

**PERANCANGAN GAME “ENKLEK” MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH**

SKRIPSI



disusun oleh

Ari Eko Prasetyo

10.12.5117

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

**PERANCANGAN GAME “ENKLEK” MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Ari Eko Prasetyo

10.12.5117

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN GAME “ENKLEK” MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ari Eko Prasetyo

10.12.5117

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 14 Maret 2015

Dosen Pembimbing,



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

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN GAME “ENKLEK” MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ari Eko Prasetyo

10.12.5117

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 November 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098

Ablihi Masruro, M.Kom
NIK. 190302148

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

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 7 Desember 2016

KETUA STM IK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, 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, 5 Desember 2016



Ari Eko Prasetyo
NIM. 10.12.5117

MOTTO

Belajarlh mengucap syukur dari hal-hal baik di hidupmu. Belajarlh menjadi kuat dari hal-hal buruk di hidupmu. - Bacharuddin Jusuf Habibie

Kegagalan hanya terjadi bila kita menyerah - Lessing

Kegagalan adalah keberhasilan yang tertunda

Usaha keras tak akan menghianati - Shonichi, JKT48

Kreativitas lebih berharga daripada ilmu pengetahuan - Albert Einstein

Ketika anda tidak pernah melakukan kesalahan, itu artinya anda tidak pernah berani untuk mencoba

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

- Allah SWT yang senantiasa memberikan jalan kemudahan, dan seluruh anugerah nikmat tiada batas dalam setiap pengerjaan skripsi ini.
- Kedua orang tua, Bapak Sagiman dan Ibu Soebijarti yang selalu sabar dan tiada henti-hentinya memberikan dukungan dan doa agar cepat terselesaikannya skripsi ini.
- Sahabat-sahabat tercinta yang selalu setia mendukung dan mendoakan, teman-teman alumni IPS3 2010, teman-teman SI-09 yang udah pada lulus duluan, Onegai Shelter dan Seluruh rekan ex After Creative.
- Terimakasih juga kepada pihak yang belum tertulis, sekali lagi terimakasih banyak semuanya.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr. wb.

Segala puji dan syukur alhamdulillahirobbil'alamin kepada Allah SWT, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul "***Perancangan game Engklek menggunakan adobe flash***".

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 praktik.

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

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng selaku Dosen Pembimbing. Terimakasih banyak atas bantuan, dukungan, dan pengetahuannya dalam membimbing, serta kemudahan yang telah diberikan.

