

**PEMBUATAN GAME "HUNT THE TERRORISTS" BERBASIS 2D
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS3 DENGAN ACTION SCRIPT 2.0**

Skripsi

untuk memenuhi sebagian persyaratan

mencapai derajat Sarjana S1

Pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Irmayanti

12.12.6843

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN GAME "HUNT THE TERRORISTS" BERBASIS 2D
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS3
DENGAN ACTION SCRIPT 2.0**

yang disusun oleh

**Irmayanti
12.12.6843**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 2 Maret 2015

Dosen Pembimbing,



Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom

NIK. 190302125

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN GAME "HUNT THE TERRORISTS" BERBASIS 2D
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS3
DENGAN ACTION SCRIPT 2.0**

yang disusun oleh

Irmayanti

12.12.6843

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 28 November 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192

Tonny Hidavat, M.Kom
NIK. 190302182

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



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 28 November 2015



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

PERNYATAAN

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, 1 Desember 2015



Irmayanti

12.12.6843

MOTTO

“Tegarlah Seperti Batu Karang”



PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin, segala puji bagi Allah atas segala nikmat-Nya. Akhirnya saya sampai juga di tahap ini. Sebuah ayat yang berbunyi "*Fa bi ayyi ālā'i Rabbikumā tukazzibān*" (Q.S: Ar-Rahman : 13). "maka nikmat Tuhan manakah yang kau dustakan?" membuat saya benar-benar bersyukur karena dapat merusakkan segala nikmat yang telah diberikan Allah kepada saya. Nikmat sehat, nikmat Iman, nikmat rezeki, segala nikmat karena dapat menyelesaikan studi saya di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

Saya percaya bahwa "hasil tidak akan pernah mengkhianati prosesnya", maka dari itu melalui proses yang panjang dan penuh dinamika, sampailah saya pada tahap ini. Saya sadar bahwa saya tidak mungkin bisa mencapai semua ini sendiri, oleh karena itu saya ingin mengucapkan terimakasih dan mempersembahkan skripsi ini yang pertama untuk Ibundaku tersayang, Ibu Kholifah, terimakasih atas segala pengertian, perhatian, dan kasih sayangnya selama ini. Terimakasih untuk segala doa yang selalu dipanjatkan untuk kesuksesanku hingga sampai pada tahap ini. Terimakasih telah menjadi ibu yang baik dan penuh kasih. Persembahan kecil ini semoga bisa membuatmu bangga bu.

Yang kedua untuk Ayahandaku tercinta, Bapak Casirun, terimakasih sudah menjadi kepala keluarga yang selalu memikirkan apa yang terbaik untukku dan keluarga, terimakasih karena tanpa lelah senantiasa selalu mendukung apapun yang aku kerjakan, terimakasih karena selalu tersenyum dan berpikir positif apapun kondisinya walaupun sedang dalam masa sulit sekalipun, terimakasih karena sudah menanamkan banyak motivasi dan nilai-nilai kehidupan sehingga aku bisa seperti saat ini. Bapaklah panutan hidupku. Persembahan kecil ini semoga bisa membuatmu bangga pak.

