

**PERANCANGAN GAME ATTACK A PIMPLE
BERBASIS ADOBE FLASH**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Ahmad Nurkholis

13.02.8515

Reyza Bagaskoro Widhi

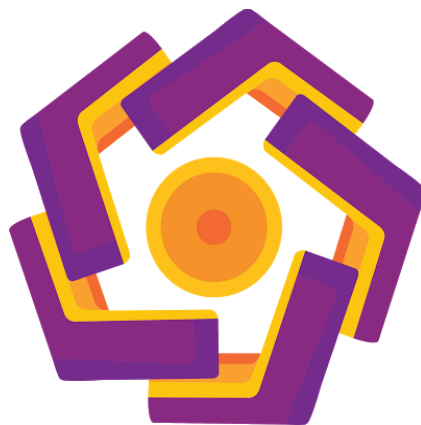
13.02.8502

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**PERANCANGAN GAME ATTACK A PIMPLE
BERBASIS ADOBE FLASH**

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada jenjang Program Diploma – Program Studi Manajemen Informatika



disusun oleh

Ahmad Nurkholis

13.02.8515

Reyza Bagaskoro Widhi

13.02.8502

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN GAME ATTACK A PIMPLE BERBASIS ADOBE FLASH

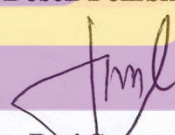
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ahmad Nurkholis 13.02.8515

Reyza Bagaskoro Widhi 13.02.8502

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 9 September 2016

Dosen Pembimbing,


Joko Dwi Santoso, M.Kom
NIK. 190302181

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN GAME ATTACK A PIMPLE BERBASIS ADOBE FLASH

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ahmad Nurkholis

13.02.8515

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 9 September 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

Erni Seniwati, M.Cs
NIK. 190302231

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 9 September 2016

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Sayanto, M.M.
NIK. 190302001

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN GAME ATTACK A PIMPLE
BERBASIS ADOBE FLASH**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Reyza Bagaskoro Widhi

13.02.8502

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 9 September 2016

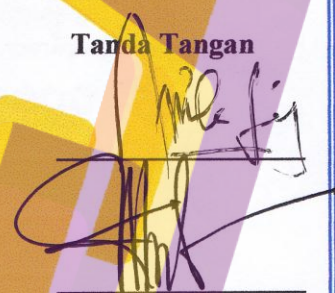
Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Nila Feby Puspitasari, S.Kom, M.Cs
NIK. 190302161

Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng
NIK. 190302105

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 9 September 2016

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam tugas akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok 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 atau kelompok lain, kecuali 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, 9 September 2016



Ahmad Nurkholis
(13.02.8515)

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam tugas akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok 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 atau kelompok lain, kecuali 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.

