

**PEMBUATAN GAME HARDROCK TOUR
MENGUNAKAN ADOBE FLASH**

TUGAS AKHIR



disusun oleh :

Resa Andera

10.02.7847

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

**PEMBUATAN GAME HARDROCK TOUR
MENGUNAKAN ADOBE FLASH**

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada jenjang Diploma III jurusan Manajemen Informasi



disusun oleh

Resa Andera

10.02.7847

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

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN GAME HARDROCK TOUR
MENGUNAKAN ADOBE FLASH**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Resa Andera

10.02.7847

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 28 Desember 2013

Dosen Pembimbing


Agus Purwanto, M.Kom
NIK.190302229

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN GAME HARDROCK TOUR
MENGUNAKAN ADOBE FLASH**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Resa Andera
10.02.7847**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 September 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

**Tonny Hidavat, M.Kom
NIK. 190302182**

**Armadyah Amborowati, S.Kom, M.Eng.
NIK. 190302063**



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 13 Oktober 2015

KETUA, STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



**Prof. Dr. M. Suyanto, MM.
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, 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, 19 September 2015



Resa Andera
10.02.7847

MOTTO

“Kecerdasan bukanlah tolak ukur kesuksesan, tetapi dengan menjadi cerdas kita bisa menggapai kesuksesan”



PERSEMBAHAN

Ucap syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa.. yang selalu melimpahkan kasih & sayangnya.

Tugas akhir ini saya persembahkan untuk :

Untuk Ibu Tercinta

Do'a yang selalu menyertaiku..

Membuatku bertahan sampai sekarang..

Jauh dari pelukan Ibu..

Jauh dari sentuhan lembut Ibu..

Disiniku berjuang untuk Ibu yang jauh disana..

Kiniku bisa mencapainya..

Gelar ini ku persembahkan untuk Ibu..

Untuk Bapak yang Hebat

Bapak terimakasih untuk motivasi Bapak.

Mengerti akan keadaaku disini yang berjuang demi ilmu.

Bapak pahlawan bagiku..

Bapak pengabdianku kepadamu hingga akhir hayat.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas kasih & sayangNya sehingga dapat terselesaikan Tugas Akhir ini. Maksud dan tujuan Tugas Akhir ini adalah untuk memenuhi persyaratan kelulusan program D3 pada jurusan Manajemen Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta. Selain itu penulis juga mencoba menerapkan dan membandingkan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh di bangku kuliah dengan kenyataan yang ada di lingkungan kerja.

Penulis merasa dalam penyusunan laporan ini masih menemukan beberapa kesulitan dan hambatan, samping itu juga penulis menyadari bahwa penulisan laporan ini masih jauh dari kesempurnaan, maka dari itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari semua pihak.

Menyadari penyusunan laporan ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, maka penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto. MM. Selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta yang selama ini menjadi tempat menuntut ilmu.
2. Bapak Agus Purwanto, M.Kom. Sebagai Dosen Pembimbing yang telah bersedia untuk meluangkan waktu membimbing, memeriksa, serta memberikan saran dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini.
3. Seluruh staf pengajar di STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah membimbing dan memberikan materi perkuliahan selama ini.
4. Seluruh staf perpustakaan yang telah memberikan waktu dan tempat untuk mengerjakan Tugas Akhir dari pagi sampai sore.

5. Kepada mas Wijang yang jauh-jauh dari Muntilan datang ke Jogja untuk membimbing saya dalam penyelesaian dalam Tugas Akhir ini.
6. Kepada mas Adhen yang selalu membantuku dalam segala hal.
7. Kepada Anak kost Lawu 3 No 18 makasih yang buat dukungan dan omelan kalian tidak boleh bermalas-malasan.
8. Kepada keluarga besarku di Purwokerto atas dukungannya..
9. Kepada Teman-teman D3-MI-03 yang selalu memotivasi.



