

**PEMBUATAN GAME MEMBURU TERORIS BERBASIS 2D
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

SKRIPSI



disusunoleh

Fiqri Ariandi

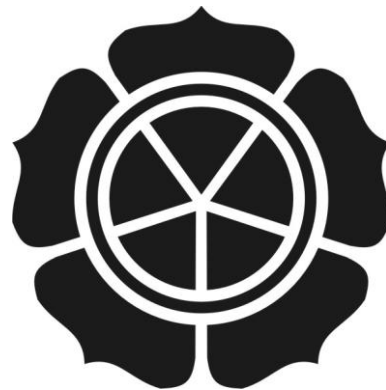
12.12.6758

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**PEMBUATAN GAME MEMBURU TERORIS BERBASIS 2D
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

Skripsi

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Fiqri Ariandi

12.12.6758

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN GAME MEMBURU TERORIS BERBASIS 2D
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

yang disusun oleh

Fiqri Ariandi

12.12.6758

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 7 November 2015

Dosen Pembimbing,



Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom
NIK.190302125

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN GAME MEMBURU TERORIS BERBASIS 2D
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

yang disusun oleh

Fiqri Ariandi

12.12.6758

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 Mei 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Hartatik, ST, M.Cs
NIK. 190302232

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215

Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom
NIK. 190302125

Tanda Tangan

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 24 Juni 2016

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN KEASLIAN

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, 23 Mei 2016



Fiqri Ariandi
12.12.6758

MOTTO

“Tegarlah Seperti Batu Karang”



PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin, segala puji bagi Allah atas segala nikmat-Nya. Akhirnya saya sampai juga di tahap ini. Sebuah ayat yang berbunyi “Fa bi ayyiālā'i Rabbikumātuk azzibān” (Q.S: Ar-Rahman : 13). “maka nikmat Tuhan manakah yang kau dustakan?” membuat saya benar-benar bersyukur karena dapat merasakan segala nikmat yang telah diberikan Allah kepada saya. Nikmat sehat, nikmat Iman, nikmat rezeki, segala nikmat karena dapat menyelesaikan studi saya di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

Saya percaya bahwa “hasil tidak akan pernah mengkhianati prosesnya”, maka dari itu melalui proses yang panjang dan penuh dinamika, sampailah saya pada tahap ini. Saya sadar bahwa saya tidak mungkin bisa mencapai semua ini sendiri, oleh karena itu saya ingin mengucapkan terimakasih dan mempersembahkan skripsi ini yang pertama untuk Ibundaku tersayang, Ibu Sarifah, terimakasih atas segala pengertian, perhatian, dan kasih sayangnya selama ini. Terimakasih untuk segala doa yang selalu dipanjatkan untuk kesuksesanku hingga sampai pada tahap ini. Terimakasih telah menjadi ibu yang baik dan penuh kasih. Persembahan kecil ini semoga bisa membuatmu bangga buk.

Yang kedua untuk Ayahanda kutercinta, Bapak Pawadi, terima kasih sudah menjadi kepala keluarga yang selalu memikirkan apa yang terbaik untukku dan keluarga, terimakasih karena tanpa lelah senantiasa selalu mendukung apapun yang aku kerjakan, terima kasih karena selalu tersenyum dan berpikir positif apapun kondisinya walaupun sedang dalam masa sulit sekalipun, terimakasih karena sudah menanamkan banyak motivasi dan nilai-nilai kehidupan sehingga

aku bisa seperti saat ini. Bapaklah panutan hidupku. Persembahkan kecil ini semoga bisa membuatmu bangga pak. Untuk adikku tersayang Rangga Alfarizy dan Kakak ku Wadya Riska, terimakasih sudah member keceriaan dengan tingkah laku dan ocehanmu. Lihatlah aku ini , dan berjanjilah kau akan lebih sukses nantinya. Tetaplah jadi kebanggaan keluarga kita.

Untuk semua sahabat kelas 12-S1SI-06 sekaligus keluarga Kontrakan Singkawang Hary,Aryo,Rian,Agus,Ifan,Dinal,Elry,Billy,Barry,Yoga dan semua teman-teman terimakasih sudah memberikan dukungannya. Mas Fuady dan Mas Wandah terimakasih atas dukungan teknisnya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.