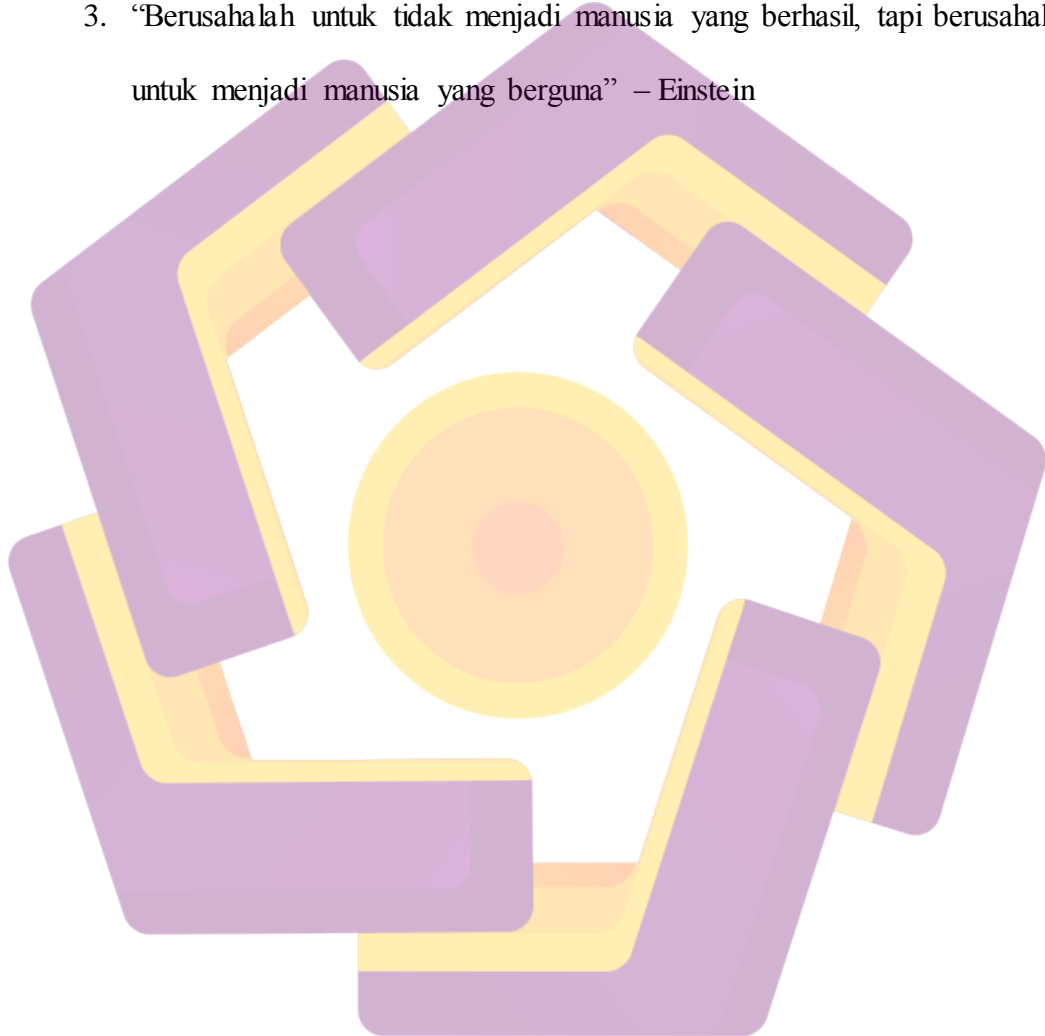
Yogyakarta, 9 September 2016



Reyza Bagaskoro Widhi
(13.02.8502)

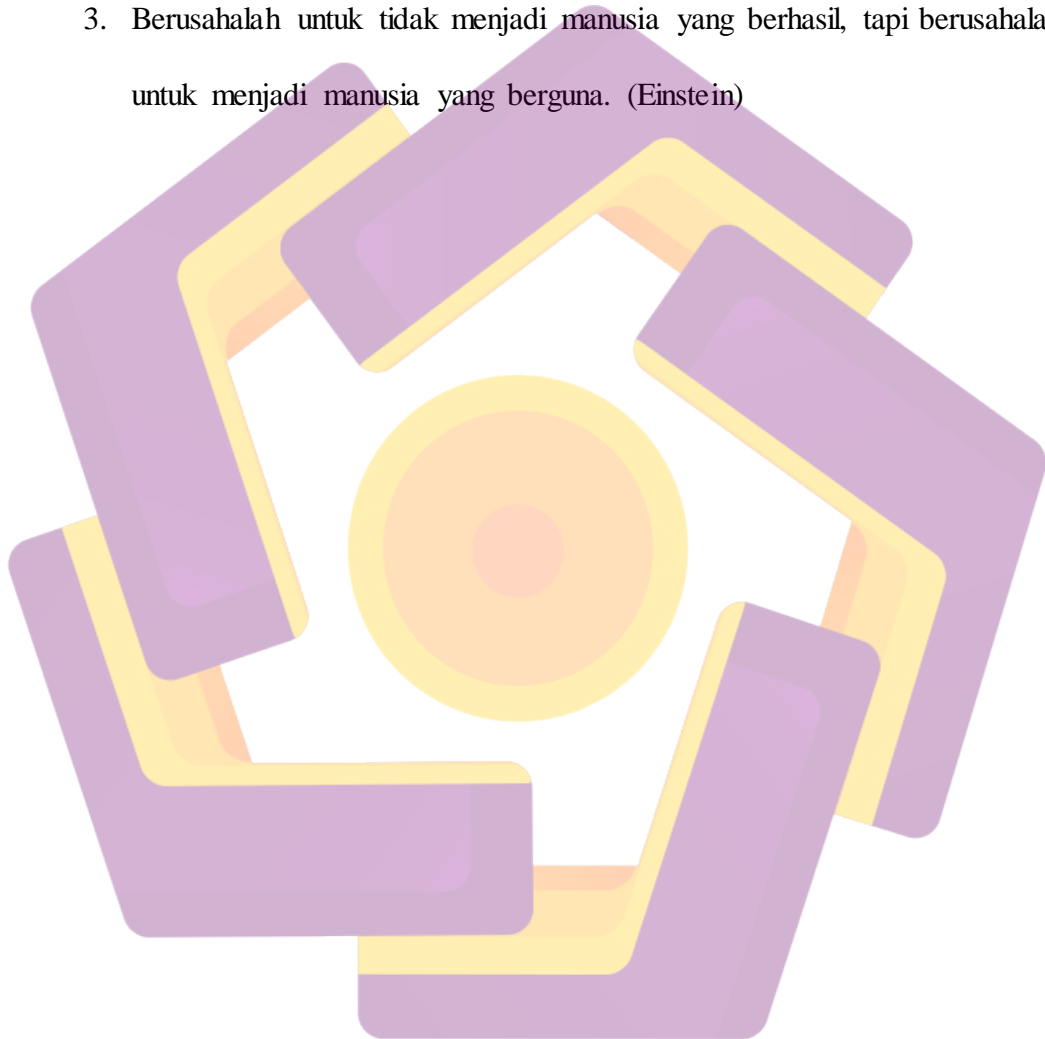
MOTTO

1. “Menjadi diri sendiri lebih utama” –Ahmad Nurkholis
2. “Sebaik-baiknya manusia adalah yang paling bermanfaat bagi manusia lainnya” – HR. Thabrani & Daruquthni
3. “Berusahalah untuk tidak menjadi manusia yang berhasil, tapi berusahalah untuk menjadi manusia yang berguna” – Einstein



