

PERANCANGAN GAME SUKHOI AIR ASSAULT

BERBASIS FLASH

SKRIPSI



disusun oleh

Ardian Fuad Hisbullah

10.12.5086

JURUSAN SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2015

**PERANCANGAN GAME SUKHOI AIR ASSAULT
BERBASIS FLASH**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Ardian Fuad Hisbullah

10.12.5086

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

2015

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN GAME SUKHOI AIR ASSAULT

BERBASIS FLASH

yang dipersiapkan dan disusun oleh

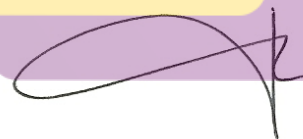
Ardian Fuad Hisbullah

10.12.5086

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada 23 September 2013

Dosen Pembimbing,



Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom

NIK. 190302125

PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN GAME SUKHOI AIR ASSAULT
BERBASIS FLASH

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ardian Fuad Hisbullah
10.12.5086

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 30 Juni 2015
Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

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

Bambang Sudaryatno, Drs, MM
NIK. 190302029

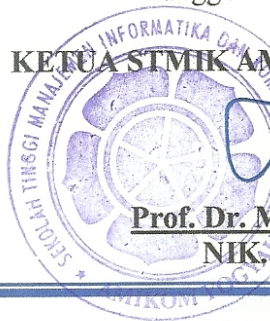
Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216


Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 1 September 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA




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

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan 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 diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 10 Agustus 2015



Ardian Fuad Hisbullah

10.12.5086

MOTTO

“Mensyukuri tiap kebahagiaan kecil yang diberikan oleh tuhan”

“Kerja keras, ketekunan, keuletan, keinginan dan doa akan membawa kita meraih apa yang kita inginkan”

“Selalu libatkan tuhan dalam kegiatan apapun”

“Berhenti mengeluh karena mengeluh tidak akan memberikan jalan penyelesaian apapun”

“Satu kata fokus, jika kita pegang kata tersebut dalam mengerjakan sesuatu percayalah pekerjaan itu akan selesai pada waktunya”

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 penulis, Bapak Suryanta dan Ibu Niken Mulatsih yang tiada henti-hentinya memberikan dukungan dan doa agar cepat terselesaikannya skripsi ini.
- ❖ Makruf, sahabat penulis yang selalu mendukung dengan ilmu dari segi teknis penulisan.
- ❖ Bapak Emha Taufiq Luthfi, Bapak Suyanto Orang yang selalu mendukung doa dan motivasi.
- ❖ Sahabat-sahabat tercinta penulis yang selalu setia mendukung dan mendoakan, terimakasih Zuza, Didik, Inu, AA, Labib, Kuncoro, Makruf, Nico, Riga, Faiz BB, Ifansayah, Waluyo.
- ❖ 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 penulisan skripsi dengan judul "*Perancangan Game Sukhoi Air Assault Berbasis 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. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, M.M. ketua jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom selaku Dosen Pembimbing.

Terimakasih banyak atas bantuan, dukungan, semangat, kesabaran, 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.