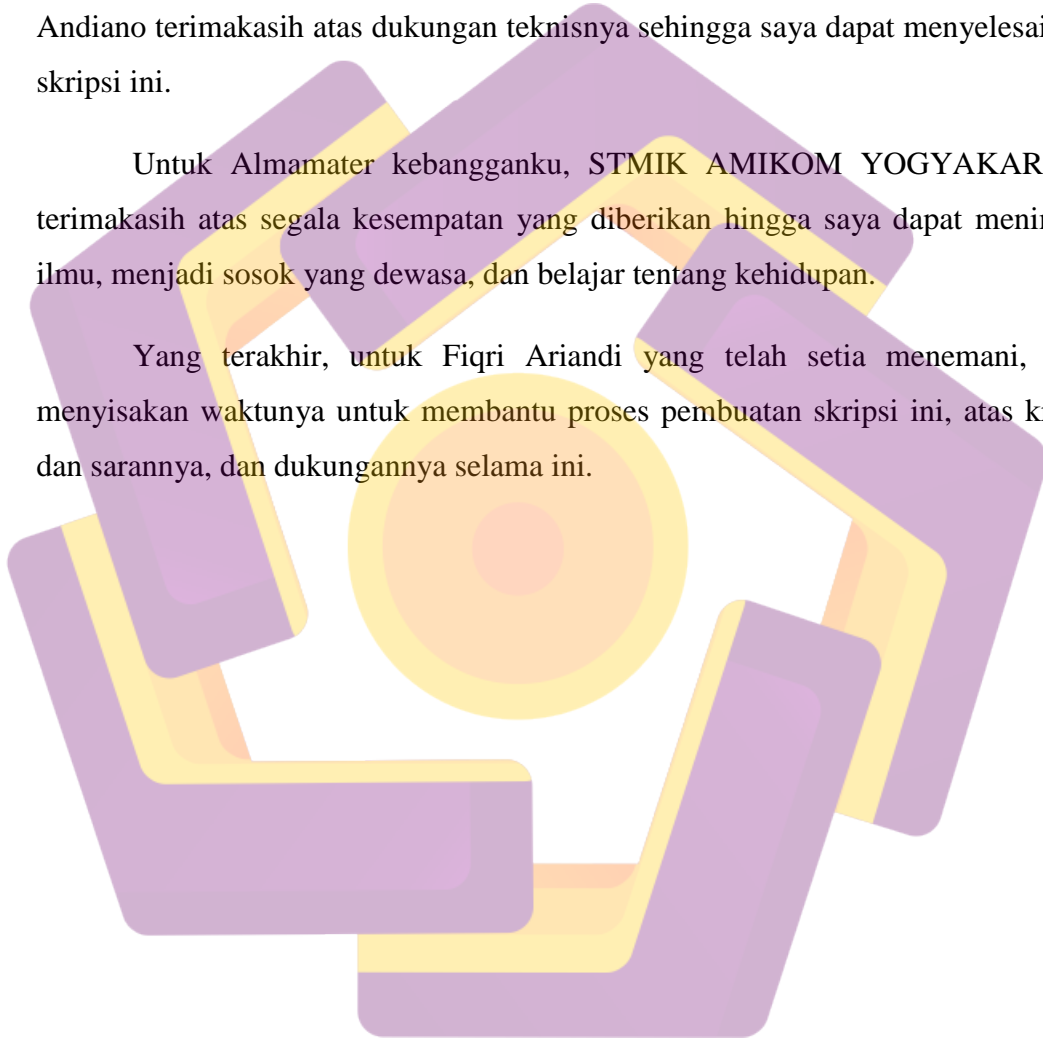
Untuk kedua adikku tersayang Irman Nofianto dan Irma Atika, terimakasih sudah memberi keceriaan dengan tingkah laku dan

oceanmu. Lihatlah kakakmu ini dek, dan berjanjilah kau akan lebih sukses nantinya. Tetaplah jadi kebanggaan keluarga kita.

Untuk sahabat sekaligus keluarga kos Wijaya Kusuma Laila, Indri, Delsy, Yulia, Lia, Sora (Tri), Anita, Lala dan Ayas terimakasih sudah memberikan dukungannya. Dan Keluarga Besar “FORSEKA” Amikom, serta Nendra Nur Andiano terimakasih atas dukungan teknisnya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.

Untuk Almamater kebanganku, STMIK AMIKOM YOGYAKARTA, terimakasih atas segala kesempatan yang diberikan hingga saya dapat menimba ilmu, menjadi sosok yang dewasa, dan belajar tentang kehidupan.

Yang terakhir, untuk Fiqri Ariandi yang telah setia menemani, dan menyisakan waktunya untuk membantu proses pembuatan skripsi ini, atas kritik dan sarannya, dan dukungannya selama ini.



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr.wb.

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul "Pembuatan Game "Hunt The Terrorists" Berbasis 2D Menggunakan Adobe Flash CS3 Dengan Action Script 2.0".

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 praktek.

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 Anggit Ehma Taufiq Luthfi selaku Dosen Pembimbing. Terimakasih banyak atas bantuan, dukungan, semangat, kesabaran, dan pengetahuannya dalam membimbing, serta kemudahan yang telah diberikan.
3. Kedua orang tua penulis tercinta Bapak Casirun dan Ibu Kholifah yang atas segala sesuatu yang sudah diberikan dari lahir hingga akhir hayat kelak.
4. Kedua adik penulis Irman Nofianto sekeluarga dan Irma Atika atas Segala Dukungannya
5. Saudara-saudara dalam Keluarga Besar Forseka dan Senat Mahasiswa, yang telah member warna tersendiri dalam perjalanan belajar dan berorganisasi di STMIK Amikom Yogyakarta.
6. Teman Kos Wijaya Kusuma, yang telah bersama-sama menjalani 4,5 tahun ini dengan penuh pengalaman berharga dalam suka maupun duka .

7. Sahabat, Teman dan Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuannya baik secara langsung maupun tidak langsung.

Semoga apa yang telah mereka berikan dengan keikhlasan, mendapat pahala yang setimpal dari Allah SWT. 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 skripsi ini semoga dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya. Terimakasih.

Wassalamu'alaikum wr.wb.