MOTTO

1. “Kurangi Drama perbanyak Karya” - Reyza Bagaskoro
2. “Ini bukan tentang siapa kita, tapi apa yang kita lakukan sehingga mendefinisikan siapa kita” – Rachel Dawes
3. Berusahalah untuk tidak menjadi manusia yang berhasil, tapi berusahalah untuk menjadi manusia yang berguna. (Einstein)



PERSEMBAHAN

1. Pertama-tama saya ucapkan rasa sukur kepada Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran dalam menyelesaikan kuliah di STMIK AMIKOM Yogyakarta
2. Kedua orang tua, yang selalu memberi nasehat dan dukungan baik secara moral ataupun material.
3. Keluarga besar kami, yang selalu memberi motivasi, bantuan, dan menghibur.
4. Keluarga besar alumni minhajuth thullab lampung di Yogyakarta yang selalu memberi dukungan semangat.
5. Bapak Joko Dwi Santoso, M.kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan masukan, ide, serta meluangkan waktu untuk membimbing
6. Teman-teman 13-D3MI-02, terimakasih atas segalanya. Pengalaman bersama kalian sangat luar biasa.
7. Semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu-satu, terimakasih selama ini telah membantu, mendukung, dan menyemangati.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penyusun panjatkan kehadiran Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada setiap umat manusia terkhusus untuk hamba-Nya.

Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Diploma-III Jurusan Manajemen Informatika, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta dan untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer.

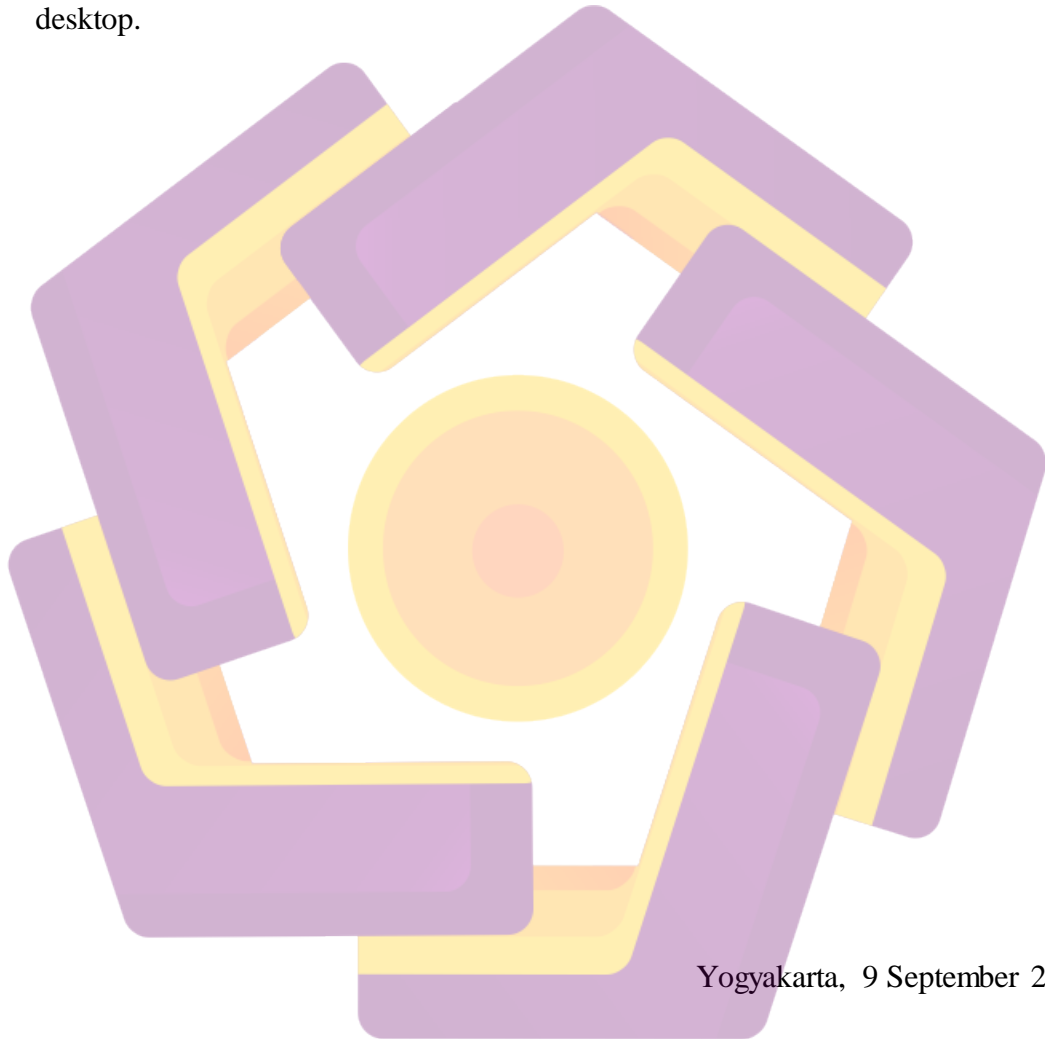
Dengan selesainya Tugas Akhir yang berjudul “PERANCANGAN GAME ATTACK A PIMPLE BERBASIS ADOBE FLASH”, dengan ini penyusun ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Joko Dwi Santoso, M.kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak saran, bantuan, masukan, dan bimbingan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Ibu Krisnawati, S.Si, MT, selaku Ketua Jurusan Manajemen Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak, Ibu, Keluarga dan Saudara-saudara, serta Sahabat-sahabat yang hebat yang telah memberikan doa, kasih sayang, dan dorongan kepada penyusun.
5. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian tugas akhir ini yang tidak bisa disebutkan satu per satu oleh penyusun.