Yogyakarta, 19 September 2015

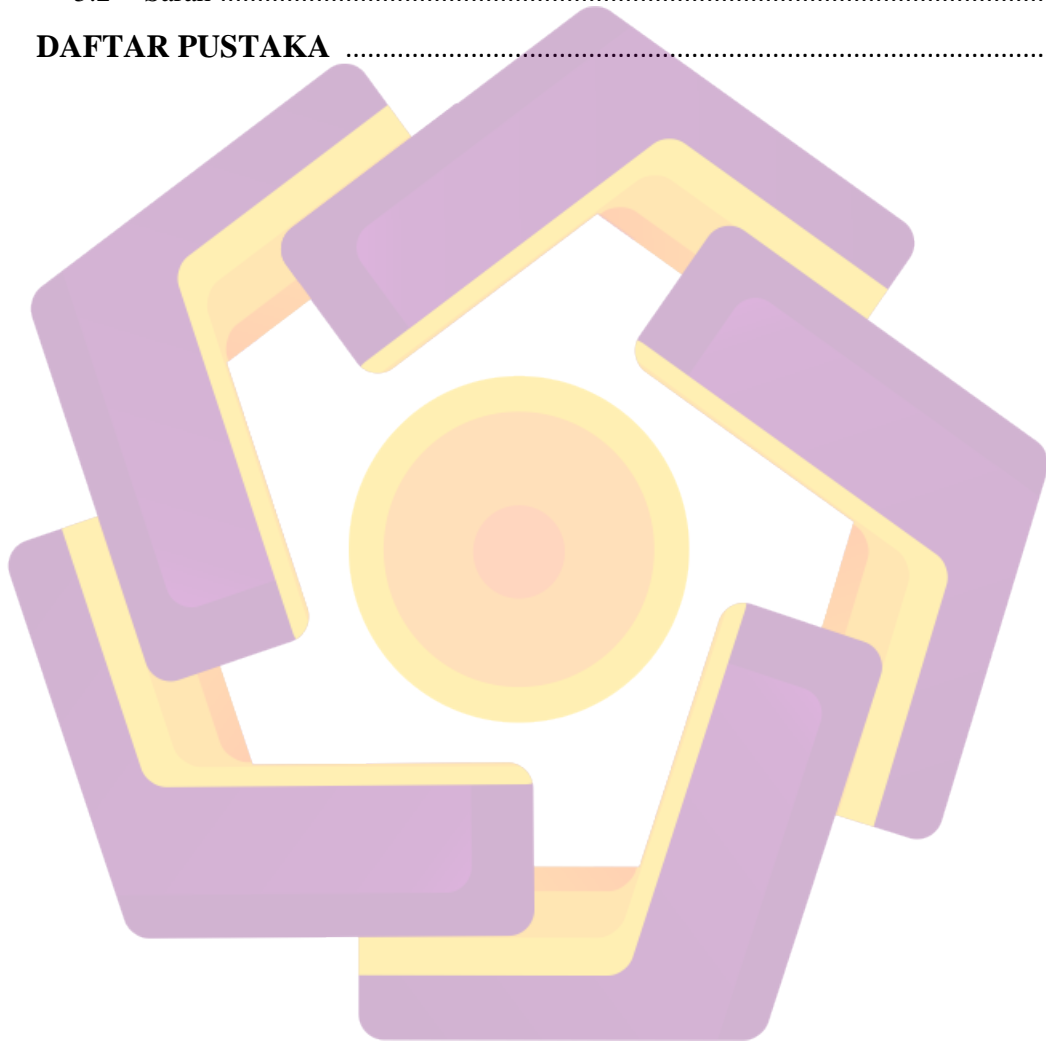
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERYATAAN	iv
HALAMAN MOTO DAN KATA MUTIARA	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI	xv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Penelitian	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Pengumpulan Data	4
1.7 Sistematika Penulisan Laporan Penelitian	5
1.8 Jadwal Kegiatan	7
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Definisi Game	8
2.1.1 Sejarah Perkembangan Game	9
2.1.2 Elemen Dasar Game	10
2.1.3 Jenis-Jenis Game	10
2.1.4 Karakteristik Game	13
2.1.5 Background	13
2.1.6 Suara	13

