

Persembahan untuk

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan hanya bagi Allah SWT, Pemelihara seluruh alam raya, yang atas limpahan rahmat, taufik dan hidayah-Nya, penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan judul “Perancangan Game First Person Shooter Menggunakan Adobe Flash” sebagai salah satu syarat kelulusan mata kuliah tugas akhir sekaligus untuk memperoleh gelar Strata-1 di Sekolah Tinggi Informatika dan Komputer Indonesia.

Dalam proses penyusunan sampai penyelesaian tugas akhir ini penulis mendapat banyak dukungan, bantuan, saran dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan rendah hati penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Ibu Eva Handriyantini, S.Kom., M.MT. selaku Co Dosen Pembimbing.
2. Bpk Saiful Yahya, S.Sn, M.T. selaku Dosen Pembimbing.
3. Semua teman serta semua pihak yang telah memberi dukungan kepada penulis.

Atas segala keterbatasan yang ada, penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir ini masih banyak kekurangan dan jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca guna kesempurnaan laporan ini.

Malang, November 2016

Antony Prasestia

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
ABSTRAKSI	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR SEGMENT PROGRAM	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian	2
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metodologi Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan	8
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Permainan (<i>Game</i>)	9
2.1.1 Permainan.....	9
2.1.2 Jenis – Jenis Game	9
2.1.3 Tembak-Menembak Orang Pertama	18
2.2 Adobe Flash CS3	19
2.3 ActionScript	21
2.4 Adobe Photoshop	23
2.5 CorelDraw	24

2.6	Flowchart	26
BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN.....		28
3.1	Analisa Sistem.....	28
3.1.1	Identifikasi Masalah.....	29
3.1.2	Usulan Pemecahan Masalah.....	29
3.2	Perancangan Game.....	29
3.2.1	Gambaran Umum Aplikasi	30
3.2.2	Rancangan Aplikasi	30
3.2.3	Perancangan Konsep.....	31
3.2.4	Rancangan Desain.....	33
3.2.5	Pembuatan.....	45
3.2.6	Testing.....	45
3.2.7	Flowchart	46
3.2.7.1	Flowchart Menu.....	46
3.2.7.2	Flowchart Permainan Level 1.....	47
3.2.7.3	Flowchart Permainan Level 2.....	48
3.2.7.4	Flowchart Permainan Level 3.....	49
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		51
4.1	Implementasi.....	51
4.1.1	Spesifikasi Implementasi	51
4.2	Langkah-langkah Pembuatan Program	51
4.3	Layout dan Segment Program.....	52
4.3.1	Menu Utama.....	52
4.3.2	Narasi	54
4.3.3	Tampilan Level 1	55
4.3.4	Tampilan Level 2	58
4.3.5	Tampilan Level 3	60
4.4	Testing	61
4.5	Uji Produk.....	63
4.5.1	Tabel Menu	63
4.5.2	Tabel Narasi	63

4.5.3	Tabel Level 1.....	64
4.5.4	Tabel Misi Gagal Level 1.....	65
4.5.5	Tabel Misi Sukses Level 1.....	65
4.5.6	Tabel Level 2.....	65
4.5.7	Tabel Misi Gagal Level 2.....	66
4.5.8	Tabel Misi Sukses Level 2.....	66
4.5.9	Tabel Level 3.....	65
4.5.10	Tabel Misi Gagal Level 3.....	67
4.5.11	Tabel Misi Sukses Level 3.....	68
BAB V	PENUTUP.....	69
5.1	Kesimpulan.....	69
5.2	Saran.....	69
	DAFTAR PUSTAKA.....	70

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Peranti untuk pembentuk pada photoshop	33
Tabel 4.1 Tabel Menu	63
Tabel 4.2 Tabel Narasi	63
Tabel 4.3 Tabel Level 1	64
Tabel 4.4 Tabel Misi Gagal Level 1.....	65
Tabel 4.5 Tabel Misi Sukses Level 1	65
Tabel 4.6 Tabel Level 2	65
Tabel 4.7 Tabel Misi Gagal Level 2.....	66
Tabel 4.8 Tabel Misi Sukses Level 2.....	66
Tabel 4.9 Tabel Level 3	67
Tabel 4.10 Tabel Misi Gagal Level 3.....	67
Tabel 4.11 Tabel Misi Sukses Level 3.....	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Tahap-Tahap Penelitian Metode <i>Research and Development</i>	4
Gambar 2.1 <i>Real Time Strategy</i>	10
Gambar 2.2 <i>First Person Shooter</i>	11
Gambar 2.3 RPG	12
Gambar 2.4 Life Simulation Game	13
Gambar 2.5 <i>Construction and Management Simulation Game</i>	14
Gambar 2.6 <i>Vechicle Simulation Game</i>	14
Gambar 2.7 <i>Action Game</i>	15
Gambar 2.8 <i>Adventure Game</i>	16
Gambar 2.9 <i>Action Acventure Game</i>	16
Gambar 2.10 <i>Manager Simulation</i>	17
Gambar 2.11 <i>Arcade Game</i>	18
Gambar 2.12 Tampilan awal Adobe Flash CS3.....	20
Gambar 2.13 Panel Action Script Adobe Flash CS3	23
Gambar 2.14 Tampilan Pembuka Photoshop.....	24
Gambar 3.1 Block Diagram Alur Proses Perancangan	31
Gambar 3.2 Storyboard Menu Utama	33
Gambar 3.3 Narasi	34
Gambar 3.4 Storyboard Level 1	35
Gambar 3.5 Storyboard Misi Berhasil	35
Gambar 3.6 Storyboard Misi Gagal	36
Gambar 3.7 Storyboard Level 2.....	36
Gambar 3.8 Storyboard Level 3	37

Gambar 3.9 Karakter Tokoh Utama Pada Menu.....	38
Gambar 3.10 Karakter Tokoh Utama Pada Permainan.....	38
Gambar 3.11 Karakter musuh saat permainan	39
Gambar 3.12 Karakter musuh saat permainan level 2	39
Gambar 3.13 Desain tampilan menu utama	40
Gambar 3.14 Desain tampilan Narasi	40
Gambar 3.15 Desain tampilan level 1	41
Gambar 3.16 Desain tampilan level 2	41
Gambar 3.17 Desain tampilan level 3	42
Gambar 3.18 Desain tampilan Misi Sukses	42
Gambar 3.19 Desain tampilan Misi gagal.....	43
Gambar 3.20 Desain tampilan Box Nyawa.....	43
Gambar 3.21 Desain tampilan peluru.....	44
Gambar 3.22 Desain tampilan balon.....	44
Gambar 3.23 Flowchart Menu	46
Gambar 3.24 Flowchart Permainan Level 1	47
Gambar 3.25 Flowchart Permainan Level 2	48
Gambar 3.26 Flowchart Permainan Level 3	49
Gambar 4.1 Menu Utama.....	52
Gambar 4.2 Button main pada menu utama.....	53
Gambar 4.3 Button keluar pada menu utama.....	53
Gambar 4.4 Tampilan Narasi	54
Gambar 4.5 Tampilan level 1.....	55
Gambar 4.6 Musuh level 1	56

Gambar 4.7 Cursor level 1	56
Gambar 4.8 Level 2.....	58
Gambar 4.9 Musuh level 2.....	59
Gambar 4.10 Box Nyawa.....	59
Gambar 4.11 Tampilan level 3.....	60
Gambar 4.12 Tampilan time level 3.....	61