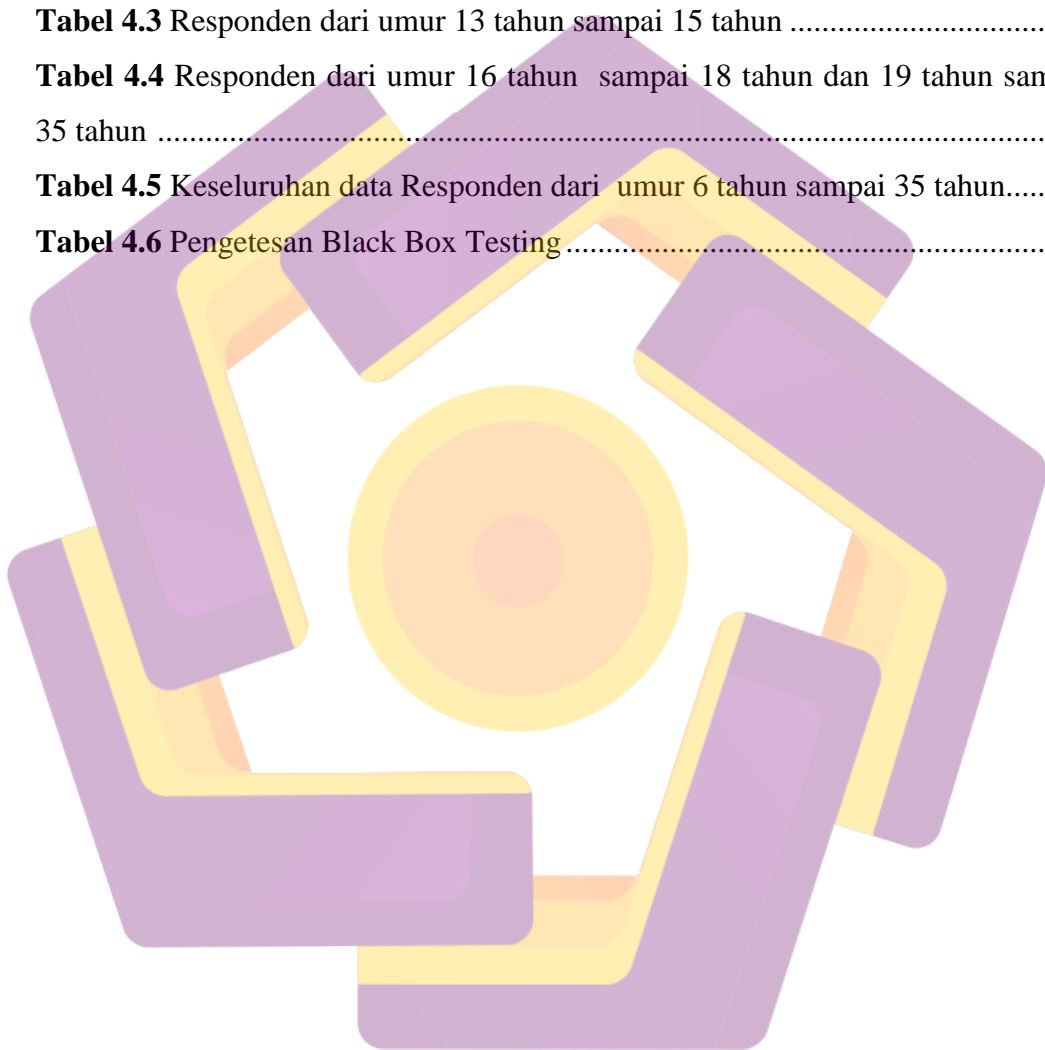
3.4.2 Kelayakan Hukum.....	29
3.4.3 Kelayakan Operasional	29
3.5 Contoh Perbandingan Game Sejenis.....	29
3.6 Perancangan Game	31
3.6.1 Merancang Konsep Game	31
3.6.2 Menentukan Genre Game	31
3.6.3 Penentuan Tool Game	31
3.6.4 Ide Cerita.....	33
3.6.5 Tema.....	33
3.6.6 Rule	33
3.6.7 Character Board	33
3.6.8 Perancangan Gameplay.....	34
3.7 Flowchart	36
3.8 Rancangan Tampilan	38
BAB IV PEMBAHASAN.....	43
4.1 Pra Produksi	43
4.1.1 Merancang Genre game	43
4.1.2 Merancang Tool	43
4.1.3 Merancang Gameplay	43
4.1.4 Merancang Grafis.....	44
4.1.5 Merancang Sound.....	44
4.1.6 Merancang Timeline	44
4.2 Produksi	44
4.2.1 Produksi Karakter.....	44
4.2.2 Produksi Properti Dan Background.....	45
4.2.3 Pembuatan Opening	47
4.2.4 Pembuatan Button	47
4.2.5 Pembuatan Game.....	49
4.3 Pasca Produksi	67
4.3.1 Pengujian.....	67
4.3.1.1 Testing Internal.....	67

