

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME DENGAN JUDUL
“MENEMBAK BEBEK” DENGAN MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH CS4**

SKRIPSI



disusun oleh

Dwiky Oktafiari

08.12.2915

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

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME DENGAN JUDUL
“MENEMBAK BEBEK” DENGAN MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH CS4**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Dwiky Oktafiari

08.12.2915

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

PERSTUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME DENGAN JUDUL
“MENEMBAK BEBEK” DENGAN MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH CS4**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

DWIKY OKTAFIARI

08.12.2915

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Pada tanggal 11 Oktober 2012

Dosen Pembimbing


Hafif Al Fatta, M.Kom.
NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME DENGAN JUDUL “MENEMBAK BEBEK” DENGAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS4

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

DWIKY OKTAFIARI

08.12.2915

Telah dipertahankan di Dewan Penguji
Pada tanggal 29 Mei 2015

Susunan Dewan Penguji

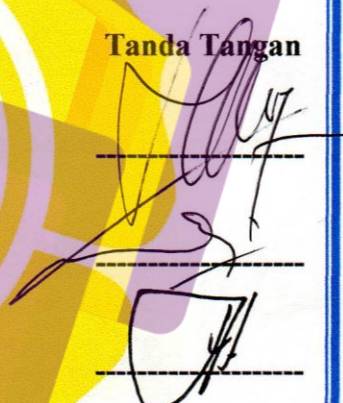
Nama Penguji

Hanif Al Fatta , M.Kom.
NIK. 190302096

Agus Purwanto, M.Kom.
NIK. 190302229

Mei P Kurniawan, M.Kom.
NIK. 190302187

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal Mei 2015

KETUA STM IK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain dengan tujuan untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang sepengetahuan saya di dalam skripsi ini 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, 11 September 2015



