

**PERANCANGAN GAME PETUALANGAN SI RAMA
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS 3**

SKRIPSI



disusun oleh

Imadudin Athif

11.12.5452

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

**PERANCANGAN GAME PETUALANGAN SI RAMA
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS 3**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Imadudin Athif

11.12.5452

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN GAME PETUALANGAN SI RAMA
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS 3**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Imadudin Athif

11.12.5452

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 23 Februari 2015

Dosen Pembimbing,


Hanif Al Fatta, M.Kom.
NIK.190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN GAME PETUALANGAN SI RAMA
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS 3**

yang disusun oleh

Imadudin Athif

11.12.5452

telah dipertahankan di depan Dewan penguji
pada tanggal 16 Oktober 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Hanif Al Fatta, M.Kom.
NIK. 190302096



Agus Purwanto, M.Kom.
NIK. 190302229



Andi Sunyoto, M.Kom.
NIK. 190302052



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 25 November 2015



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, 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 penulis.

Yogyakarta, 14 Oktober 2015

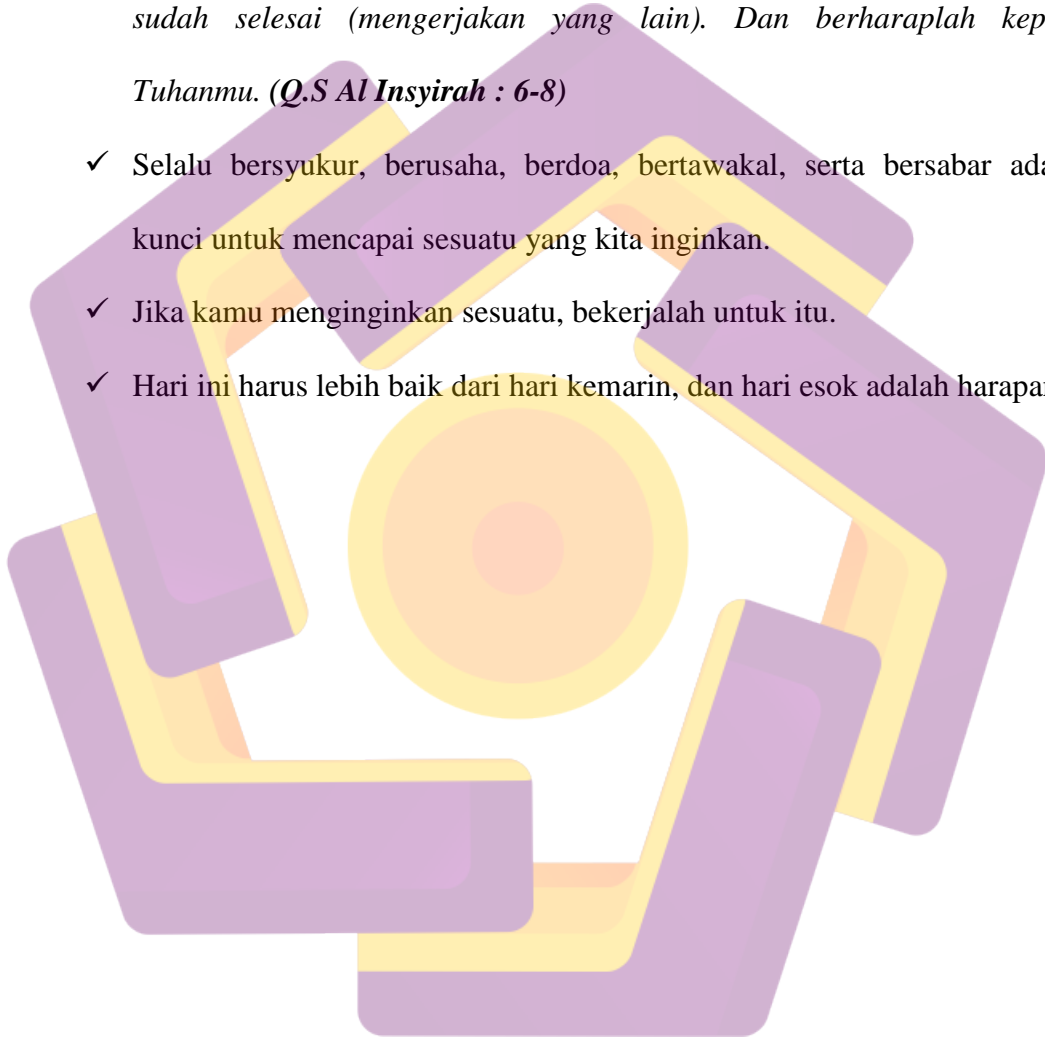


Imadudin Athif

11.12.5452

MOTTO

- ✓ Beribadah kepada tuhan adalah kunci ketenangan diri dalam menghadapi masalah.
- ✓ *Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan. Karena itu bila kau sudah selesai (mengerjakan yang lain). Dan berharaplah kepada Tuhanmu. (Q.S Al Insyirah : 6-8)*
- ✓ Selalu bersyukur, berusaha, berdoa, bertawakal, serta bersabar adalah kunci untuk mencapai sesuatu yang kita inginkan.
- ✓ Jika kamu menginginkan sesuatu, bekerjalah untuk itu.
- ✓ Hari ini harus lebih baik dari hari kemarin, dan hari esok adalah harapan.



PERSEMBAHAN

Dengan semangat perjuangan selama penyusunan skripsi dan rasa cita ini di persembahkan untuk:

- ✓ Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
- ✓ Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom. Dosen Pembimbing yang telah memberikan banyak masukan serta kesabarannya membimbing penulis dalam penyusunan tugas akhir ini dari awal sampai akhir hingga terselesaikannya skripsi ini.
- ✓ Kedua Orangtua, serta saudara-saudaraku tercinta yang selalu mendoakan dan memberi dukungan serta nasehat yang sangat berarti.
- ✓ Terima kasih banyak buat Bang Thomas dan Anggar Hastuti yang telah membantu dan memberikan masukan dalam penyusunan tugas akhir ini.