Dalam penulisan tugas akhir ini penyusun menyadari sepenuhnya akan kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penyusun, oleh

karena itu saran dan kritik yang membangun senantiasa diharapkan demi menyempurnakan hasil penelitian ini.

Akhir kata semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca umumnya dan khususnya untuk pengembangan pada bidang aplikasi desktop.



Yogyakarta, 9 September 2016

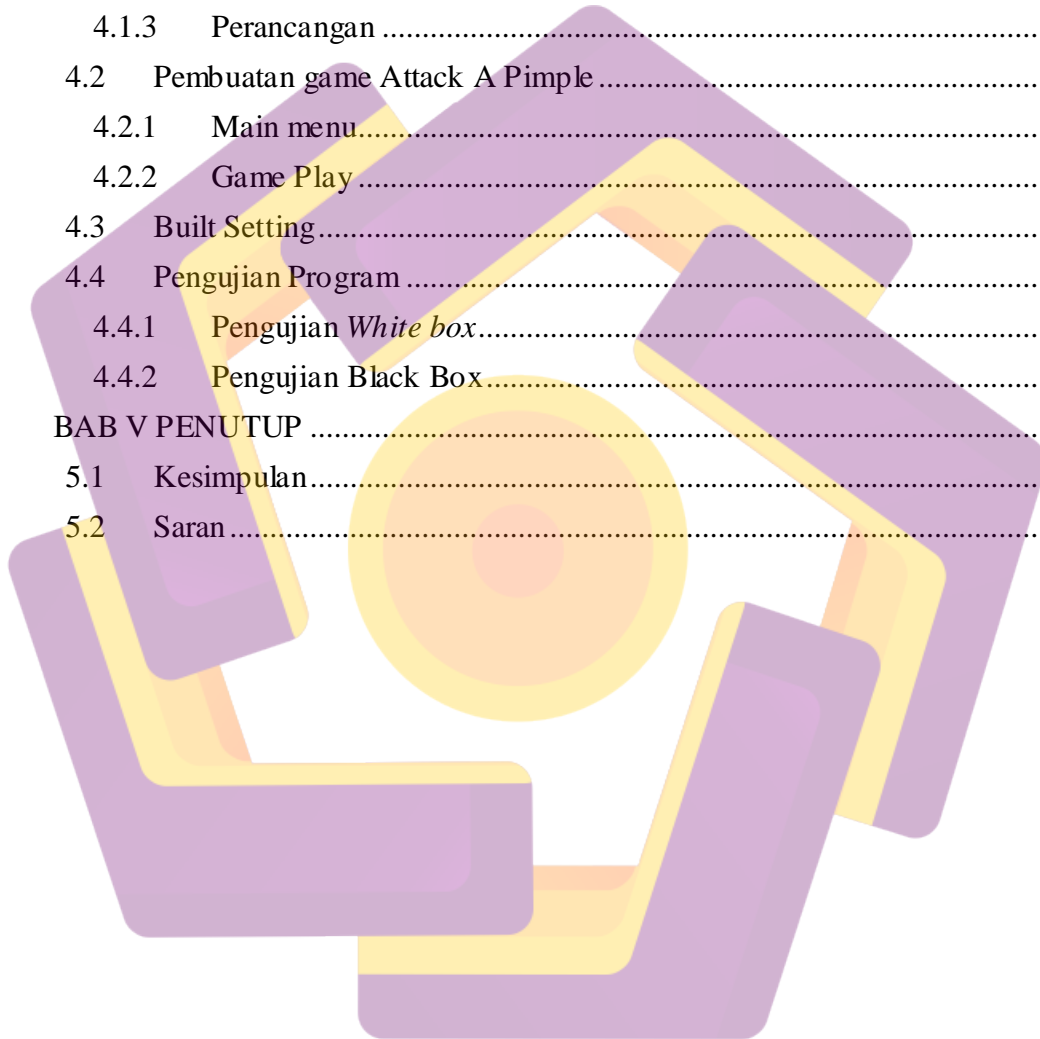
Penyusun

DAFTAR ISI

TUGAS AKHIR.....	ii
PERNYATAAN.....	vi
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN	x
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
INTISARI.....	xix
<i>ABTRACT</i>	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.5.1 Bagi Penulis :	3
1.5.2 Bagi Gamers :	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Kepustakaan	4
1.6.2 Study Literatur.....	4
1.7 Sistematika Penulisan Laporan Penelitian.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Pengertian <i>Game</i>	6
2.1.1 <i>Board Games</i> (Permainan Papan)	6
2.1.2 Card Games	7
2.1.3 Athletic Games	7
2.1.4 Children Games	7
2.1.5 Computer Games	7
