

PERANCANGAN PERMAINAN GATOT KACA ADVENTURE MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3

REYZA RIZKY ROZITYA
(100471100015)

Pembimbing : Muhammad Fuad, S.Kom.,M.T

ABSTRAK

Dalam sebuah komputer atau perangkat multimedia lainnya terasa tidak lengkap rasanya bila tidak terdapat sebuah game. Pembuatan game atau permainan tersebut bisa dilakukan dengan berbagai macam cara.

Dalam pembuatan permainan Gatot Kaca ini penulis menggunakan software *Adobe flash CS3* karena dengan *software* tersebut proses menggambar karakter , *background*, memberikan efek suara, menggerakkan objek dapat dilakukan dengan *software* ini.

Game ini terdiri dari menu, stage 1, stage 2, stage 3 dan hasil skor akhir. Pada menu awal akan tersedia tiga tombol yaitu main, tentang dan keluar. Pada misi stage 1 Gatot kaca akan melindungi rumah dari serangan rudal UFO. Pada misi stage 2 Gatot kaca akan menghancurkan UFO yang akan mencoba dating ke bumi. Dan diakhir misi yaitu stage 3, Gatot kaca akan melawan Raja UFO. Pada akhir misi akan ditampilkan skor setiap misi.

Dalam pembuatan permainan ini penulis membuat elemen-elemen yang digunakan dalam *game* ini berupa karakter, *background*

dan elemen lainnya dengan memanfaatkan tool yang ada pada *software Adobe Flash CS3* serta menyiapkan musik dan efek suara dengan mengimport ke *library* penulis mengorganisasi elemen-elemen tersebut. Elemen yang telah disiapkan dan dibuat kemudian penulis susun dalam scene, layer dan frame sesuai dengan apa yang penulis rancang. Penulis memanfaatkan *actionscript* dan *motion* dalam mengatur elemen-elemen pada game ini agar game ini menjadi lebih menarik untuk dimainkan.

Kata kunci : *Actionscript, Adobe Flash CS3, Library, Gatot Kaca*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin. Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.

Penyusunan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Permainan Gatot Kaca Adventure Menggunakan Adobe Flash CS3” merupakan salah satu persyaratan akademis yang harus ditempuh dalam menyelesaikan studi di Fakultas Teknik, Program Studi Teknik Multimedia dan Jaringan untuk memperoleh gelar Diploma di Universitas Trunojoyo Madura.

Dalam penyusunan dan penulisan tugas akhir ini kami telah dibantu oleh berbagai pihak yang telah berkenan memberikan kesempatan, bimbingan, informasi, petunjuk, fasilitas, serta bantuan yang lain sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang selalu memberi rahmat dan hidayah.
2. Bapak dan Ibu atas segala do'a dan kasih sayang, dukungan, serta materi.
3. Saudara – saudaraku yang selalu menjadi motivasiku.
4. Seseorang yang selalu mendukung dan menyemangatiku hingga selesainya Tugas Akhir ini.

5. Rektor Universitas Trunojoyo Madura, yakni Bapak Prof.Dr. Ariffin MS.
6. Dekan Fakultas Teknik.
7. Pembantu Dekan I, II, III Fakultas Teknik.
8. Bapak. Muhammad Fuad, S.Kom.,M.T atas segala bentuk bimbingan, saran,dan ide, sehingga memudahkan penulis.
9. Seluruh dosen D3 Teknik Multimedia dan Jaringan.
10. Teman-teman sedarah dan seperjuanganku George, Fikri Mujaddidi, Andryan, Imawan, Pradit, Irul, Idrus, Said.
11. Rekan – rekan Multimedia angkatan 2010, kalian keluarga baruku.
12. Warga Lab Multimedia dan Jaringan, kalian selalu indah untukku.
13. Serta seluruh pihak yang telah membantu yang mungkin tidak sempat disebutkan disini.

