

**PEMBUATAN GAME SUPERMAN INDO DENGAN
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Gustiandi

13.02.8517

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
2017**

**PEMBUATAN GAME SUPERMAN INDO DENGAN
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

TUGAS AKHIR

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



disusun oleh

Gustiandi

13.02.8517

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN GAME SUPERMAN INDO DENGAN
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Gustiandi

13.02.8517

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 21 Mei 2016

Dosen Pembimbing,



Joko Dwi Santoso, M.Kom.
NIK. 190302181

PENGESAHAN
TUGAS AKHIR
PEMBUATAN GAME SUPERMAN INDO DENGAN
MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Gustiandi

13.02.8517

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Januari 2017

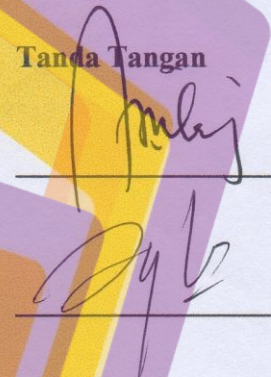
Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

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

Andika Agus Slameto, M.Kom.
NIK. 190302109

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 9 Februari 2017

KEJURUSAN TEKNIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah 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 untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun dan sepanjang pengaturan 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, 27 Januari 2017



Gustiandi
NIM. 13.02.8517

MOTTO

“Sesuatu akan menjadi kebanggaan, jika sesuatu itu dikerjakan, dan bukan hanya dipikirkan. Sebuah cita-cita akan menjadi kesuksesan bila kita awali dengan bekerja untuk mencapainya, bukan hanya menjadi impian”.

“All the impossible is possible for those who believe !”



PERSEMBAHAN

Sebagai ucapan syukur dan terima kasih atas terselesaikannya tugas akhir ini saya persembahkan kepada:

1. Allah SWT. Segala sesuatu yang terjadi dalam hidup saya tidak lain atas izin dan ridha Mu.
2. The power of my life, Bapak Hendri dan Ibu Farida. Juga saudara-saudaraku abang Herwadi, Alfandi, kakak Faturrahmi, dan adik Yuli Maulia, dan keluarga. I love you all ! Terima kasih atas doa cinta, dukungannya dan semoga selalu bisa membanggakan dan membahagiakan keluarga.
3. Bapak Joko Dwi Santoso, M.Kom. selaku dosen pembimbing.
4. Buat yang selalu setia. Teman merayakan tanggal 12 Mei. yang sering ngomelin buat menyelesaikan tugas akhir ini, Terima kasih doa dan dukungannya selalu.
5. Teman seperjuangan kontrakan biak Singkawang No.05 Malangrejo, sesama anak rantau yang selalu ada saat suka dan duka. Terima kasih doa, dan dukungannya. Hari Kurnia Mulyawan, Ari, Melki Nelson, Irfan Nurhadi, Fikri Ariandi, Rian Albheni, Arya Wiranata, Yunior, Dinal Raditiya, Nicko Armanda, Yoga Juwono, Barry Pratama, Apriansyah, M.Rinaldy Nur'arifin, Gugu Kahfi, Bayu Ashariyanto teman-teman rantau yang berasal dari Singkawang, Elri Satria asal dari Tangerang, Suryo Edi Wibowo asal dari Riau.

6. Teman-teman Formasi (Forum Mahasiswa Singkawang) di Yogyakarta, Palker dan Proved Night di Singkawang. Terima kasih doa, dan dukungannya. Teman-teman kelas 13-D3MI-02 dan teman yang tidak bisa saya sebut satu per satu.



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur penulis haturkan kehadiran Allah SWT, atas limpahan rahmat, hidayah dan berkah-Nya lah tugas akhir dengan judul "Pembuatan Game Superman Indo Dengan Menggunakan Adobe Flash CS3" ini dapat selesai dengan baik.

Selesainya tugas akhir ini tidak lepas dari bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S. Si., M.T. selaku Ketua Jurusan Manajemen Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Joko Dwi Santoso, M.Kom. selaku dosen pembimbing dan juga kepada para penguji yang telah memberi arahan baik kritik maupun saran dalam penyusunan tugas akhir ini.
4. Kedua Orang Tua, dan segenap keluarga yang telah memberikan dukungan moril serta materil dengan tulus, ikhlas dan penuh kasih sayang.
5. Seluruh staf dan karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta yang banyak membantu kelancaran segala aktivitas penulisan tugas akhir ini.