2.2 Jenis – jenis <i>Game (genre)</i>	8
2.2.1 Adventure	8
2.2.2 Action.....	10
2.2.3 Racing.....	12

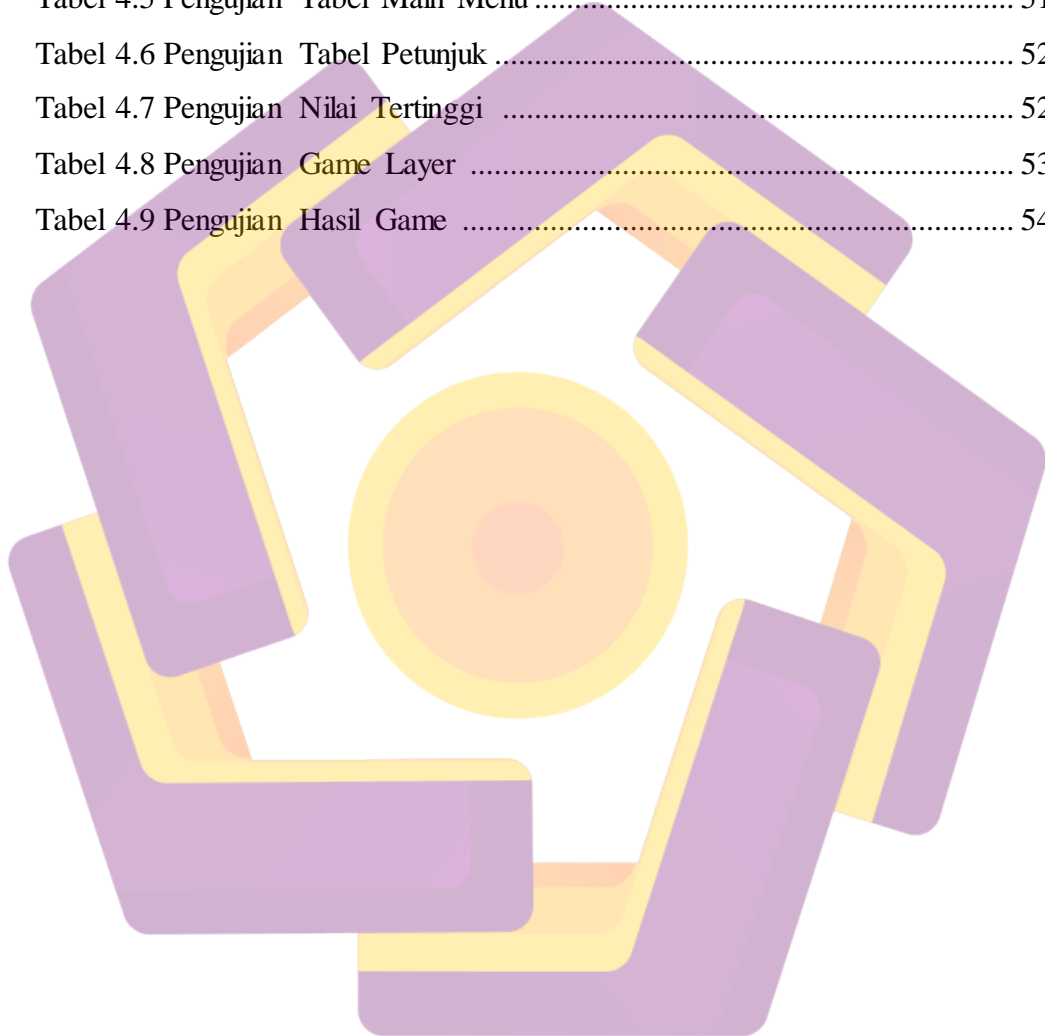
2.2.4	Simulations	13
2.2.5	Role – Playing Game.....	13
2.2.6	Real – Time Strategy Game	14
2.2.7	Turn – Based Strategy Game	15
2.2.8	Educational and Edutainment.....	15
2.2.9	Sports.....	16
2.3	Indikator <i>Game</i> yang Baik.....	17
2.4	Tahapan Membuat <i>Game</i>	18
2.4.1	Genre <i>Game</i>	18
2.4.2	Tool	18
2.4.3	Gameplay	19
2.4.4	Grafis.....	19
2.4.5	Suara	19
2.4.6	Pembuatan	19
2.4.7	Publishing.....	20
2.5	<i>Software</i> yang Digunakan.....	20
2.5.1	Adobe Flash.....	20
2.5.1.1	Dasar-dasar Penggunaan Adobe Flash Professional CS6	21
BAB III GAMBARAN UMUM		24
3.1	Konsep Dasar <i>Game</i>	24
3.2	Manajemen Proyek	24
3.2.1	Kebutuhan dan Peran / Tugas Tim Pengembangan <i>Game</i>	24
3.2.2	Kebutuhan Hardware Dan Software	25
3.3	Perancangan Dasar <i>Game</i>	26
3.3.1	Storyboard	26
3.3.2	<i>Gameplay</i>	27
3.3.3	Playability.....	27
3.3.4	Genre	28
3.4	Aset Dan Seni <i>Game</i>	28
3.4.1	Karakter	28
3.4.2	Karakter Pendukung.....	29
3.4.3	Musik Dan Suara	29
3.4.4	Pengaturan.....	30
3.4.5	Antar Muka	30

