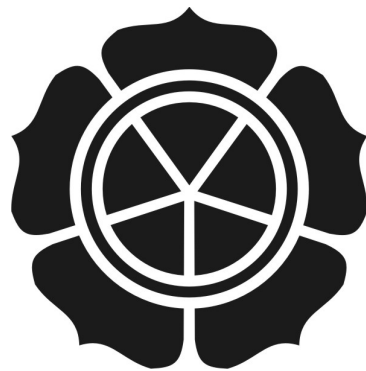


**PERANCANGAN GAME ONLINE FLASH 3 DIMENSI " TREASURE
HUNTERS : NUSANTARA I " BERBASIS WEB
MENGUNAKAN ACTIONSCRIPT 3.0**

SKRIPSI



disusun oleh

Pranata Utama

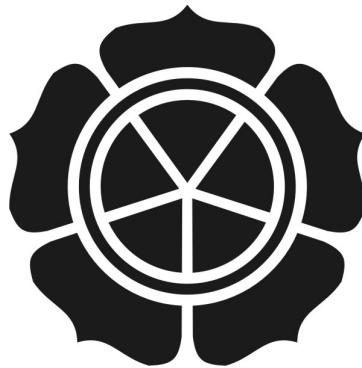
10.11.4548

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**PERANCANGAN GAME ONLINE FLASH 3 DIMENSI " TREASURE
HUNTERS : NUSANTARA I " BERBASIS WEB
MENGUNAKAN ACTIONSCRIPT 3.0**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Pranata Utama

10.11.4548

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN GAME ONLINE FLASH 3 DIMENSI " TREASURE
HUNTERS : NUSANTARA I " BERBASIS WEB
MENGUNAKAN ACTIONSCRIPT 3.0**

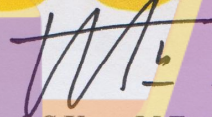
yang disusun oleh

Pranata Utama

10.11.4548

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 21 April 2014

Dosen Pembimbing,



Kusnawi, S.Kom, M.Eng.
NIK. 190302112

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN GAME ONLINE FLASH 3 DIMENSI " TREASURE HUNTERS : NUSANTARA I " BERBASIS WEB MENGUNAKAN ACTIONSSCRIPT 3.0

yang disusun oleh

Pranata Utama

10.11.4548

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Februari 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Kusnawi, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302112

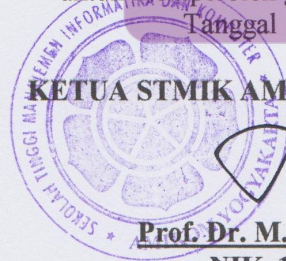
Bambang Sudaryatno, Drs, MM
NIK. 190302029

Armadyah Amborowati, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302063

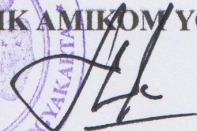
Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 15 Juni 2015



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 15 Juni 2015

Meterai
Rp. 6.000

Pranata Utama
NIM. 10.11.4548

MOTTO

" Jangan hanya beranggapan bahwa HIDUPMU hanya mengikuti NASIB, tapi cobalah tentukan NASIBMU dengan JALAN HIDUP yang kau pilih "



PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Ibunda tersayang, sosok yang selalu menjadi penyemangat dan membantu dalam semua kebutuhan selama masa kuliah.
2. Bapak Kusnawi, dosen pembimbing yang selama ini membantu memberikan gambaran dan solusi dalam setiap masalah dalam mengerjakan skripsi.
3. Teman-teman grub blender army Indonesia yang sangat menginspirasi dalam membuat karya-karya model 3 dimensi.
4. Teman-teman forum flare3d yang selalu bisa memberikan solusi dalam setiap masalah pemrograman action script 3.
5. Alex, Melvin, Neo, Marcel dan Long. Para pemuda yang selalu mampu menghibur dalam setiap kepenatan, memberi semangat saat terpuruk.
6. Teman-teman lainnya yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu. Kalian semua baik, hebat, super dan mengagumkan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan yang maha kuasa, yang menciptakan alam semesta beserta hukum-hukum yang ada di dalamnya, berkat anugrah berupa akal pikiran yang sehat sehingga penyusun dapat menyelesaikan laporan skripsi dengan judul Perancangan Game Online Flash 3 Dimensi " Treasure Hunters : Nusantara I " Berbasis Web Menggunakan Actionsript 3.0

Laporan skripsi ini telah diselesaikan sebagai persyaratan mencapai derajat Sarjana S1 pada jurusan Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.

