

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
SURAT PERNYATAAN KARYA ASLI SKRIPSI	iv
ABSTRAK	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR MODUL PROGRAM	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	1
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	2
1.6 Metodologi Penelitian	2
1.7 Sistematika Penulisan	3
BAB II LANDASAN TEORI	4
2.1 Aplikasi	4
2.2 Multimedia	4
2.3 Objek-Objek Multimedia	5
2.4 Pengembangan Sistem Multimedia	7
2.4.1 Konsep (<i>Concept</i>)	7
2.4.2 Perancangan (<i>Design</i>)	8
2.4.3 Pengumpulan Bahan (<i>Material Collecting</i>)	14
2.4.4 Pembuatan (<i>Assembly</i>)	14
2.4.5 Pengujian (<i>Testing</i>)	14
2.4.6 Distribusi (<i>Distribution</i>)	14
2.5 <i>Multimedia Authorizing System</i>	15
2.6 Pengertian <i>Game</i>	15
2.7 Sejarah <i>Game</i>	16
2.7.1 Game Generasi Pertama	16
2.7.2 Game Generasi Kedua	16
2.7.3 Game Generasi Ketiga	17
2.7.4 Game Generasi Keempat	18
2.7.5 Game Generasi Kelima	18
2.7.6 Game Generasi Keenam	19
2.7.7 Game Generasi Ketujuh	20
2.7.8 Game generasi <i>Handheld</i>	20
2.8 Jenis-Jenis <i>Game</i>	23
2.9 Adobe Flash CS3	26

2.10 ActionScript 3.0	27
2.11 Adobe Photoshop CS2	27
2.14 Studi Pustaka	28
BAB III KONSEP DAN PERANCANGAN	30
3.1 Konsep (<i>Concept</i>)	30
3.2 Perancangan (<i>Design</i>)	31
3.2.1 <i>Storyboard</i>	31
3.2.2 <i>Flowchart View</i>	35
3.2.3 Struktur Navigasi	39
3.3 Pengumpulan Bahan (<i>Material Collecting</i>)	40
BAB IV IMPLEMENTASI	45
4.1 Implementasi Implementasi	45
4.2 Perangkat yang digunakan	45
4.3 Pembahasan Aplikasi Program	46
4.3.1 Tampilan Intro	46
4.3.2 Tampilan Menu Utama	47
4.3.3 Tampilan Menu New Game	48
4.3.4 Tampilan Permainan	49
4.3.5 Tampilan Menu Option	56
4.3.6 Tampilan Menu High Score	59
4.3.7 Tampilan Menu Instruction	61
4.3.8 Tampilan Menu Exit	62
BAB V PENUTUP	63
5.1 Kesimpulan	63
5.2 Saran	63
DAFTAR PUSTAKA	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Tahap Pengembangan Multimedia	7
Gambar 2.2	Contoh <i>Flowchart View</i>	11
Gambar 2.3	Struktur navigasi <i>linear navigation model</i>	11
Gambar 2.4	Struktur navigasi <i>hierarchical model</i>	12
Gambar 2.5	Struktur navigasi <i>spoke-and-hub model</i>	13
Gambar 2.6	Struktur navigasi <i>full web model</i>	13
Gambar 3.1	<i>Flowchart View Game Home Sheep Home</i>	35
Gambar 3.2	<i>Flowchart</i> score level 1	36
Gambar 3.3	<i>Flowchart</i> score level 2	37
Gambar 3.4	<i>Flowchart</i> score level 3	38
Gambar 3.5	Struktur Navigasi	39
Gambar 4.1	Tampilan <i>Intro</i>	46
Gambar 4.2	Tampilan Menu Utama	47
Gambar 4.3	Tampilan Masukkan Nama	49
Gambar 4.4	Permainan Level 1	50
Gambar 4.5	Permainan Level 2	50
Gambar 4.6	Permainan Level 3	51
Gambar 4.7	Tampilan <i>Option</i>	56
Gambar 4.8	Tampilan <i>High Score</i>	59
Gambar 4.9	Tampilan <i>Instruction</i>	61
Gambar 4.10	Tampilan <i>Exit</i>	62

