

PEMBUATAN GAME BALON DORR

BERBASIS FLASH

SKRIPSI



disusun oleh

Septian Ardianta

09.11.3290

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

**PEMBUATAN GAME BALON DORR
BERBASIS FLASH**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Teknik Informatika



disusun oleh

Septian Ardianta

09.11.3290

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN GAME BALON DORR
BERBASIS FLASH**

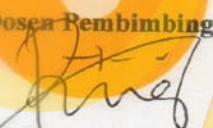
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Septian Ardianta

09.11.3290

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 16 Oktober 2012

Dosen Pembimbing,


M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN GAME BALON DORR BERBASIS FLASH

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Septian Ardianta

09.11.3290

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Juni 2016

Susunan Dewan Penguji

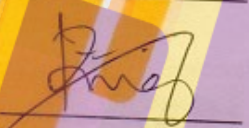
Nama Penguji

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197

M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 15 September 2016

KETUA STMIK AMKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

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, 15 September 2016



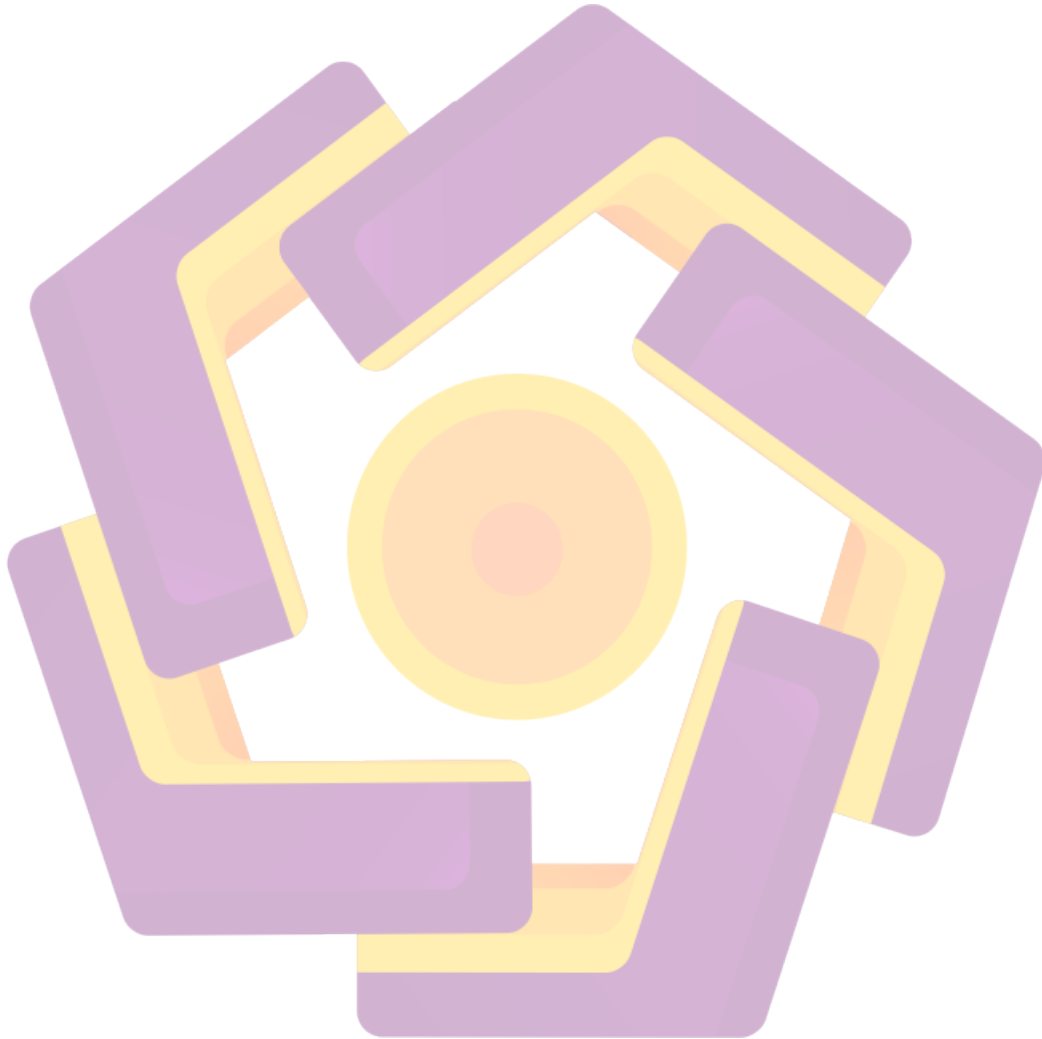
Septian Ardianta

09.11.3290

MOTTO

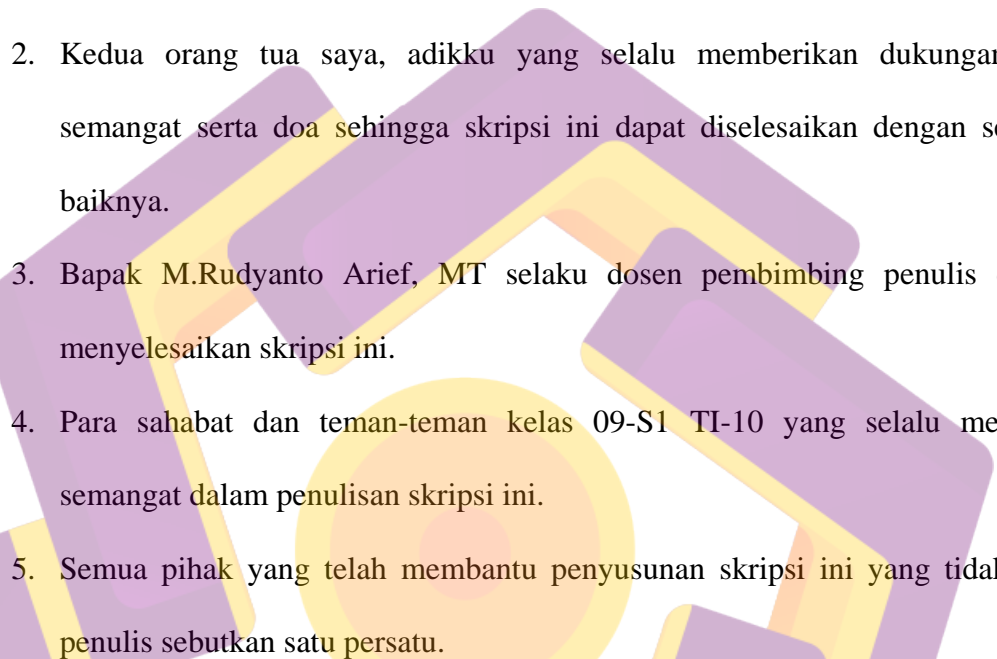
Allah tidak akan menguji hambaNya melebihi batas kemampuannya.

Look inside yourself you are more than what you have become.



HALAMAN PERSEMBAHAN

Penulisan skripsi ini penulis persembahkan untuk :

1. Allah SWT yang selalu memberikan Rahmat dan Hidayahnya.
 2. Kedua orang tua saya, adikku yang selalu memberikan dukungan dan semangat serta doa sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan sebaik-baiknya.