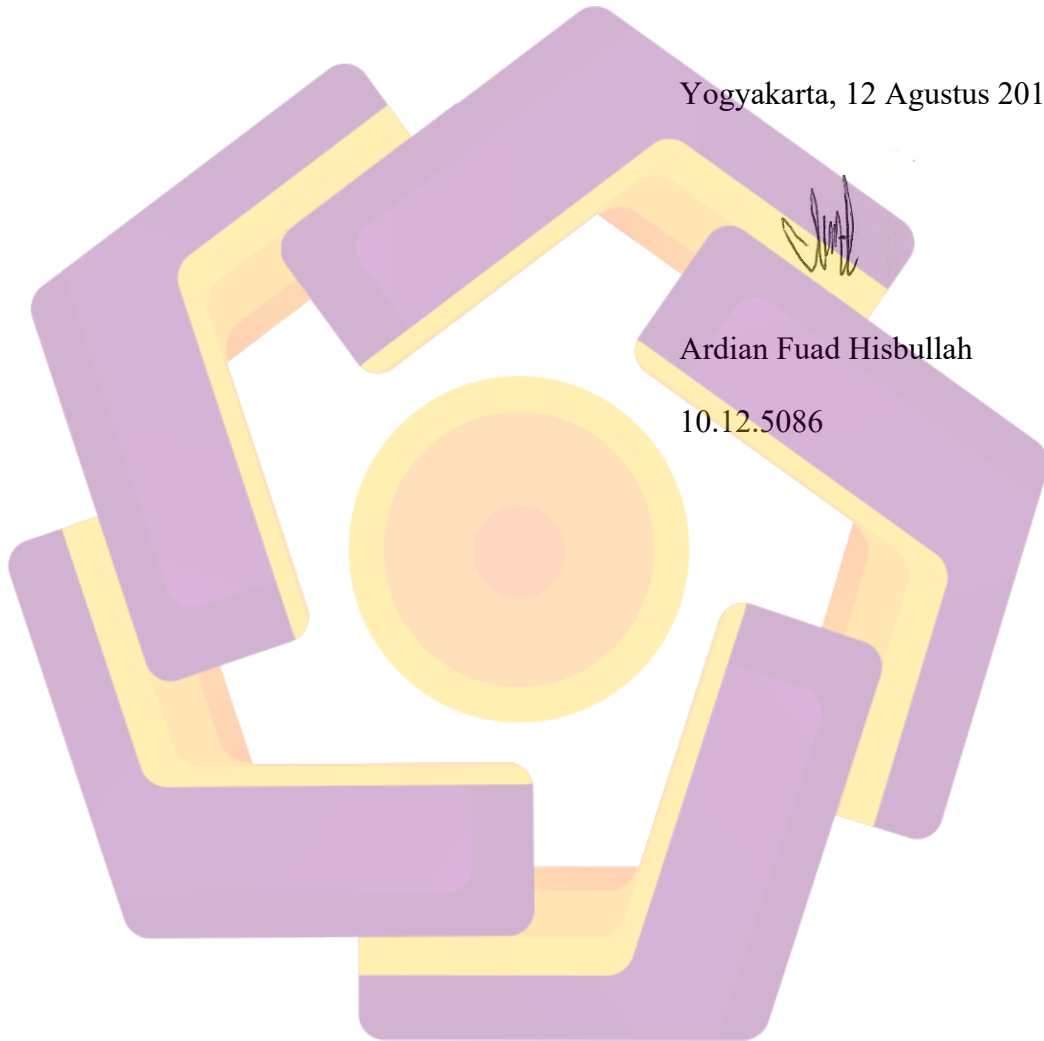
Wassalamu'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, 12 Agustus 2015



Ardian Fuad Hisbullah

10.12.5086



DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
INTISARI	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
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	2
1.6 Metode Penelitian	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.6.2 Metode Analisis	3
1.6.3 Metode Perancangan	5
1.6.4 Metode Implementasi Dan Pemeliharaan	5

1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Konsep Dasar game	9
2.2.1 Pengertian Game	9
2.2.2 Sejarah perkembangan Game	9
2.2.3 Genre Game	10
2.2.4 Tahapan Pembuatan Game	11
2.3 Pesawat Sukhoi	12
2.4 Perangkat Lunak yang Digunakan	14
2.4.1 Adobe Flash CS3	14
2.4.2 Adobe Photoshop CS3 Professional.....	15
2.4.3 Adobe Soundbooth CS3	19
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	21
3.1 Gambaran Umum	21
3.1.1 Analisis Kebutuhan Sistem	21
3.1.1 Analisis Kebutuhan Sistem	21
3.1.1.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	21
3.1.1.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	22
3.1.2 Analisis Kelayakan Game	24
3.1.2.1 Analisis kelayakan Hukum	25
3.1.2.2 Analisis Kelayakan Teknologi	25
3.2 Basic Idea	25
3.3 Perancangan Game	26
3.3.1 Perancangan Struktur Navigasi	26