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 tugas akhir ini semoga

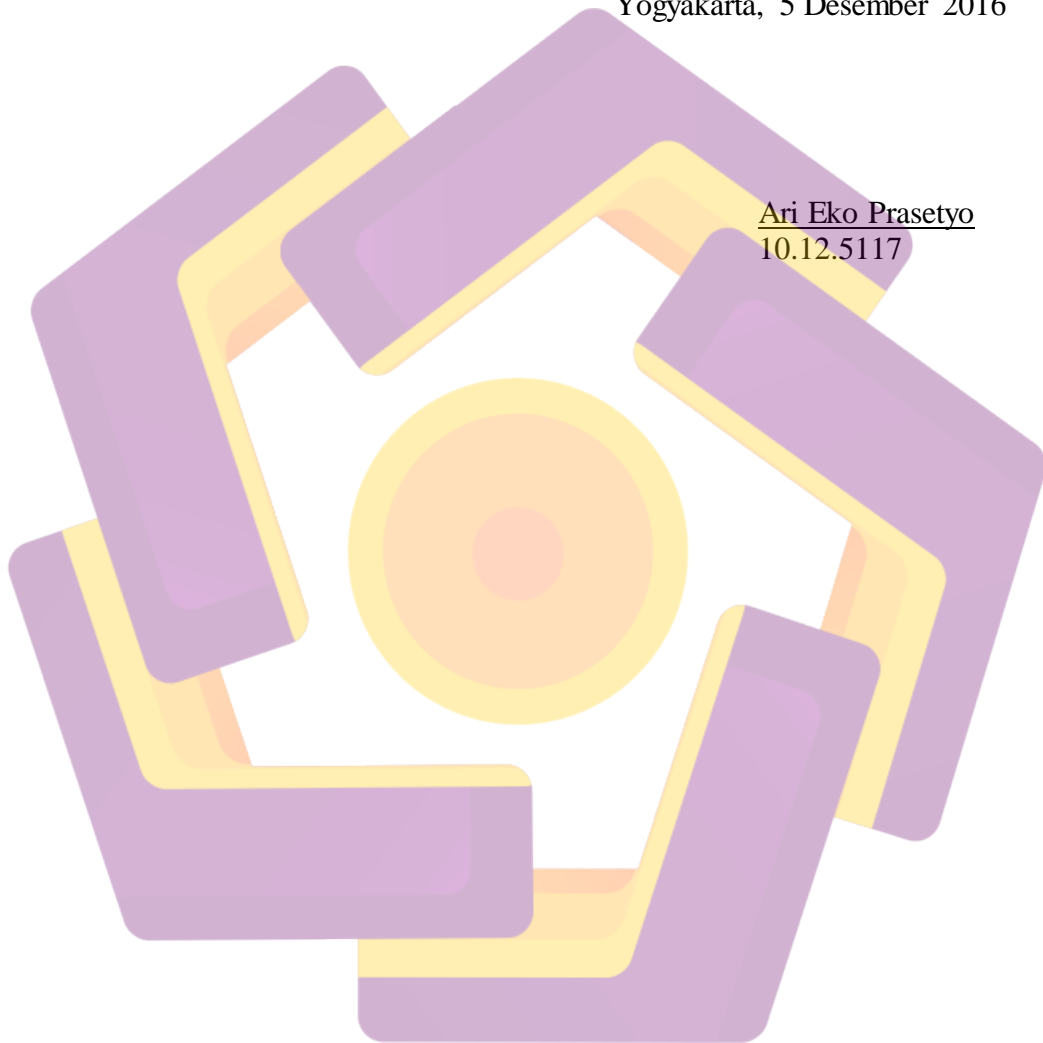
dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.

Terimakasih.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, 5 Desember 2016

