

ABSTRAKSI

Kemajuan di bidang teknologi informasi semakin hari semakin ketat dan cepat seiring berkembangnya permintaan akan hidup yang lebih mudah, efisien dan aman. Hal ini membuat manusia membutuhkan sebuah hiburan yang dapat melupakan sejenak masalah yang sedang dihadapi. Salah satu hiburan yang dapat dilakukan adalah dengan bermain permainan komputer.

Permainan komputer di dunia terdapat banyak jenis dan variasinya. Seperti contohnya adalah permainan *Strategy* (*Ages of Empire*, *StarCraft*), permainan *Board* (*Monopoly*, *Chess*), *Arcade* dan *Fighting* (*Tekken*, *Street Fighter*), *Simulation* (*Sims*, *Harvest Moon*) dan *RPG* (*FF*). Permainan *Live In "The Survivor"* merupakan gabungan dari jenis permainan *RPG* dan *simulation*. Fitur-fitur yang tersedia dari aplikasi ini adalah fitur *Save* dan *Load* agar pemain dapat menyimpan dan melanjutkan kembali permainan yang telah disimpan. Fitur lain yang tersedia adalah *Setting*, yang disediakan untuk mengatur kondisi permainan.

Aplikasi ini merupakan sebuah permainan yang dibuat dengan menggunakan system mapping tiling dengan sudut pandang isometris.

Kata kunci : Mapping, Tiling, Isometris

ABSTRACT

The progress in Information Technology is growing rapidly as the developing request of easier, efficient, and secure. So people need some entertainment that can help to forget some life problem for a while. One of entertainment that can be done is playing computer game.

Computer game in the world is lot of type and variant. For example, Strategy Game (*Ages of Empire, StarCraft*), Board Game (*Monopoly, Chess*), Arcade and Fighting (*Tekken, Street Fighter*), simulation game (*Sims, Harvest Moon*) and RPG (*FF*). Game Live In “The Survivor” is combining the RPG type with the simulation game. One feature in this game is Save and Load so player can keep and continue the game. Other feature is Setting, that used to set the game condition.

This application is game that made with tiling mapping system with isometric view.

Key Word : Mapping, Tiling, Isometric

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	i
Pernyataan Publikasi Laporan Penelitian.....	ii
Pernyataan Orisinalitas Laporan	iii
Abstraksi.....	iv
Abstract	v
Daftar Isi	vi
Daftar Tabel.....	viii
Daftar Gambar.....	ix
1. Pendahuluan	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Sistematika Pembahasan	2
1.6 Time Schedule	4
2. Dasar Teori	5
2.1 Aturan Permainan <i>Live In</i>	5
2.2 Isometri	6
2.3 Macromedia Flash 8.....	7
2.4 Action Script	7
2.4.1 Collision Detection.....	11
2.4.2 Looping.....	12
2.4.3 Array	13
3. Analisis Dan Pemodelan.....	14
3.1 Latar Belakang Cerita	14
3.2 Rincian Game.....	15
3.3 Arsitektur Game	24
3.3.1 Usecase Diagram	24
3.3.2 Activity Diagram	25

3.3.3	Sequence Diagram.....	33
3.3.4	Class Diagram	35
3.4	Story Board.....	36
3.5	Creative Strategy	38
4.	Perancangan Dan Implementasi	41
4.1	Screen Shot Live In "the Survivor"	41
4.2	Gabungan RPG dan Simulation	46
4.2.1	RPG	46
4.2.2	Simulation	46
4.3	Penjabaran Fungsi.....	47
5.	Pengujian.....	53
5.1	Rencana Pengujian Sistem Terimplementasi	53
5.1.1	Test Case	53
5.1.2	Uji Fungsionalitas Komponen Perangkat Lunak .	56
5.2	Metodologi Pengujian.....	57
6.	Kesimpulan dan Saran	60
6.1	Kesimpulan	60
6.2	Saran	60
	Daftar Pustaka	xi
	Lampiran.....	xii

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Equipment.....	12
Tabel 3.2 Tabel Seed	14
Tabel 3.3 Tabel Hewan.....	15
Tabel 3.4 Tabel Crops.....	15
Tabel 3.5 Tabel Foods	16
Tabel 3.6 Tabel Drinks	17
Tabel 3.7 Tabel Creation Items.....	17
Tabel 3.8 Tabel Misc Items.....	18
Tabel 3.9 Tabel NPC	20
Tabel 5.1 Test Case Memulai Permainan	53
Tabel 5.2 Test Case Melihat Menu	54
Tabel 5.3 Test Case Memuat Permainan	54
Tabel 5.4 Test Case Tambahan Permainan	55
Tabel 5.5 Test Case Mengatur Keadaan Permainan.....	55
Tabel 5.6 Test Case Bantuan Permainan.....	56
Tabel 5.7 Test Case Keluar Permainan.....	56
Tabel 5.8 Test Case Memulai Permainan	57
Tabel 5.9 Test Case Melihat Menu	57
Tabel 5.10 Test Case Memuat Permainan	58
Tabel 5.11 Test Case Tambahan Permainan	58
Tabel 5.12 Test Case Mengatur Keadaan Permainan.....	59
Tabel 5.13 Test Case Bantuan Permainan.....	59
Tabel 5.14 Test Case Keluar Permainan.....	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Penggambaran Objek Kubus Dalam Isometri	6
Gambar 2.2 Game Isometri	7
Gambar 2.3 Symbol Properties	8
Gambar 2.4 Convert to Symbol	9
Gambar 2.5 Properties	9
Gambar 2.6 Layer Action	9
Gambar 2.7 Proses Terjadinya Tumbukan Dalam Flash	11
Gambar 2.8 Area Terjadinya Tumbukan	11
Gambar 2.9 HitTest	12
Gambar 3.1 Use Case Live In	25
Gambar 3.2 Activity Diagram Melakukan Misi	26
Gambar 3.3 Activity Diagram Mencangkul	27
Gambar 3.4 Activity Diagram Memukul Dengan Palu	28
Gambar 3.5 Activity Diagram Menanam Tanaman	29
Gambar 3.6 Activity Diagram Membeli Item	30
Gambar 3.7 Activity Diagram Load	31
Gambar 3.8 Activity Diagram Save	31
Gambar 3.9 Activity Diagram Setting Game	32
Gambar 3.10 Activity Diagram Bantuan Permainan	32
Gambar 3.11 Activity Diagram Keluar Dari Permainan	33
Gambar 3.12 Sequence Diagram Memulai Permainan	33
Gambar 3.13 Sequence Diagram Load Permainan	34
Gambar 3.14 Sequence Diagram Simpan Permainan	34
Gambar 3.15 Class Diagram	35
Gambar 3.16 Tampilan Main Menu	36
Gambar 3.17 Tampilan Play Game	36
Gambar 3.18 Tampilan Item Menu	37
Gambar 3.19 Tampilan Tools Menu	37
Gambar 3.20 Tampilan Map	37

Gambar 3.21 Tampilan Setting.....	37
Gambar 3.22 Tampilan Status	38
Gambar 3.23 Tampilan Help.....	38
Gambar 3.24 Tampilan Main Menu.....	39
Gambar 3.25 Tampilan Permainan	39
Gambar 3.26 Tampilan Karakter Utama	40