

**PERANCANGAN GAME ADVENTURE “PETUALANGAN JAKA”
DENGAN KONSEP MINI GAME 2D**

SKRIPSI



disusun oleh:

Teguh Budiman

09.12.4294

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

**PERANCANGAN GAME ADVENTURE “PETUALANGAN JAKA”
DENGAN KONSEP MINI GAME 2D**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagai persyaratan
mencapai derajat Sarjana SI
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh:

Teguh Budiman

09.12.4294

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN GAME ADVENTURE "PETUALANGAN JAKA"
DENGAN KONSEP MINI GAME 2D**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Teguh Budiman

09.12.4294

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 16 Juni 2014

Dosen Pembimbing


Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN GAME ADVENTURE “PETUALANGAN AJAK”
DENGAN KONSEP MINI GAME 2D**

yang disusun oleh

Teguh Budiman

09.12.4294

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Juli 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

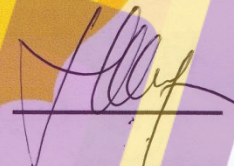
Akhmad Dahlan, M.Kom
NIK. 190302147



Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216



Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 23 Juli 2015

KETUA STAF KEMAHAMATAN AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, Skripsi ini merupakan karya 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 sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah di tulis 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 menjadi tanggung jawab saya pribadi

Yogyakarta, 9 September 2015



Teguh Budiman
NIM. 09.12.4294

MOTTO

- ❖ *Orang rata-rata tidak mepedulikan waktu yang ada, sementara orang yang bijak menggunakan waktu dengan baik. (Shoppenhauer).*
- ❖ *Orang awam hanya berpikir bagaimana cara menghabiskan waktu. Orang-orang besar berpikir bagaimana cara menggunakannya(Author Unknow).*
- ❖ *Beri kepercayaan pada diri sendiri, yakin semua bisa terwujudkan.*
- ❖ *Tuhan memberikan kita kekurangan yang tampak jelas dimata semua orang, tapi jangan sampai kekurangan itu lebih bersinar dari sinar kelebihan yang telah di-anugerahkan kepada kita, hanya saja kita belum memahami sinar itu terletak dimana.*
- ❖ *Doa orang tua lebih dahsyat dari yang pernah kita bayangkan.*
- ❖ *Jangan pernah berhenti memberikan yang terbaik buat orang lain, itu akan menjadi modal yang anda petik dimasa depan.*

"We can't change my past, but we can change my future"

HALAMAN PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillahirrabil'alamin,

Terimakasih ya Allah, untuk segala nikmat dan rahmat-Mu yang telah memberikanku kesempatan untuk memperbaiki dan menyelesaikan perjalanan panjang ini (Kuliahku). Terimakasih juga Engkau telah memberikanku kesempatan meraih ilmu di kota ini.

Dengan segala kebahagiaan dan sebagai ungkapan syukur juga ungkapan terimakasihku, aku persembahkan karya Skripsi ini kepada orang-orang yang special..

- Terimakasih buat Bapak dan Ibu, yang telah memberikan segalanya, doa yang dikirimkan, semangat yang diberikan, kesabaran yang dipertontonkan, nasehat yang diulurkan, kalian adalah motivasi terbesar dalam hidup saya.
- Terimakasih buat keluarga besarku di RIAU, terimakasih atas segalanya, atas semua yang telah kalian berikan kepada saya..
- Buat teman-teman Stmik Amikom Yogyakarta. Speciall buat teman2 seperjuang "S1 S1 J" angkatan 2009 khususnya Kelas "J" yang selalu memberikan dukungan dalam menyelesaikan Skripsi ini, kalian mengisi hari-hari terindahku dikota ini. Kita Luar Biasa Sobat 😊
- Buat teman" kost yang selalu ada untuk membantuku, terimakasih guys.
- buat pribadi yang special, terimakasih doa dan dukungan yang kamu berikan, akan ku kenang dalam hidupku semua kebaikanmu 😊

Terimakasih terimakasih dan terimakasih for all...

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu 'alaikum.