3.4.6	Perancangan Tampilan	31
3.5	Flowchart Game	35
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		36
4.1	Rancangan <i>Game</i>	36
4.1.1	Struktur navigasi game	36
4.1.2	Usecase Diagram.....	37
4.1.3	Perancangan	38
4.2	Pembuatan game Attack A Pimple	39
4.2.1	Main menu.....	40
4.2.2	Game Play	44
4.3	Built Setting	47
4.4	Pengujian Program	47
4.4.1	Pengujian <i>White box</i>	48
4.4.2	Pengujian Black Box.....	50
BAB V PENUTUP		55
5.1	Kesimpulan.....	55
5.2	Saran	55



DAFTAR TABEL

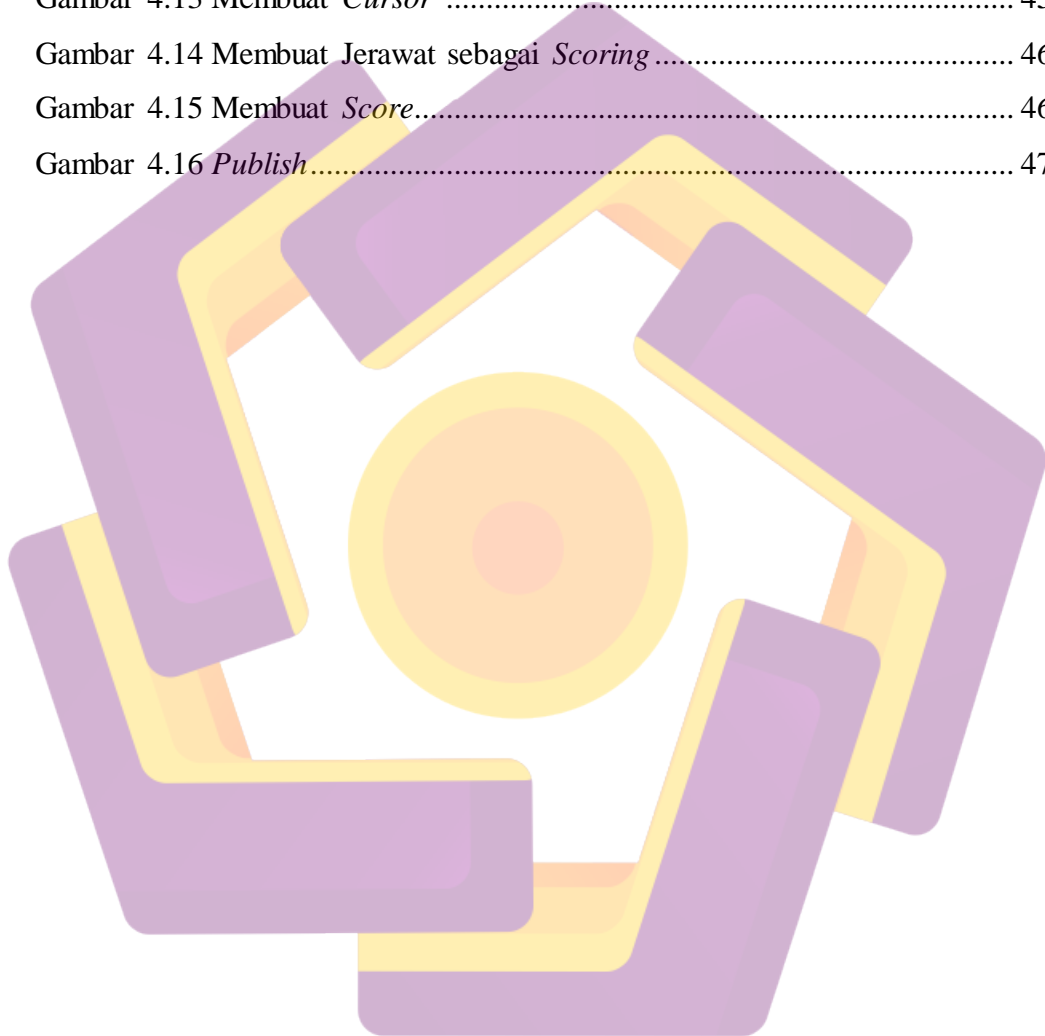
Tabel 4.1 Pengujian menu layer.....	48
Tabel 4.2 Petunjuk Layer.....	49
Tabel 4.3 Score Layer	49
Tabel 4.4 Pengujian Game Layer	50
Tabel 4.5 Pengujian Tabel Main Menu	51
Tabel 4.6 Pengujian Tabel Petunjuk	52
Tabel 4.7 Pengujian Nilai Tertinggi	52
Tabel 4.8 Pengujian Game Layer	53
Tabel 4.9 Pengujian Hasil Game	54



