

**MEMBUAT APLIKASI GAME PACU BIDUK MENGGUNAKAN FLASH  
BERBASIS DESKTOP**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Aditya Aran Syah Roni**

**10.12.4812**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

**MEMBUAT APLIKASI GAME PACU BIDUK MENGGUNAKAN FLASH  
BERBASIS DESKTOP**

Skripsi

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



disusun oleh

**Aditya Aran Syah Roni**

**10.12.4812**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**MEMBUAT APLIKASI GAME PACU BIDUK MENGGUNAKAN FLASH  
BERBASIS DESKTOP**


yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Aditya Aran Syah Roni**

**10.12.4812**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 17 Maret 2015

**Dosen Pembimbing,**

  
**Andi Sunvoto, M.Kom**  
**NIK.190302052**

**PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**MEMBUAT APLIKASI GAME PACU BIDUK MENGGUNAKAN**  
**FLASH BERBASIS DESKTOP**

Yang dipersiapkan oleh

**Aditya Aran Syah Roni**

**10.12.4812**

Telah Dipertahankan Didepan Dewan Penguji  
Pada tanggal 21 Desember 2015

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

Bambang Sudaryatno, Drs, MM  
NIK.190302029

Ferry Wahyu Wibowo, S.Si, M.Cs  
NIK.190302235

Barka Satya, M.Kom  
NIK.190302126

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar sarjana computer  
Tanggal 10 Maret 2015

**KETUA STMIK 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 , dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain,kecuali yang secara tertulis di acu 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, 24 Februari 2016



Aditya Aran Syah Roni

NIM. 10.12.4812

## MOTTO

Tinta takkan pernah mengenal terhadap buramnya kertas ataupun polos, Sebab ia akan terus menari hingga pikiran terbenam senja.

Seakan mengunci jendela kehidupan yang menyimpan tanya.  
Dan tulislah hingga menua, sebab ia akan dipergunakan pada hari yang ditentukan.

Yang rapuh akan tetap berjalan.  
Yang berjalan tak kenal hari.  
Yang mengaduh tak mengeluh ucapan.

Tak perlu dirisaukan, hanya dituntut berjalan serta berusaha.  
Hingga pagi memanggil akan ada nuansa dan cerita yang baru.  
Dan temukanlah maknanya, hingga tidak dikatakan merugi terhadap waktu, karna suksesnya kehidupan bukanlah cahaya yang mudah untuk dinyalakan.

La Takhaf Wa La Tahzan. Innallaha ma'ana.  
Janganlah kamu takut dan janganlah kamu bersedih hati, Sesungguhnya Allah ada bersama kita.  
(Qs At-Taubah : 40)

## PERSEMBAHAN

Karya skripsi ini saya persembahkan dan saya tujukan kepada

1. Kepada Allah SWT yang telah memberikan anugerah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini
2. Untuk kedua orang tua tercinta yang selalu memberikan do'a, kasih sayang dan dukungannya yang tiada habisnya.
3. Untuk dosen pembimbing Bapak Andi Sunyoto, M.kom yang telah memberikan arahan, nasehat dan masukan yang bermanfaat.
4. Untuk teman-teman Kelas S1-SI 12, Light Mercy A Way dan Kintamani White House, terima kasih atas bantuannya.
5. Untuk STMIK AMIKOM Yogyakarta, terima kasih sudah memberikan ilmu yang berlimpah ruah dan yang begitu bermanfaat.
6. Buat semua pihak yang telah membantu, yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu.

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr.Wb.*

Puji dan syukur saya panjatkan kehadiran ALLAH SWT yang telah memberi karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul “Membuat Aplikasi Game Pacu Biduk Menggunakan Flash Berbasis Desktop” dengan baik, walaupun disadari ada beberapa kekurangan yang itu semua tidak lepas karena keterbatasan penulis.

Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat dalam menempuh ujian sarjana pada jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Banyak hambatan dan kesulitan yang penulis temui dalam penyusunan skripsi ini, Namun berkat tekad, usaha, dorongan, serta bantuan dari berbagai pihak, akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Andi Sunyoto, M.Kom. Selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan bimbingan, waktu dan arahan ilmu serta segala kemurahan hati bagi penulis.



4. Pada kedua orang tua penulis yang telah memberikan segala dukungan, dorongan dan motivasi serta tak pernah lelah memberikan do'a yang tulus.
5. Dan juga teman-teman yang telah membantu dalam kelancaran penulisan skripsi hingga selesai.

Namun dengan segala kerendahan hati, penulis menyadari sepenuhnya bahwa laporan skripsi masih sangat jauh dari sebuah kesempurnaan. Masih banyak kekurangan yang perlu dibenahi dan itu semua tidak lepas dari keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penulis sendiri. Maka dari itu penulis mohon kesediaannya untuk memberikan kritik dan saran yang membangun. Walaupun demikian penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan untuk penelitian selanjutnya.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb.*

Yogyakarta, Desember 2015

Penulis

## DAFTAR ISI

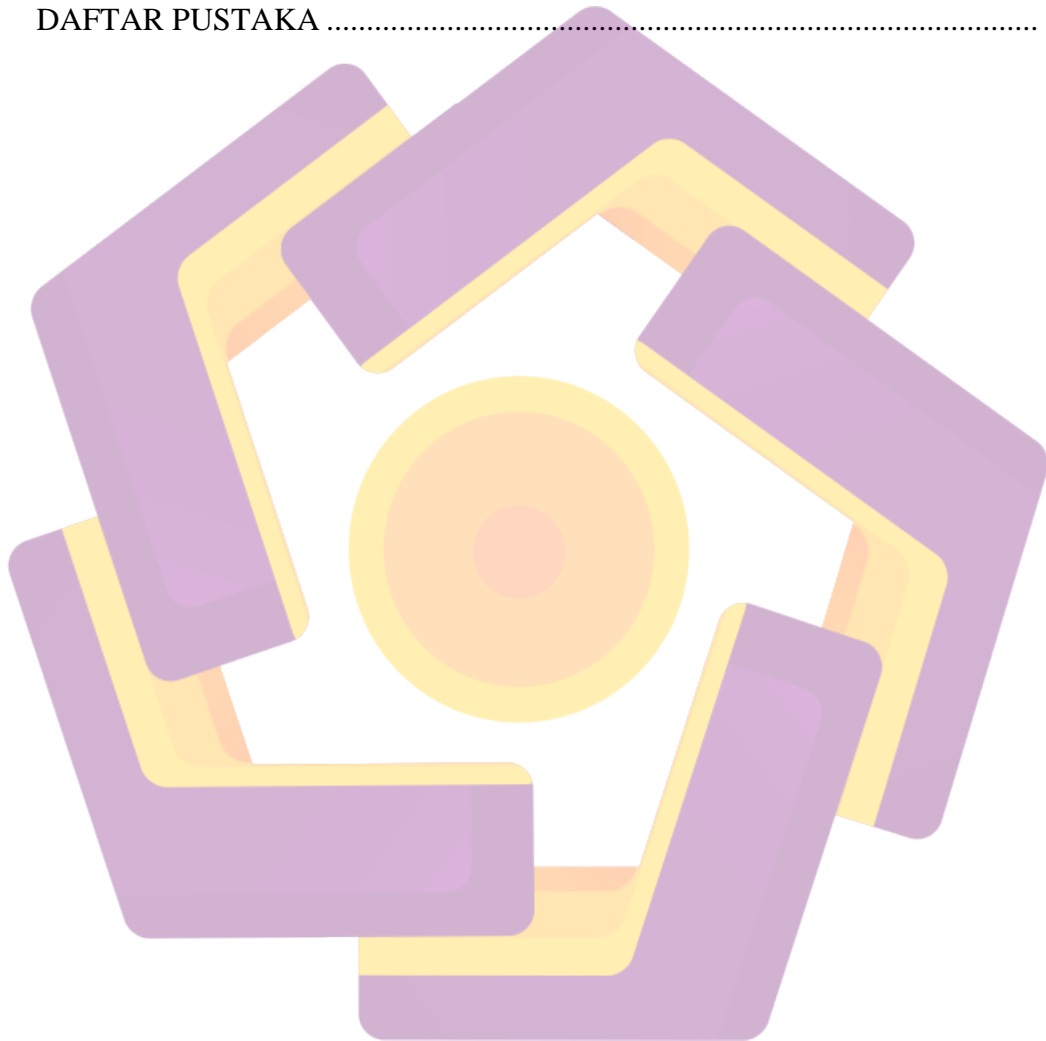
Halaman Judul.....	i
Halaman Persetujuan.....	ii
Halaman Pengesahan .....	iii
Halaman Pernyataan.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i> .....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Metodologi Penelitian .....	4
1.7 Sistematika Penulisan .....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 <i>Game</i> .....	6

