

**PEMBUATAN GAME RECKA THE NINJA HERO
MENGUNAKAN ADOBE DIRECTOR**

SKRIPSI



disusun oleh

Sigit Rastiawan Andayoto

10.11.3856

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

**PEMBUATAN GAME RECKA THE NINJA HERO
MENGUNAKAN ADOBE DIRECTOR**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana S1
pada Program Studi Teknik Informatika



disusun oleh

Sigit Rastiawan Andayoto

10.11.3856

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN GAME RECKA THE NINJA HERO
MENGUNAKAN ADOBE DIRECTOR**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Sigit Rastiawan Andayoto

10.11.3856

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 5 Mei 2016

Dosen Pembimbing,



Emha Taufiq Lutfi, ST,M.kom

NIK. 190302125

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN GAME RECKA THE NINJA HERO MENGUNAKAN ADOBE DIRECTOR

yang disusun oleh

Sigit Rastiawan Andayoto

10.11.3856

telah dipertahankan di depan Dewan Pengujji
pada tanggal 20 mei 2016

Susunan Dewan Penguji

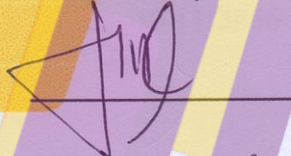
Nama Penguji

Tanda Tangan

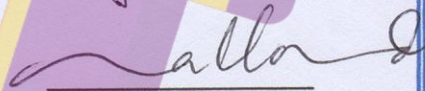
Emha Taufiq Lutfi, ST, M.kom
NIK. 190302125



Joko Dwi Santoso, M.kom
NIK. 190302181



Akhmad Dahlan, M.kom
NIK. 190302174



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 14 September 2016

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suryanto, M.M
NIK. 190302001