3.3.2 Rancangan Flowchart	27
3.3.2.1 Flowchart Level 1	27
3.3.2.2 Flowchart Level 2	28
3.3.2.3 Flowchart Level 3	29
3.3.3 Story Board	30
3.4 Graphic	33
3.5 Sound	34
3.6 Control	35
3.7 Play Mode	35
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	36
4.1 Implementasi	36
4.1.1 Implementasi Interface	36
4.1.1.1 Tampilan Menu Utama	36
4.1.1.2 Tampilan Level 1	37
4.1.1.3 Tampilan Level 2	38
4.1.1.4 Tampilan level 3	38
4.1.2 Implementasi Pada Adobe Flash CS 3	39
4.1.3 Publish Game	42
4.1.5 Pengujian Game	42
4.1.6 Manual Aplikasi	46
4.2 Pembahasan	46
4.2.2 Pembahasan Listing Program	46
BAB V PENUTUP.....	49
5.1 Kesimpulan	49
5.2 Saran	49

DAFTAR PUSTAKA 51

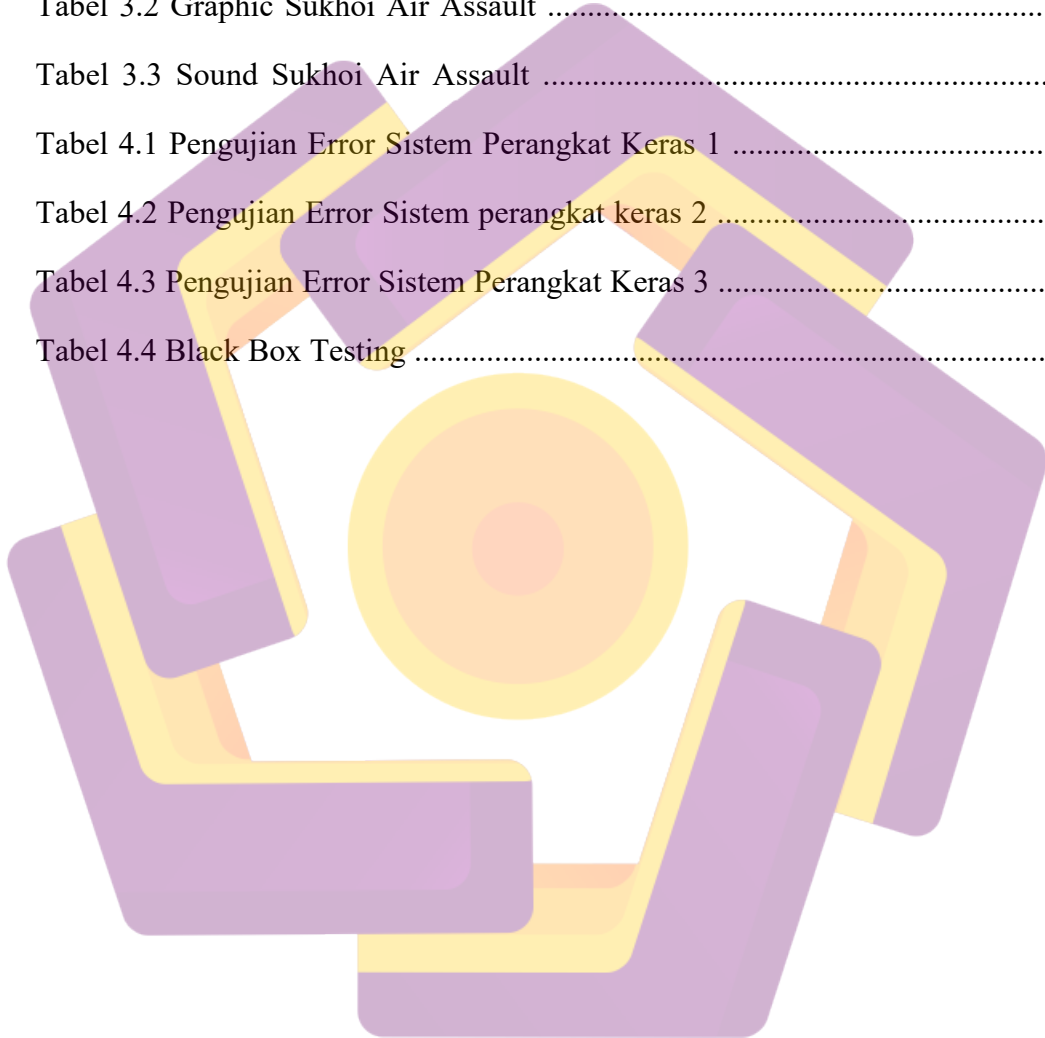


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Lembar Kerja Adobe Flash CS 3	14
Gambar 2.2 Tampilan Adobe Photoshop CS 3	16
Gambar 2.3 Tool Pengolahan Gambar Pada Photoshop CS 3	17
Gambar 2.4 Lembar Kerja Adobe Audition	19
Gambar 2.5 Lembar Kerja Adobe SoundBooth CS 3	20
Gambar 3.1 Struktur Navigasi	26
Gambar 3.2 Flowchart Level 1	27
Gambar 3.3 Flowchart Level 2	28
Gambar 3.4 Flowchart Level 3	29
Gambar 4.1 Tampilan menu Utama	36
Gambar 4.2 Tampilan Level 1	37
Gambar 4.3 Tampilan Level 2	38
Gambar 4.4 Tampilan Level 3	39
Gambar 4.5 Pengaturan projek baru dalam Flash	40
Gambar 4.6 Background awal	40
Gambar 4.7 Cara import ke Library Adobe Flash	41
Gambar 4.8 Penggabungan obyek di flash	41
Gambar 4.9 Tampilan Publish Setting	42
Gambar 4.10 Script Menu	47
Gambar 4.11 Script Background	47
Gambar 4.12 Script Pemanggilan Raja	48

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Jenis Sukhoi yang di produksi	13
Tabel 3.1 Story Board	30
Tabel 3.2 Graphic Sukhoi Air Assault	33
Tabel 3.3 Sound Sukhoi Air Assault	35
Tabel 4.1 Pengujian Error Sistem Perangkat Keras 1	43
Tabel 4.2 Pengujian Error Sistem perangkat keras 2	43
Tabel 4.3 Pengujian Error Sistem Perangkat Keras 3	44
