

# IMPLEMENTASI ROLE PLAYING GAME BERBASIS FLASH (Studi Kasus Petualangan Fredo Bangkitnya Hantu Tanpa kepala)

**Bernard Renaldy Suteja, Freddie Setiawan**

Jurusan Teknik Informatika  
Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Maranatha  
Jl. Prof. Drg. Suria Sumantri no. 65 Bandung 40164  
Email: bernardjogja@gmail.com ; Fly010805@gmail.com

## *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. Usage of Macromedia Flash because this software have ability of good graphic, result of this software not require high hardware for run this software.*

*Keywords: role playing game, RPG, macromedia flash, weapon tree concept, random quest*

## **1. Latar Belakang**

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 dan mencoba membuat game dengan konsep yang menarik.

Melihat banyaknya jenis game yang beredar maka penulis akan membuat game dengan mengembangkan konsep yang sudah ada menjadi konsep baru, yang menjadi dasarnya adalah game *action Role Playing Game*. Game yang akan dikembangkan berjudul “Petualangan Fredo : Bangkitnya Hantu Tanpa Kepala”. Penulis memilih dasar *action Role Playing Game* dikarenakan game *action Role Playing Game* sebagai dasar dari game yang penulis buat adalah jenis game yang menarik karena pemain dapat langsung melakukan tindakan seperti memukul *monster*, menggunakan jurus tanpa harus menunggu *time line* seperti pada *Role Playing Game* biasa, tetapi konsep *Role Playing Game* tidak hilang karena tetap ada status *karakter, equip, quest*, dan system *trading* barang. Konsep baru yang dikembangkan penulis adalah konsep *upgrade* senjata untuk menggantikan konsep jual beli senjata, dan konsep *skill tree* dan *weapon tree* untuk senjata. Kemudian

konsep yang lainnya adalah konsep *random quest*, konsep ini akan membuat tempat pengambilan misi yang acak setiap kali pemain memulai permainan baru.

Game ini dikembangkan dengan menggunakan Macromedia Flash dengan tampilan 2 dimensi. Penulis memilih menggunakan Macromedia Flash karena animasi dan gambar yang dibuat dengan program ini berbasis vector sehingga kualitasnya baik, selain itu hasil dari program ini tidak membutuhkan komputer dengan spesifikasi yang tinggi, program ini mampu membuat aplikasi menjadi satu file.

Game ini akan dimainkan tampak dari atas seperti game petualangan Zelda, yang menjadikan game ini berbeda dengan game lainnya adalah konsep *job* karakter, *user* atau pemain dapat memilih *job* setelah melalui *level* tertentu dan setiap *job* memiliki *skill* atau kemampuan yang berbeda. Perbedaan yang lain adalah konsep *weapon tree*, *user* atau pemain dapat memilih senjata sesuai dengan *weapon tree*. *user* atau pemain dapat mengatur status dan peralatan dari karakter Fredo, selain itu pengguna dapat menjual dan membeli peralatan yang diinginkan seperti pada game *Role Playing Game*. Kelebihan yang lain dari aplikasi ini adalah hanya terdiri dari satu file sehingga mudah untuk didistribusikan.

## 2. Tujuan

Tujuan pembuatan game dengan judul “Petualangan Fredo : Bangkitnya Hantu Tanpa Kepala” adalah membuat game dengan dasar game jenis *action Role Playing Game* dengan konsep *upgrade* senjata untuk menggantikan konsep jual beli dan membuat *skill tree* khusus untuk senjata yang berbeda dengan *skill tree* untuk *job player*. Kemudian mengembangkan konsep *random quest* sehingga ketika pemain memulai permainan baru tempat pengambilan misi akan berubah, dengan adanya konsep baru ini diharapkan jenis game *action Role Playing Game* menjadi lebih beragam.