Yogyakarta, 1 Desember 2015

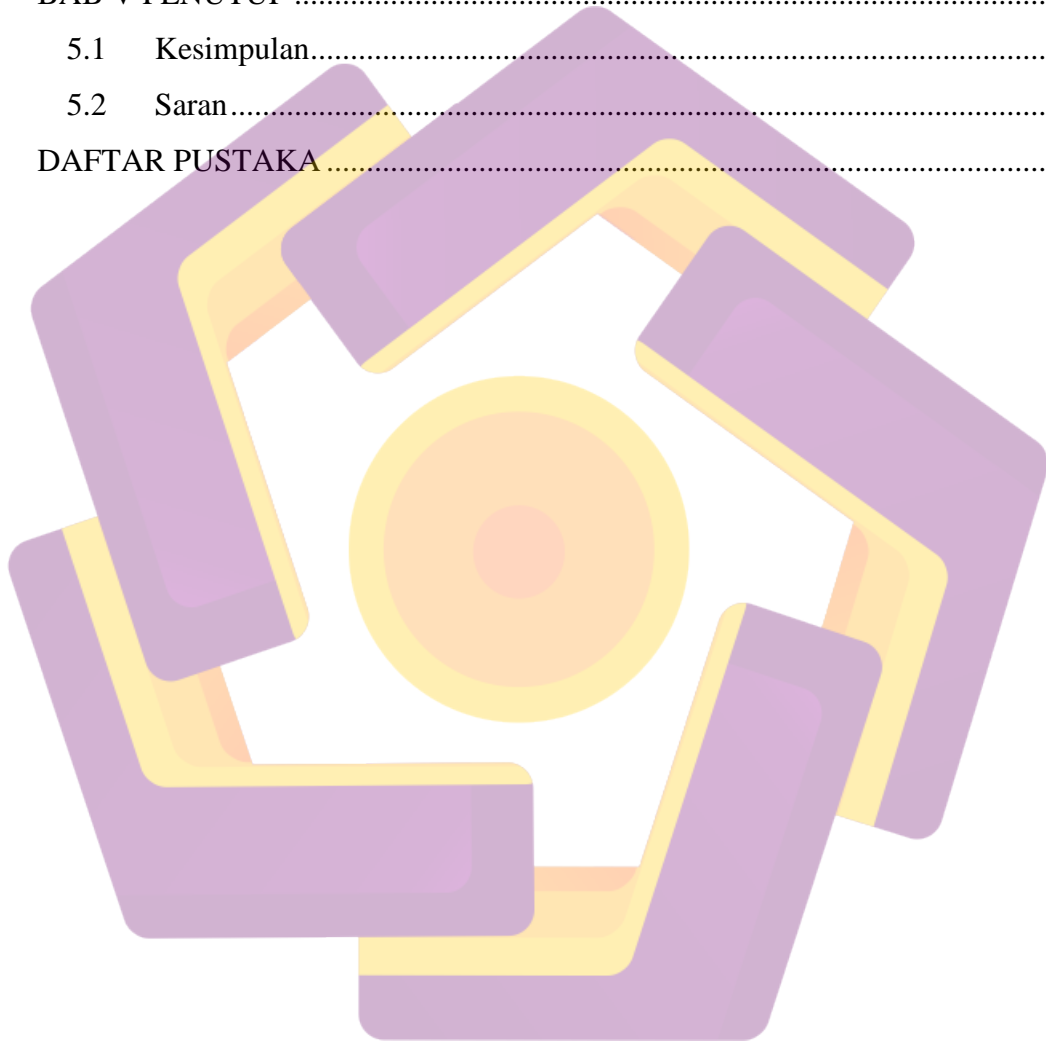
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN KEASLIAN	Error! Bookmark not defined.
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Pengumpulan Data	4
1.7 Sitematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Pengertian Game	8
2.3 Sejarah Perkembangan Game	9
2.3.1 Game Generasi Pertama	10
2.3.2 Game Generasi Kedua	10
2.3.3 Game Generasi Ketiga	11
2.3.4 Game Generasi Keempat	12

2.3.5	Game Generasi Kelima	12
2.3.6	Game Generasi Keenam.....	13
2.3.7	Game Generasi Ketujuh.....	14
2.3.8	Game Generasi Handheld	15
2.4	Jenis-jenis Game	17
2.5	Tahap-tahap Pembuatan Game.....	18
2.5.1	Tentang Game Flash	21
2.5.2	Sejarah Flash.....	21
2.6	Perangkat Lunak yang Digunakan	22
2.6.1	Adobe Flash CS3	22
2.6.2	CorelDraw X3.....	24
2.6.3	Action Script	26
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		27
3.1	Analisis.....	27
3.1.1	Analisis Kebutuhan.....	28
3.1.2	Analisis Kelayakan	31
3.2	Perancangan Game	32
3.2.1	Perancangan Konsep.....	32
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		43
4.1	Implementasi Game.....	43
4.2	Produksi Game	43
4.2.1	Persiapan Aset-Aset	44
4.2.2	Membuat Gambar	44
4.2.3	Pembuatan Dokumen Flash	47
4.2.4	Import File	50
4.2.5	Import Suara.....	50
4.2.6	Membuat Tombol.....	51
4.2.7	Pembuatan File .exe	52
4.3	Pembahasan	53
4.3.1	Tampilan Menu Utama	54
4.3.2	Tampilan Menu Play.....	56
4.3.3	Tampilan Menu How to Play	57
4.3.4	Tampilan Menu Options	58