Ari Eko Prasetyo
10.12.5117



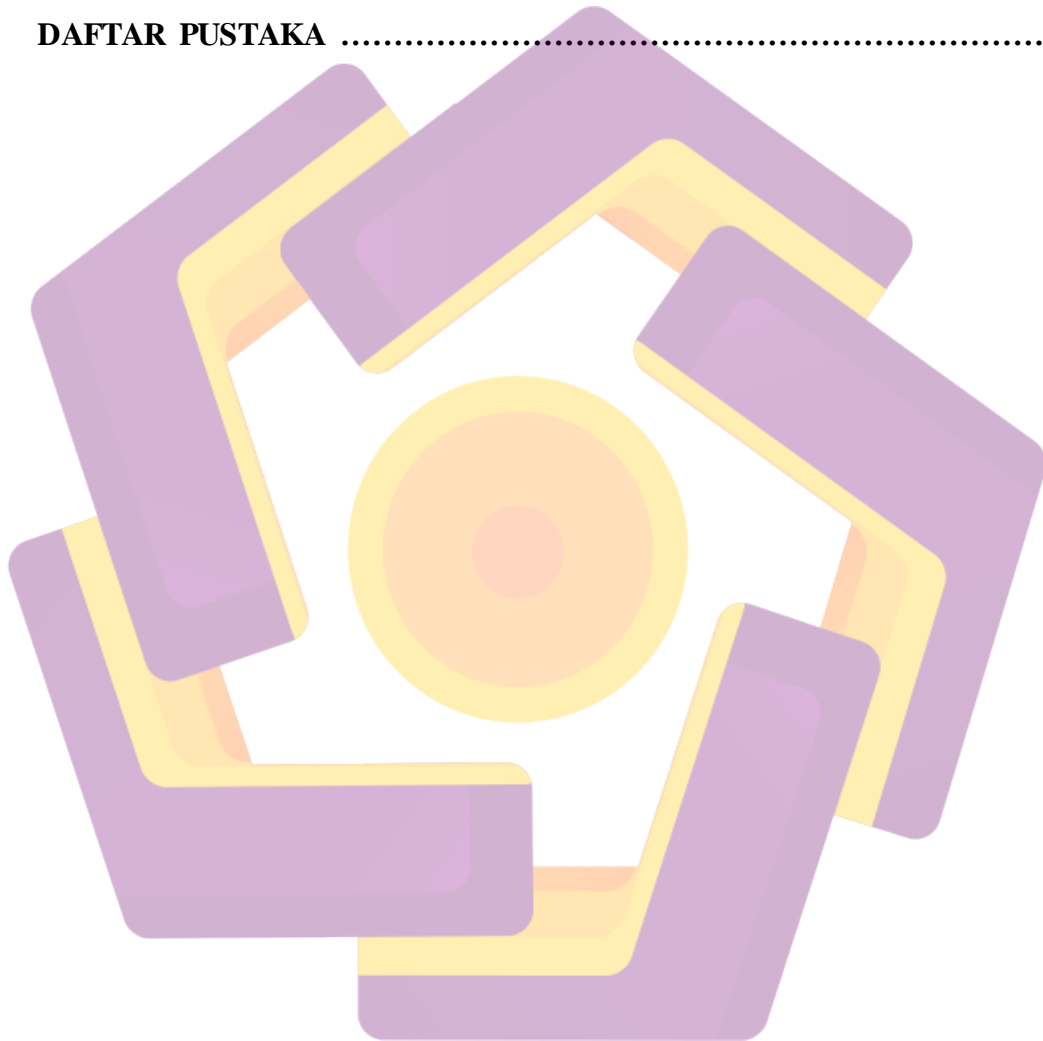
DAFTAR ISI

JUDUL.....	I
PERSETUJUAN	II
PENGESAHAN	III
PERNYATAAN KEASLIAN	IV
MOTTO	V
PERSEMBAHAN.....	VI
KATA PENGANTAR	VII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR TABEL.....	XIII
DAFTAR GAMBAR	XIV
INTISARI.....	XV
ABSTRACT.....	XVI
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG MASALAH	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	2
1.3 BATASAN MASALAH.....	2
1.4 MAKSUD PENELITIAN	3
1.5 TUJUAN PENELITIAN.....	3
1.6 METODE PENELITIAN.....	3
1.6.1 METODE PENGUMPULAN DATA	3
1.6.1.1 Metode Dokumentasi.....	3
1.6.1.2 Metode Wawancara.....	4
1.6.2 METODE ANALISIS	4
1.6.3 METODE PERANCANGAN	5
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.2 PENGERTIAN GAME.....	7

2.3	SEJARAH GAME.....	8
2.4	ELEMEN DASAR GAME.....	10
2.5	JENIS-JENIS GAME.....	10
2.5.1	<i>SHOOTING GAMES</i>	10
2.5.2	<i>RTS (REAL TIME STRATEGY)</i>	10
2.5.3	<i>RPG (ROLE PLAYING GAME)</i>	10
2.5.4	<i>SPORT GAMES</i>	11
2.5.5	<i>RACING GAMES</i>	11
2.5.6	<i>FIGHTING GAMES</i>	11
2.5.7	<i>ARCADE GAMES</i>	11
2.5.8	<i>SIMULATION GAMES</i>	12
2.5.9	<i>PUZZLE GAMES</i>	12
2.6	TAHAP PENGEMBANGAN SISTEM GAME.....	12
2.7	TAHAP - TAHAP PEMBUATAN GAME.....	12
2.8	TAHAP PENGEMBANGAN APLIKASI GAME.....	14
2.8.1	FLOWCHART.....	14
2.8.2	STORYBOARD.....	15
2.9	GAME FLASH.....	16
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		17
3.1	ANALISIS SISTEM.....	17
3.1.1	ANALISIS KEBUTUHAN.....	17
3.1.1.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	17
3.1.1.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	18
3.1.2	Analisis Pengguna / User.....	19
3.1.3	ANALISIS KELAYAKAN.....	20
3.1.3.1	Analisis Kelayakan Teknologi.....	20
3.1.3.2	Analisis Kelayakan Operasional.....	20
3.2	KONSEP.....	20
3.2.1	MENENTUKAN TOOL YANG DIGUNAKAN.....	21