## 3. Pembatasan Masalah Aplikasi

Game yang akan dibuat mempunyai batasan – batasan sebagai berikut :

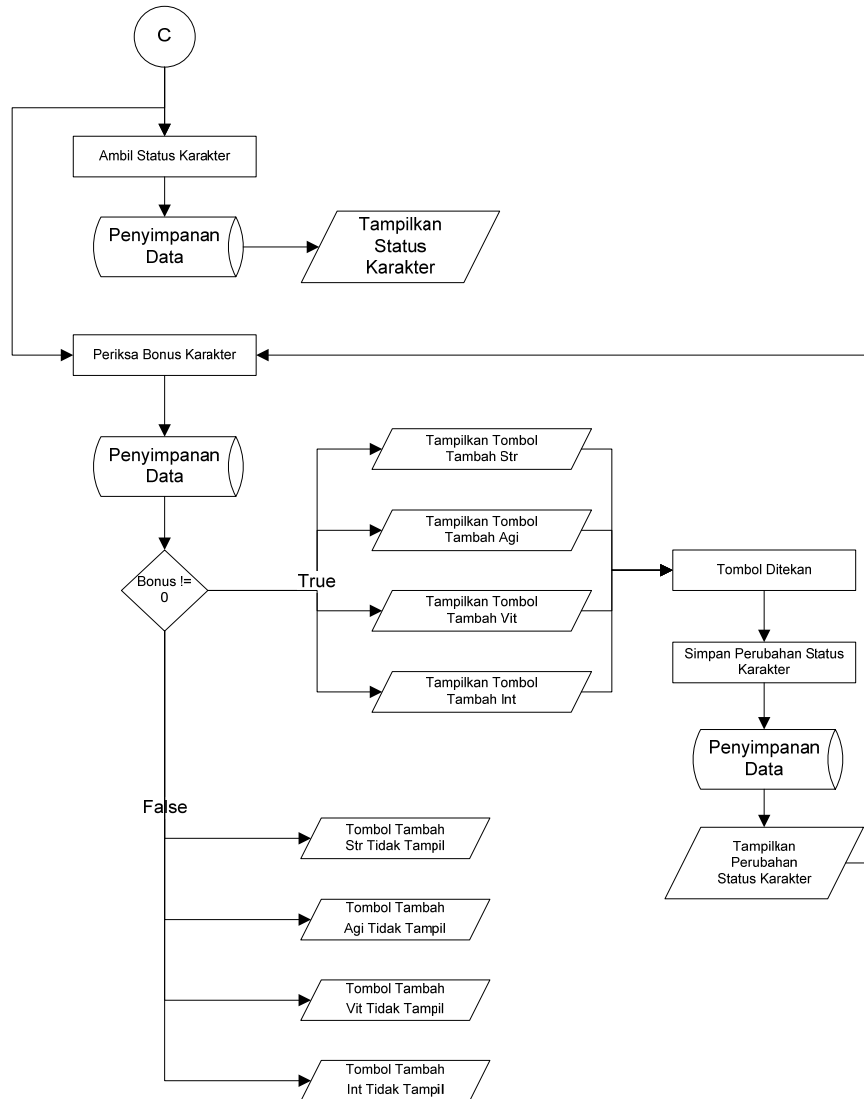
1. Sudut pandang 2 dimensi dilihat dari atas.
2. Setiap *level* memiliki *monster* dengan jumlah yang telah ditentukan dan pemain harus bertarung dan menjatuhkan *monster* atau melarikan diri dengan menghindari *monster* untuk menuju *room* selanjutnya.
3. Permainan bersifat single player.
4. Karakter Fredo sebagai karakter tunggal.
5. Karakter memiliki status *vitality* (akan mempengaruhi nyawa dari karakter), *agility* (akan mempengaruhi kesempatan menghindar dari karakter), *strength* (akan mempengaruhi kekuatan serangan dari karakter), *intelligent* (akan mempengaruhi besarnya *spell power* pemain).
6. *Level* karakter dimulai dari 1 dan maksimal *level* 25.
7. Terdapat 5 buah macam equip yaitu senjata, baju/ pakaian, sarung tangan, sepatu, dan pelindung kepala.

