



ABSTRACT

These computer games are becoming one of the entertainment that is thought after by public. Development of game from type of game is growing, because games are increasingly draws public. There is 7 type game based on the genres, Action, Adventure, Construction and management simulation, Life simulation, RPG (Role Playing Game), Strategy, and Vehicle simulation. Every type game has each excellence and insufficiency, and from that is writer tries makes game with new concept and unique. Sees type game Strategy and RPG (Role Playing Game) which is enough popular, and through this research expected able to be developed concept game merging it is both types of game. This game developed by using Adobe Flash CS 3 because this software has ability of graphic and result from this software doesn't require resource high to implement it.

Keywords: *Strategy Game, Role Playing Game (RPG), Adobe Flash CS 3*



ABSTRAK

Sekarang ini game merupakan salah satu media hiburan yang banyak diminati oleh masyarakat. Perkembangan game dari jenis-jenis game yang begitu pesat, menyebabkan game semakin menarik banyak masyarakat. Terdapat 7 jenis game berdasarkan generasinya. Ketujuh jenis game itu adalah Action, Adventure, Construction and management simulation, Life simulation, RPG (Role-playing game), Strategy, dan Vehicle simulation. Setiap jenis game memiliki keunggulan dan kekurangan masing-masing, maka dari itu penulis berusaha membuat game dengan konsep yang baru dan unik. Melihat jenis game Strategy dan RPG (Role Playing Game) yang cukup populer, maka melalui penelitian ini diharapkan dapat dikembangkan konsep game yang menggabungkannya kedua jenis game tersebut. Game ini dikembangkan dengan menggunakan Adobe Flash CS 3 karena software ini memiliki kemampuan grafik yang baik, selain itu hasil dari software ini tidak membutuhkan resource yang tinggi untuk menjalankannya.

Kata Kunci: *Strategy Game, Role Playing Game (RPG), Adobe Flash CS 3*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iii
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iii
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRACT	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar belakang	1
1.2. Perumusan Masalah	2
1.3. Tujuan	3
1.4. Batasan Masalah	3
1.5. Sistematika Penulisan.....	3
1.6. Time Schedule	5
BAB II.....	6
LANDASAN TEORI.....	6
2.1. Aturan Permainan Game Melindungi Pulau Harta	6
2.1.1. Ketentuan Permainan	6

2.1.2.	Ketentuan Bertarung	7
2.1.3.	Ketentuan Beli Pasukan	7
2.1.4.	Ketentuan <i>Skill</i>	8
2.1.5.	Rumus-rumus yang terdapat di “Melindungi Pulau Harta”	9
2.1.5.1.	Rumus Menghitung Attack	9
2.1.5.2.	Rumus Menghitung Nyawa	9
2.2.	Algoritma AI dan Metode	10
2.2.1.	Pola atau Patern	10
2.3.	Adobe Flash	11
2.3.1.	Kordinat Pada Flash	12
2.4.	ActionScript 3	12
BAB III.....		16
ANALISA DAN PEMODELAN.....		16
3.1.	Latar Belakang Cerita	16
3.2.	Rincian Game	16
3.3.	Arsitektur Game	34
3.3.1.	Use Case.....	34
3.3.2.	Activity Diagram.....	35
3.3.2.1.	Activity Diagram Mengambil Data Permainan.....	35
3.3.3.2.	Activity Diagram Melihat Bantuan Game	36
3.3.3.3.	Activity Diagram Battle	36
3.3.3.4.	Activity Diagram Membeli Perlengkapan dan Pasukan	37
3.3.3.5	Activity Diagram Mengatur Status	38
3.3.3.6	Activity Diagram Melakukan Save Permainan	39
3.3.4	Class Diagram.....	40

3.4. Story Board.....	41
3.4 Creative Strategy	43
BAB IV	46
PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI	46
4.1. Gabungan RPG dan <i>Strategy</i>	46
4.1.1. RPG.....	46
4.1.2. Strategy Battle.....	46
4.2. Tampilan.....	47
4.2.1. Halaman Menu Utama	47
4.2.2. Halaman Bantuan	48
4.2.3. Halaman Permainan	49
4.2.4. Halaman Beli Pasukan	49
4.2.5. Halaman Beli Bangunan	50
4.2.6. Halaman Beli Panglima dan Perlengkapan	50
4.2.7. Halaman Perang	51
4.2.8. Halaman <i>Skill</i>	51
4.3. Penjelasan Fungsi	52
BAB V	58
PENGUJIAN.....	58
BAB VI	61
KESIMPULAN DAN SARAN	61
6.1. Kesimpulan.....	61
6.2. Saran	61

