

ABSTRACT

Game is one of interesting entertainment which enthused by public. There is 7 type game, it is action, adventure, construction and management simulation, life simulation, rpg (role-playing game), strategy, vehicle simulation and other type. Every type game has each excellence and insufficiency. Therefore, will be developed a game which is aliance from game RPG and Action. this Game applies fight system adapt from game Action, then system inventory, mission, and item adapt from game RPG. The Game also has new feature, "evolution of skill". Evolution skill, along with frequently the skill is applied. Game requires strategy in status to finalize this game. Game is entitling "Petualangan Ryutaro", made by using ActionScript 30. This research started from analysing and modelling, scheme, finite of implementation so becomes a game.

Keywords: game, action, RPG, Evolution of skill

ABSTRAK

Game merupakan salah satu hiburan yang banyak diminati oleh masyarakat. Terdapat 7 jenis *game*, ketujuh jenis *game* itu adalah action, adventure, construction and management simulation, life simulation, rpg (role-playing *game*), strategy, vehicle simulation dan jenis lainnya. Setiap jenis *game* memiliki keunggulan dan kekurangan masing-masing. Oleh karena itu, hendak dikembangkan sebuah *game* yang merupakan gabungan dari *game* RPG dan Action. *Game* ini menerapkan system pertarungan yang diadaptasi dari *game* Action, kemudian system inventory, misi, dan item yang diadaptasi dari *game* RPG. *Game* ini juga memiliki fitur baru yang dikembangkan oleh Penulis, yaitu “evolusi jurus”. Jurus berevolusi, seiring dengan seringnya jurus tersebut digunakan. *Game* ini membutuhkan ketepatan strategi dalam mengembangkan status untuk menyelesaikan permainan ini. *Game* yang berjudul “Petualangan Ryutaro” ini dibuat dengan menggunakan ActionScript 3.0. Penelitian ini dimulai dari penganalisaan dan pemodelan, perancangan, hingga implementasi hingga menjadi sebuah *game*.

Kata kunci : *game*, *action*, RPG, evolusi jurus

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iii
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Perumusan Masalah.....	2
1.3. Tujuan.....	2
1.4. Batasan Masalah	2
1.5. Sistematika Penulisan	3
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1. Aturan Permainan <i>Game</i> Petualangan Ryutaro	5
2.1.1. Ketentuan Permainan	5
2.1.2. Ketentuan Perlengkapan.....	6
2.1.3. <i>Experience</i>	6
2.1.4. Rumus-rumus yang terdapat di “Petualangan Ryutaro”	7
2.1.4.1. Rumus Menghitung Damage.....	7
2.1.4.2. Rumus Menghitung Presentase Miss	8
2.2. Algoritma Pola atau Patern	8
2.3. Adobe Flash	10
2.4. ActionScript	11
BAB III ANALISA DAN PEMODELAN	15
3.1. Latar Belakang Cerita	15
3.2. Rincian <i>Game</i>	15
3.3. Arsitektur <i>Game</i>	28
3.3.1. Use Case	28
3.3.2. Activity Diagram	29
3.3.3. Class Diagram	36
3.4. Story Board	37
3.4.1. Scene 1: Menu Utama.....	37
3.4.2. Scene 2: Ambil Data	38
3.4.3. Scene 3: Bantuan	39
3.5. Creative Strategi	39
3.5.1. Desain Karakter Utama	39
3.5.2. Desain Item	40
BAB IV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI.....	41
4.1. Gabungan RPG dan <i>Action</i>	41
4.1.1. RPG.....	41
4.1.2. Action Battle	41
4.1.3. Gabungan RPG dan Action Battle	42