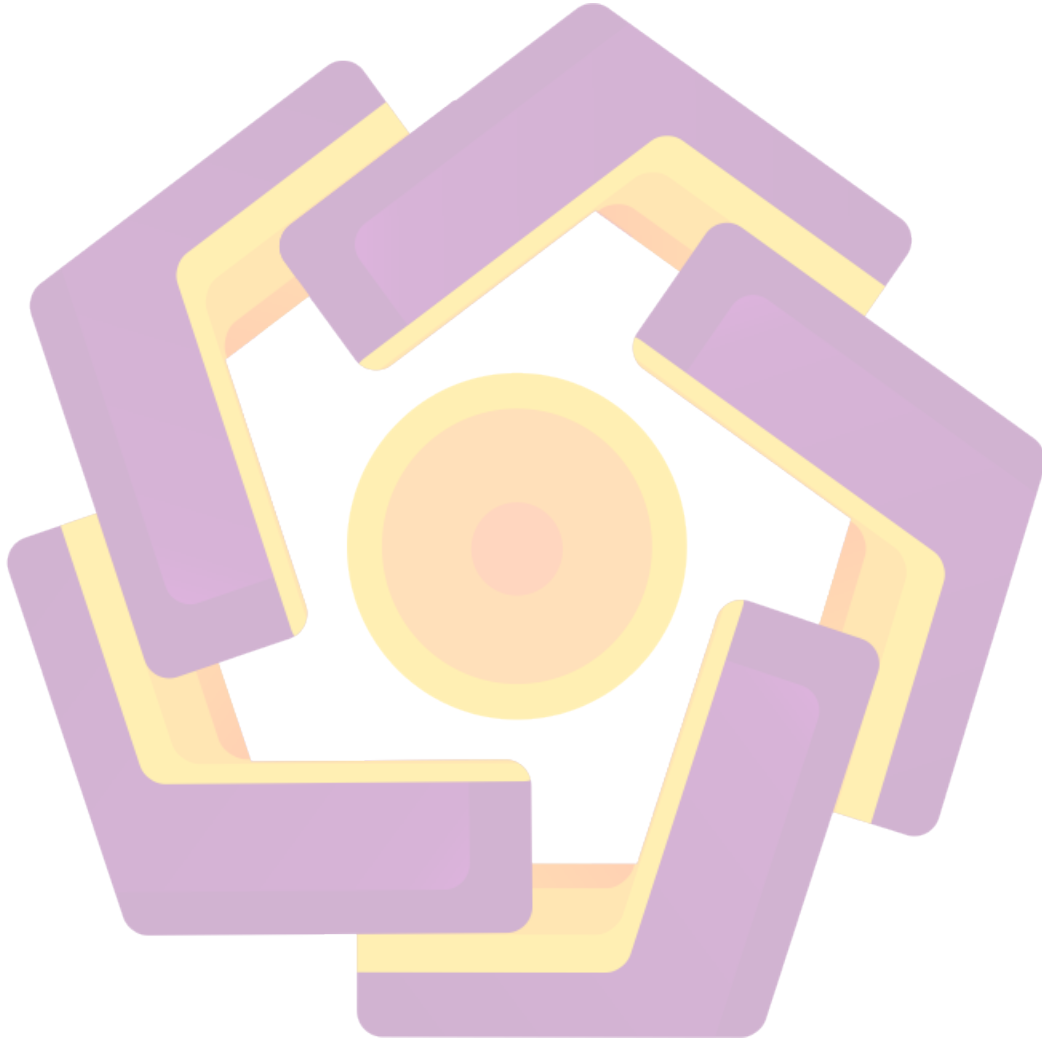
Dwiky Oktafiari

NIM. 08.12.2915

MOTTO

Go Hard Or Go Home

Jalesveva Jayamahe



PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

- Allah S.W.T. atas rahmat, hidayah dan karunia serta junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah menunjukkan kepada saya sebuah jalan kebenaran yang haqiqi bagi umatnya.
- Ayah dan Ibu tercinta yang selalu memberikan dukungan moral dan materil.
- Keluarga besar STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- Bapak Hanif, M.Kom, selaku pembimbing skripsi saya, Terima kasih telah membantu meluangkan waktu dan membantu dalam pembuatan skripsi ini.
- Untuk semua teman terbaikku, terimakasih atas bantuan dan semangat yang kalian berikan selama ini.
- Semua teman seperjuangan (**KELAS C'08**) terima kasih atas pengalaman dan kebersamaannya.
- Seluruh teman-teman yang sudah berbaik hati meminjamkan alat-alat penunjang pembuatan Skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayahNya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan judul “PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME DENGAN JUDUL MENEMBAK BEBEK DENGAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS4”.

Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi persyaratan menyelesaikan pendidikan Program Strata Satu Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