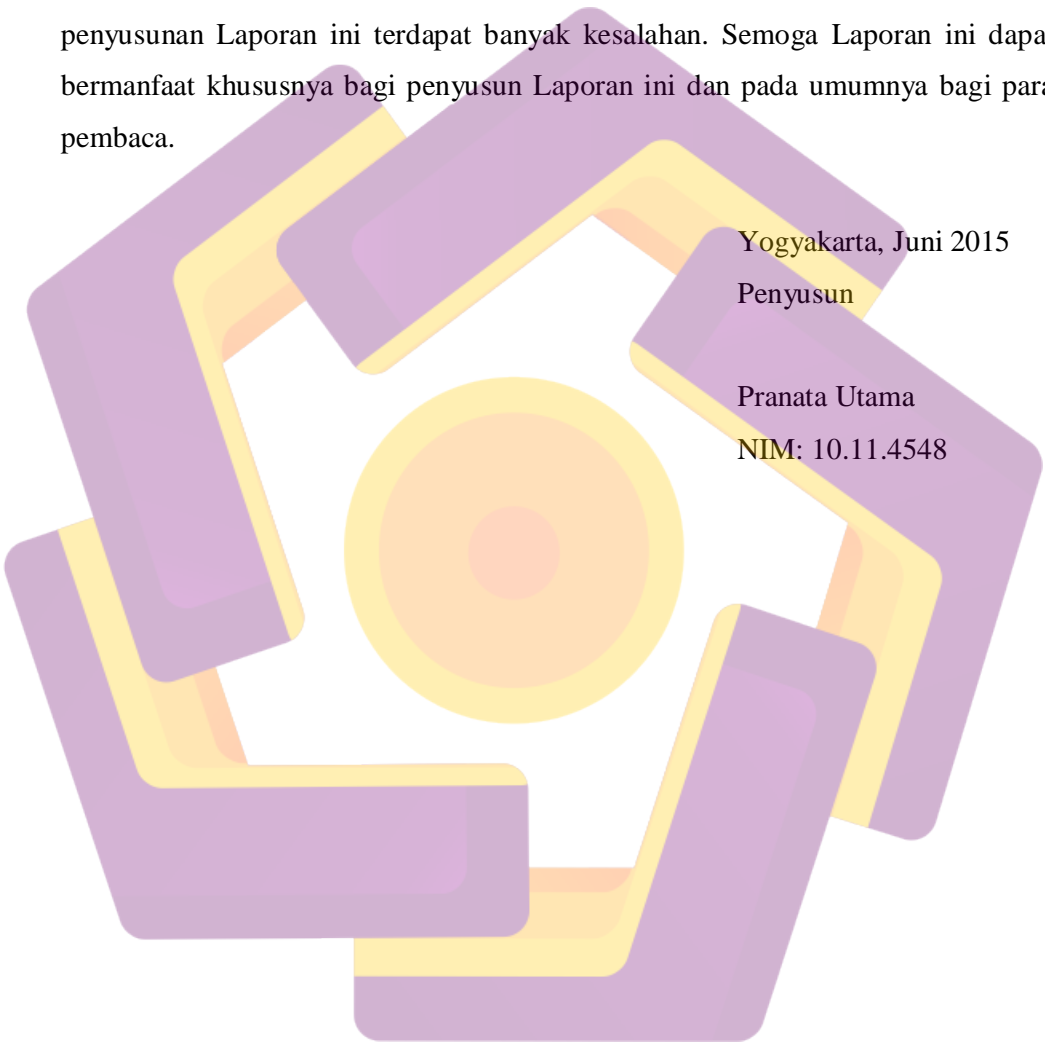
Dengan ini penyusun menyadari bahwa laporan ini tidak akan tersusun dengan baik tanpa adanya bantuan dari pihak-pihak terkait. Oleh karena itu, pada kesempatan ini tidak lupa juga penyusun mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu penyusun dalam penyusunan Laporan ini.

Ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Kusnawi, S.Kom., M.Eng selaku Dosen Pembimbing
3. Bapak Sudarmawan, M.T selaku Ketua Jurusan S1 Teknik Informatika.
4. Bapak/Ibu dosen pengajar serta seluruh Staff dan Karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta yang mana telah membantu sehingga kegiatan belajar dapat berjalan dengan baik dan lancar.
5. Orang Tua tercinta yang mana telah membantu dalam segi material maupun dalam segi motivasi selama dalam penyusunan laporan ini.

Penyusun menyadari bahwa Laporan ini masih jauh dalam kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat penyusun harapkan demi kesempurnaan laporan ini.

Akhir kata, penyusun mohon maaf yang sebesar-besarnya apabila dalam penyusunan Laporan ini terdapat banyak kesalahan. Semoga Laporan ini dapat bermanfaat khususnya bagi penyusun Laporan ini dan pada umumnya bagi para pembaca.



Yogyakarta, Juni 2015

Penyusun

Pranata Utama

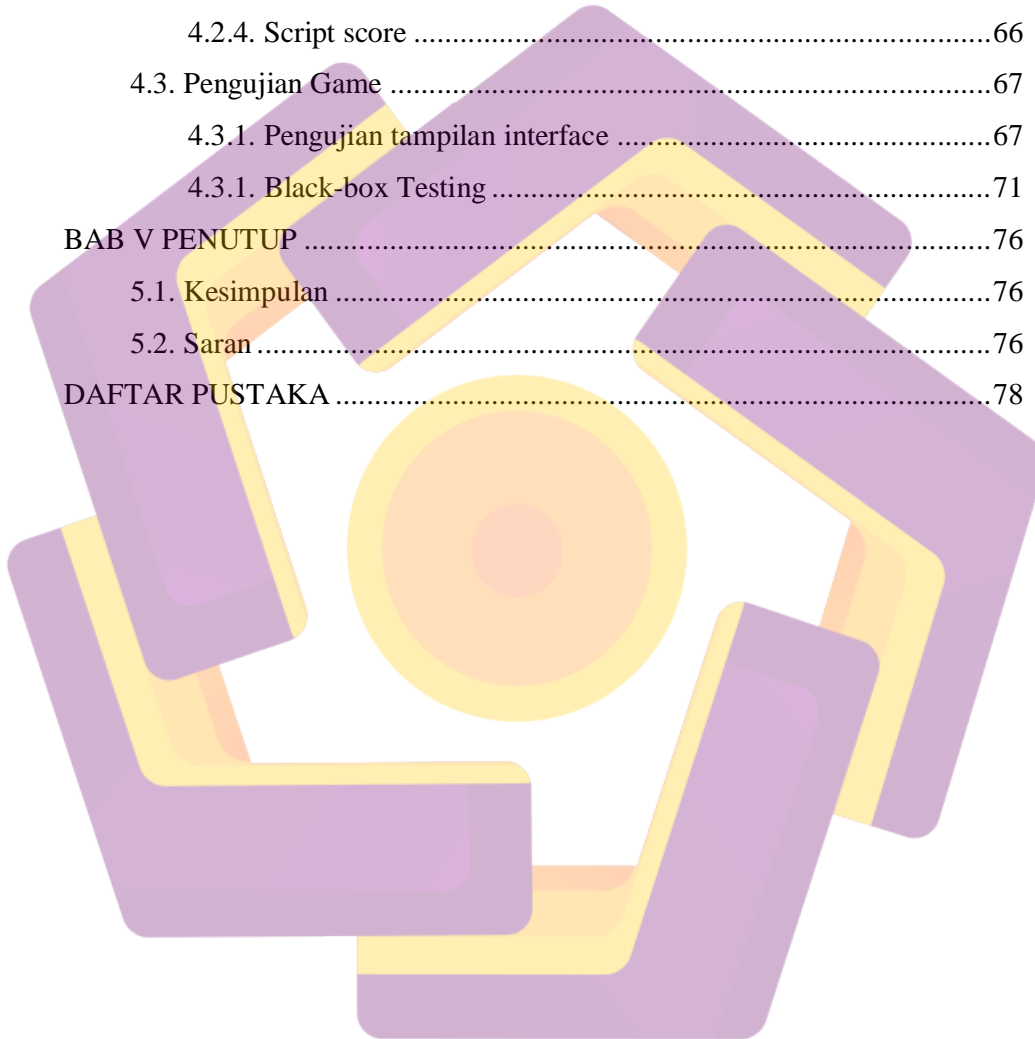
NIM: 10.11.4548

DAFTAR ISI

JUDUL	I
PERSETUJUAN.....	II
PENGESHAN	III
PERNYATAAN	IV
MOTTO.....	V
PERSEMBAHAN.....	VI
KATA PENGANTAR	VII
DAFTAR ISI	IX
DAFTAR TABEL	XII
DAFTAR GAMBAR.....	XIII
INTISARI.....	XV
ABSTRACT	XVI
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Metodologi Penelitian.....	4
1.5.1. Metode pengumpulan data.....	4
1.5.2. Metode Pengembangan	4
1.5.3. Metode Analisa Data	4
1.6. Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1. Tinjauan Pustaka	7
2.2. Pengertian Game	8
2.3. Klasifikasi Game	8
2.3.1. Klasifikasi Game Berdasarkan Platform	8
2.3.2. Klasifikasi Game Berdasarkan Genre	10
2.4. Game Flash	12