6. Semua pihak yang telah membantu sampai terselesaikannya penyusunan tugas akhir ini. Semoga Allah SWT. Senantiasa memberikan rahmat dan karunia-Nya pada penulis dan rekan-rekan semuanya.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari sempurna, maka saran dan kritik yang bersifat membangun dari pembaca sangat diharapkan agar karya-karya dari penulis selanjutnya semakin baik lagi.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 3 Januari 2017

Penulis

Gustiandi

DAFTAR ISI

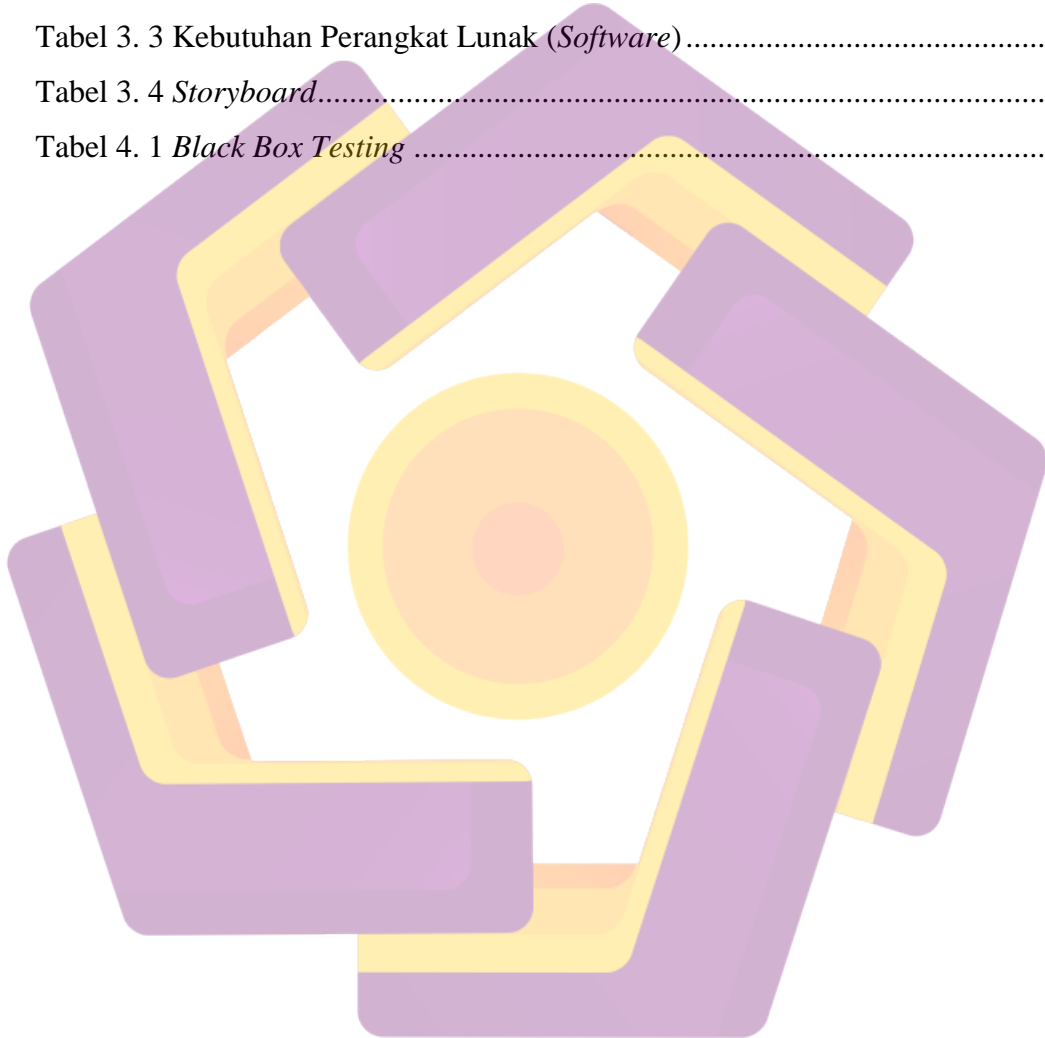
HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Pengembangan <i>Game</i>	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Pengertian <i>Game</i>	7
2.2.1 Sejarah Perkembangan <i>Game</i>	8
2.2.1.1 <i>Game</i> Generasi Pertama	8
2.2.1.2 <i>Game</i> Generasi Kedua.....	9
2.2.1.3 <i>Game</i> Generasi Ketiga.....	10
2.2.1.4 <i>Game</i> Generasi Keempat.....	10