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Simbol-simbol <i>Flowchart</i>	10
Tabel 3.1	<i>Storyboard Scene</i> 1, dan 2	31
Tabel 3.2	Lanjutan <i>Storyboard Scene</i> 3, 3.1, 3.2 dan 3.3.....	32
Tabel 3.3	Lanjutan <i>Storyboard Scene</i> 4, 5, dan 6	33
Tabel 3.4	Lanjutan <i>Storyboard Scene</i> 7	34
Tabel 3.5	<i>Material Collecting</i> Karakter Tokoh <i>Game Home Sheep Home</i> ..	40
Tabel 3.6	<i>Material Collecting</i> Karakter Musuh <i>Game Home Sheep Home</i> ..	41
Tabel 3.7	<i>Material Collecting</i> Sayur dan Buah	41
Tabel 3.8	<i>Material Collecting</i> <i>Background Game Home Sheep Home</i>	42
Tabel 3.9	<i>Material Collecting</i> <i>Arena Game Home Sheep Home</i>	43
Tabel 3.10	<i>Material Collecting</i> untuk <i>Audio</i>	44

DAFTAR MODUL PROGRAM

Modul Program 4.1	<i>Intro</i>	47
Modul Program 4.2	<i>Loading</i>	47
Modul Program 4.3	<i>Button New Game</i>	48
Modul Program 4.4	<i>Button Option</i>	48
Modul Program 4.5	<i>Button High Score</i>	48
Modul Program 4.6	<i>Button Instruction</i>	48
Modul Program 4.7	<i>Button Exit</i>	48
Modul Program 4.8	<i>Button Ok</i>	49
Modul Program 4.9	<i>Button Cancel</i>	49
Modul Program 4.10	Karakter Lompat	51
Modul Program 4.11	Lanjutan Karakter Lompat	52
Modul Program 4.12	Gerak (<i>ground, property, musuh</i>)	52
Modul Program 4.13	Lanjutan Gerak (<i>ground, property, musuh</i>)	53
Modul Program 4.14	Terkena Musuh	53
Modul Program 4.15	Nyawa Berkurang Setelah Terkena Musuh	53
Modul Program 4.16	Bunuh Musuh	53
Modul Program 4.17	Lanjutan Bunuh Musuh	54
Modul Program 4.18	Mendapatkan Point	54
Modul Program 4.19	Lanjutan Mendapatkan Point	55
Modul Program 4.20	Point Tomat	55
Modul Program 4.21	Point Wortel	55
Modul Program 4.22	Point Terong	55
Modul Program 4.23	Lanjutan Point Terong	56
Modul Program 4.24	Point Pir	56
Modul Program 4.25	<i>Deklarasi Variable Sound, Music</i>	57
Modul Program 4.26	Lanjutan <i>Deklarasi Variable Sound, Music</i>	58
Modul Program 4.27	Volume	58
Modul Program 4.28	<i>Sound (On, Off)</i>	58
Modul Program 4.29	Lanjutan <i>Sound (On, Off)</i>	59
Modul Program 4.30	<i>Music (On, Off)</i>	59
Modul Program 4.31	Mengecek Nilai Berdasarkan Level	60
Modul Program 4.32	<i>Input High Score</i>	60
Modul Program 4.33	Menampilkan <i>High Score</i>	60
Modul Program 4.34	Lanjutan Menampilkan <i>High Score</i>	61
Modul Program 4.35	<i>Sound Instruction</i>	61
Modul Program 4.36	<i>Button Back</i>	61
Modul Program 4.37	Konfirmasi <i>Exit</i>	62
Modul Program 4.38	<i>Button Ya Exit</i>	62
Modul Program 4.39	<i>Button Tidak Exit</i>	62