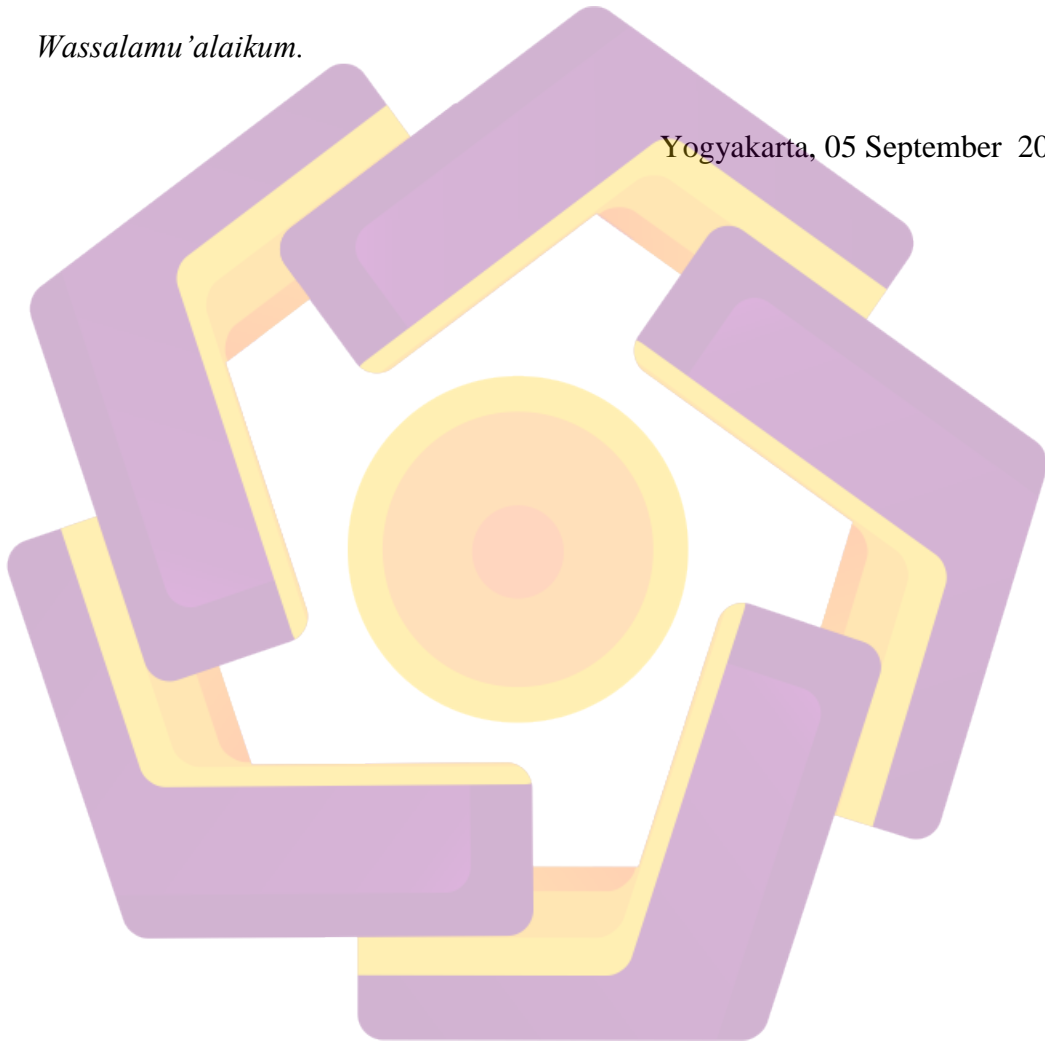
Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, yang berkenan melimpahkan rahmat-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan Skripsi Dengan judul "PERANCANGAN GAME ADVENTURE "PETUALANGAN JAKA" DENGAN KONSEP MINI GAME 2D. Selama penulisan Skripsi, telah banyak penulis mendapatkan bantuan dari berbagai pihak yang sangat besar artinya. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak membantu, membimbing dan mengarahkan kepada penulis sehingga terselesaikan Skripsi ini.
3. Seluruh Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan bimbingan yang bermanfaat.
4. Kepada Bapak dan Ibu tercinta yang tak pernah letih mendoakan dan memberi kasih sayangnya.
5. Teman-teman S1-SI kelas J yang telah memberikan arti kebersamaan dan perjuangan selama menempuh proses akademik.
6. Dan semua pihak yang telah membantu dalam pelaksanaan dan penyusunan Skripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa Skripsi ini banyak kekurangannya, untuk itu segala kesalahan yang ada dapat dimaklumi serta segala kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan. Akhir kata penulis berharap semoga hasil karya ini dapat memberikan manfaat bagi pihak yang memerlukannya.