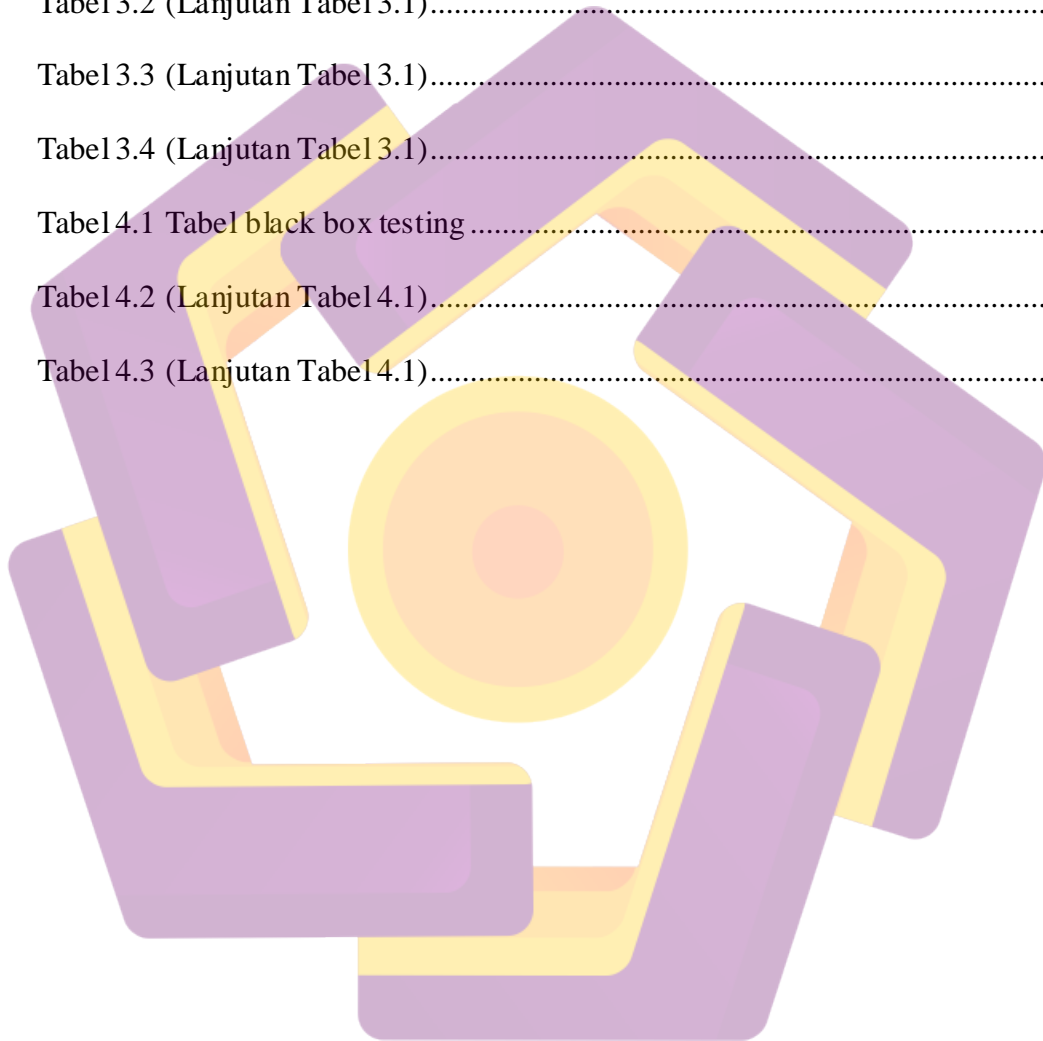
3.2.2	MERANCANG <i>GAMEPLAY</i>	21
3.2.2.1	Flowchart Sistem Permainan	21
3.2.2.2	Rancangan Menu Utama	23
3.2.2.3	Rancangan menu bermain.....	24
3.2.2.4	Rancangan permainan level 1	24
3.2.2.5	Rancangan level berhasil	25
3.2.2.6	Rancangan level gagal	26
3.2.2.7	Rancangan menu tentang	26
3.2.2.8	Rancangan menu keluar	27
3.2.2.9	Aturan Permainan Engklek	28
3.2.3	PERANCANGAN STORYBOARD	29
3.2.4	GRAFIS YANG DIGUNAKAN	32
3.2.5	AUDIO YANG DIGUNAKAN.....	32
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		34
4.1	IMPLEMENTASI.....	34
4.1.1	MEMPRODUKSI SISTEM	34
4.1.2	MEMBUAT TAMPILAN BACKGROUND	34
4.1.3	MEMBUAT TOMBOL	35
4.1.4	MEMBUAT ANIMASI.....	37
4.1.5	MEMASUKAN SUARA	38
4.2	PEMBAHASAN	39
4.2.1	Halaman Menu Utama	39
4.2.2	Halaman Menu Level.....	41
4.2.3	Halaman Menu Bermain game	42
4.2.4	Halaman Level Berhasil.....	42
4.2.5	Halaman Gagal Bermain.....	43
4.2.6	Halaman Menu Tentang.....	43
4.2.7	Halaman Menu Keluar	44
4.3	PENGUJIAN GAME.....	45
4.3.1.	Black Box Testing.....	45