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh <i>game Adventure</i>	8
Gambar 2.2 Contoh <i>game Action</i>	10
Gambar 2.3 Contoh <i>game Fighting</i>	11
Gambar 2.4 Contoh <i>game Arcade</i>	12
Gambar 2.5 Contoh <i>game Racing</i>	12
Gambar 2.6 Contoh <i>game Simulation</i>	13
Gambar 2.7 Contoh <i>game Role Playing</i>	14
Gambar 2.8 Contoh <i>game Real-Time Strategy Game</i>	14
Gambar 2.9 Contoh <i>game Strategy</i>	15
Gambar 2.10 Contoh <i>game educational</i>	16
Gambar 2.11 Contoh <i>game Sport</i>	16
Gambar 2.12 <i>Star Menu</i>	21
Gambar 2.13 Jendela Utama	22
Gambar 3.1 <i>Storyboard</i>	26
Gambar 3.2 Karakter Utama	29
Gambar 3.3 <i>Cursor</i>	29
Gambar 3.4 Tampilan Judul	32
Gambar 3.5 Tampilan <i>Intro</i>	32
Gambar 3.6 Tampilan <i>Menu</i>	33
Gambar 3.7 Tampilan Petunjuk	33
Gambar 3.8 Tampilan Permainan	34
Gambar 3.9 Tampilan <i>Score</i>	34
Gambar 3.10 <i>Flowchart</i>	35
Gambar 4.1 Struktur <i>Menu Game Attact A Pimple</i>	37
Gambar 4.2 <i>Use Case Diagram Attact A Pimple</i>	37
Gambar 4.3 Rancangan <i>Menu Attact A Pimple</i>	38
Gambar 4.4 Rancangan <i>Gameplay Attact A Pimple</i>	39
Gambar 4.5 Rancangan <i>Score Attact A Pimple</i>	39
Gambar 4.6 Membuat <i>Scene</i>	40
Gambar 4.7 <i>Rename Scene</i>	41

Gambar 4.8 Membuat <i>Folder Asset</i>	41
Gambar 4.9 <i>Import Library</i>	42
Gambar 4.10 Membuat <i>Animasi Motion Tween</i>	43
Gambar 4.11 Membuat Tombol <i>Interaktif</i>	44
Gambar 4.12 <i>Link Antara Scene</i>	44
Gambar 4.13 Membuat <i>Cursor</i>	45
Gambar 4.14 Membuat Jerawat sebagai <i>Scoring</i>	46
Gambar 4.15 Membuat <i>Score</i>	46
Gambar 4.16 <i>Publish</i>	47



