

**PEMBUATAN GAME MULTIMEDIA “AEROPLANE  
SHOOTER” DENGAN MENGGUNAKAN GAME MAKER  
STUDIO 3D DAN ADOBE PHOTOSHOP CS3**

**SKRIPSI**

Diajukan Sebagai Salah satu Syarat  
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Jenjang Strata Satu (S1)  
Pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik  
Universitas Muhammadiyah Ponorogo



ERWIN JOHAN HIMAWAN






09530709

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO**

**2013**

**BERITA ACARA**  
**BIMBINGAN SKRIPSI**

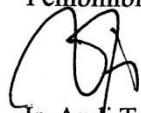
1. Nama : Erwin Johan Himawan
2. Nim : 09530709
3. Program Studi : Informatika
4. Fakultas : Teknik
5. Judul Skripsi : Pembuatan Game Multimedia  
"Aeroplane Shooter" Dengan  
Menggunakan Game Marker  
Studio 3D dan Adobe Photoshop CS3
6. Dosen Pembimbing I : Ir. Andi Triyanto
7. Konsultasi :

NO.	TANGGAL	URAIAN	TANDA TANGAN
1.	9 - 3 - 2013	Bab I	
2.	30 - 3 - 2013	Bab II	
3.	15 - 4 - 2013	Bab III	
4.	20 - 5 - 2013	Bab IV	
5.	17 - 6 - 2013	Bab V	

8. Tgl. Pengajuan :
9. Tgl. Pengesahan :

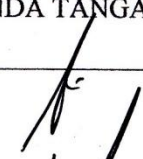




Ponorogo, 2013

Pembimbing I,

  
Ir. Andi Triyanto  
NIS. 0440244

**BERITA ACARA**  
**BIMBINGAN SKRIPSI**

1. Nama : Erwin Johan Himawan  
2. Nim : 09530709  
3. Program Studi : Informatika  
4. Fakultas : Teknik  
10. Judul Skripsi : Pembuatan Game Multimedia  
"Aeroplane Shooter" Dengan  
Menggunakan Game Marker  
Studio 3D dan Adobe Photoshop CS3  
5. Dosen Pembimbing II : Angga Prasetyo.ST  
6. Konsultasi :

NO.	TANGGAL	URAIAN	TANDA TANGAN
1.	4-3-2013	Bab i	
2.	30-3-2013	Bab ii	
3.	15-4-2013	Bab iii	
4.	20-5-2013	Bab iv	
5.	17-6-2013	Bab v	

7. Tgl. Pengajuan :  
8. Tgl. Pengesahan :

Ponorogo, 17 Juni 2013

Pembimbing II



Angga Prasetyo.ST

NIK.19820819.201112 13

## HALAMAN BERITA ACARA UJIAN

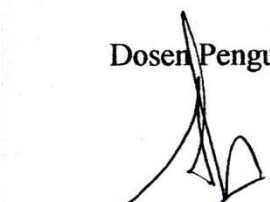
Nama : Erwin Johan Himawan  
Nim : 09530709  
Program Studi : Informatika  
Fakultas : Teknik  
Judul Skripsi : Pembuatan Game Multimedia  
"Aeroplane Shooter" Dengan  
Menggunakan Game Marker  
Studio 3D dan Adobe Photoshop CS3

Telah diuji dan dipertahankan:

Hari :  
Tanggal :  
Nilai :


Dosen Penguji

Dosen Penguji I,

  
(Fauzan Masykur, ST, M. Kom)

NIK. 19810316 201112 13

Dosen Penguji II,

  
(Yovi Litanianda, S. Pd.)

NIK. 19810221 200810 14


Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik,

  
(Ir. Aliyadi, MM)

NIK. 19640103 1990912

Ketua Program Studi  
Teknik informatika

  
Ir. Andi Triyanto

NIK. 19710521 201101 13

## HALAMAN PENGESAHAN

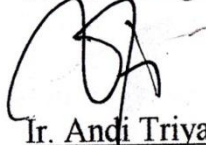
Nama : Erwin Johan Himawan  
Nim : 09530709  
Program Studi : Informatika  
Fakultas : Teknik  
Judul Skripsi : Pembuatan Game Multimedia  
"Aeroplane Shooter" Dengan  
Menggunakan Game Maker  
Studio 3D dan Adobe Photoshop CS3

Telah di setuju dan dinyatakan memenuisarat  
untuk melengkapi persyaratan guna memperoleh Gelar Sarjana  
pada program studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas  
Muhammadiyah Ponorogo

Ponorogo, 2013

Menyutujui

Pembimbing I,



Ir. Andi Triyanto

NIK. 19710521 201101 13

Pembimbing II

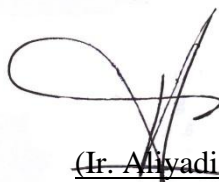


Angga Prasetyo.ST

NIK.19820819.201112 13

Mengetahui

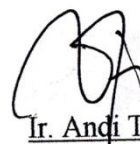
Dekan Fakultas Teknik,



(Ir. Aliyadi, MM)

NIK. 19640103 1990912

Ketua Program Studi  
Teknik informatika



Ir. Andi Triyanto

NIK. 19710521 201101 13

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucap rasa syukur Alhamdulillah kehadiran Illahirabbi yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, kesehatan serta kesempatan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul : ”  
PEMBUATAN GAME MULTIMEDIA “AEROPLANE SHOOTER”  
DENGAN MENGGUNAKAN GAME MAKER STUDIO 3D DAN ADOBE PHOTOSHOP CS3”.