Yogyakarta, 11 September 2015

Penyusun

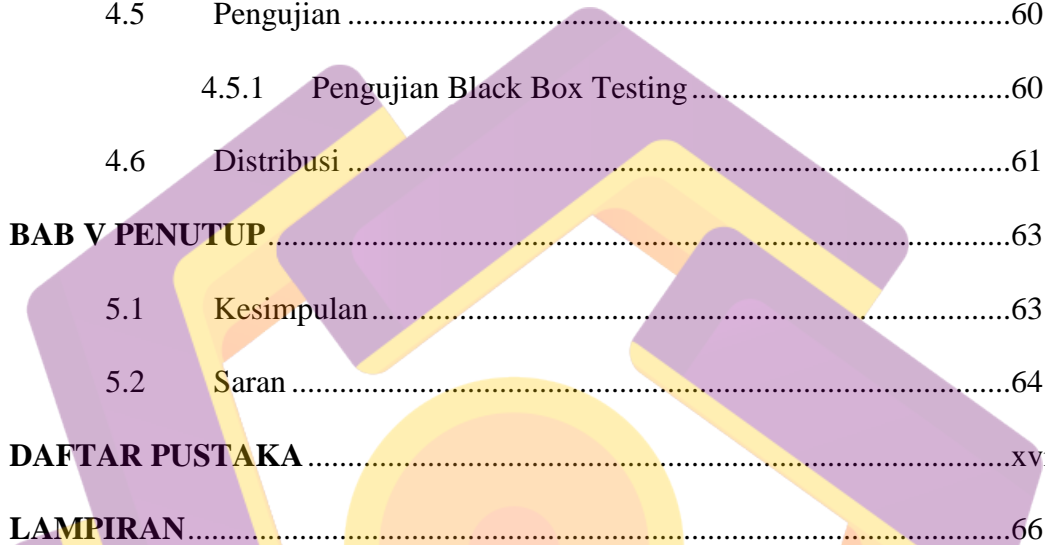
DAFTAR ISI

JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Penelitian	4
1.5. Manfaat Penelitian	4
1.6. Metode Penelitian	4
1.7. Sistematika Penulisan	5

BAB II	LANDASAN TEORI	7
2.1.	Game Flash	7
2.2.	Jenis-jenis Game	8
2.2.1.	Real Time Strategy	8
2.2.2.	Shooting Game	9
2.2.3.	Side Scroling Game	9
2.2.4.	Role Playing Game	9
2.2.5.	Racing	9
2.2.6.	Puzzle	10
2.2.7.	Fighting	10
2.2.8.	Simulation	10
2.3.	Elemen Game	10
2.4.	Tahapan Pembuatan Game	11
2.4.1.	Genre Game	11
2.4.2.	Tool	11
2.4.3.	Game Play	11
2.4.4.	Grafis	11
2.4.5.	Suara	11
2.4.6.	Timeline	12
2.4.7.	Pembuatan	12
2.4.8.	Publishing	12
2.5.	Tahap Pembangunan Aplikasi Game	12

2.5.1. Flowchart	12
2.6. Pengujian	13
2.7. Software dan Bahasa Pemrograman Yang Digunakan	14
2.7.1. Adobe Flash CS4	14
2.7.2. Adobe Illustrator CS3	16
2.7.3. Adobe Soundbooth CS3.....	18
2.7.4. Action Script.....	20
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	22
3.1 Analisis Sistem	22
3.2 Analisis Kelemahan Sistem	22
3.2.1 Analisis Kekuatan (Strenghts)	23
3.2.2 Analisis Kelemahan (Weakness)	23
3.2.3 Analisis Kesempatan (Opportunity)	23
3.2.4 Analisis Ancama (Threats)	23
3.3 Analisis Kebutuhan Sistem.....	23
3.3.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	24
3.3.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	24
3.4 Analisis Kelayakan Sistem	26
3.4.1 Kelayakan Teknis	26
3.4.2 Kelayakan Operasional	27
3.4.3 Kelayakan Hukum	27
3.5 Perancangan Game	27