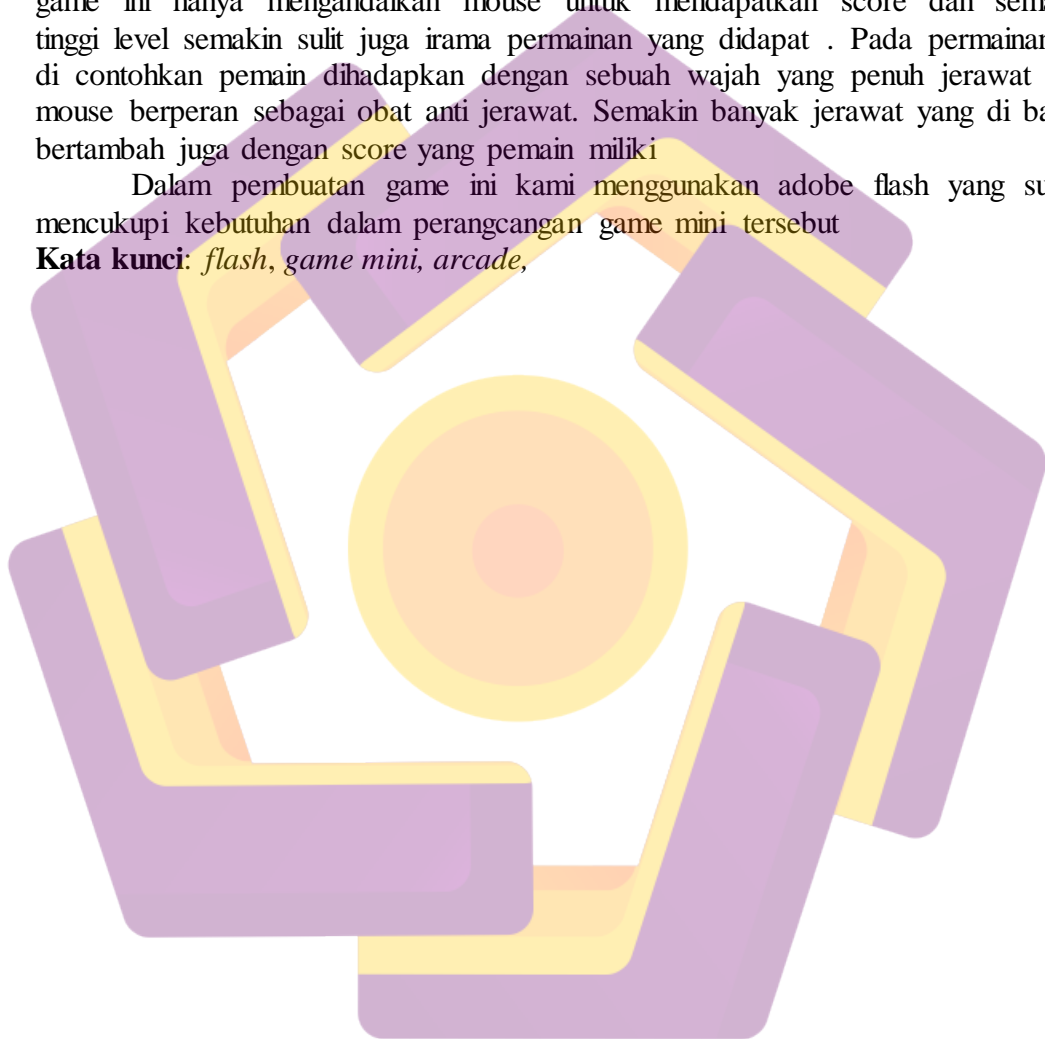
INTISARI

Game merupakan salah satu industri besar di dunia saat ini. Perkembangan game begitu cepat dengan berbagai jenis. Game mini salah satu game yg bersifat netral karena dari kalangan anak anak hingga orang dewasa pun suka memainkannya. Game mini juga bersifat menghibur karena tidak diperlukannya keseriusan.

Pada tugas akhir ini dibuat lah game mini berjenis click and point. Dimana game ini hanya mengandalkan mouse untuk mendapatkan score dan semakin tinggi level semakin sulit juga irama permainan yang didapat . Pada permainan ini di contohkan pemain dihadapkan dengan sebuah wajah yang penuh jerawat dan mouse berperan sebagai obat anti jerawat. Semakin banyak jerawat yang di basmi bertambah juga dengan score yang pemain miliki

Dalam pembuatan game ini kami menggunakan adobe flash yang sudah mencukupi kebutuhan dalam perancangan game mini tersebut

Kata kunci: *flash, game mini, arcade,*



ABTRACT

In the world Game is one of the major industries. Game development is grow up so fast with various kinds. Mini games are the one of many kinds game that are neutral because the children and adults like to play it. Mini games are also entertaining because it does not needed the seriousness.

The final project was made the mini games are manifold click and point. Where the mini game is only rely the mouse to get a score and the higher level it also make harder the rhythm obtained.

On this game is exemplified player faced with a face full of acne and the mouse act as anti acne. More acne exterminate also increased the scores player have. On the making this game we use adobe flash which is recruit for the design of the mini games.

Keyword : flash, game mini, arcade,