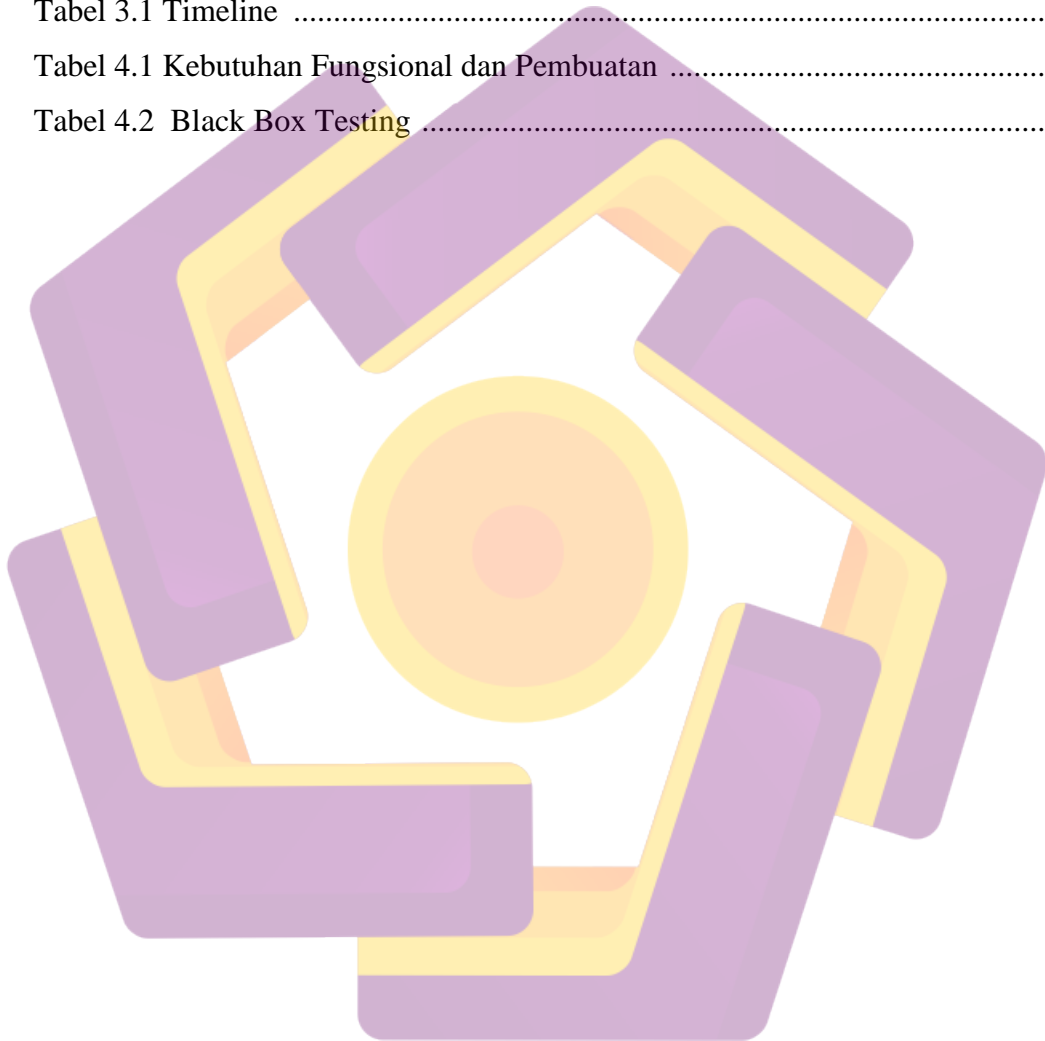
2.1.7	Tahap-Tahap Pembuatan Game	14
2.2	Tentang Game Flash	16
2.2.1	Sejarah Flash	16
2.3	Perangkat Lunak Atau Software Yang Digunakan	17
2.3.1	Adobe Flash CS3	17
2.3.2	Action Scrip 2.0	20
2.3.3	Adobe Photoshop CS3	21
2.3.4	Adobe Audition 2.0	24
2.4	Flowchart Sistem Permainan	27
BAB III GAMBARAN UMUM		29
3.1	Game “Hardrock Tour”	29
3.1.1	Racing Game	29
3.1.2	Rincian Game	30
3.1.3	Aturan Permainan Hardrock Tour	30
3.2	Kebutuhan Sistem Fungsional	31
3.3	Perancangan Pembuatan Game	32
3.3.1	Menentukan Genre Game	32
3.3.2	Perancangan Gameplay	33
3.3.3	Flowchart Sistem Permainan	33
3.3.4	Aturan Permainan Hardrock Tour	39
3.3.5	Grafis	39
3.3.5.1	Perancangan Pembuatan Karakter Pada Game	39
3.3.6	Perancangan Antar Muka	40
3.3.7	Perancangan Suara	46
3.3.8	Timeline	47
BAB IV PEMBAHASAN		48
4.1	Pembuatan Game	48
4.1.1	Membuat Aset Gambar	48
4.1.2	Timeline	49
4.1.3	Control Game	54
4.1.4	Score	56
4.2	Publish .EXE.	57
4.3	Pembahasan	58