 3. Bapak M.Rudyanto Arief, MT selaku dosen pembimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
 4. Para sahabat dan teman-teman kelas 09-S1 TI-10 yang selalu memberi semangat dalam penulisan skripsi ini.
 5. Semua pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini yang tidak bias penulis sebutkan satu persatu.
- 

KATA PENGANTAR

Assalamu'alamum Wr. Wb.

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis bias menyelesaikan skripsi yang berjudul “PEMBUATAN GAME BALON DORR BERBASIS FLASH” sebagai syarat menyelesaikan pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari tanpa adanya bantuan semua pihak penulis tidak akan bisa menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan baik. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku ketua jurusan S1 Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta
3. Bapak M. Rudyanto Arief, MT selaku dosen pembimbing skripsi yang bersedia membantu dan membimbing penulis dalam menyusun skripsi.
4. Segenap Staff dan karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan membantu proses administrasi sampai selesainya skripsi ini.
5. Orang tua yang selalu memberikan dukungan baik moral maupun spiritual kepada penulis.

6. Teman-teman seperjuangan dan teman-teman kelas 09-S1TI-10 yang yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu menyelesaikan skripsi ini.
7. Semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung membantu penyusunan skripsi ini yang tanpa bisa disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, sehingga kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan untuk perbaikan selanjutnya.