4.3.1.2 Testing External.....	67
4.3.1.3 Testing Gameplay.....	67
4.3.2 Black Box Testing	74
4.3.3 Publishing	75
BAB V PENUTUP.....	76
5.1 Kesimpulan	76
5.1.1 Keunggulan.....	76
5.1.2 Kekurangan.....	77
5.2 Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA.....	78



DAFTAR TABEL

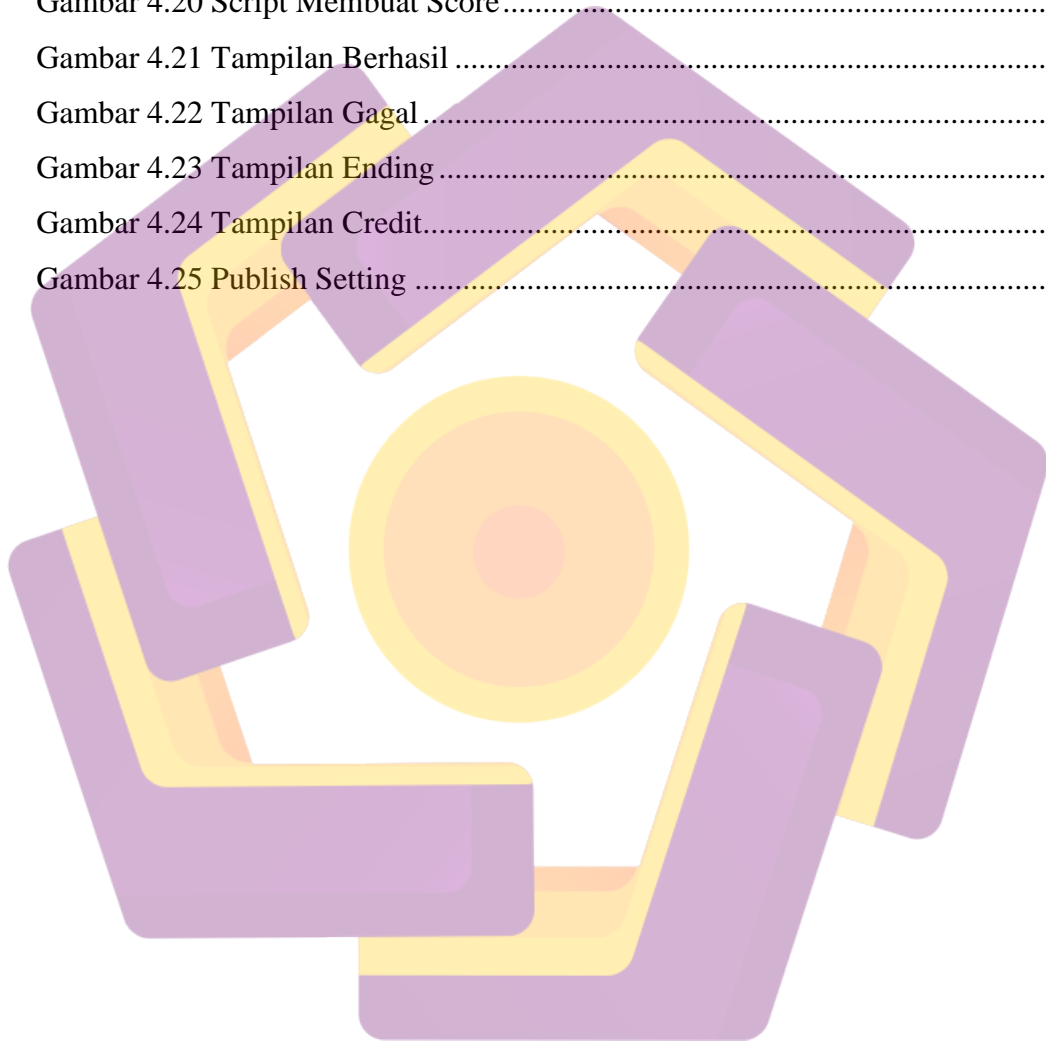
Tabel 3.1 Perangkat Keras Pembuatan Game	27
Tabel 4.1 Penilaian	69
Tabel 4.2 Responden dari umur 6 tahun sampai 12 tahun	70
Tabel 4.3 Responden dari umur 13 tahun sampai 15 tahun	71
Tabel 4.4 Responden dari umur 16 tahun sampai 18 tahun dan 19 tahun sampai 35 tahun	71
Tabel 4.5 Keseluruhan data Responden dari umur 6 tahun sampai 35 tahun.....	72
Tabel 4.6 Pengetesan Black Box Testing.....	74