4.4	PENGGUNAAN SISTEM.....	47
4.5	PEMELIHARAAN SISTEM.....	48
BAB V PENUTUP.....		49
5.1	KESIMPULAN.....	49
5.2	SARAN.....	51
DAFTAR PUSTAKA		51



DAFTAR TABEL

Tabel2.1 Simbol-simbol flowchat.....	14
Tabel3.1 Tabel Storyboard.....	29
Tabel3.2 (Lanjutan Tabel3.1).....	30
Tabel3.3 (Lanjutan Tabel3.1).....	31
Tabel3.4 (Lanjutan Tabel3.1).....	32
Tabel4.1 Tabel black box testing	45
Tabel4.2 (Lanjutan Tabel4.1).....	46
Tabel4.3 (Lanjutan Tabel4.1).....	47



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Flowchart Sistem Permainan	22
Gambar 3.2 Sketsa menu utama.....	23
Gambar 3.3 Rancangan menu bermain	24
Gambar 3.4 Rancangan permainan level 1	25
Gambar 3.5 Rancangan level berhasil.....	25
Gambar 3.6 Rancangan level gagal.....	26
Gambar 3.7 Rancangan menu tentang	27
Gambar 3.8 Rancangan menu keluar	28
Gambar 4.1 Tampilan Bagan Produksi	34
Gambar 4.2 Tampilan Pengaturan Stage di Adobe Photoshop CS 6	35
Gambar 4.3 Tampilan seleksi tombol	36
Gambar 4.4 Tampilan <i>Convert to Symbol</i>	36
Gambar 4.5 Tampilan Timeline untuk Button.....	37
Gambar 4.6 Tampilan membuat animasi	38
Gambar 4.7 Tampilan Library	38
Gambar 4.8 Tampilan Menu Utama	39
Gambar 4.9 Tampilan Menu level	41
Gambar 4.10 Tampilan Menu Bermain	42
Gambar 4.11 Tampilan misi berhasil	42
Gambar 4.12 Tampilan Misi Gagal	43
Gambar 4.13 Tampilan Menu Tentang.....	44
Gambar 4.15 Tampilan Menu Keluar	44