Untuk Almamater kebangganku, STMIK AMIKOM YOGYAKARTA, terimakasih atas segala kesempatan yang diberikan hingga saya dapat menimba ilmu, menjadi sosok yang dewasa, dan belajar tentang kehidupan.

Yang terakhir, untuk Irmayanti tercinta yang telah setia menemani, dan menyisakan waktunya untuk membantu proses pembuatan skripsi ini sampai selesai, atas kritik dan sarannya, dan dukungannya selama ini.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikumwr.wb.

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “Pembuatan Game “Memburu Teroris” Berbasis 2D menggunakan Adobe Flash CS3.

Skripsi ini disusun untuk melengkapi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Komputer pada STMIK AMIKOM Yogyakarta dan atas apa yang telah diajarkan selama perkuliahan baik teori maupun praktek.

Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat :

Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

Bapak Emha Taufiq Luthfi selaku Dosen Pembimbing. Terimakasih banyak atas bantuan, dukungan, semangat, kesabaran, dan pengetahuannya dalam membimbing, serta kemudahan yang telah diberikan.

Kedua orang tua penulis tercinta Bapak Pawadi dan Ibu Sarifah yang atas segala sesuatu yang sudah diberikan dari lahir hingga akhir hayat kelak. Kedua adik dan Kakak penulis Rangga Alfarizy dan Wadya Riska atas Segala Dukungannya

Teman-teman yang di Yogyakarta dan di STMIK Amikom Yogyakarta terima kasih telah memberi warna tersendiri dalam perjalanan belajar dan pengalaman di STMIK Amikom Yogyakarta.

Teman Kontrakan, yang telah bersama-bersama menjalani hidup ini dengan penuh pengalaman berharga dalam suka maupun duka .

Sahabat, Teman dan Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuannya baik secara langsung maupun tidak langsung.

Semoga apa yang telah mereka berikan dengan keikhlasan, mendapat pahala yang setimpal dari Allah SWT. Penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna, karena keterbatasan kemampuan dan pengalaman. Penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun untuk memperbaiki skripsi ini semoga dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya. Terimakasih.

Wassalamu'alaikum wr.wb.