Wassalamu 'alaikum.

Yogyakarta, 05 September 2015



DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN.....	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
INTISARI.....	xvi
ABSTACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Penelitian	3
1.5 Manfaat	4
1.6 Metode Penelitian	4
BAB II DASAR TEORI.....	9
2.1 Konsep Dasar Game	9
2.1.1 Sejarah Game.....	9
2.1.2 Pengertian Game.....	9
2.1.3 Jenis Game.....	11
2.1.4 Pembuatan Game	13
2.1.5 Sumber Daya Manusia.....	16
2.2 Perangkat Lunak Yang Digunakan	17
2.2.1 Macromedia Director MX	17

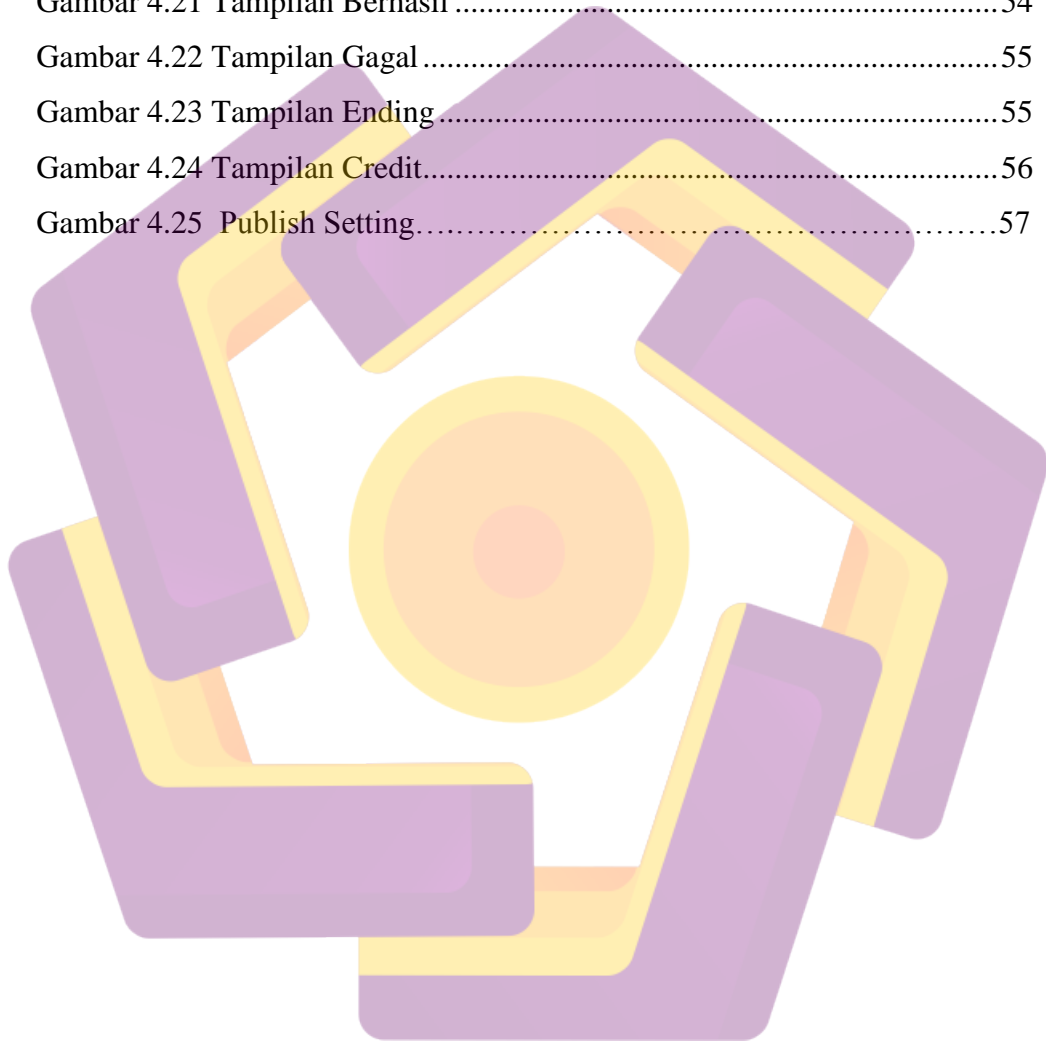
2.2.2 Adobe Photoshop CS2.....	19
2.2.3 Macromedia Flash	20
2.2.4 Adobe Illustrator CS2	22
BAB III TINJAUAN UMUM.....	24
3.1 Identifikasi Masalah.....	24
3.2 Analisi SWOT	24
3.2.1 Strength (Kekuatan).....	25
3.2.2 Weakness (Kelemahan)	25
3.2.3 Opportunity (Peluang)	25
3.2.4 Threat (Hambatan).....	25
3.3 Analisi Kebutuhan Sistem	26
3.3.1 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	26
3.3.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	26
3.4 Merancang Konsep	26
3.4.1 Ide Cerita	26
3.4.2 Tema	26
3.4.3 Rule.....	27
3.4.4 Character Board	27
3.4.5 Sinopsis.....	28
3.4.5.1 Level Pertama	28
3.4.5.2 Level Kedua.....	29
3.4.5.3 Level Ketiga.....	29
3.4.6 Template	29
BAB IV PEMBAHASAN.....	35
4.1 Pra Produksi.....	35
4.1.1 Merancang Genre Game	35
4.1.1 Merancang Tool.....	35
4.1.3 Merancang Game Play.....	35
4.1.4 Merancang Grafis	36
4.1.5 Merancang Sound	36
4.2 Produksi	36