Akhirnya, semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis dan semua orang yang membacanya.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, 14 Desember 2016

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
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
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II DASAR TEORI.....	6
2.1 Game.....	6

2.1.1	Pengertian Game	6
2.1.2	Sejarah Perkembangan Game.....	6
2.1.2.1	Game Generasi Pertama	7
2.1.2.2	Game Generasi Kedua.....	8
2.1.2.3	Game Generasi Ketiga	9
2.1.2.4	Game Generasi Keempat.....	10
2.1.2.5	Game Generasi Kelima	10
2.1.2.6	Game Generasi Keenam.....	11
2.1.2.7	Game Generasi Ketujuh	12
2.1.2.8	Game Generasi Handheld.....	14
2.1.2.9	Game Generasi Mobile dan Online.....	15
2.1.3	Genre Game.....	15
2.1.3.1	RPG	16
2.1.3.2	RTS.....	16
2.1.3.3	FPS	16
2.1.3.4	Racing.....	17
2.1.3.5	Sport	17
2.1.3.6	Fighting	17
2.1.3.7	Simulation	17
2.1.3.8	Action-Adventure.....	18
2.1.4	Elemen-elemen Game	18
2.1.4.1	Title.....	18
2.1.4.2	Title Screen.....	18
2.1.4.3	Storyline	19
2.1.4.4	Intro	19

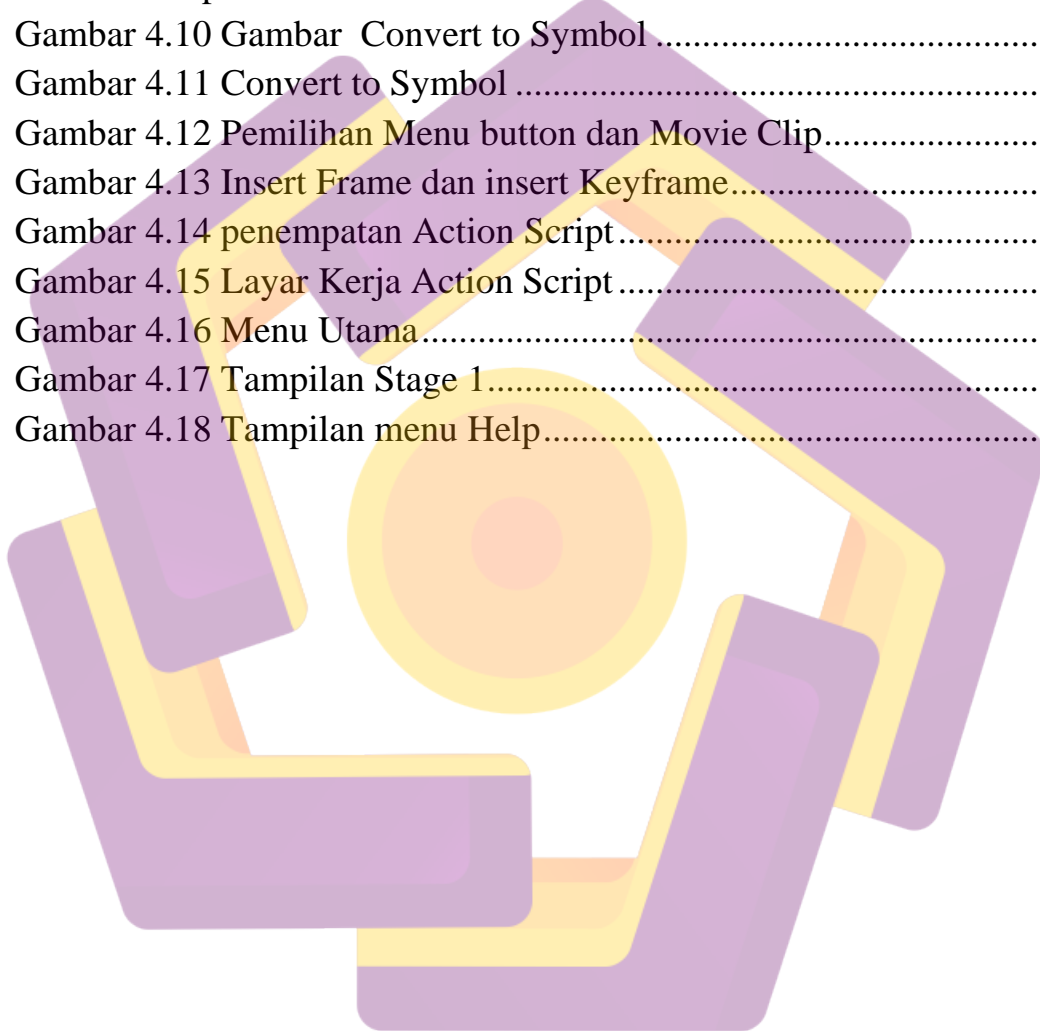
2.1.4.5 Sound.....	19
2.1.4.6 Levels	19
2.1.4.7 Control Panel.....	19
2.1.4.8 Credits	20
2.1.4.9 Documentations.....	20
2.1.4.10 Copyright.....	20
2.1.4.11 Setup Program.....	20
2.2 Software yang digunakan dalam pembuatan Game	21
2.2.1 Adobe Flash CS 3.....	21
2.2.1.1 Sejarah Perkembangan Adobe Flash CS3 Profesional	21
2.2.1.2 Proses Kerja Adobe Flash CS3 Profesional	21
2.2.2 Adobe Photoshop CS3	24
2.2.3 Adobe Illustrator CS3.....	24
2.2.4 ActionScript 3.0.....	25
2.3 Siklus Pengembangan dan Analisis Kebutuhan Game	26
2.4 Kriteria-kriteria Dalam Game	28
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	34
3.1 Analsis Sistem	34
3.1.1 Analisis SWOT	35
3.1.2 Analisis Kebutuhan Sistem.....	37
3.1.3 Analisis Kelayakan.....	42
3.2 Flowchart Game	43
3.3 Perancangan Game	45
3.3.1 Basic Idea	45
3.3.2 <i>Story Line</i>	46