2.1.1 Game menuut Para Ahli .....	6
2.1.2 Sejarah Perkembangan Game .....	7
2.1.2.1 Game Generasi Pertama .....	8
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 .....	11
2.1.2.6 Game Generasi Keenam.....	12
2.1.2.7 Game Generasi Ketujuh .....	13
2.2 Elemen Dasar Game.....	14
2.3 Tipe-Tipe Game .....	15
2.3.1 <i>Arcade/Slide Crolling</i> .....	15
2.3.2 <i>Racing</i> .....	15
2.3.3 <i>Fighting</i> .....	16
2.3.4 <i>Shooting</i> .....	17
2.3.5 <i>RTS (Real Time Strategi)</i> .....	18
2.3.6 <i>RPG (Role Playing Game)</i> .....	18
2.3.7 <i>Simulation</i> .....	19
2.4 Metodeologi Pengembangan Multimedia .....	19
2.4.1 <i>Concept</i> .....	20
2.4.2 <i>Design</i> .....	21
2.4.3 <i>Material Collecting</i> .....	21
2.4.4 <i>Assembly</i> .....	22

2.4.5 <i>Testing</i> .....	22
2.4.6 <i>Distribution</i> .....	22
2.5 <i>Storyboard</i> .....	22
2.6 Perancangan Flowchart .....	23
2.7 Pengenalan Adobe Flash .....	24
2.7.1 Jendela Utama .....	25
2.7.2 Toolbox .....	27
2.8 Action Script .....	29
2.9 Adobe Photoshop .....	32
2.10 Corel Draw .....	33
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN</b> .....	<b>35</b>
3.1 Konsep (Concept).....	35
3.1.1 <i>User</i> .....	35
3.1.2 Analisis Kebutuhan .....	36
3.1.3 Spesifikasi Game.....	36
3.2 Perancangan (Design) .....	37
3.2.1 Perancangan Basis Data Multimedia .....	37
3.2.2 Struktur Navigasi .....	38
3.2.3 Rancangan Diagram Alir (flowchart).....	40
3.2.3.1 Flowchart Keseluruhan .....	40
3.2.3.2 Flowchart Sub Level 1 .....	43
3.2.3.3 Flowchart Sub Level 2 .....	43
3.2.3.4 Flowchart Sub Level 3 .....	44

3.2.3.5 Flowchart Training.....	45
3.2.4 Perancangan Storyboard .....	46
3.3 Pengumpulan Bahan ( <i>Material Collecting</i> ) .....	53
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>62</b>
4.1 Perangkat Yang Digunakan .....	62
4.2 Pembahasan Aplikasi Program .....	63
4.2.1 Tampilan Halaman Intro .....	63
4.2.2 Tampilan Halaman Menu.....	64
4.2.3 Tampilan Halaman Stage.....	65
4.2.4 Tampilan Halaman level 1 .....	66
4.2.5 Tampilan Halaman Menang Level 1 .....	70
4.2.6 Tampilan Halaman Kalah Level 1 .....	71
4.2.7 Tampilan Halaman Level 2.....	72
4.2.8 Tampilan Halaman Menang Level 2.....	74
4.2.9 Tampilan Halaman Kalah Level 2 .....	75
4.2.10 Tampilan Halaman Level 3 .....	76
4.2.11 Tampilan Halaman Menang Level 3.....	79
4.2.12 Tampilan Halaman Kalah Level 3 .....	80
4.2.13 Tampilan Halaman Training .....	81
4.2.14 Tampilan Halaman Gallery .....	85
4.2.15 Tampilan Halaman Material .....	86
4.2.16 Tampilan Halaman Photo.....	87
4.2.17 Tampilan Halaman About.....	89