8. *Monster* menggunakan system pola / *patern* (sifat setiap *monster* telah ditentukan menurut pola tertentu).
9. Game tidak didasarkan pada banyaknya stage, tetapi dari banyaknya misi. Di dalam game ini terdapat 25 misi utama dan 10 misi sampingan.

#### 4. Flowchart

Berikut adalah flowchart yang digunakan dalam pembuatan game ini.

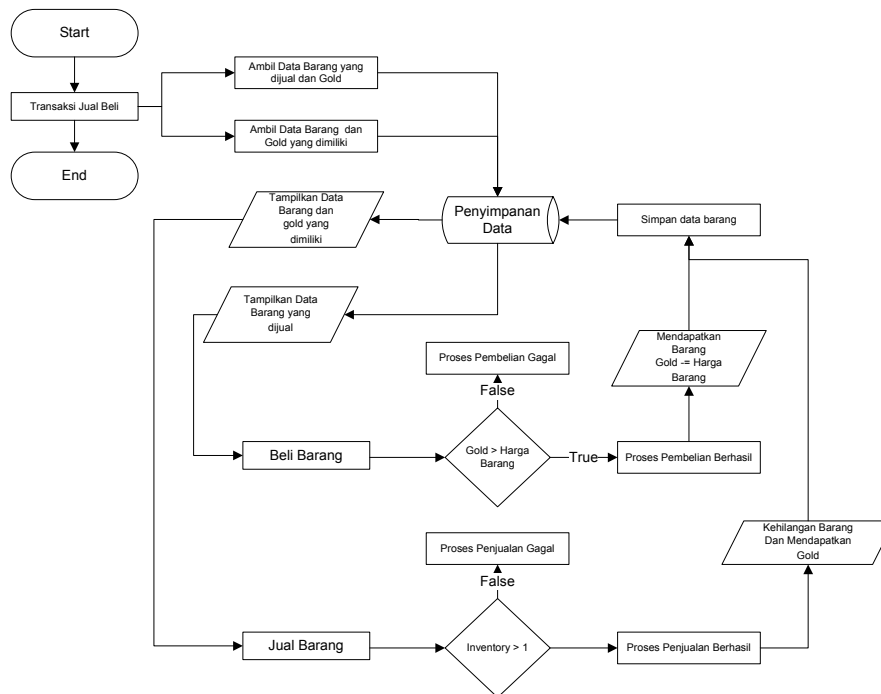
##### 1. Flowchart status karakter



Gambar 1. Status Karakter

*Flowchart* di atas merupakan lanjutan dari konektor C yang menggambarkan proses status karakter. Program akan mengambil status karakter dan bonus yang dimiliki pemain dari penyimpanan. Setelah itu akan di cek bila pemain memiliki bonus, maka tombol tambah agi, tambah vit, tambah str, dan tambah int akan ditampilkan, bila pemain tidak memiliki bonus pemain maka tombol- tombol tersebut tidak akan ditampilkan.

