

## ABSTRAK

Pada saat ini game merupakan hiburan yang digemari oleh banyak masyarakat. Game berkembang sangat pesat, baik dari segi grafik maupun jenisnya. Dilihat dari perkembangan jenis game, terdapat berbagai jenis yang beredar seperti *fighting*, *arcade*, *Role Playing Game*, *shooting* yang dapat dimainkan secara *offline* maupun *online*. Meskipun beredar banyak jenis game, tetapi setiap jenis memiliki kelebihan dan kekurangannya masing – masing, oleh karena itu penulis mengambil topik pembuatan game dengan dasar *role playing game* yang mengembangkan konsep yang sudah ada menjadi konsep yang lebih baru. Konsep yang dikembangkan adalah konsep *weapon tree* dan *upgrade* senjata untuk menggantikan konsep jual beli senjata, dan konsep *random quest* yang membuat setiap kali pemain memulai baru permainan, maka tempat pengambilan misi akan teracak. Game yang penulis buat berjudul “Petualangan Fredo”, pengembangan game ini menggunakan Macromedia Flash 8. Penggunaan Macromedia Flash 8 karena software ini memiliki kemampuan grafik yang baik, hasil dari software ini tidak membutuhkan hardware dengan kemampuan yang tinggi untuk menjalankannya.

## **ABSTRACT**

At this moment game is entertainment liked by many people. Game expand very fast, either from graphic and type of game. Is seen from growth of type of game, there are various type circulating like fighting, arcade, Role Playing Game, shooting which earn to be played offline and online. Though circulate many types of game, but every type have the negative and positif excess. Therefore writer take this topic of making game under type of role playing game with developing concept which there becoming newer concept. Concept the developed is concept of weapon tree and upgrade weapon to replace weapon sales concept, and concept of random quest making each time player start newly game will see the random place of quest. Writer make the title of game is "Petualangan Fredo", development of this game use Macromedia Flash 8. Usage of Macromedia Flash 8 because this software have ability of good graphic, result of this software not require high hardware for run this software.

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iv
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....	iv
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA.....	v
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan .....	2
1.4 Batasan Masalah .....	3
1.5 Sistematika Penulisan .....	3
1.6 Time Schedule .....	5
BAB II LANDASAN TEORI .....	5
2.1 Aturan Permainan Game Petualangan Fredo.....	5
2.2 Algoritma AI/ Metode .....	6
Bab III ANALISA DAN PEMODELAN .....	9
3.1 Latar Belakang Cerita .....	9
3.2 Rincian Game .....	10
3.3 Arsitektur Game .....	35
3.4 <i>Story board</i> .....	42
3.5 <i>Creative Strategy</i> .....	51
BAB IV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI .....	54
4.1 Screenshot.....	54
4.2 Penjelasan Fungsi ( <i>method</i> ) .....	66
BAB V PENGUJIAN .....	79
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN .....	85
6.1 Kesimpulan .....	85

## DAFTAR GAMBAR

Figure 1 Time Schedule .....	5
Figure 2 Main Menu .....	35
Figure 3 Play .....	36
Figure 4 Load .....	36
Figure 5 Status Karakter .....	37
Figure 6 Peralatan .....	38
Figure 7 Misi.....	38
Figure 8 Juris .....	39
Figure 9 Peta Dunia .....	39
Figure 10 Transaksi Jual Bell .....	40
Figure 11 Upgrade Senjata .....	41
Figure 12 Ambil Misi.....	42
Figure 13 Karakter Fredo .....	51
Figure 14 Menu Utama .....	51
Figure 15 Peta Dunia.....	52
Figure 16 Kota.....	52
Figure 17 Dalam Stage .....	53
Figure 18 Weapon Tree .....	53
Figure 19 Main Menu .....	54
Figure 20 Options .....	54
Figure 21 Load Game .....	55
Figure 22 Credits .....	55
Figure 23 Skill Tree .....	56
Figure 24 Weapon Tree .....	56
Figure 25 Jual Bell Peralatan .....	57
Figure 26 Jual Bell Perlempapan .....	57
Figure 27 Menu Ambil Misi.....	58

Figure 28 Menu Upgrade Senjata.....	58
Figure 29 Menu Status Karakter.....	59
Figure 30 Menu Peralatan.....	59
Figure 31 Menu Slot Item dan Jenis.....	60
Figure 32 Menu Tampilan misi.....	60
Figure 33 Kota Heartland.....	61
Figure 34 Kota Pelabuhan Utara.....	61
Figure 35 Kota Pelabuhan Selatan.....	62
Figure 36 Kota Gunung.....	62
Figure 37 Hutan Angker.....	63
Figure 38 Gua Tak Kembali.....	63
Figure 39 Gunung Berapi.....	64
Figure 40 Piramida.....	64
Figure 41 Hutan.....	65
Figure 42 Pulau Tengkorak.....	65
Figure 43 Interaksi N PC.....	66

## DAFTAR TABEL

Table 1 Tabel Senjata .....	10
Table 2 Tabel Helm .....	13
Table 3 Tabel Glove .....	14
Table 4 Tabel Shoes .....	15
Table 5 Tabel Armor .....	15
Table 6 Tabel Barang .....	16
Table 7 Tabel Jurus .....	18
Table 8 Tabel NPC .....	25
Table 9 Tabel Monster .....	27
Table 10 Tabel Misi .....	29
Table 11 Tabel Karakter Knight .....	32
Table 12 Tabel Karakter Assasin .....	33
Table 13 Tabel Pengujian Kemungkinan Miss .....	79
Table 14 Tabel Pengujian Kemungkinan Kritikal .....	80
Table 15 Tabel Pengujian Pengaruh Status Karakter .....	80
Table 16 Tabel Pengujian Kemungkinan Miss Hero .....	81
Table 17 Tabel Pengujian Kemungkinan Kritikal Hero .....	82
Table 18 Tabel Pengujian Random Quest .....	83

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran A Data Penulis.....	A-1
------------------------------	-----