Yogyakarta, 23 Mei 2016

Penulis

DAFTAR ISI

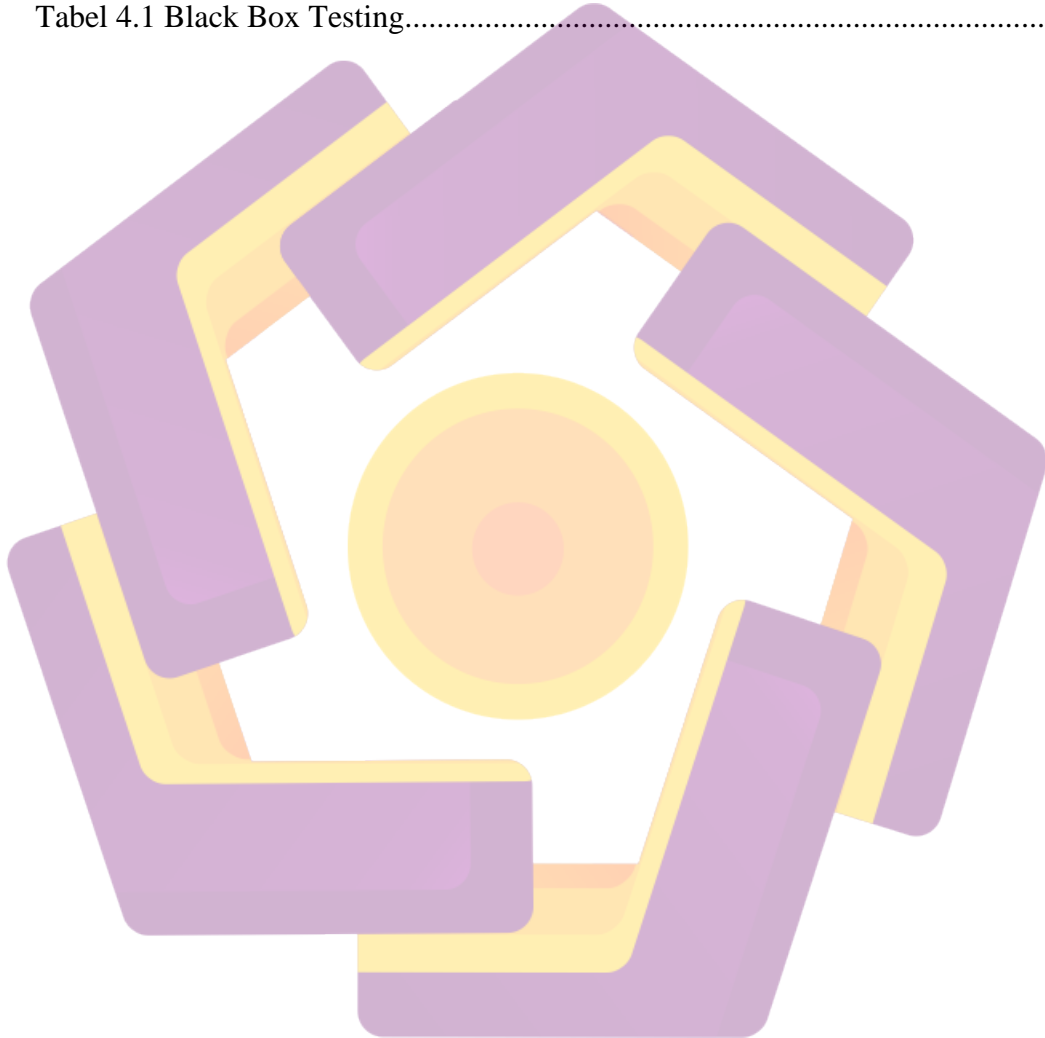
PEMBUATAN GAME	i
PEMBUATAN GAME	ii
PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
PEMBUATAN GAME	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PEMBUATAN GAME	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN KEASLIAN.....	Error! Bookmark not defined.
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	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 Sistematikan Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Pengertian Game.....	7
2.2.1 Sejarah Perkembangan Game.....	8
2.2.1.1 Game Generasi Pertama.....	8
2.2.1.2 Game Generasi Kedua.....	9
2.2.1.3 Game Generasi Ketiga.....	10

2.2.1.4	Game Generasi Keempat.....	10
2.2.1.5	Game Generasi Kelima.....	11
2.2.1.6	Game Generasi Keenam.....	12
2.2.1.7	Game Generasi Ketujuh.....	12
2.2.1.8	Game Generasi Handheld.....	13
2.2.2	Jenis-Jenis Game.....	15
2.2.3	Tahap-tahap Pembuatan Game.....	17
2.3	Tentang Game Flash.....	19
2.3.1	Sejarah Flash.....	20
2.4	Perangkat Lunak yang Digunakan.....	20
2.4.1	Adobe Flash CS3.....	20
2.4.2	CorelDraw X3.....	23
2.4.3	Action Script.....	24
BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	25
3.1	Analisis.....	25
3.1.1	Analisis Kebutuhan.....	26
3.1.1.1	Kebutuhan Fungsional.....	26
3.1.1.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	27
3.1.2	Analisis Kelayakan.....	30
3.1.2.1	Kelayakan Teknologi.....	30
3.1.2.2	Kelayakan Hukum.....	30
3.1.2.3	Kelayakan Operasional.....	30
3.2	Perancangan Game.....	30
3.2.1	Perancangan Konsep.....	31
3.2.1.1	Genre Game.....	31
3.2.1.2	Menentukan Software yang Digunakan.....	31
3.2.1.3	Merancang Gameplay.....	32
3.2.1.4	Merancang Grafik Antarmuka.....	34
3.2.1.5	Audio yang Digunakan.....	39
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	40
4.1	Implenetasi Game.....	40