4.3.1	Kebutuhan Fungsional dan Hasil Akhir	59
4.3.2	Tampilan Game	60
4.4	Uji Coba	65
BAB V	PENUTUP	68
5.1	Kesimpulan	68
5.2	Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	70



DAFTAR TABEL

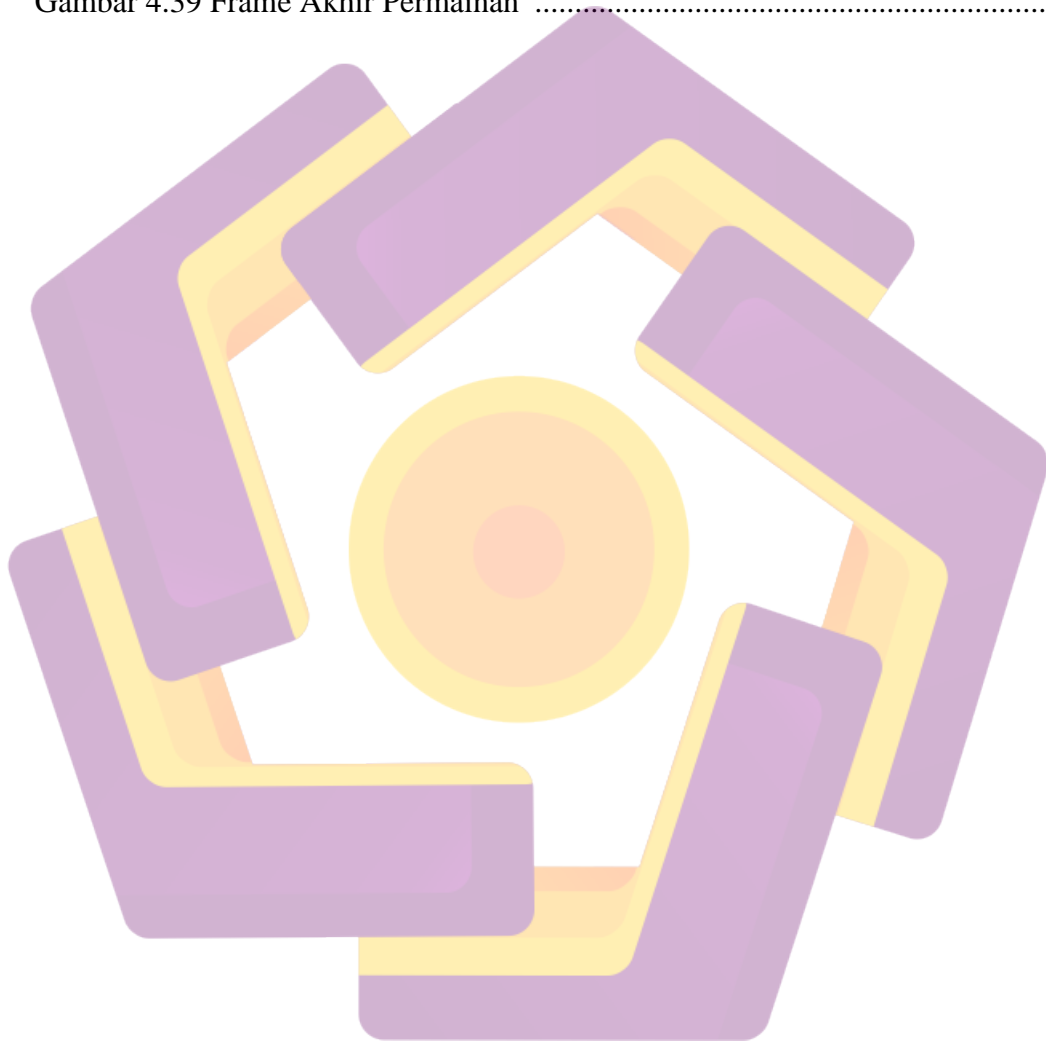
Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan	7
Tabel 2.1 Simbol Program Flowchart	28
Tabel 3.1 Timeline	47
Tabel 4.1 Kebutuhan Fungsional dan Pembuatan	59
Tabel 4.2 Black Box Testing	66