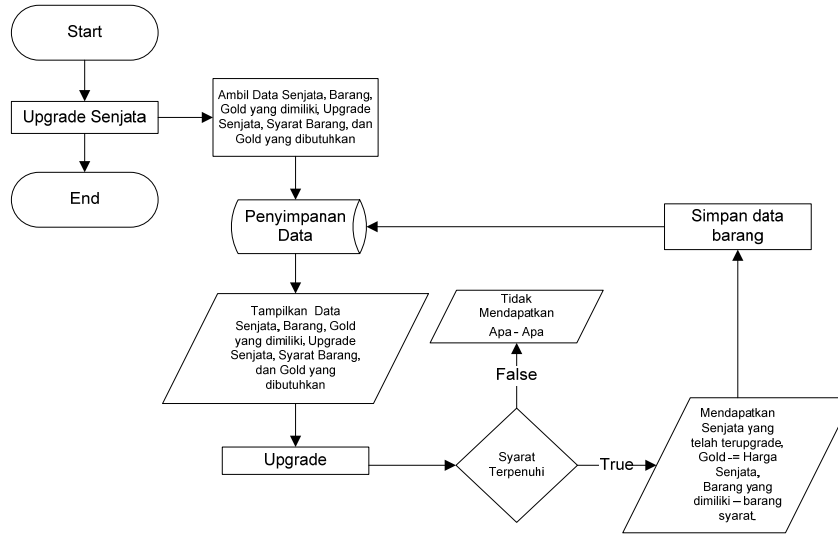
2. Flowchart transaksi jual beli



**Gambar 2. Transaksi Jual Beli**

*Flowchart* di atas menggambarkan proses transaksi jual beli di dalam game “Petualangan Fredo”. Pada proses ini program akan mengambil data barang yang dimiliki pemain dan dijual NPC. Bila pemain melakukan transaksi jual maka barang yang dimiliki pemain dikurangi 1 kemudian gold dari pemain ditambah sesuai dengan harga barang yang dijual. Sedangkan bila pemain melakukan transaksi beli maka gold pemain dikurangi sesuai dengan harga barang, kemudian jumlah barang yang dimiliki pemain ditambah 1.

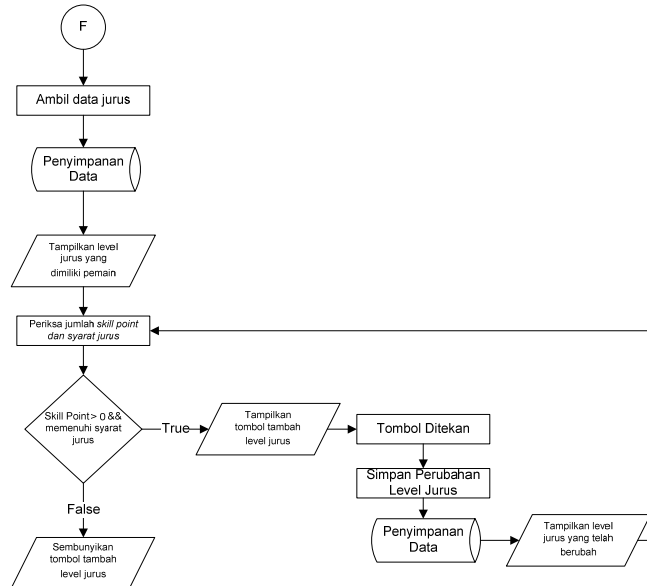
### 3. Flowchart upgrade senjata



Gambar 3. Upgrade Senjata

Flowchart di atas menggambarkan proses upgrade senjata. Pada proses ini program akan mengambil data senjata, barang, dan gold yang dimiliki pemain. Pemain dapat memilih senjata apa yang ingin diupgrade kemudian bila syarat – syarat terpenuhi maka senjata terupgrade.

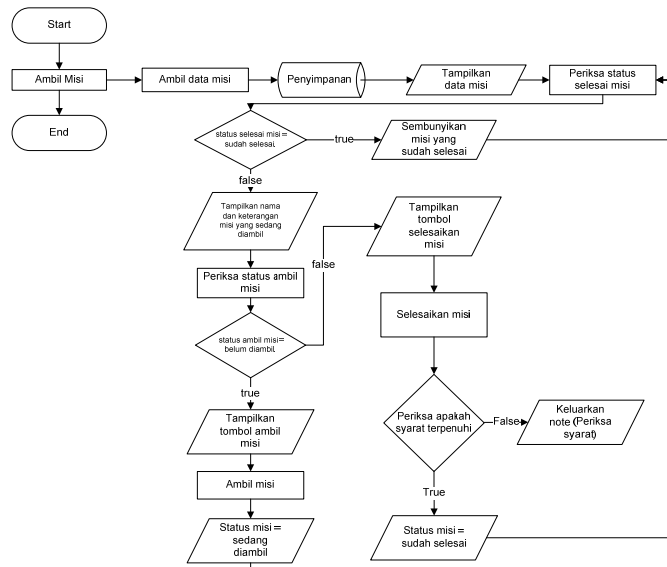
### 4. Flowchart jurus



Gambar 4. Jurus

*Flowchart* di atas merupakan lanjutan dari konektor F yang menggambarkan menu jurus. Pada menu ini program akan mengambil data jurus dan bonus skill point yang dimiliki pemain dari penyimpanan. Kemudian program akan memeriksa apakah jumlah skill point lebih besar dari 0, bila syarat terpenuhi maka tombol untuk menambah level jurus akan tampil.

