

ABSTRAK

Pada saat ini game telah menjadi salah satu media hiburan yang diminati oleh orang-orang. Banyak sekali game yang telah beredar di masyarakat, mulai dari game action, shooting, hingga game yang membutuhkan keterampilan dan konsentrasi, seperti Tetris, Lumines, Zuma, dan masih banyak lagi game lainnya. Oleh karena itu hendak dibuat suatu game yang menyerupai Lumines, yaitu game yang menyusun balok-balok yang berwarna sama sebelum sensor melewatinya. Game ini membutuhkan konsentrasi dan kecepatan dari pemainnya untuk menyelesaikan seluruh permainan. Game yang berjudul "RockFall" ini dibuat dengan menggunakan ActionScript 3.0. Penelitian ini dimulai dari penganalisaan dan pemodelan, perancangan, hingga implementasi hingga menjadi sebuah game.

ABSTRACT

At this moment game has become one of the most interesting entertainment medias. A great number game that circled in the community, from game action, shooting, to game that needed skills and the concentration, like Tetris, Lumines, Zuma, and still many game other. Because of that will be made a game that resembled Lumines, that is compiled coloured beams same before the censor passed the blocks. This game needed the concentration and the speed from his player to complete all the game. That game was entitled "RockFall" was made with used ActionScript 3,0. This research was begun from the analysing and modelling, planning, to the implementation until becoming one game.

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN PENELITIAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	2
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Sistematika Pembahasan	3
1.6 <i>Time Schedule</i>	4
BAB II DASAR TEORI	6
2.1 Lumines.....	6
2.2 Flash	8
2.3 ActionScript 3.0.....	9
2.4 Koordinat Pada Flash	11
2.5 Tile Based	12
2.6 Rotasi Dalam Game Lumines	13
2.7 Permainan Game RockFall	14
BAB III ANALISA DAN PEMODELAN.....	17
3.1 Rincian Game	17
3.2 Arsitektur Game.....	21
3.2.1 <i>Use Case</i>	21
3.2.2 <i>Activity Diagram</i>	23
3.2.3 <i>Class Diagram</i>	28

3.3 Storyboard	29
3.4 Creative Strategy.....	32
BAB IV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI.....	36
4.1 <i>Screen Shoot</i>	36
4.2 Penjelasan Fungsi.....	42
BAB V PENGUJIAN.....	46
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....	51
6.1 KESIMPULAN.....	51
6.2 SARAN.....	51
DAFTAR PUSTAKA.....	52
LAMPIRAN.....	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Lumines <i>Review</i>	6
Gambar 2.2 Penilaian Lumines	8
Gambar 2.3 Adobe Linkage.....	10
Gambar 2.4 Perbedaan Kordinat Cartesian dengan Flash.....	12
Gambar 2.5 Tile Based	12
Gambar 2.6 Perubahan Pergerakan Balok.....	13
Gambar 2.7 Rotasi Balok.....	13
Gambar 3.1 <i>Use Case</i>	21
Gambar 3.2 Activity Diagram Menghancurkan Balok.....	23
Gambar 3.3 Activity Diagram Mengeluarkan Skill	24
Gambar 3.4 Activity Diagram Memasukkan Highscore	25
Gambar 3.5 Activity Diagram Menggerakkan Balok.....	26
Gambar 3.6 Activity Diagram Merotasi Balok.....	27
Gambar 3.7 <i>Class Diagram</i>	28
Gambar 3.8 <i>Scene Main Menu</i>	29
Gambar 3.9 <i>Option</i>	30
Gambar 3.10 <i>Screen Singleplayer Game</i>	31
Gambar 3.11 <i>Multiplayer Game</i>	32
Gambar 3.12 Balok.....	33
Gambar 3.13 Karakter.....	33
Gambar 3.14 <i>Main Menu</i>	34
Gambar 3.15 <i>Permainan</i>	34
Gambar 4.1 Halaman <i>Main Menu</i>	36
Gambar 4.2 Halaman <i>User Choose</i>	37
Gambar 4.3 Halaman <i>One Player</i>	37
Gambar 4.4 Halaman <i>Two Player</i>	38
Gambar 4.5 Halaman <i>Control</i>	39
Gambar 4.6 Halaman <i>Credit</i>	39
Gambar 4.7 Halaman <i>High Score</i>	40
Gambar 4.8 Halaman <i>Game Over</i>	40

Gambar 4.9 Halaman *Finish* 41

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Time Schedule	5
Tabel 3.1 Balok.....	17
Tabel 3.2 Karakter.....	18
Tabel 3.3 Level dalam Game.....	19
Tabel 5.1 Tabel Percobaan Fungsi memutarBalok	46
Tabel 5.2 Tabel Percobaan Fungsi tekananKeyboard.....	46
Tabel 5.3 Tabel Percobaan Fungsi tandaiBalokSama	47
Tabel 5.4 Tabel Percobaan Fungsi hapusBalokSama	49
Tabel 5.5 Tabel Percobaan Fungsi jatuhkanBalokMelayang	49