4.2.1	Prodoksi Karakter	36
4.2.2	Produksi Property Dan Background	37
4.2.3	Pembuatan Opening	39
4.2.4	Pembuatan Button.....	39
4.2.5	Pembuatan Animasi	41
4.2.6	Pembuatan Game	42
4.3	Pasca Produksi	57
4.3.1	Pengujian	57
4.3.1.1	Testing Internal.....	57
4.3.1.2	Testing External.....	58
4.3.1.3	Testing Game Play.....	58
4.3.2	Publishing	60
BAB V	PENUTUP.....	61
5.1	Kesimpulan	61
5.1.1	Keunggulan.....	61
5.1.2	Kekurangan.....	62
5.2	Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	ix

DAFTAR GAMBAR

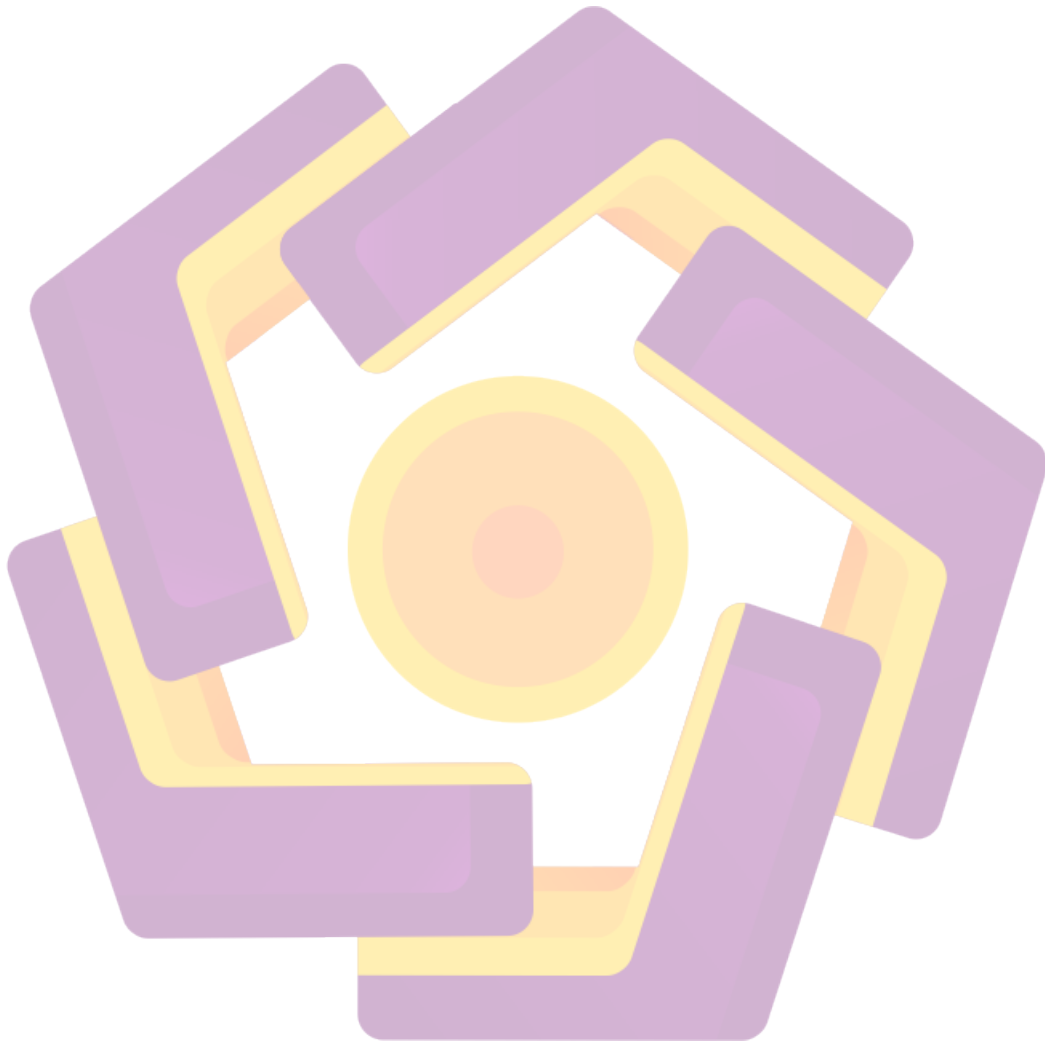
Gambar 2.1 Macromedia Director MX 2004	19
Gambar 2.2 Adobe Photoshop Cs2	20
Gambar 2.3 Macromedia Flash	22
Gambar 2.4 Adobe Illustrator CS2	23
Gambar 3.1 Template Frame Opening	29
Gambar 3.2 Template Frame Cerita	30
Gambar 3.3 Template Frame Click Untuk Mulai	30
Gambar 3.4 Template Frame Menu Utama	31
Gambar 3.5 Template Frame Info	31
Gambar 3.6 Template Frame Level 1	32
Gambar 3.7 Template Frame Level 2	32
Gambar 3.8 Template Frame Level 3	33
Gambar 3.9 Template Frame Ending	33
Gambar 3.10 Template Frame Credit	34