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, 20 Mei 2016

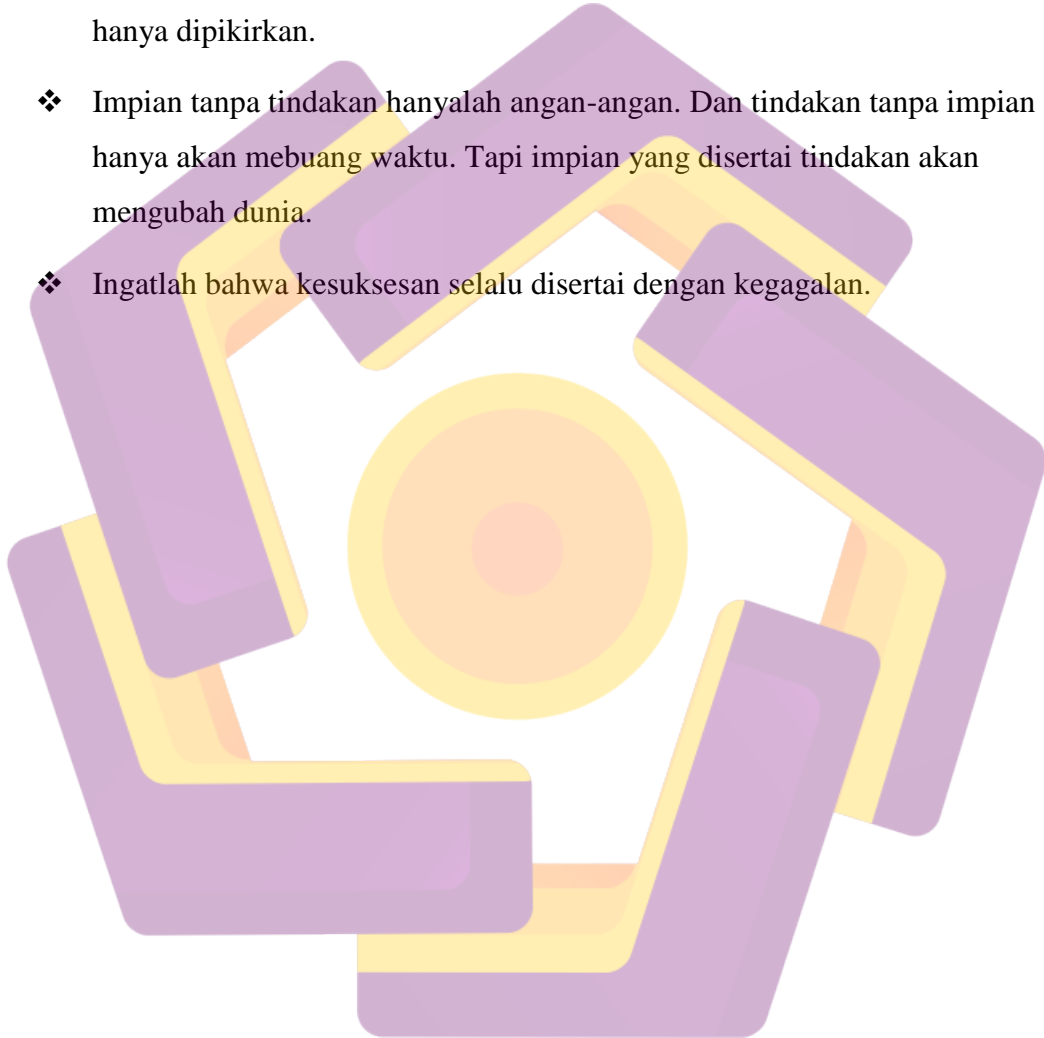


Sigit Rastiawan Andayoto

10.11.3856

MOTTO

- ❖ Kesuksesan hanya dapat diraih dengan segala upaya dan usaha yang disertai dengan doa, karena sesungguhnya nasib seseorang manusia tidak akan berubah dengan sendirinya tanpa berusaha.
- ❖ Sesuatu akan menjadi kebanggaan jika sesuatu itu dikerjakan dan bukan hanya dipikirkan.
- ❖ Impian tanpa tindakan hanyalah angan-angan. Dan tindakan tanpa impian hanya akan membuang waktu. Tapi impian yang disertai tindakan akan mengubah dunia.
- ❖ Ingatlah bahwa kesuksesan selalu disertai dengan kegagalan.



PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada :

- ALLAH SWT yang telah melimpahkan banyak rahmat dan hidayah-Nya baik kesehatan dan kelancaran dalam mengerjakan skripsi ini.
- Kepada Bapak Ibuku, Siang Andayoto dan Sukarti tercinta yang selalu mendoakan,memberikan semangat tanpa bosan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
- Untuk adikku Rizky Aprianda, Maulidyah Yuniarti, Koko Handoyo Putra yang selalu memberikan semangat.
- Untuk seluruh keluarga besar dari Bapak Ibuku di Magelang dan Purworejo yang selalu memberikan semangat dan motivasi dalam mengerjakan skripsi ini hingga selesai.
- Untuk teman-temanku Ilham,Adit Codot, Endar, Aji, Krisna, Mamad, Mahruv, Mas Helmy dan yang lain yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu yang selalu membantu dalam penyusunan skripsi dan memberikan masukan.
- Untuk teman-temanku yang bermain Dota 2 yang selalu memberikan saya semangat agar cepat-cepat lah lulus.
- Untuk semua dosen di AMIKOM terimakasih atas 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 Recka The Ninja Hero Menggunakan Adobe Director” dengan baik.

Penyusunan Laporan skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan kelulusan program pendidikan Strata-1 di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “Amikom” pada jurusan Teknik Informatika. 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 STMIK 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. Bapak sudarmawan, MT selaku ketua Jurusan Teknik Informatika
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.