2.2.1.5	<i>Game</i> Generasi Kelima	11
2.2.1.6	<i>Game</i> Generasi Keenam	12
2.2.1.7	<i>Game</i> Generasi Ketujuh	12
2.2.1.8	<i>Game</i> Generasi Handheld.....	13
2.2.2	Jenis-jenis <i>Game</i>	15
2.2.3	Tahap - tahap Pembuatan <i>Game</i>	19
2.3	<i>Flowchart</i>	21
2.4	Tentang <i>Game Flash</i>	22
2.4.1	Sejarah <i>Flash</i>	23
2.5	Perangkat Lunak yang Digunakan	24
2.5.1	<i>Adobe Flash CS3</i>	24
2.5.2	<i>CorelDraw X3</i>	26
2.5.3	<i>Action Script</i>	28
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		29
3.1	Identifikasi Masalah	29
3.1.1	Analisis Kebutuhan	32
3.1.1.1	Kebutuhan Fungsional (<i>Functional Requirements</i>)	32
3.1.1.2	Kebutuhan Non Fungsional (<i>Non-Functional Requirements</i>).....	32
3.2	Perancangan <i>Game</i>	34
3.2.1	Perancangan Konsep	34
3.2.1.1	<i>Genre Game</i>	42
3.2.1.2	Merancang <i>Game Play</i>	43
3.2.1.3	Merancang Grafik Antarmuka.....	45
3.2.1.3.1	Rancangan Antarmuka Menu Utama	45
3.2.1.3.2	Tampilan Halaman Menu Main	46
3.2.1.3.3	Tampilan Info Petunjuk Misi.....	46
3.2.1.3.4	Tampilan Permainan.....	47
3.2.1.3.5	Antarmuka Menu Pengaturan.....	49
3.2.1.3.6	Antarmuka Menu Nilai.....	50

3.2.1.3.7	Antarmuka Menu Keluar.....	51
3.2.1.3.8	<i>Audio</i> yang Digunakan	51
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		52
4.1	Implementasi	52
4.2	Produksi <i>Game</i>	52
4.2.1	Pembahasan Persiapan Aset - aset	53
4.2.2	Membuat Gambar.....	53
4.2.3	Pembuatan <i>Document Flash</i>	60
4.2.4	<i>Import File</i>	62
4.2.5	<i>Import</i> Suara.....	63
4.2.6	Membuat Tombol.....	64
4.2.7	Pembuatan <i>File.exe</i>	65
4.3	Pembahasan	66
4.3.1	Tampilan Menu Utama	67
4.3.2	Tampilan Menu Main.....	68
4.3.3	Tampilan Menu Pengaturan	70
4.3.4	Tampilan Menu Nilai	73
4.3.5	Tampilan Menu Keluar	73
4.3.6	Tampilan Permainan	75
4.4	Uji Coba (<i>Testing</i>)	81
4.5	Implementasi <i>Game</i>	84
BAB V PENUTUP.....		85
5.1	Kesimpulan.....	85
5.2	Saran	86
DAFTAR PUSTAKA		87

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 <i>Flowchart</i>	22
Tabel 3. 1 Perbandingan <i>Game</i> yang Dibuat	29
Tabel 3. 2 Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	33
Tabel 3. 3 Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	34
Tabel 3. 4 <i>Storyboard</i>	36
Tabel 4. 1 <i>Black Box Testing</i>	82