4.2	Produksi Game.....	40
4.2.1	Persiapan aset-aset.....	41
4.2.2	Membuat Gambar.....	41
4.2.3	Pembuatan Dokumen Flash.....	43
4.2.4	Import File.....	46
4.2.5	Import Suara.....	47
4.2.6	Membuat Tombol.....	48
4.2.7	Pembuatan File .exe.....	49
4.3	Pembahasan.....	50
4.3.1	Tampilan Menu Utama.....	50
4.3.2	Tampilan Menu Main.....	51
4.3.3	Tampilan Menu Petunjuk.....	52
4.3.4	Tampilan Menu Pengaturan.....	53
4.3.5	Tampilan Menu Nilai Tertinggi.....	54
4.3.6	Tampilan Menu Exit.....	56
4.3.7	Tampilan Permainan.....	57
4.4	Uji Coba (Testing).....	60
4.5	Implementasi Game.....	62
4.6	Manual Game.....	63
BAB V	PENUTUP.....	71
5.1	Kesimpulan.....	71
5.2	Saran.....	72
	DAFTAR PUSTAKA.....	73

DAFTAR TABEL

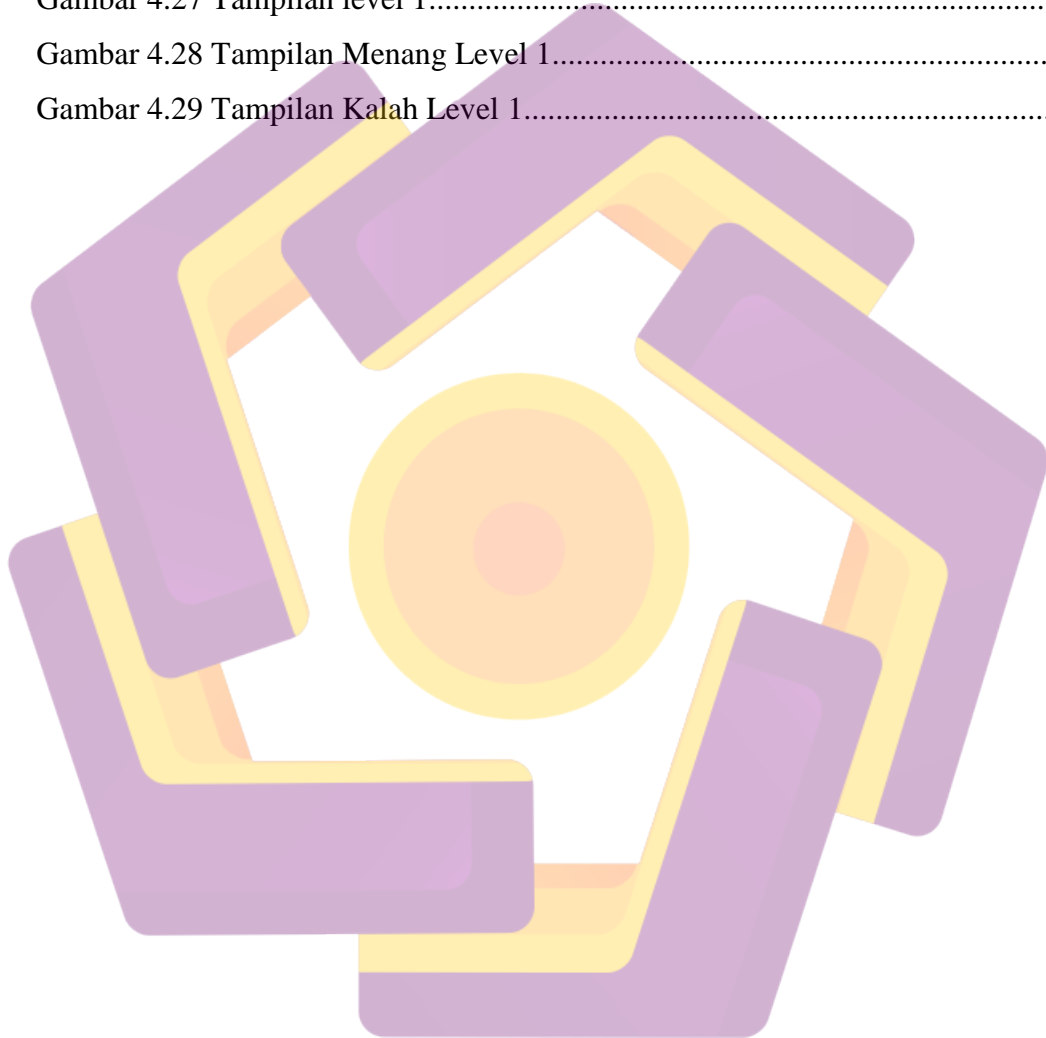
Tabel 3.1 Perbandingan Game yang dibuat.....	25
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware).....	27
Tabel 3.3 Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	28
Tabel 3.4 Kebutuhan Sumber Daya Manusia (Brainware).....	29
Tabel 4.1 Black Box Testing.....	61