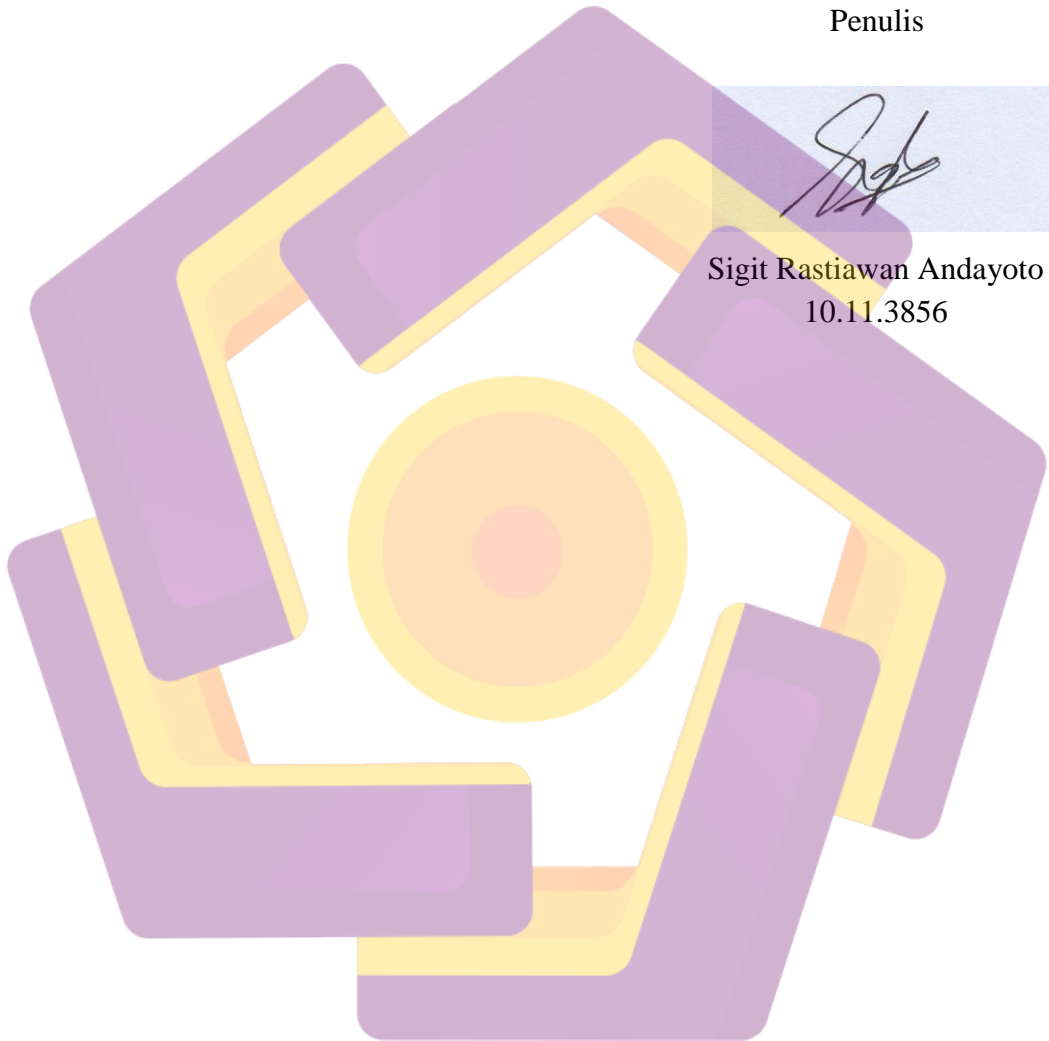
Yogyakarta, 20 Mei 2016

Penulis



Sigit Rastiawan Andayoto

10.11.3856



DAFTAR ISI

JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABLE	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR ISTILAH	xv
INTI SARI	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian 3	
1.5 Metode Penelitian	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	3
1.6 Metode Perancangan.....	4
1.6.1 Pra Produksi	4
1.6.2 Produksi	4
1.6.3 Pasca Produksi	4
1.7 Sistematika Penulisan	5

BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Pengertian Multimedia	7
2.1.1 Teks (Text)	8
2.1.2 Gambar (Image)	8
2.1.3 Suara (Sound).....	8
2.1.4 Video	9
2.1.5 Animasi (Animation)	9
2.2 Sejarah Multimedia	9
2.3 Pengertian Game	11
2.4 Kategori Game	11
2.5 Klasifikasi Game	13
2.6 Konsep Dasar Game	14
2.7 Tahapan Pembuatan game	16
2.8 Sumber Daya Manusia.....	19
2.9 Sistem Perangkat Lunak Yang Digunakan	20
2.9.1 Adobe Director	20
2.9.2 Adobe Photoshop CS 3	22
2.9.3 Adobe Illustrator CS 3.....	23
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	25
3.1 Gambaran Umum Recka The Ninja Hero.....	25
3.2 Analisis SWOT	25
3.2.1 Strength (Kekuatan)	25
3.2.2 Weaknes (Kelemahan)	26
3.2.3 Opportunity (Peluang).....	26
3.2.4 Threat (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 Perancangan Game	30
3.5.1 Merancang Konsep Game	30
3.5.2 Menentukan Genre Game.....	30
3.5.3 Penentuan Tool Game	30
3.5.4 Ide Cerita	32
3.5.5 Tema.....	32
3.5.6 Rule.....	32
3.5.7 Character Board.....	33
3.5.8 Perancangan Gameplay	34
3.6 Flowchart[8]	35
3.7 Rancangan Tampilan	41
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	46
4.1 Implementasi dan pembahasan.....	46
4.2 Persiapan Komponen.....	46
4.3 Pembuatan Background Arena Game	47
4.4 Persiapan Karakter.....	48
4.5 Pembuatan Button dan Animasi	49
4.6 Menyisipkan Aset Suara.....	52
4.7 Penyusunan Aset Grafis	53
4.8 Memasukan Aset	54
4.9 Pembahasan ActionScript.....	56
4.10 Tahap Pengujian Game	73
4.11 Membuat FileExecutable	78
BAB V Penutup	79
DAFTAR PUSTAKA	81

DAFTAR TABLE

TABEL 3.1 Perangkat Keras Pembuatan <i>Game</i>	27
TABEL 3.2 Simbol untuk <i>input/Output</i> aplikasi <i>Flowchart</i>	36
TABEL 3.3 Simbol untuk <i>Processing</i> aplikasi <i>Flowchart</i>	37
TABEL 3.4 Simbol Pembantu untuk aplikasi <i>Flowchart</i>	38
TABEL 3.5 Simbol Program <i>Flowchart</i>	38
TABEL 4.1 Membuat <i>game play 1</i>	63
TABEL 4.2 <i>Script</i> Karakter <i>Ninja</i> di <i>level 1</i>	64
TABEL 4.3 Membuat <i>game play 2</i>	65
TABEL 4.4 <i>Script</i> <i>Kunai</i> di <i>level 2</i>	67
TABEL 4.5 <i>Script</i> <i>Kelelawar</i> di <i>level 2</i>	68
TABEL 4.6 Membuat <i>game play 3</i>	69
TABEL 4.7 <i>Script</i> Karakter <i>Ninja</i> di <i>level 3</i>	70
TABEL 4.8 Responden dari umur 6 tahun sampai 12 tahun	74
TABEL 4.9 Responden dari umur 13 tahun sampai 15 tahun	74
TABEL 4.10 Responden dari umur 16 tahun sampai 18 tahun dan 19 tahun sampai 35 tahun.....	75
TABEL 4.11 Keseluruhan data Responden dari umur 6 tahun sampai 35 tahun	75
TABEL 4.12 Pengetesan <i>Black Box Testing</i>	77