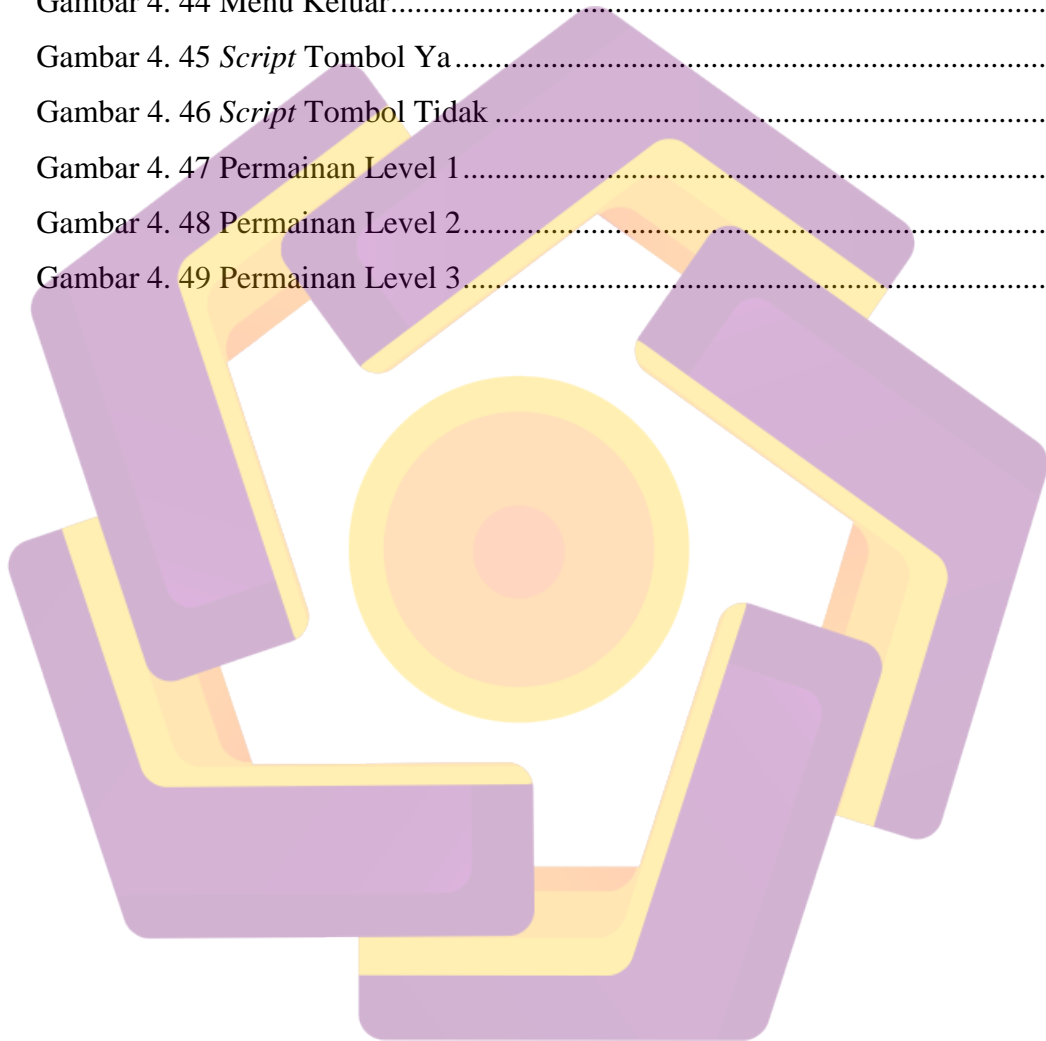


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Game Call Of Duty Black Ops 3</i>	16
Gambar 2. 2 <i>Game Dragon Ball Z</i>	16
Gambar 2. 3 <i>Game Super Mario Bros</i>	17
Gambar 2. 4 <i>Game Moto GP 2015</i>	18
Gambar 2. 5 <i>Game Dark Souls III</i>	19
Gambar 2. 6 <i>Adobe Flash CS3</i>	25
Gambar 2. 7 <i>CorelDraw X3</i>	26
Gambar 3. 1 Alur Penelitian.....	30
Gambar 3. 2 <i>Flowchart Game</i>	31
Gambar 3. 3 Struktur Navigasi	35
Gambar 3. 4 Rancangan Antarmuka Menu Utama	45
Gambar 3. 5 Rancangan Antarmuka Halaman Main	46
Gambar 3. 6 Rancangan Antarmuka Info Petunjuk Misi 1	46
Gambar 3. 7 Rancangan Antarmuka Info Petunjuk Misi 2.....	47
Gambar 3. 8 Rancangan Antarmuka Info Petunjuk Misi 3	47
Gambar 3. 9 Rancangan Antarmuka <i>Game</i> Misi 1	48
Gambar 3. 10 Rancangan Antarmuka <i>Game</i> Misi 2	48
Gambar 3. 11 Rancangan Antarmuka <i>Game</i> Misi 3	49
Gambar 3. 12 Rancangan Antarmuka Menu Pengaturan.....	50
Gambar 3. 13 Rancangan Antarmuka Menu Nilai.....	50
Gambar 3. 14 Rancangan Antarmuka Menu Keluar.....	51
Gambar 4. 1 Menu Utama.....	53
Gambar 4. 2 <i>Input</i> Nama Pemain.....	54
Gambar 4. 3 Misi Level 1	54
Gambar 4. 4 Misi Level 2	55
Gambar 4. 5 Misi Level 3	55
Gambar 4. 6 <i>Background</i> Level 1	56
Gambar 4. 7 <i>Background</i> Level 2, 3	56