### 5. Flowchart ambil misi



**Gambar 5. Ambil Misi**

*Flowchart* di atas menggambarkan proses ambil misi. Pada proses ini program akan mengambil data misi yang sudah diambil atau belum diambil oleh pemain. Pemain dapat memilih misi yang akan diambil, kemudian status misi dirubah menjadi sedang diambil. Bila pemain telah memenuhi syarat yang diajukan maka misi dapat diselesaikan dan akan keluar misi baru.

### 5. Hasil dan Implementasi

Diawal game ini dijalankan akan memunculkan alternative pilihan untuk memulai permainan ataupun memanggil permainan yang sebelumnya pernah di simpan. Menu pilihan sangat standart dan pasti ada dalam game apapun. Game ini diawali dengan level pertama yang memiliki latar belakang kota di HeartLand.



Gambar 6. Menu Utama dan Kota Heartland

Disetiap level yang ada dapat dilakukan interaksi dengan NPC (tokoh-tokoh), disetiap interaksinya tokoh utama akan memperoleh alternative solusi.



Gambar 7. Interaksi dengan NPC dan Tampilan menu jual beli

Sepanjang jalannya game ini tokoh utama dapat melakukan transaksi jual beli dengan suatu strategi tertentu sehingga dapat meningkatkan kekayaan untuk membeli peralatan untuk menghadapi lawan pada level yang lebih tinggi lagi atau membeli senjata sesuai dengan hirarkinya. Setelah tokoh utama berhasil menyelesaikan suatu misi maka dapat meningkatkan skillnya.



**Gambar 8. Tampilan menu weapon tree dan menu skill tree**

## 6. Kesimpulan

Berikut ini adalah kesimpulan yang penulis buat berkaitan dengan game ini : Game berjenis *action Role Playing Game* dengan konsep *upgrade* senjata untuk menggantikan konsep jual beli dan membuat *skill tree* khusus untuk senjata yang berbeda dengan *skill tree* untuk *job player*, telah berhasil dengan baik diimplementasikan dalam game ini. Pengembangan konsep *random quest* ketika pemain memulai permainan baru tempat pengambilan misi akan berubah, dengan adanya konsep baru ini telah membuat variasi terhadap jenis game *action Role Playing Game* yang ada saat ini.

## 7. Saran

Saran – saran yang diberikan untuk pengembangan game “Petualangan Fredo” selanjutnya adalah :

1. Dari segi grafik game petualangan dapat dibuat dengan grafik 3D.
2. Animasi dan grafik game dapat dibuat oleh teknisi grafik sehingga dapat dihasilkan grafik yang lebih menarik.
3. Memperbanyak quest atau misi agar permainan menjadi lebih menarik dan pemain akan lebih tertarik.
4. Status karakter dapat lebih diperumit sehingga lebih banyak variasi karakter.
5. Background dan sound yang lebih menarik.
6. Item game yang lebih diperbanyak.
7. Dunia dalam game dapat dibuat lebih luas disertai dengan penambahan cerita dan monster.
8. Jika memungkinkan dapat dibuat versi *network game*.

## Daftar Pustaka

- [Bab2003]            *Baba.* (2003). Animasi Kartun Dengan Flash. Jakarta : Pt. Elex Media Komputindo.
- [Wib2005]            *Wibawanto, Wandah.* (2005). Membuat Game Dengan Macromedia flash. Yogyakarta : Penerbit Andi.



[Wij2003]      *Wijaya, Didik dan Hutasoit, Andar Parulian. (2003). Tip Dan Trik Macromedia Flash MX dengan Action Cript. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.*