- ✓ Buat teman-teman Semangat5Digit Dean Widi, Sandy Mutaqin, Damas, Zaki, Abadi, Ryan, Joko, Yoga, Adhit, Aat, Arum, Yosep, Albar, Aji serta teman-teman S1-SI-02 angkatan 2011 lainnya yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu, Terimakasih banyak atas motivasinya.

KATA PENGANTAR

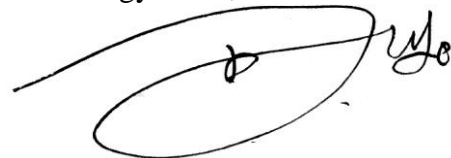
Alhamdulillah rabbil'alamiin, puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada Penulis, sehingga Penulis dapat menyelesaikan Skripsi berjudul “Perancangan *Game* Petualangan Si Rama Menggunakan *Adobe Flash CS3*”. Skripsi ini merupakan salah satu persyaratan kelulusan jenjang Program Sarjana Strata 1 pada Jurusan Sistem Informasi STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta..
2. Bapak Hanif AL Fatta, M.Kom. selaku dosen pembimbing.
3. Teman-teman yang telah membantu terselesainya Skripsi ini.

Penulis menyadari masih banyak kesalahan dalam penulisan Skripsi ini, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun. Atas saran dan kritik kami ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 16 Oktober 2015



Penyusun

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	II
PENGESAHAN	III
PERNYATAAN	IV
MOTTO	V
PERSEMBAHAN	VI
KATA PENGANTAR	VII
DAFTAR ISI	VIII
DAFTAR TABEL	XI
DAFTAR GAMBAR	XII
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	3
1.5.1.1 Metode <i>Study Literatur</i>	3
1.5.1.2 Metode Kepustakaan	3
1.5.1.3 Metode Wawancara.....	3
1.5.2 Metode Analisis.....	4
1.5.3 Metode Perancangan	4
1.5.4 Metode Implementasi	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Konsep Dasar <i>Game</i>	7
2.3 Sejarah Perkembangan <i>Game</i>	8
2.4 Jenis - Jenis <i>Game</i>	9

2.5	Karakteristik <i>Game</i>	11
2.6	Tahap Pengembangan Sistem <i>Game</i>	12
2.6.1	Teori Analisis <i>Game</i>	12
2.7	Tahap Pembuatan <i>Game</i>	14
2.8	Tahap Pembangunan Aplikasi <i>Game</i>	16
2.8.1	<i>Flowchart</i>	16
2.8.2	<i>Storyboard</i>	17
2.9	Tentang <i>Game Flash</i>	18
2.9.1	Sejarah <i>Flash</i>	18
2.10	Perangkat Lunak Yang Digunakan	19
2.10.1	<i>Adobe Flash CS3</i>	19
2.10.2	<i>Adobe Illustrator CS3</i>	21
2.10.3	<i>Adobe Audition 2.0</i>	23
2.10.4	<i>ActonScript 3.0</i>	26
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		28
3.1.	Gambaran Umum	28
3.2.	Analisis Sistem	28
3.2.1	Analisis Kebutuhan Sistem	28
3.2.1.1	Kebutuhan Fungsional	28
3.2.1.2	Kebutuhan Non Fungsional	29
3.2.2	Analisis Kelayakan Sistem	31
3.2.2.1	Analisis Kelayakan Teknologi	31
3.2.2.3	Analisis Kelayakan Operasional	32
3.3	Perancangan <i>Game</i>	32
3.3.1	Konsep	32
3.3.2	<i>Tool</i>	33
3.3.3	<i>Gameplay</i>	33
3.3.3.1	Perancangan <i>Storyboard</i>	34
3.3.3.2	Perancangan <i>Flowchart</i>	39
3.3.4	Grafis	40
3.3.4.1	Grafis Menu	41