Gambar 4. 8 Superman Indo	57
Gambar 4. 9 Pesawat Garujago	57
Gambar 4. 10 Raja Ufo	57
Gambar 4. 11 Pasukan Ufo	58
Gambar 4. 12 Hati	58
Gambar 4. 13 Rumah	58
Gambar 4. 14 Awan	59
Gambar 4. 15 Rudal Garujago	59
Gambar 4. 16 Rudal Raja Ufo.....	59
Gambar 4. 17 Ledakan Pesawat Garujago dan Pasukan Ufo.....	60
Gambar 4. 18 Ledakan Rumah.....	60
Gambar 4. 19 <i>Adobe Flash</i>	61
Gambar 4. 20 <i>Document Properties</i>	61
Gambar 4. 21 Lembar Kerja <i>Adobe Flash CS3</i>	62
Gambar 4. 22 Cara <i>Import File</i>	63
Gambar 4. 23 Cara <i>Import Suara</i>	64
Gambar 4. 24 Membuat Tombol.....	65
Gambar 4. 25 <i>Action Script</i> Tombol <i>Play</i>	65
Gambar 4. 26 <i>Publishing File Exe</i>	66
Gambar 4. 27 Menu Utama.....	67
Gambar 4. 28 <i>Script</i> Tombol Main	67
Gambar 4. 29 <i>Script</i> Tombol Pengaturan.....	68
Gambar 4. 30 <i>Script</i> Tombol Nilai Tertinggi.....	68
Gambar 4. 31 <i>Script</i> Tombol Keluar.....	68
Gambar 4. 32 Tampilan Level 1	69
Gambar 4. 33 Tampilan Level 2	69
Gambar 4. 34 Tampilan Level 3	70
Gambar 4. 35 <i>Script</i> Tombol Main	70
Gambar 4. 36 Tampilan Pengaturan.....	71
Gambar 4. 37 <i>Script</i> Tombol Layar Ya.....	71
Gambar 4. 38 <i>Script</i> Tombol Layar Tidak.....	71

Gambar 4. 39 <i>Script</i> Tombol Suara Ya.....	72
Gambar 4. 40 <i>Script</i> Tombol Suara Tidak	72
Gambar 4. 41 <i>Script</i> Tombol Kembali.....	72
Gambar 4. 42 Menu Nilai	73
Gambar 4. 43 <i>Script</i> Tombol Kembali.....	73
Gambar 4. 44 Menu Keluar.....	74
Gambar 4. 45 <i>Script</i> Tombol Ya.....	74
Gambar 4. 46 <i>Script</i> Tombol Tidak	74
Gambar 4. 47 Permainan Level 1.....	75
Gambar 4. 48 Permainan Level 2.....	78
Gambar 4. 49 Permainan Level 3.....	79



INTISARI

Dalam sebuah komputer atau perangkat *multimedia* lainnya terasa tidak lengkap rasanya bila tidak terdapat sebuah *game*. Pembuatan *game* atau permainan tersebut bisa dilakukan dengan berbagai macam cara.

Dalam pembuatan permainan Superman Indo ini penulis menggunakan *software Adobe Flash CS3* karena dengan *software* tersebut proses menggambar karakter, *background*, memberikan efek suara, menggerakkan objek dapat dilakukan dengan *software* ini.

Dalam pembuatan permainan ini penulis membuat elemen-elemen yang digunakan dalam *game* ini berupa karakter, *background* dan elemen lainnya dengan memanfaatkan *tool* yang ada pada *software Adobe Flash CS3* serta menyiapkan musik dan efek suara dengan meng-*import* ke *library* dimana dalam *library* penulis mengorganisasi elemen-elemen tersebut. Elemen yang telah disiapkan dan dibuat kemudian penulis susun dalam *scene*, *layer* dan *frame* sesuai dengan apa yang penulis rancang. Penulis memanfaatkan *actionsript* dan *motion* dalam mengatur elemen- elemen pada *game* ini agar *game* ini menjadi lebih menarik untuk dimainkan.

Kata kunci : *Actionsript, Adobe Flash CS3, Library.*

ABSTRACT

In a computer or other multimedia device feels incomplete when it feels there is not a game. The making of the game or the game can be done with a variety of ways.

In making the game Superman Indo this author uses Adobe Flash software CS3 because with the software the process of drawing the character, background, providing sound effects, moving objects can be done with this software.

In making this game the author makes the elements used in this form of the characters, backgrounds and other elements by utilizing the tool available on the software Adobe Flash CS3 as well as setting up the music and sound effects with meng-import to the library in the library author organizes the elements. Elements that have been prepared and made the author then stacking in the scene, layer and frame in accordance with what the author designed. The author utilizes actionsript and motion in arranging the elements in this game so that the game becomes more interesting to play.

Keywords: *Actionsript, Adobe Flash CS3, Library.*