Gambar 4.1 Gambar Sketsa	37
Gambar 4.2 Background Di Photoshop	38
Gambar 4.3 Background Di Macromedia Director	38
Gambar 4.4 Pembuatan Opening	39
Gambar 4.5 Button Mati	40
Gambar 4.6 Button Hidup	40
Gambar 4.7 Button Yang Sudah Jadi	41
Gambar 4.8 Animation	42
Gambar 4.9 Tampilan Property Inspector Macromedia Director	43
Gambar 4.10 Tampilan Kotak Dialog Import	44
Gambar 4.11 Tampilan Image Option	44
Gambar 4.12 Cast Member	45
Gambar 4.13 Stage Pada Macromedia Director	45
Gambar 4.14 Score Pada Macromedia Director	46
Gambar 4.15 Tampilan Frame Pada Score	47

Gambar 4.16 Tampilan Kotak Dialog Untuk Menulis Script	47
Gambar 4.17 Tampilan Kotak Dialog Behaviros Inspector.....	49
Gambar 4.18 Tampilan Score Untuk Sound	52
Gambar 4.19 Membuat Motion Dengan Keyframe	53
Gambar 4.20 Tampilan Level	53
Gambar 4.21 Tampilan Berhasil	54
Gambar 4.22 Tampilan Gagal	55
Gambar 4.23 Tampilan Ending.....	55
Gambar 4.24 Tampilan Credit.....	56
Gambar 4.25 Publish Setting.....	57



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Character Board.....	27
Tabel 4.1 Penilaian.....	59