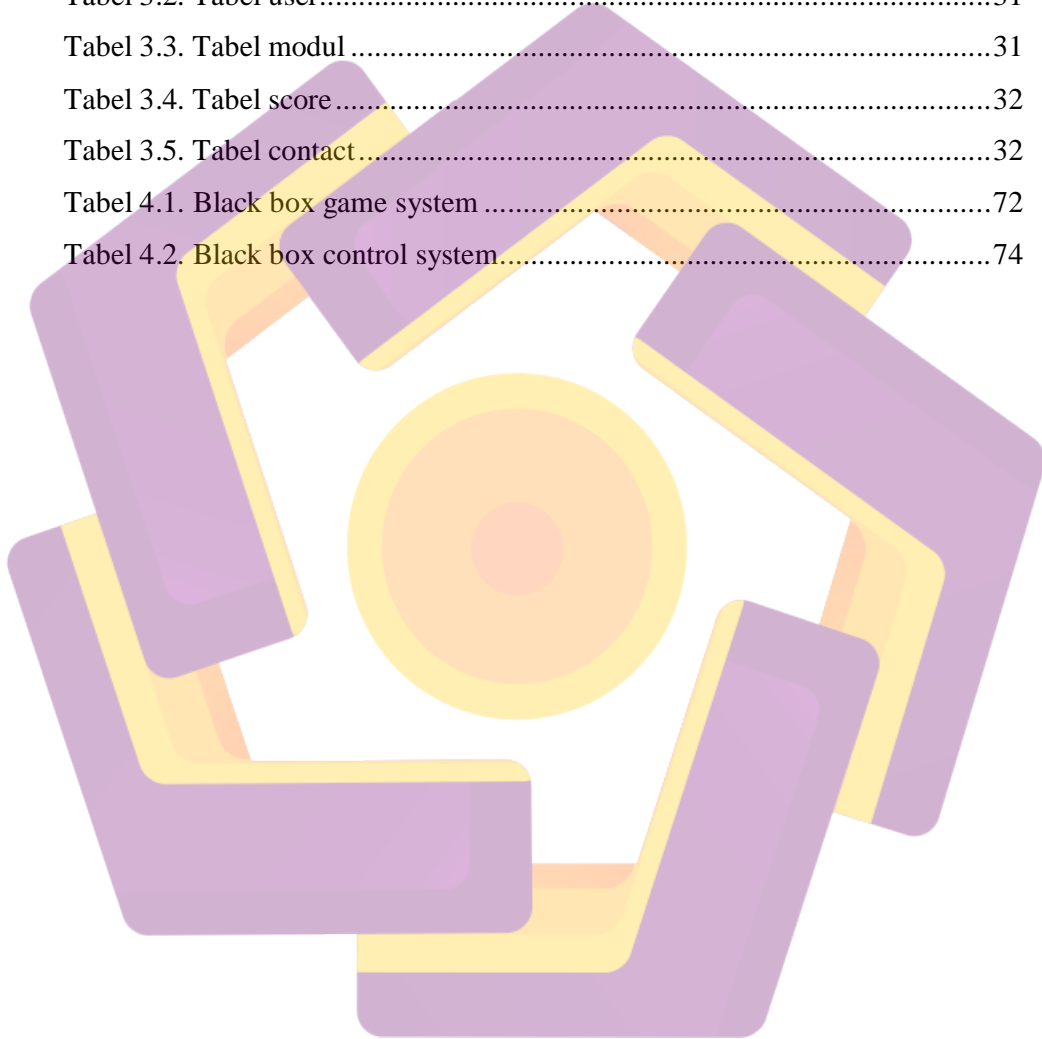
2.5. Konsep Dasar 3 Dimensi	13
2.6. Desain game	15
2.7. Flowchart	17
2.8. Bahasa Pemrograman yang Digunakan	19
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	20
3.1. Analisis Masalah	20
3.2. Solusi Yang Dapat Diterapkan.....	20
3.3. Analisis SWOT.....	21
3.4. Analisis Kebutuhan.....	23
3.4.1. Kebutuhan Fungsional.....	24
3.4.2. Kebutuhan Non Fungsional	24
3.4.2.1. Kebutuhan Hardware.....	25
3.4.2.2. Kebutuhan Software.....	25
3.5. Analisis Kelayakan Sistem.....	26
3.5.1. Analisis Kelayakan Teknologi.....	27
3.5.2. Analisis Kelayakan Operasional	27
3.6. Perancangan Game	28
3.6.1. Latar belakang cerita	28
3.6.2. Aturan permainan.....	28
3.6.3. Rancangan Alur Permainan	30
3.6.4. Rancangan Basis Data.....	31
3.6.5. Rancangan Grafis dan Asset.....	33
3.6.5.1. Game asset	33
3.6.5.2. Web interface	35
BAB IV IMPLENTASI DAN PEMBAHASAN.....	38
4.1. Implementasi.....	38
4.1.1. Pembuatan Aset.....	38
4.1.1.1. Membuat Karakter.....	38
4.1.1.2. Membuat stage	38
4.1.1.3. Membuat Background	48
4.1.1.4. Membuat library.....	49

4.1.1.5. Pembuatan Interface Web.....	50
4.2. Pembahasan.....	51
4.2.1. Kode Engine Game	51
4.2.2. Script Ambil Data	64
4.2.3. Script Register.....	65
4.2.4. Script score	66
4.3. Pengujian Game	67
4.3.1. Pengujian tampilan interface	67
4.3.1. Black-box Testing	71
BAB V PENUTUP	76
5.1. Kesimpulan	76
5.2. Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA.....	78