Penulis menyadari betapa dangkalnya ilmu dan pengetahuan teknologi serta pengalaman yang penulis miliki serta penulis menyadari bahwa dalam tulisan ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh sebab itu saran dan kritik yang bersifat konstruktif, penulis terima dengan senang hati.

Selanjutnya pada kesempatan ini dengan kerendahan hati perkenankanlah penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak dan Ibu kami tercinta, terimakasih untuk semua kasih sayang, dukungan, nasehat dan do’a.
2. Bapak Ir. Andi Triyanto selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Ponorogo
3. Dosen Pembimbing I Bapak Ir. Andi Triyanto dan dosen pembimbing II Bapak Angga Prasetyo.ST yang telah meluangkan waktu dan kesebarannya guna memberikan pengarahan dan bimbingannya kepada penulis.

4. Dosen-dosen Jurusan Informatika.
5. Keluarga yang telah memberikan dukungan baik secara moral dan materiil demi kesuksesan Tugas Akhir ini.
6. Kawan-kawan Informatika semua angkatan, terima kasih untuk supportnya.
7. Semua pihak yang telah membantu sehingga selesainya tugas akhir ini.

Kiranya kepada Allah SWT yang akan memberi imbalan segala bantuan yang telah diberikan kepada penulis selama penyusunan Tugas Akhir ini.

Semoga penulisan Tugas Akhir yang jauh dari sempurna ini dapat bermanfaat bagi semua pihak dan dapat disempurnakan lagi.

Ponorogo, 28 Juni 2013

**Penulis**

## DAFTAR ISI

	Hal
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR .....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Perumusan Masalah .....	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Tujuan .....	4
E. Metodologi .....	4
F. Sistematika Penulisan	
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Latar Belakang Pembuatan Game .....	6
B. Game marker studio 3D .....	6
C. Instal Game Marker Studio .....	7
D. Membuat Objek Dalam Game Marker.....	7
E. Membuat Event dalam Game Marker .....	8
1. Create Event .....	9
2. Destroy Event.....	9
3. Alarm Event.....	9
4. Step Event . .....	9
5. Collision Event.....	10
6. Keyboard Event.....	10



7. Mouse Event.....	10
8. Outside Event .....	10
9. Boundary Event.....	11
10. Views Event .....	11
11. Game start Event .....	11
12. Game End Event.....	11
13. Room Start Event .....	11
14. Room End Event .....	12
15. No More Lives .....	12
16. No More Health.....	12
17. End Of Animation .....	12
18. End Of Path .....	12
19. Close Button.....	12
20. User Definied .....	13
21. Drawing Event.....	13
22. Key Pressed and Key Releadsed Event.....	13
F. Game .....	14
1. Generasi Pertama .....	15
2. Generasi Kedua.....	15
3. Generasi Ketiga.....	16
4. Generasi Keempat.....	16
5. Tahun 1989 .....	17
6. Tahun 1990 .....	17
7. Tahun 1991 .....	18

8. Tahun 1992 .....	18
9. Generasi Kelima.....	18
10. Generasi Keenam .....	18
11. Generasi Ketujuh .....	19
G. Elemen Dasar Game.....	21
H. Sejarah Multimedia.....	23
I. Definisi Multimedia .....	24
J. Adobe Photosop CS3 .....	25

### BAB III PERANCANGAN SISTEM

A. Konsep Perancangan Sistem .....	31
B. Analisa dan Perancangan .....	31
C. Sprite Objek Aeroplane Shooter dengan Menggunakan Adobe Photoshop CS3.....	32
D. Gambar Umum Perancangan Game Aeroplane Shooter Menggunakan Game Maker Studio 3D .....	42
E. Mengatur Variable dan Properties.....	42
F. Membuat Sprite Objek .....	43
G. Membuat Gambar Background .....	45
H. Membuat Objek.....	46
I. Membuat Room.....	49
J. Menambahkan Action Pada Objek .....	51
K. Objek Myplane.....	51
L. Objek Island (1,2,3).....	54

### BAB IV IMPLEMENTASI

A. Demo Game .....	56
--------------------	----

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	58
--------------------	----

B. Saran.....	59
---------------	----

## DAFTAR PUSTAKA