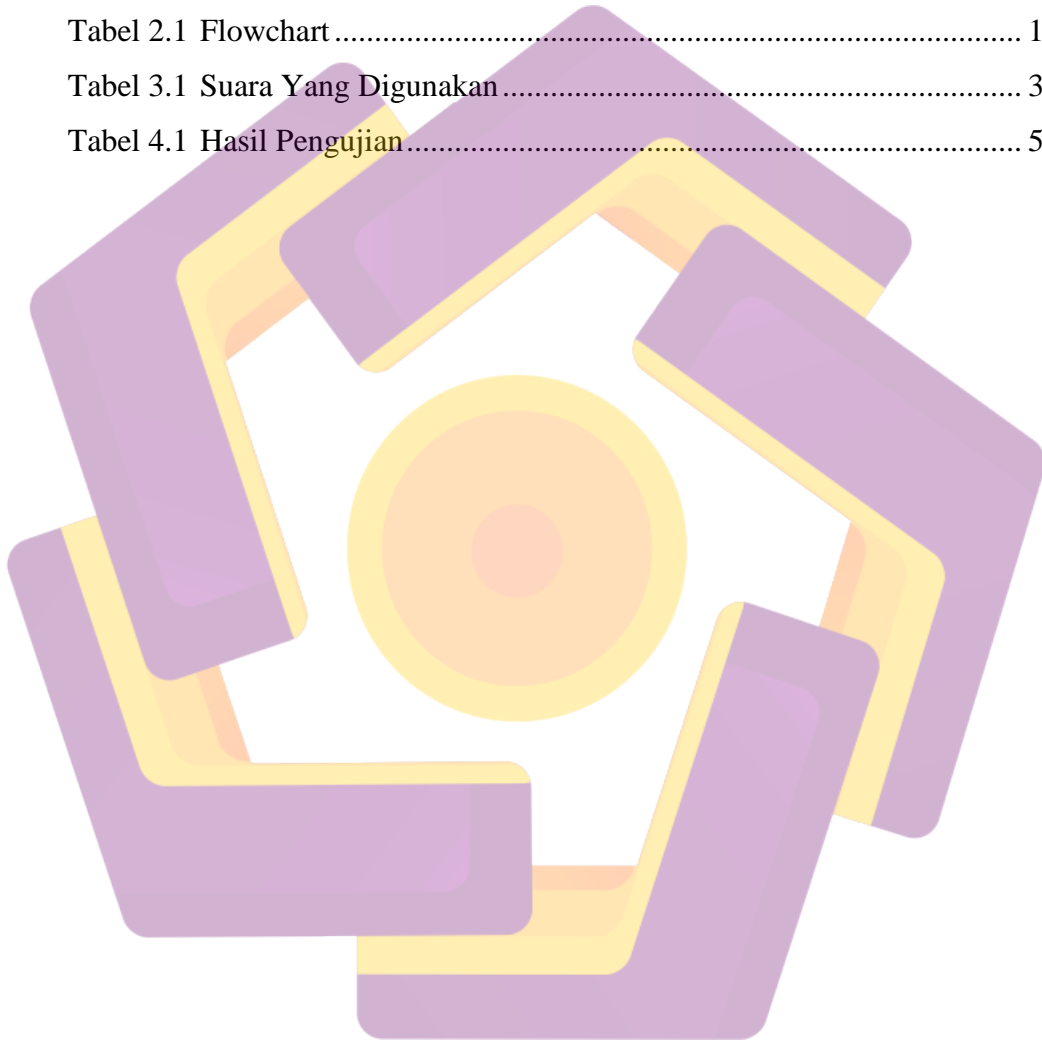
3.5.1	Konsep Game	27
3.5.2	Tool	28
3.5.3	Gameplay	29
3.5.4	Flowchart.....	30
3.5.5	Grafis.....	31
3.5.5.1.	Grafis Menu.....	31
3.5.5.2.	Grafis Level Permainan.....	32
3.5.5.3.	Grafis Level Complete	33
3.5.5.4.	Grafis Game Over	34
3.5.5.5.	Grafis Help	35
3.5.6	Suara.....	36
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		37
4.1	Implementasi	37
4.2	Tahapan Implementasi Sistem.....	37
4.2.1	Persiapan Aset - Aset	38
4.2.2	Pembuatan Tombol (Button).....	38
4.2.3	Pembuatan Animasi (Movie Clip).....	40
4.2.4	Import Suara.....	42
4.3	Pembahasan Listing Program	43
4.3.1	Frame Menu Utama.....	44
4.3.2	Permainan.....	46
4.3.3	Menu Gagal	54



4.3.4	Berhasil.....	56
4.3.5	Frame Help.....	57
4.4	Membuat File .Exe	58
4.5	Pengujian	60
4.5.1	Pengujian Black Box Testing.....	60
4.6	Distribusi	61
BAB V PENUTUP	63
5.1	Kesimpulan.....	63
5.2	Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	xvii
LAMPIRAN	66

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Flowchart.....	13
Tabel 3.1 Suara Yang Digunakan.....	36
Tabel 4.1 Hasil Pengujian.....	59