4.2.18 Tampilan Halaman Video Pacu biduk .....	90
BAB V PENUTUP.....	91
5.1 Kesimpulan .....	91
5.2 Saran. ....	91
DAFTAR PUSTAKA .....	xix



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol Flowchart.....	23
Tabel 2.2 Toolbox .....	27
Tabel 2.3 Lanjutan Toolbox.....	28
Tabel 2.4 Lanjutan Toolbox.....	29
Tabel 3.1 Tabel Diskripsi Konsep.....	35
Tabel 3.2 StoryBoard .....	47
Tabel 3.3 Lanjutan Storyboard.....	48
Tabel 3.4 Lanjutan Storyboard.....	49
Tabel 3.5 Lanjutan Storyboard.....	50
Tabel 3.6 Lanjutan Storyboard.....	51
Tabel 3.7 Lanjutan Storyboard.....	52
Tabel 3.8 Karakter.....	53
Tabel 3.9 Lanjutan Karakter .....	54
Tabel 3.10 Objek.....	55
Tabel 3.11 Lanjutan Objek.....	56
Tabel 3.12 Lanjutan Objek.....	57
Tabel 3.13 Lanjutan Objek.....	58
Tabel 3.14 Background .....	59
Tabel 3.15 Lanjutan Background.....	60
Tabel 3.16 Suara / Sound .....	61

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Magnavox Odyssey .....	8
Gambar 2.2 Atari 2600.....	9
Gambar 2.3 Nintendo Entertainment System.....	10
Gambar 2.4 Sega Mega.....	11
Gambar 2.5 Sony Playstation.....	12
Gambar 2.6 Gamecube, XBOX, dan Playstation.....	13
Gambar 2.7 Wii, Playstation3, XBOX 360.....	13
Gambar 2.8 Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak berbasis Multimedia. ....	20
Gambar 2.9 Start Page Adobe Flash CS 5 .....	25
Gambar 2.10 Tampilan Jendela Utama Adobe Flash CS 5.....	26
Gambar 2.11 Panel Action .....	32
Gambar 2.12 Adobe Photoshop .....	33
Gambar 2.13 Corel Draw .....	34
Gambar 3.1 Basis Data Multimedia.....	38
Gambar 3.2 Struktur Navigasi .....	40
Gambar 3.3 Flowchart keseluruhan .....	42
Gambar 3.4 Flowchart Sub Level 1 .....	43
Gambar 3.5 Flowchart Sub Level 2 .....	44
Gambar 3.6 Flowchart Sub Level 3 .....	45
Gambar 3.7 Flowchart Training.....	46
Gambar 4.1 Tampilan Halaman Intro .....	63
Gambar 4.2 Tampilan Halaman Menu.....	64