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Adobe Flash CS3.....	21
Gambar 2.2 CorelDraw X3.....	23
Gambar 3.1 Karakter Teroris.....	32
Gambar 3.2 Flowchart Game.....	34
Gambar 3.3 Rancangan Antarmuka.....	35
Gambar 3.4 Rancangan Antarmuka Menu Play.....	35
Gambar 3.5 Rancangan Antarmuka Menu Pengaturan.....	36
Gambar 3.6 Rancangan Antarmuka Menu Petunjuk.....	37
Gambar 3.7 Rancangan Antarmuka <i>Highscore</i>	38
Gambar 4.1 Background Menu Utama.....	41
Gambar 4.2 Background Level 1.....	42
Gambar 4.3 Background Level 2.....	42
Gambar 4.4 Background Level 3.....	43
Gambar 4.5 Karakter.....	43
Gambar 4.6 Adobe Flash.....	44
Gambar 4.7 Document Properties.....	45
Gambar 4.8 Lembar Kerja Adobe Flash CS3.....	45
Gambar 4.9 Cara Import File.....	46
Gambar 4.10 Cara Import Suara.....	47
Gambar 4.11 Membuat Tombol.....	48
Gambar 4.12 Membuat File .exe.....	49
Gambar 4.13 Menu Utama.....	50
Gambar 4.14 Tampilan Level 1.....	51
Gambar 4.15 Tampilan Petunjuk.....	52
Gambar 4.16 Tampilan Pengaturan.....	53
Gambar 4.17 Nilai Tertinggi Level 1, 2 dan 3.....	54
Gambar 4.18 Tampilan Exit.....	56
Gambar 4.19 Tampilan Permainan Level 1.....	57
Gambar 4.20 Tampilan Permainan Level 2.....	58
Gambar 4.21 Tampilan Permainan Level 3.....	59

Gambar 4.22 Tampilan Menu Utama.....	63
Gambar 4.23 Tampilan Menu Petunjuk.....	64
Gambar 4.24 Tampilan Menu Pengaturan.....	65
Gambar 4.25 Tampilan Menu Exit.....	66
Gambar 4.26 Tampilan Menu Nilai Tertinggi.....	67
Gambar 4.27 Tampilan level 1.....	68
Gambar 4.28 Tampilan Menang Level 1.....	69
Gambar 4.29 Tampilan Kalah Level 1.....	70



INTISARI

Dalam sebuah komputer atau perangkat multimedia lainnya terasa tidak lengkapnya bila tidak terdapat sebuah game. Game Memburu Teroris diharapkan mampu menjadi game yang menyenangkan dan menghibur dikala suntuk. dan bermanfaat bagi para penggunanya

Dalam pembuatan game Memburu Teroris, penulis memilih Flash untuk membuat game yang berkualitas dan penuh dengan animasi karena dengan software tersebut proses menggambar karakter , background, memberikan efek suara, menggerakkan objek dapat dilakukan dengan software ini.

Pada game ini, kawan Teroris ingin megebom kota namun tidakan ini dihalau oleh tentara yang sedang bertugas. pengguna sebagai tentara yang di haruskan membunuh para teroris tersebut dengan cara menembak. jika tentara berhasil menembak, maka pengguna menang dan pasukan Teroris akan mati.

Kata Kunci : Game, Adobe Flash, Tembak



ABSTRACT

In a computer or other multimedia device feels incomplete if it does not there is a game .Game Hunting Terrorists is expected to be a fun and entertaining game when his long. and beneficial to the consumer.

Hunting game development Terrorists , the authors chose Flash to create a quality game and full of animation because the software process drawing characters , background , sound effects , moving objects can be done with this software.

In this game , herd Terrorists wanted to bomb the city but an act is driven by a soldier who was on duty . users as soldiers in required to kill the terrorists by way of shooting . if the soldiers managed to shoot , then the user wins and Terrorists troops will die .

Keywords : *Game, Adobe Flash, Shoot*