3.3.4.2	Grafis <i>Level Complete</i>	44
1.3.4.3	Grafis <i>Game Over</i>	45
3.3.4.4	Grafis <i>Game Selesai</i>	46
3.3.5	Suara	47
BAB IV IMPLEMENTASI		48
4.1	Implementasi Sistem	48
4.2	Tahapan Implementasi Sistem.	48
4.2.1	Persiapan Aset–aset	49
4.2.2	Mengolah Gambar	49
4.2.3	Pembuatan <i>Button</i>	51
4.2.4	Pembuatan Animasi (<i>Movie Clip</i>)	54
4.2.5	<i>Import</i> Suara	55
4.3	Pembahasan <i>Listing Program</i>	56
4.3.1	<i>Frame Menu</i> utama	57
4.3.2	<i>Frame Info</i>	59
4.3.3	<i>Frame Permainan</i>	60
4.3.4	<i>Frame Menang</i>	71
4.3.5	<i>Frame Kalah</i>	72
4.4	Membuat <i>File .exe</i>	73
4.5	Pengujian	74
4.5.1	Pengujian <i>Alpha</i>	74
4.5.2	Pengujian <i>Beta</i>	76
4.6	Distribusi	78
BAB V PENUTUP		79
5.1	Kesimpulan	79
5.2	Saran	80
DAFTAR PUSTAKA		81

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Storyboard Game</i> Petualangan Si Rama.....	34
Tabel 3.2 Suara yang digunakan.....	47
Tabel 4.1 Hasil Pengujian <i>Alpha Game Flash</i> Petualangan Si Rama.....	77



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Adobe Flash Cs3</i>	20
Gambar 2.2 <i>Adobe Illustrator Cs3</i>	22
Gambar 2.3 Tampilan <i>Edit View Adobe Audition</i>	25
Gambar 2.4 Tampilan <i>Multitrack View</i>	26
Gambar 2.5 <i>Actionscript 3.0</i>	27
Gambar 3.1 <i>Flowchart Game</i> Petualangan Si Rama.....	39
Gambar 3.2 Karakter Rama Dan Sinta.....	40
Gambar 3.3 <i>Menu Game</i>	41
Gambar 3.4 <i>Info Game</i>	42
Gambar 3.5 <i>Permainan Game</i>	43
Gambar 3.6 <i>Level Complete</i>	44
Gambar 3.7 <i>Game Over</i>	45
Gambar 3.8 <i>Game Selesai</i>	46
Gambar 4.1 <i>Background Game</i>	50
Gambar 4.2 Karakter Utama.....	50
Gambar 4.3 Musuh.....	51
Gambar 4.4 <i>Panel Properties Pada Adobe Flash Cs3</i>	52
Gambar 4.5 <i>Convert To Symbol</i>	52
Gambar 4.6 <i>Library Buttons</i>	53
Gambar 4.8 <i>Button Info</i>	53
Gambar 4.9 <i>Button Keluar</i>	53
Gambar 4.10 <i>Create Motion Tween</i>	55
Gambar 4.11 <i>Sound Properties</i>	56
Gambar 4.12 <i>Frame Menu Utama</i>	57
Gambar 4.13 <i>Frame Introduction</i>	59
Gambar 4.14 <i>Frame Level Permainan</i>	60
Gambar 4.15 <i>Frame Menang</i>	71
Gambar 4.16 <i>Frame Kalah</i>	72
Gambar 4.17 <i>Publish Setting</i>	73