3.3.3 <i>Graphic</i>	46
3.3.4 <i>Sound</i>	48
3.3.5 <i>Controls</i>	48
3.3.6 <i>Play Mode</i>	48
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	53
4.1 Implementasi Sistem	53
4.1.1 Persiapan Aset	54
4.1.2 Pembuatan Game	56
4.2 Pembahasan	66
4.2.1 Pembahasan Tampilan Menu Utama	66
1.2.1 Pembahasan Tampilan Game stage 1	69
1.2.2 Pembahasan Tampilan menu Help	72
4.3 Pembuatan File .exe	73
4.4 Pengujian	74
BAB V PENUTUP	76
5.1 Kesimpulan	76
5.2 Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Magnavox Odyssey	7
Gambar 2.2 Fairchild Channel F.....	8
Gambar 2.3 Magnavox Odyssey 2.....	8
Gambar 2.4 Atari 2600.....	9
Gambar 2.5 Nintendo Entertainment System	9
Gambar 2.6 Sega Genesis	10
Gambar 2.7 Panasonic 3DO.....	11
Gambar 2.8 Sony PlayStation	11
Gambar 2.9 Sony PlayStation 2	12
Gambar 2.10 Xbox	12
Gambar 2.11 Xbox 360.....	13
Gambar 2.12 Sony PlayStation 3	13
Gambar 2.13 Nintendo Wii.....	14
Gambar 2.14 Sony PSP	14
Gambar 2.15 Nintendo DS.....	15
Gambar 2.16 Halaman awal Adobe Flash CS3	23
Gambar 2.17 Halaman awal Adobe Photoshop CS3	24
Gambar 2.18 Tampilan Adobe Illustrator CS3.....	25
Gambar 2.19 SDLC menggunakan metode Spiral.....	28
Gambar 3.1 Flowchart Alur Game Balon Dorr	44
Gambar 3.2 Grafik menu utama.....	49
Gambar 3.3 Grafik Sub Menu Help.....	50
Gambar 3.4 Garafik Permainan	50
Gambar 3.5 Grafik tampilan Menang	51
Gambar 3.6 Tampilan kalah.....	52
Gambar 4.1 Gambar Intro	54
Gambar 4.2 Gambar Menu Utama.....	55
Gambar 4.3 Background Game.....	55
Gambar 4.4 Background sub menu.....	56

Gambar 4.5 Pembuatan File Flash	57
Gambar 4.6 Lembar Kerja Flash.....	58
Gambar 4.7 Import File ke Flash	59
Gambar 4.8 Pemilihan File pada Import.....	60
Gambar 4.9 pembuatan button	61
Gambar 4.10 Gambar Convert to Symbol	62
Gambar 4.11 Convert to Symbol	62
Gambar 4.12 Pemilihan Menu button dan Movie Clip.....	63
Gambar 4.13 Insert Frame dan insert Keyframe.....	64
Gambar 4.14 penempatan Action Script.....	65
Gambar 4.15 Layar Kerja Action Script	66
Gambar 4.16 Menu Utama.....	66
Gambar 4.17 Tampilan Stage 1.....	69
Gambar 4.18 Tampilan menu Help.....	72