Saya menyadari, bahwa penyusunan dan penulisan Tugas Akhir ini jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan baik isi maupun bentuknya, hal ini disebabkan karena keterbatasan ilmu dan kesempatan yang kami miliki, oleh sebab itu saran dan kritik yang bersifat membangun senantiasa penulis nantikan. Semoga apa yang telah penulis tuangkan dalam buku ini dapat bermanfaat bagi penulis dan rekan – rekan mahasiswa pada khususnya serta para pembaca pada umumnya.

Bangkalan, 21 Januari 2014

Reyza Rizky Rozitya

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Tujuan dan Manfaat	2
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Metodologi Pengerjaan Tugas Akhir	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II STUDI PUSTAKA	7
2.1 Landasan Teori	7
2.1.1 Sejarah dan perkembangan <i>game</i>	7
2.1.2 Sejarah Gatot Kaca	8
2.2 <i>Adobe Flash CS3</i>	12
2.2.1 Pengertian <i>Adobe Flash CS3</i>	14
2.2.2 Tahap-tahap Pembuatan <i>Game</i>	21
2.2.3 <i>Movie Clip</i>	22
2.2.4 <i>Action Script</i>	22

BAB III PERANCANGAN SISTEM	35
3.1 Spesifikasi rancangan program	35
3.1.1 HIPO (<i>Hierarchy Plus Input - Process – Output</i>)	35
3.1.2 <i>Flowchart</i> dan Tampilan Program	36
3.1.3 Sarana Pendukung	45
BAB IV IMPELMENTASI SISTEM	47
4.1 Analisis Implementasi	47
4.2 Deskripsi Aplikasi	47
4.3 Implementasi Sistem	48
4.3.1 <i>Game control</i>	48
4.3.2 Pengenalan Tokoh	48
4.3.3 Stage Satu	49
4.3.4 Stage Dua	50
4.3.5 Stage Tiga	51
BAB V PENUTUP	53
5.1 Kesimpulan	53
5.2 Saran	53
DAFTAR PUSTAKA	55
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Ruang kerja	15
Gambar 2.2 Tool box	17
Gambar 2.3 Awal membuka Flash	24
Gambar 2.4 Dokumen baru Flash	24
Gambar 2.5 Penulisan syntax	26
Gambar 2.6 Struktur penulisan dari fungsi trace	26
Gambar 2.7 Perintah deklarasi variabel bentuk umum	28
Gambar 2.8 Escape sequence yang disediakan Flash	29
Gambar 2.9 ActionScript pada Frame	31
Gambar 2.10 Script penghitungan	31
Gambar 2.11 Script pada Movieclip	32
Gambar 2.12 Gatot Kaca tanpa serangan	32
Gambar 2.13 Gatot Kaca dengan serangan	33
Gambar 2.14 Script tombol	34
Gambar 3.1 HIPO	35
Gambar 3.2 Flowchart menu utama	37
Gambar 3.3 Tampilan awal program	37
Gambar 3.4 Flowchart InputNnama Pemain	38
Gambar 3.5 Tampilan Input Nama	39
Gambar 3.6 Flowchart Misi pertama	40
Gambar 3.7 Tampilan Misi pertama	41
Gambar 3.8 Flowchart Misi kedua	42
Gambar 3.9 Tampilan Misi kedua	43
Gambar 3.10 Flowchart Misi ketiga	44

Gambar 3.11 Tampilan Misi ketiga	45
Gambar 4.1 Tampilan Utama Aplikasi	47
Gambar 4.2 Gatot Kaca	48
Gambar 4.3 UFO	48
Gambar 4.4 Raja UFO	49
Gambar 4.5 Stage satu	49
Gambar 4.6 Rumah	50
Gambar 4.7 Roket	50
Gambar 4.8 Stage dua	50
Gambar 4.9 Garis pembatas	51
Gambar 4.10 Stage tiga	51