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Adobe Director	22
Gambar 2.2 Adobe Photoshop CS 3	23
Gambar 2.3 Adobe Illustrator	24
Gambar 3.1 Hantu Jahat	34
Gambar 3.2 Flowchart Jurig Battle	37
Gambar 3.3 Tampilan Loading	38
Gambar 3.4 Tampilan Present	38
Gambar 3.5 Tampilan Mulai	39
Gambar 3.6 Tampilan Menu Utama	39
Gambar 3.7 Frame Level 1	40
Gambar 3.8 Frame Level 2	40
Gambar 3.9 Frame Level 3	41
Gambar 3.10 Misi Berhasil	41
Gambar 3.11 Misi Gagal	42
Gambar 3.12 Tampilan Frame Ending	42
Gambar 4.1 Sketsa	45
Gambar 4.2 Background di Photoshop	46
Gambar 4.3 Background Di Adobe Director	46
Gambar 4.4 Pembuatan Opening	47
Gambar 4.5 Pembuatan Button	48
Gambar 4.6 Button yang sudah jadi	49
Gambar 4.7 Tampilan Property Inspector Adobe Director	50
Gambar 4.8 Tampilan Kontak Dialog Import	51
Gambar 4.9 Tampilan Image Option	51
Gambar 4.10 Cast Member	52
Gambar 4.11 Stage Pada Adobe Director	52
Gambar 4.12 Score Pada Adobe Director	53
Gambar 4.13 Tampilan Dialog Untuk Menulis Script	54
Gambar 4.14 Tampilan Kotak Dialog Behaviors Inspector	57

Gambar 4.15 Tampilan Score Untuk Sound	59
Gambar 4.16 Tampilan Tools	60
Gambar 4.17 Tampilan Property Inspector	60
Gambar 4.18 Membuat Motion Dengan Keyframe	61
Gambar4.19 Tampilan Level	62
Gambar 4.20 Script Membuat Score	62
Gambar 4.21 Tampilan Berhasil	63
Gambar 4.22 Tampilan Gagal	64
Gambar 4.23 Tampilan Ending	65
Gambar 4.24 Tampilan Credit	66
Gambar 4.25 Publish Setting	67



DAFTAR ISTILAH

Game adalah permainan yang menggunakan media elektronik, merupakan sebuah hiburan berbentuk multimedia yang di buat semenarik mungkin agar pemain bisa mendapatkan sesuatu sehingga adanya kepuasan batin.

Interface adalah suatu layanan yang disediakan system operasi sebagai sarana interaksi antara pengguna dengan system operasi

Video Game adalah permainan yang menggunakan interaksi dengan antarmuka pengguna melalui gambar yang dihasilkan oleh piranti video.

Role Playing Game adalah sebuah permainan yang para pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan

Background adalah bentuk layer yang berada dalam posisi paling bawah

Script adalah bahasa pemrograman dalam tingkat kesulitan yang lebih rendah

Action Script adalah bahasa pemrograman yang di pakai oleh *software Flash*

Single Player adalah pemain tunggal

Save adalah menyimpan data dalam *game*

Load adalah mengulang data dalam *game* yang disimpan di *save*

Game Over adalah permainan telah berakhir

Cheat adalah kode curang dalam *game*

Frame adalah satuan kecil dalam video

User adalah pengguna

INTISARI

Perkembangan Teknologi yang semakin pesat mempunyai manfaat dalam perkembangan teknologi *game* saat ini. *Game* merupakan salah satu hiburan yang paling banyak dipilih orang saat ini sehingga para industri *game* semakin produktif untuk menciptakan *game* yang menyenangkan dan santai.

Adobe Director merupakan perangkat lunak yang sering digunakan dalam pembuatan *game*. *Game* Jurig Battle yang berbasis *flash* sebuah *game* yang dirancang untuk memperkenalkan kehebatan dari seorang Pahlawan. *Gameplay* dari *game* ini adalah cerita seorang Pahlawan yang mana memiliki misi untuk mengalahkan semua hantu yang menyerang desa.

Untuk itu penulis akan membahas tentang perancangan dan pembuatan *game* yang menyenangkan dan santai ini yang terdiri dari 2 komponen utama yaitu konsep cerita dan *game play*. Aspek penyusunan *game* berupa suara, gambar karakter, *background*, dan juga program yang digunakan untuk menyatukan dan menjalankan aspek-aspek dalam *game* sesuai dengan rancangan.

Kata Kunci : *Game*, Jurig Battle, Adobe Director.



ABSTRACT

Technology development is increasingly rapid development of technology has a benefit in the current resonance. Game is one of the most preferred entertainment people today so that the gaming industry more productive to create a game that is fun and relaxing.

Adobe Director is a software tool that is often used in game development. Game Jurig Battle flash-based game designed to introduce the greatness of a Hero. The gameplay of this game is the story of a Hero which has a mission to defeat all the ghost that attacked the village.

To the authors will discuss the design and manufacture of gaming fun and relaxing is comprised of two main components, namely the concept of the story and game play. Aspects of game preparation in the form of voice, image character, background, and also the program used to unite and run aspects of the game in accordance with the design.

Keywords: *Game, Jurig Battle, Adobe Director.*