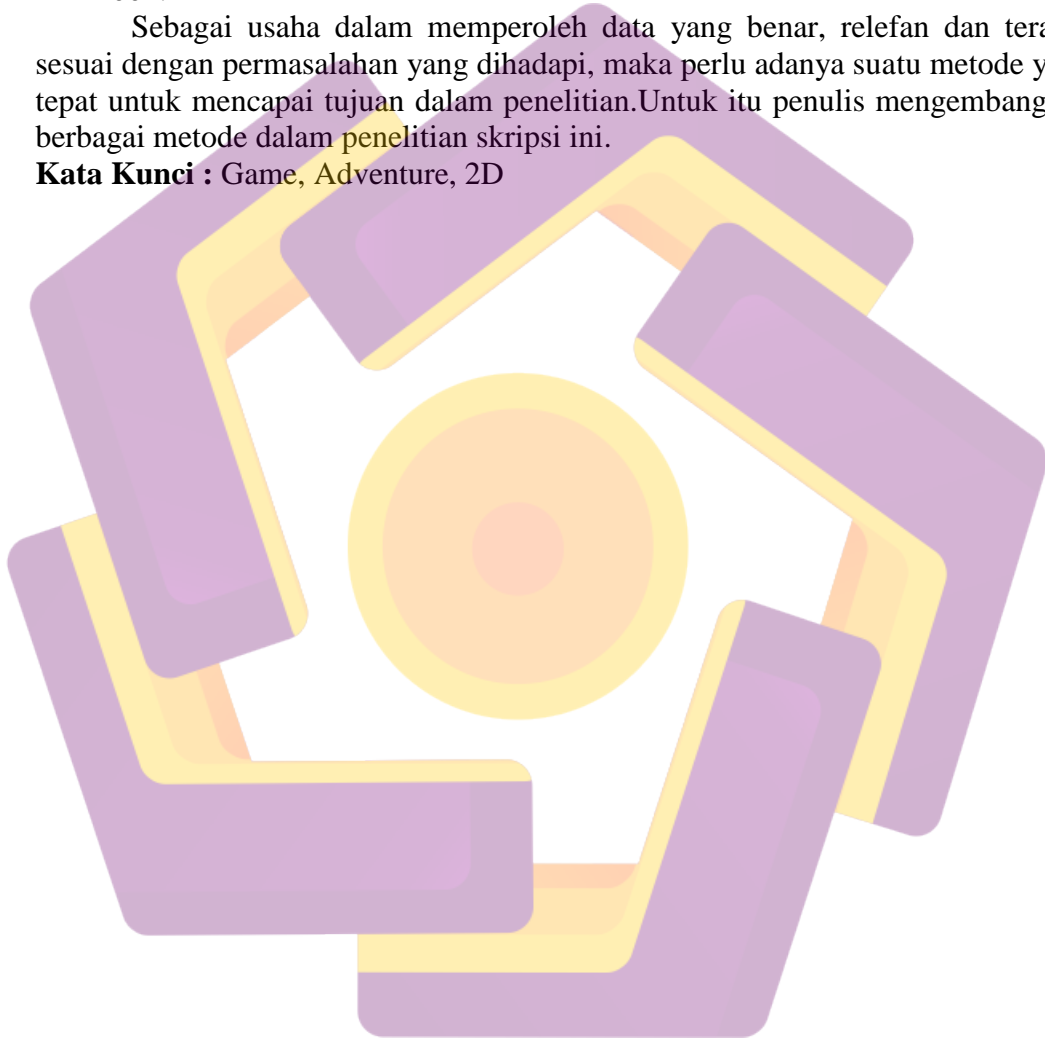
INTISARI

Game merupakan salah satu sarana hiburan yang penting untuk mengembangkan kreatifitas manusia. Game yang dibuat ini dengan konsep yang menarik dan mudah dimainkan.

Bedasarkan uraian di atas penulis mencoba untuk membuat sebuah game adventure 2D yang menarik dengan menggunakan Macromedia Director MX 2004.

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Untuk itu penulis mengembangkan berbagai metode dalam penelitian skripsi ini.

Kata Kunci : Game, Adventure, 2D



ABSTRACT

Game is one of the important means of entertainment to develop human creativity. The game created with an interesting concept and easy to play.

Based on the above description writer to create an interesting 2D adventure game using Macromedia Director MX 2004.

As an effort in obtaining the correct data, relevant and targeted according to the problems faced, the need for an appropriate method to achieve the objectives in research. To the authors developed a variety of methods in the study of this thesis.

Keywords: *Games, Adventure, 2D*