4.1.3. Jurus Evolusi	42
4.2. Tampilan.....	42
4.2.1. Halaman Menu Utama.....	42
4.2.2. Halaman Bantuan	43
4.2.3. Halaman Permainan	44
4.2.4. Halaman Status Karakter.....	44
4.2.5. Halaman Peralatan Karakter	45
4.2.6. Halaman Jurus Karakter	45
4.2.7. Halaman Misi.....	46
4.2.8. Halaman Item	46
4.3. Penjelasan Fungsi.....	47
BAB V PENGUJIAN	53
5.1. Pengujian Method Presentasemiss.....	53
5.2. Pengujian Method Hitungdamage	53
5.3. Pengujian Method Levelup.....	54
5.4. Pengujian Method OnGet.....	55
BAB VI	56
KESIMPULAN DAN SARAN	56
6.1. Kesimpulan	56
6.2. Saran	56
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Hasil survey oleh situs video-games-survey.com	1
Gambar 2.1 Karakter ketika memasuki jarak serangan monster	9
Gambar 2.2 Monster langsung menyerang karakter	9
Gambar 2.3 Monster tidak menyerang	10
Gambar 2.4 Kordinat Kartesian	11
Gambar 2.5 Kordinat layar pada flash.....	11
Gambar 2.6 Contoh Hasil Perintah 2.....	12
Gambar 2.7 Contoh Hasil Perintah 3.....	13
Gambar 2.8 Contoh Hasil Perintah 4.....	13
Gambar 2.9 Contoh Hasil Perintah 5.....	14
Gambar 2.10 Contoh Hasil Perintah 6.....	14
Gambar 3.1 Skill Tree Profesi Ninja.....	21
Gambar 3.2 Skill Tree Profesi Monk.....	22
Gambar 3.3 Use case Petualangan Ryutaro	29
Gambar 3.4 Activity Diagram mengambil misi	30
Gambar 3.5 Activity Diagram menyerang monster	31
Gambar 3.6 Activity Diagram menggunakan jurus	32
Gambar 3.7 Activity Diagram membeli <i>peralatan</i> atau pedang	33
Gambar 3.8 Activity Diagram menaikkan status point.....	34
Gambar 3.9 Activity Diagram Load <i>Game</i>	35
Gambar 3.10 Activity Diagram menaikkan status point.....	35
Gambar 3.11 <i>Class diagram</i> dalam <i>game</i> Petualangan Ryutaro	36
Gambar 3.12 Story board menu utama	37
Gambar 3.13 Story board menu ambil data	38
Gambar 3.14 Story board menu bantuan.....	39
Gambar 3.15 Karakter utama Ryutaro	40
Gambar 3.16 Tampilan Item.....	40
Gambar 4.1 Potongan halaman menu utama	43
Gambar 4.2 Potongan halaman bantuan	43
Gambar 4.3 Potongan halaman permainan	44
Gambar 4.4 Potongan halaman status karakter	44
Gambar 4.5 Potongan halaman peralatan karakter.....	45
Gambar 4.6 Potongan halaman jurus karakter.....	45
Gambar 4.7 Potongan halaman misi.....	46
Gambar 4.8 Potongan halaman misi.....	46

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Peraihan <i>Level</i> Karakter Ryutaro	6
Tabel 2.2 Tabel Peraihan <i>Level</i> dan Jumlah Monster	7
Tabel 3.1 Tabel Senjata	16
Tabel 3.2 Tabel Pelindung Baju	16
Tabel 3.3 Tabel Item-Item	17
Tabel 3.4 Tabel Jurus.Ninja	20
Tabel 3.5 Tabel Jurus.Monk	21
Tabel 3.6 Tabel NPC.	23
Tabel 3.7 Tabel Monster	24
Tabel 3.8 Tabel Misi.	25
Tabel 3.9 Tabel Peraihan <i>Level</i> Karakter Ryutaro Profesi Monk	26
Tabel 3.10 Tabel Peraihan <i>Level</i> Karakter Ryutaro Profesi Ninja	27
Tabel 5.1 Tabel Pengujian Method Prsentasemiss	53
Tabel 5.2 Tabel Pengujian Method Damage	54
Tabel 5.3 Tabel Pengujian Method Levelup	54
Tabel 5.4 Tabel Pengujian Method Onget	55