4.3.5	Tampilan Menu Exit	60
4.3.6	Tampilan Permainan	61
4.4	Uji Coba (Testing).....	64
4.5	Implementasi Game.....	65
4.6	Manual Program.....	66
BAB V PENUTUP		71
5.1	Kesimpulan.....	71
5.2	Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA.....		73



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1Perbandingan Game yang dibuat	27
Tabel 3. 2Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	29
Tabel 3. 3Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	30
Tabel 3. 4Kebutuhan Sumber Daya Manusia (<i>Brainware</i>).....	31
Tabel 4. 1Black Box Testing	64



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1Adobe Flash CS3.....	23
Gambar 2. 2CorelDraw X3	25
Gambar 3. 1Flowchart Game	36
Gambar 3. 2Rancangan Antarmuka	37
Gambar 3. 3Rancangan Antarmuka Menu Play.....	38
Gambar 3. 4Rancangan Antarmuka Menu How to Play.....	39
Gambar 3. 5Rancangan Antarmuka Menu Options	40
Gambar 3. 6Rancangan Antarmuka <i>Highscore</i>	41
Gambar 3. 7Rancangan Antarmuka Keluar Game.....	42
Gambar 4. 1Background Menu Utama	44
Gambar 4. 2Background level 1, 2 dan 3.....	46
Gambar 4. 3Karakter Polisi pada Menu Utama	46
Gambar 4. 4Karakter Teroris pada <i>Gameplay</i>	47
Gambar 4. 5Buser untuk Menembak	47
Gambar 4. 6Adobe Flash CS3.....	48
Gambar 4. 7Document Properties Adobe Flash CS3.....	49
Gambar 4. 8Bidang Kerja Flash Baru	49
Gambar 4. 9Cara Mengimport File	50
Gambar 4. 10Import suara To Library	51
Gambar 4. 11Membuat tombol	52
Gambar 4. 12Membuat File .exe.....	53
Gambar 4. 13Tampilan Menu Utama	54
Gambar 4. 14Tampilan Menu Play	56
Gambar 4. 15Tampilan Menu How to Play	57
Gambar 4. 16Tampilan Menu Options	58
Gambar 4. 17Tampilan Menu Exit	60
Gambar 4. 18Tampilan Game Level 1	61
Gambar 4. 19Tampilan Game Level 2	62
Gambar 4. 20Tampilan Game Level 3	63
Gambar 4.21 Tampilan Menu Utama.....	66
Gambar 4.23 Tampilan How To Play.....	66
Gambar 4. 24 Tampilan Options.....	67
Gambar 4.25 Tampilan Exit.....	67
Gambar 4.25 Tampilan High Score.....	68
Gambar 4. 27 Tampilan Mulai Permainan	68
Gambar 4. 27 Tampilan Level 1 Selesai.....	69
Gambar 4. 29 Tampilan Gagal dalam Permainan.....	70

INTISARI

Dalam sebuah komputer atau perangkat multimedia lainnya terasa tidak lengkap rasanya bila tidak terdapat sebuah game. Game Hunt The Terrorists diharapkan mampu menjadi game yang menyenangkan dan menghibur dikala suntuk. dan bermanfaat bagi para penggunanya.

Dalam pembuatan game Hunt The Terrorists, penulis memilih Flash untuk membuat game yang berkualitas dan penuh dengan animasi karena dengan software tersebut proses menggambar karakter , background, memberikan efek suara, menggerakkan objek dapat dilakukan dengan software ini.

Pada game ini, kawan terorist ingin mengebom kota namun tidakan ini dihalau oleh polisi yang sedang bertugas. pengguna sebagai polisi yang di haruskan membunuh para terorist tersebut dengan cara menembak. jika polisi berhasil menembak, maka pengguna menang dan terorist akan mati.

Kata Kunci: Genre, Game, Adobe Flash

ABSTRACT

In a computer or other multimedia device feels incomplete if it does not there is a game. After Life game is expected to be a fun and entertaining game at a time when bored. and beneficial for users.

In making the game After Life, the authors chose Flash to create a quality game and full of animation because with the software process drawing characters, background, sound effects, moving objects can be performed with this software.

In this game, herd terrorists wanted to bomb the city but an act is driven by a police officer on duty. users as police were required to kill the terrorists in such a way to shoot. if the police managed to shoot, then user wins and terrorists will die

Keyword: Genre, Game, Adobe Flash