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 Recka.....	33
Gambar 3. 2 Ninja Jahat.....	34
Gambar 3. 3 Flowchart Recka.....	40
Gambar 3. 4 Tampilan <i>Loading</i>	41
Gambar 3. 5 Tampilan <i>Present</i>	41
Gambar 3. 6 Tampilan Mulai.....	42
Gambar 3. 7 Tampilan Menu Utama.....	42
Gambar 3. 8 Frame Level 1.....	43
Gambar 3. 9 Frame Level 2.....	43
Gambar 3. 10 Frame Level 3.....	44
Gambar 3. 11 Misi Berhasil	44
Gambar 3. 12 Misi Gagal.....	45
Gambar 3. 13 Tampilan <i>Frame Ending</i>	45
Gambar 4. 1 Background di Photoshop	47
Gambar 4. 2 Background di Adobe Director	48
Gambar 4. 3 Gambar Sketsa.....	49
Gambar 4. 4 Button Mati	50
Gambar 4. 5 Button Hidup.....	50
Gambar 4. 6 Button yang sudah jadi.....	51
Gambar 4. 7 Animation Director	52
Gambar 4. 8 Editing suara.....	53
Gambar 4. 9 Menyusun Aset.....	54
Gambar 4. 10 Membuat dokumen baru di <i>Adobe Director</i>	55
Gambar 4. 11 Mengubah ukuran dokumen.....	55
Gambar 4. 12 Import aset ke <i>Adobe Director</i>	56
Gambar 4. 13 Membuat tampilan intro	57
Gambar 4. 14 <i>Script</i> tampilan intro.....	57

Gambar 4. 15 Membuat tampilan menu utama.....	58
Gambar 4. 16 <i>Script</i> pada tombol <i>Play Game</i>	58
Gambar 4. 17 <i>Script</i> pada tombol <i>Credit</i>	59
Gambar 4. 18 <i>Script</i> pada tombol <i>Quit</i>	59
Gambar 4. 19 Tampilan <i>Story</i> di Level 1	60
Gambar 4. 20 <i>Script Story</i> di level 1	60
Gambar 4. 21 Tampilan <i>Story</i> di Level 2.....	60
Gambar 4. 22 <i>Script Story</i> di level 2.....	61
Gambar 4. 23 Tampilan <i>Story</i> di Level 3.....	61
Gambar 4. 24 <i>Script Story</i> di level 3.....	61
Gambar 4. 25 Membuat tampilan menu <i>Credit</i>	62
Gambar 4. 26 <i>Script</i> pada tampilan menu <i>Credit</i>	62
Gambar 4. 27 Membuat <i>game play level 1</i>	63
Gambar 4. 28 Karakter <i>Ninja</i>	64
Gambar 4. 29 Membuat <i>gameplay level 2</i>	65
Gambar 4. 30 <i>Kunai</i>	66
Gambar 4. 31 <i>Kelelawar</i>	67
Gambar 4. 32 Membuat <i>game play level 3</i>	68
Gambar 4. 33 Karakter <i>Ninja</i>	70
Gambar 4. 34 <i>Script</i> menentukan Misi Berhasil atau Misi Gagal.....	71
Gambar 4. 35 Misi Berhasil	71
Gambar 4. 36 Misi Gagal.....	72
Gambar 4. 37 Tampilan <i>ending</i>	72
Gambar 4. 38 <i>Publish Setting</i>	78

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 pemograman dalam tingkat kesulitan yang lebih rendah

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

Single Player adalah pemain tunggal

Save adalah penyimpan 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

INTI SARI

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* Recka The Ninja Hero yang berbasis *flash* sebuah *game* yang dirancang untuk memperkenalkan kehebatan dari seorang Ninja. *Gameplay* dari *game* ini adalah cerita seorang Ninja yang bernama Recka The Ninja Hero yang mana memiliki misi untuk mengalahkan semua musuh 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*, Recka The Ninja Hero, 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 Recka The Ninja Hero flash-based game designed to introduce the greatness of a Ninja. The gameplay of this game is the story of a ninja named Recka The Ninja Hero which has a mission to defeat all the enemies 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, Recka The Ninja Hero, Adobe Director.*