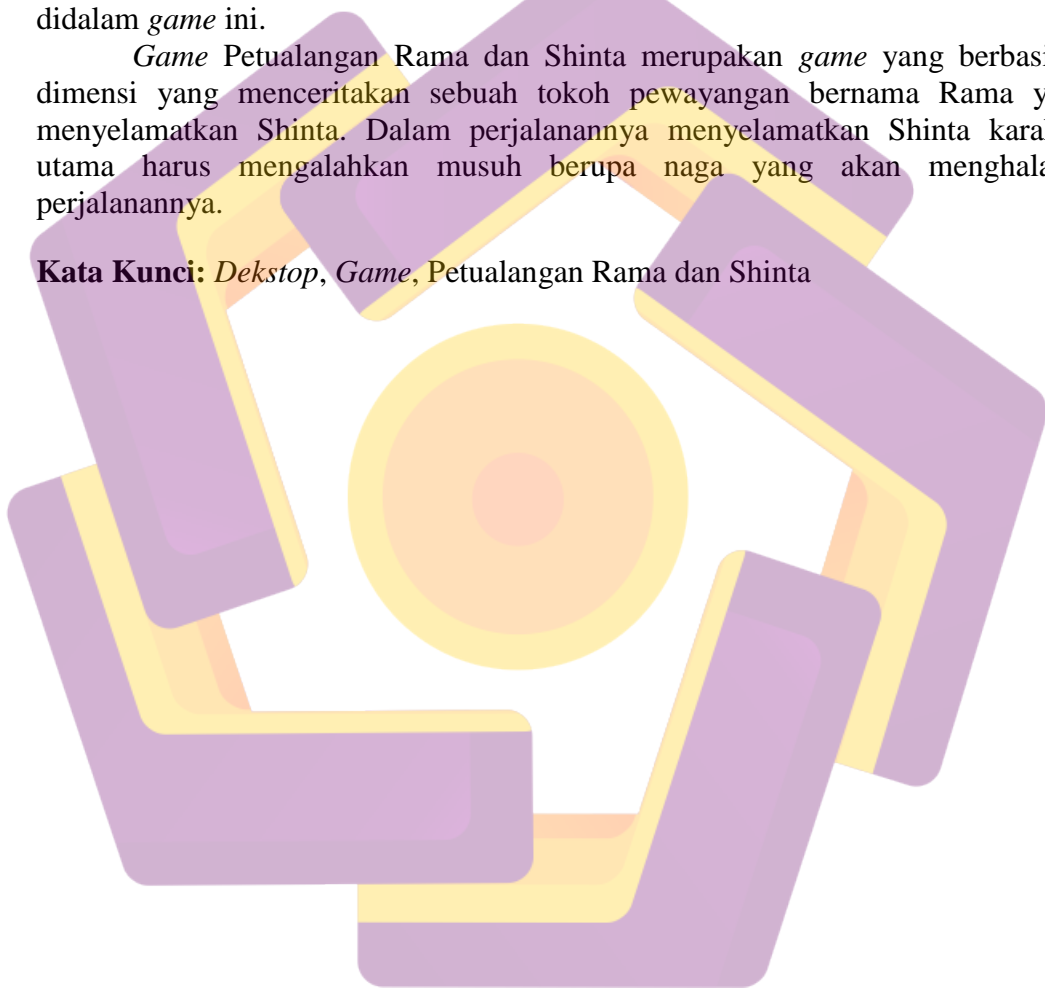
INTISARI

Dengan semakin pesatnya perkembangan teknologi dimasa sekarang ini tidak terasa lengkap jika tidak tersedia sebuah *game* sebagai sarana. Oleh sebab itu penulis melakukan perancangan sebuah *game* untuk memperkenalkan lagi tokoh pewayangan yang berjudul “Petualangan Rama dan Shinta” .

Disamping itu penulis juga menyertakan questioner yang dibutuhkan untuk mengetahui respon dari *user* pengguna. Dengan adanya questioner ini maka penulis bisa dengan mudah mengetahui kelemahan dan kekurangan yang terdapat didalam *game* ini.

Game Petualangan Rama dan Shinta merupakan *game* yang berbasis 2 dimensi yang menceritakan sebuah tokoh pewayangan bernama Rama yang menyelamatkan Shinta. Dalam perjalanannya menyelamatkan Shinta karakter utama harus mengalahkan musuh berupa naga yang akan menghalangi perjalanannya.

Kata Kunci: *Dekstop, Game, Petualangan Rama dan Shinta*



ABSTRACT

With the rapid development of technology in the present does not feel complete if there is not a game as a means. Therefore, the authors did design a game to introduce another puppet characters, entitled "The Adventures of Rama and Shinta".

Besides, the author also includes the questioner is needed to determine the response of the user. With the existence of these questionnaires, the authors could easily identify the weaknesses and deficiencies inherent in this game.

*Game Adventures of Rama and Shinta is a game that is based on two dimensions that tell a puppet character named Rama who saved Shinta. In his journey to save Shinta main characters have to **defeat** the enemy in the form of a dragon that will hinder the journey.*

Keywords: *Desktop, Game, Adventure Rama and Shinta*