DAFTAR PUSTAKA	62
Lampiran Data Penulis	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambar Bertarung.....	7
Gambar 2.2 Gambar Beli Pasukan.....	8
Gambar 2.3 Gambar <i>Skill</i>	8
Gambar 2.4 Musuh tidak menyerang.....	10
Gambar 2.5 Musuh akan menyerang.....	11
Gambar 2.6 Perbedaan kordinat kartesian dan kordinat flash.....	12
Gambar 2.7 Contoh hasil perintah <i>_visible</i>	13
Gambar 2.8 Contoh hasil perintah <i>_alpha</i>	14
Gambar 2.9 Linkage <i>movieclip</i> dan <i>class</i>	14
Gambar 2.10 Gambar <i>default value</i> dari tipe data.....	15
Gambar 3. 1 <i>Use Case Play Game</i>	34
Gambar 3. 2 <i>Activity Diagram</i> Mengambil Data Permainan	35
Gambar 3. 3 <i>Activity Diagram</i> Melihat Bantuan Game	36
Gambar 3. 4 <i>Activity Diagram Battle</i>	36
Gambar 3. 5 <i>Activity Diagram</i> Membeli Perlengkapan dan Pasukan	37
Gambar 3. 6 <i>Activity Diagram</i> Mengatur Status	38
Gambar 3. 7 <i>Activity Diagram</i> Melakukan Save Permainan	39
Gambar 3. 8 <i>Class Diagram</i>	40
Gambar 3. 9 <i>Scene Main Menu</i>	41
Gambar 3. 10 <i>Scene Load Game</i>	42
Gambar 3. 11 <i>Scene Credit</i> Pemain	43
Gambar 3. 12 Menu Utama Permainan	44
Gambar 3. 13 Karakter Dinovan	44
Gambar 3. 14 Tampilan Permainan.....	45
Gambar 4.1 Potongan halaman Menu Utama.....	47
Gambar 4.2 Potongan halaman Kontrol Konfigurasi	48
Gambar 4.3 Potongan halaman Kredit Pemain	48
Gambar 4.4 Potongan halaman Permainan	49
Gambar 4.5 Potongan halaman Beli Pasukan.....	49
Gambar 4.6 Potongan halaman Beli Bangunan.....	50
Gambar 4.7 Potongan halaman Beli Panglima dan Perlengkapan.....	50
Gambar 4.8 Potongan halaman Perang	51
Gambar 4.9 Potongan halaman <i>Skill</i>	51

DAFTAR TABEL

Table 1.1 Time Schedule	5
Tabel 3.1 Tabel Senjata	17
Tabel 3.2 Tabel Barang.....	17
Tabel 3.3 Tabel Karakter Kerajaan Granovan	18
Tabel 3.4 Tabel karakter Kerajaan Marelin	21
Tabel 3.5 Tabel Karakter Kerajaan Thedin.....	22
Tabel 3.6 Tabel Karakter Kerajaan Carotia	23
Tabel 3.7 Tabel Karakter Kerajaan Therolin	24
Tabel 3.8 Tabel Karakter Kerajaan Diresh	25
Tabel 3.9 Tabel Karakter Kerajaan Teresha	26
Tabel 3.10 Tabel Kaarakter Kerajaan Martia	27
Tabel 3.11 Tabel <i>Skill</i>	28
Tabel 3.12 Tabel Monster Hutan.....	29
Tabel 3.13 Tabel Bangunan	30
Tabel 3.14 Tabel Peraihan <i>Level</i> Karakter Dinovan	32
Tabel 5. 1 tabel pengujian method <i>leve/Up</i>	58
Tabel 5. 2 tabel pengujian method onGet.....	59
Tabel 5. 3 tabel pengujian method BeliPasukan	60
Tabel 5. 4 tabel pengujian method attackMusuh.....	60