Gambar 4.3 Tampilan Halaman Stage .....	65
Gambar 4.4 Tampilan Halaman Level 1 .....	66
Gambar 4.5 Tampilan Halaman Menang Level 1 .....	70
Gambar 4.6 Tampilan Halaman Kalah Level 1 .....	71
Gambar 4.7 Tampilan Halaman Level 2 .....	72
Gambar 4.8 Tampilan Halaman Menang Level 2 .....	75
Gambar 4.9 Tampilan Halaman Kalah Level 2 .....	76
Gambar 4.10 Tampilan Halaman Level 3 .....	77
Gambar 4.11 Tampilan Halaman Menang Level 3 .....	80
Gambar 4.12 Tampilan Halaman Kalah Level 3 .....	81
Gambar 4.13 Tampilan Halaman Intro Training.....	82
Gambar 4.14 Tampilan Halaman Play Training .....	83
Gambar 4.15 Tampilan Halaman Training selesai.....	85
Gambar 4.16 Tampilan Halaman Gallery .....	86
Gambar 4.17 Tampilan Halaman Material 1.....	86
Gambar 4.18 Tampilan Halaman Material 2.....	87
Gambar 4.19 Tampilan Halaman Material 3.....	87
Gambar 4.20 Tampilan Halaman Photo 1 .....	88
Gambar 4.21 Tampilan Halaman Photo 2.....	88
Gambar 4.22 Tampilan Halaman Photo 3.....	89
Gambar 4.23 Tampilan Halaman Photo 4.....	89
Gambar 4.24 Tampilan Halaman About .....	90
Gambar 4.25 Tampilan Halaman Video .....	90

## INTISARI

Dengan tingginya perkembangan daya intelektual saat ini, telah banyak merubah pola hidup seseorang dari cara tradisional menjadi modern, baik itu dari segi dari alat-alat yang digunakan maupun kebiasaan hidup dalam sehari-hari. Seperti halnya permainan anak-anak, yang biasa bersifat tradisional telah berubah menjadi permainan yang lebih modern dan di dukung oleh alat-alat yang bersifat modern pula. Seperti halnya sebuah game pada media grafis komputer. Pada saat ini juga, kebanyakan permainan tradisional hampir kebanyakan tidak diminati oleh masyarakat karna dengan kemajuan teknologi dan adanya game-game modern yang baru, seperti, point blank, PES (Pro Evolution Soccer), angry bird dan lain-lain. Permainan tradisional itu seperti, enggrang bambu, congklak, patuk lele, pacu biduk dan lain-lain.

Pacu biduk adalah sebuah permainan tradisional yang mulai hilang karena pengaruh dari permainan modern. Minimnya minat permainan tradisional tersebut merupakan dampak perkembangan teknologi saat ini. Untuk mengenalkan dan menumbuhkan kembali rasa kesadaran kita terhadap permainan tradisional, terutama permainan pacu biduk, yang sudah hampir hilang tersebut, perlu diupayakan pengembangan melalui media game yang lebih efektif,, impormatif sebagai upaya pelestarian tradisional indonesia.

Dalam pembuatan aplikasi game ini, digunakan metode pengembangan perangkat lunak berbasis multimedia. Dalam implementasinya aplikasi pacu biduk di buat menggunakan Adobe Flash Profesional CS5 dengan bahasa Action Script 2.0.

**Kata Kunci** : Pacu Biduk, Game Pacu Biduk, Flash Pacu Biduk.

## **ABSTRACT**

*With the high current development of intellectual power , has much changed the pattern of life from traditional to modern ways , both in terms of the tools used and habits in daily life . As well as children's games , which are ordinary traditional game has turned into a more modern and supported by tools that are modern as well . as well as a game on the computer graphic media . At this time also , most traditional games almost did not attract many people because with the advancement of technology and the presence of modern games are new , like , point blank , PES ( Pro Evolution Soccer ) , angry bird and others. The traditional games such as , bamboo enggrang , congklak , pecking catfish , pacing the Big Dipper and others.*

*Runway Big Dipper is a traditional game that started is lost because the influence of the modern game . The lack of interest in traditional games is the impact of current technological developments . To introduce and foster a sense of our awareness of traditional games , racing games , especially the Big Dipper , which is almost lost , need to seek development through the medium of games is more effective , as an effort to preserve traditional impormatif Indonesia .*

*In making this game application , used software development methods based device multimedia . In pacemaker applications implementation dipper created using Adobe Flash Professional CS 5 with language Action Script 2.0.*

**Keywords :** *Pacu Biduk, Game Pacu Biduk, Flash Pacu Biduk*