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Adobe Flash CS3	18
Gambar 2.2 Tampilan Panel Action	20
Gambar 2.3 Tampilan Adobe Photoshop CS3	23
Gambar 2.4 Tampilan Edit View Adobe Audition 2.0.....	26
Gambar 2.5 Tampilan Multitrack View	27
Gambar 3.1 Flowchart Game Hardrock Tour	34
Gambar 3.2 Flowchart Level 1 Game Hardrock Tour	36
Gambar 3.3 Flowchart Level 2 Game Hardrock Tour	37
Gambar 3.4 Flowchart Level 3 Game Hardrock Tour	38
Gambar 3.5 Gambar Karakter Mobil	40
Gambar 3.6 Tampilan Menu Awal	41
Gambar 3.7 Tampilan Menu Peringkat	42
Gambar 3.8 Tampilan Petunjuk	42
Gambar 3.9 Tampilan Menu Keluar	43
Gambar 3.10 Tampilan Level 1.....	43
Gambar 3.11 Tampilan Level 2.....	44
Gambar 3.12 Tampilan Level 3.....	45
Gambar 3.13 Tampilan Menu Permainan Selesai	46
Gambar 4.1 Pembuatan Gambar	48
Gambar 4.2 Tampilan awal Adobe Flash CS3.....	49
Gambar 4.21 Lembar Kerja Adobe Flash CS3	50
Gambar 4.22 Tampilan menu open Adobe Flash CS3.....	51
Gambar 4.23 Memasukan File Kedalam Stage	52
Gambar 4.24 Membuat tombol Adobe Flash CS3	52
Gambar 4.25 Jendela timeline Adobe Flash CS3.....	53
Gambar 4.26 Publish Setting	58
Gambar 4.30 Susunam Layer dan Frame	60
Gambar 4.31 Loading Game	61
Gambar 4.32 Frame Menu Awal Game	62

Gambar 4.34 Frame Pengaturan62
Gambar 4.35 Frame Petunjuk63
Gambar 4.36 Frame Peringkat63
Gambar 4.37 Frame Keluar permainan64
Gambar 4.38 Frame Permainan64
Gambar 4.39 Frame Akhir Permainan65



INTISARI

Teknologi game terus berkembang dengan tampilan grafis yang semakin bagus, saat ini tampilan 3 dimensi mendominasi game – game di dunia. Game – game 2 dimensi ini menjadi sangat mudah didapatkan melalui internet, dan yang banyak digemari adalah game dengan format Flash.

Game – game flash menjadi salah satu pilihan utama untuk mengisi waktu senggang atau untuk sekedar melepas ketegangan setelah bekerja. Kelebihan game berformat Flash adalah karena game ini relatif ringan jika di jalankan, tidak membutuhkan spesifikasi sistem yang besar, dan memiliki tampilan yang relatif menarik.

Game jenis racing ini selain mudah dimainkan game jenis ini bisa melatih konsentrasi pemainnya. game dengan judul “Pembuatan Game Hardrock Tour Menggunakan Adobe Flash” yang mudah untuk dimainkan, sederhana, bisa mengasah daya konsentrasi atau kecekatan seseorang, menarik, dan dapat dikembangkan. Permainan ini dapat dimainkan oleh semua kalangan, terutama remaja dan anak-anak.

Kata Kunci : Teknologi, Adobe flash, Game Racing

ABSTRACT

Gaming technology continues to evolve with a graphical display, the better, this time 3-dimensional view mendomonasi games - games in the world. Game - 2-dimensional game has become very easy to get via the internet, and the much-loved is the game with the Flash format.

Game - flash game became one of the main options for pleasure or to simply unwind after work. Excess Flash game format is that the game is relatively light when on the run, do not require large system specifications, and has the look relatively attractive.

This type of racing games in addition to easy to play this kind of games can train players' concentration. game with the title "Making the Game Hardrock Tour Requires Adobe Flash" that is easy to play, simple, can sharpen one's concentration power or dexterity, interesting, and can be developed. This game can be played by all people, especially teenagers and children.

Keywords: *Technology, Adobe Flash, Racing Game*