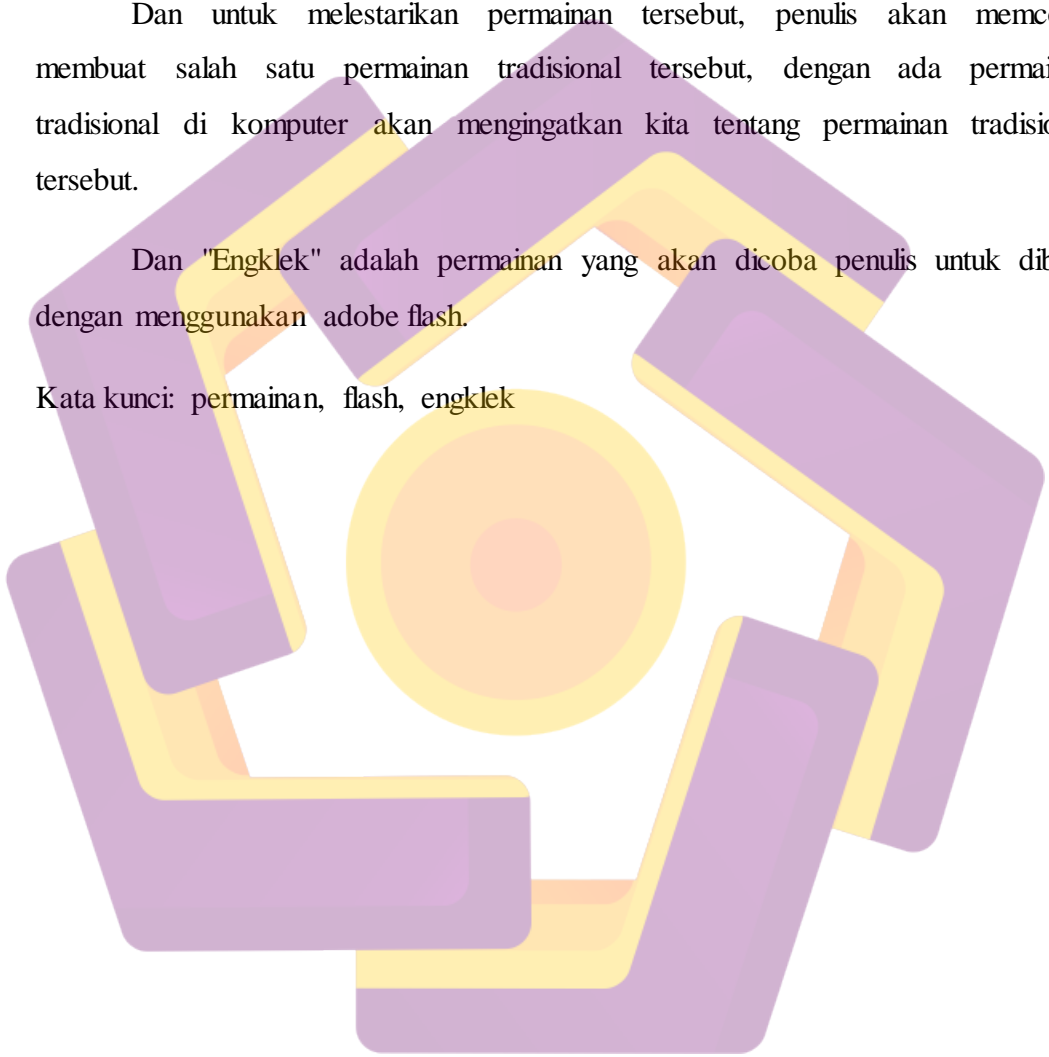
Intisari

Dengan berkembangnya permainan modern di handphone, gadget, komputer membuat semua orang melupakan permainan tradisional, seperti lompat tali, grobak sodor, engklek, petak umpet dan masih banyak lagi yang lain.

Dan untuk melestarikan permainan tersebut, penulis akan mencoba membuat salah satu permainan tradisional tersebut, dengan ada permainan tradisional di komputer akan mengingatkan kita tentang permainan tradisional tersebut.

Dan "Engklek" adalah permainan yang akan dicoba penulis untuk dibuat dengan menggunakan adobe flash.

Kata kunci: permainan, flash, engklek



Abstraksi

With the development of the modern game in mobile phones, gadgets, computers make everyone forget about the traditional games, Lompat Tali, Grobak Sodor, Engklek, Petak Umpet and many others.

And to preserve the game, the authors will be attempting to make one of the traditional game, with traditional games on the computer will remind us of the traditional game.

And "Engklek" is a game that will be attempted to be made by the author using adobe flash.

Keywords: game, flash, engklek