DAFTAR TABEL

Table 2.1 Tabel Simbol Flowchart.....	32
Table 3.1 Spesifikasi Minimum Hardware	38
Table 3.2 Spesifikasi Minimum Hardware Penerapan	39
Table 3.3 Spesifikasi Hardware	39
Table 3.4 Spesifikasi Hardware Penerapan	40
Table 3.5 Elemen Pada Game	47
Table 4.1 Keterangan Gambar Desain	56
Table 4.2 Hasil Pengetesan Beta testing	75



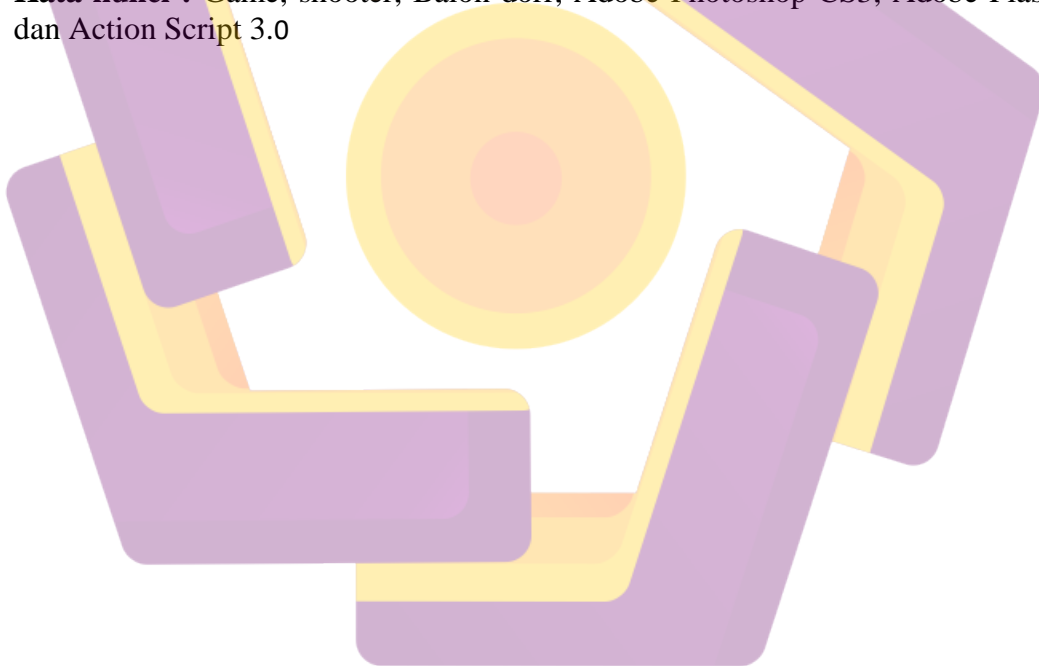
INTISARI

Game balon dorr merupakan game berbasis desktop yang ditujukan untuk anak-anak diatas 5 tahun ,remaja dan dewasa. Didalam game ini terdapat 3 level dengan tingkat kesulitan yang berbeda-beda. Game ini bertipe aksi - shooting.

Didesain dengan tampilan yang menarik membuat pemain tidak bosan. Game ini dirancang untuk dimainkan oleh satu user dan offline.

Tujuan dari permainan ini untuk melatih kewaspadaan dan respon pemain. Software yang di gunakan untuk membuat game ini antara lain Adobe Photoshop CS3, Adobe Flash CS3 dan Action Script 3.0 sebagai script pendukung.

Kata kunci : Game, shooter, Balon dorr, Adobe Photoshop CS3, Adobe Flash CS3 dan Action Script 3.0



ABSTRACT

Game balon dorr is a desktop-based game intended for children over 5 years, adolescents and adults. In this game there are 3 levels with levels of different. This game type action-shooting.

Designed with an attractive appearance make the players do not get bored. This game is designed to be played by a single user and offline.

The goal of the game is to exercise vigilance and response of the player. The software used is Adobe Photoshop CS3, Adobe Flash CS3 and action script 3.0 as the script support.

Keywords: *Game, shooter, Balon dorr, Adobe Photoshop CS3, Adobe Flash CS3 and Action Script 3.0*