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Adobe Flash CS4.....	15
Gambar 2.2	Adobe Illustrator CS3.....	17
Gambar 2.3	Adobe Soundbooth CS3.....	19
Gambar 2.4	Action Panel.....	21
Gambar 3.1	Flowchart Game.....	30
Gambar 3.2	Menu Game.....	31
Gambar 3.3	Level Permainan.....	32
Gambar 3.4	Level Complete.....	33
Gambar 3.5	Game Over.....	34
Gambar 3.6	Help.....	35
Gambar 4.1	Panel Properties Pada Adobe Flash CS4.....	39
Gambar 4.2	Convert to Symbol.....	39
Gambar 4.3	Library Buttons.....	40
Gambar 4.4	Create Motion Tween.....	41
Gambar 4.5	Sound Properties.....	43
Gambar 4.6	Menu Utama.....	44
Gambar 4.7	Permainan Menembak Bebek.....	46
Gambar 4.8	Gagal.....	54
Gambar 4.9	Frame Mission Complete.....	56
Gambar 4.10	Frame Help.....	57
Gambar 4.11	Publish Setting.....	59

INTISARI

Perkembangan teknologi sangatlah pesat, bahkan abad ini disebut sebagai abad komunikasi. Dalam komunikasi pesan yang akurat dan tajam akan masuk dalam pikiran komunikan. Multimedia dapat membantu mempertajam pesan tersebut, karena kelebihan multimedia adalah menarik indra, dan menarik minat, karena gabungan antara pandangan, suara dan gerakan.

Saat ini perkembangan game di dunia sangatlah pesat, Banyak perusahaan – perusahaan game di dunia yang terkenal akan karya game-gamennya yang luar biasa. Banyak pula perusahaan game Indonesia yang mampu bersaing di kancan internasional. Ketika orang bermain game, segenap potensinya dikerahkan untuk menyelesaikan setiap level dalam game. Pikiran, fisik, bahkan emosional terlibat. Pada saat seperti ini, biasanya materi-materi yang terkandung dalam game akan terserap dengan sempurna. Kita jadi hafal siapa saja tokoh dalam game tersebut, Kita tau alur ceritanya, bahkan kita menjadi hafal bagaimana caranya kita bermain dengan baik.

Melihat latar belakang di atas, mendorong penulis untuk melakukan penelitian tentang pembuatan pembuatan game sesuai dengan perangkat lunak Adobe flash cs4, Adobe illustrator cs3, Cool Edit Pro, serta Adobe Photoshop cs 3. Game ini dalam manufaktur diharapkan menjadi media untuk sebuah permainan yang menarik bagi anak-anak., yang akan di lanjutkan untuk pembuatan skripsi yang di beri judul, “Perancangan dan Pembuatan Game dengan Judul “Menembak Bebek” dengan menggunakan adobe flash cs4”.

Kata Kunci : Multimedia, Game, flash game

ABSTRACT

Technology development is very rapid, even this century is called the century of communication. In the communication of accurate and sharp message to be entered in the mind of the communicant. Multimedia can help sharpen that message, because the excess is interesting multimedia senses, and interest, as a combination of sight, sound and motion.

Current developments in the world game sangantlah rapidly, many companies - companies in the world famous game will work games exceptional game. Indonesia also many gaming companies that can compete in the international arena. When people play games, all potential mobilized to complete each level in the game. Mind, physical, emotional and even involved. At times like this, usually the materials contained in the game will be absorbed perfectly. We're so memorize any character in the game, we know the plot, we even be memorized how we play well.

See the above background, prompting the authors to conduct research about the creation of game software in accordance with Adobe Flash CS4, Adobe illustrator cs3, Cool Edit Pro, and Adobe Photoshop cs 3. The game is in manufacturing is expected to be a medium for a game that appeals to children., which will continue to manufacture in the thesis entitled, "Design and Making the Game with the title" Duck Shoot "by using adobe flash cs4"

Keywords: Multimedia, Games, Games Flash