Tabel 4.4 Black Box Testing	45



INTISARI

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

Dalam pembuatan permainan “Sukhoi Air Assault” penulis menggunakan software Adobe Flash CS3 karena dengan software tersebut proses menggambar karakter, background, memberikan suara, menggerakkan objek dapat dilakukan dengan software ini.

Dalam pembuatan game ini penulis membuat elemen-elemen yang digunakan dalam game 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 di mana di dalam library penulis mengorganisasikan elemen-elemen tersebut. Elemen yang telah disiapkan dan dibuat kemudian penulis susun dalam scene, layer dan frame sesuai frame sesuai dengan apa yang penulis rancang. Penulis memanfaatkan actionscript dan motion dalam mengatur elemen-elemen pada game ini agar game ini menjadi lebih menarik untuk di mainkan.

Kata-kunci : komputer, pembuatan, menarik.

ABSTRACT

In a computer or other multimedia device was not complete if there was not a game. Making the game or games can be done in various ways.

In the manufacture “Sukhoi Air Assault” author using Adobe Flash CS3 software because the software is the process of drawing characters, background, giving a voice, moving objects can be done with this software.

In making this game the author makes the elements used in the game in the form of the character, background and other elements by utilizing the existing tools in Adobe Flash CS3 software and preparing the music and sound effects to import to the library where in the library the author organizing these elements. Elements that have been prepared and made then stacking the scene writer, layers and frames corresponding frame in accordance with what the author designed. Authors use actionscript and motion in arranging the elements in this game that this game becomes more interesting to play.

Keywords : *computer, making, interesting.*