DAFTAR TABEL

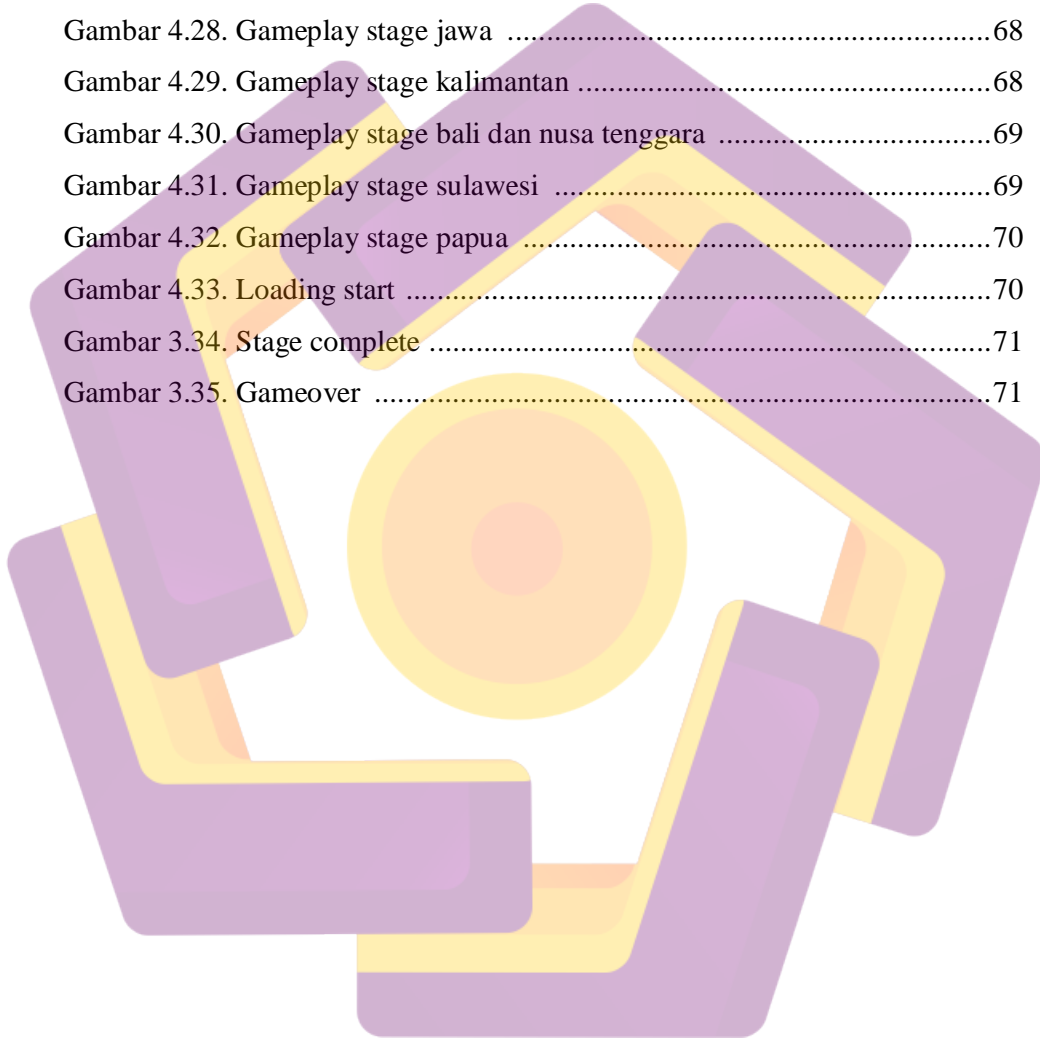
Tabel 2.1. Simbol flowchart program	18
Tabel 3.1. Tabel matrik SWOT	23
Tabel 3.2. Tabel user.....	31
Tabel 3.3. Tabel modul	31
Tabel 3.4. Tabel score	32
Tabel 3.5. Tabel contact.....	32
Tabel 4.1. Black box game system	72
Tabel 4.2. Black box control system.....	74



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Flowchart alur permainan	30
Gambar 3.2. Rancangan karakter miko.....	34
Gambar 3.3. Rancangan elemen-elemen penyusun stage	34
Gambar 3.4. Perancangan halaman game	35
Gambar 3.5. Perancangan halaman about.....	36
Gambar 3.6. Perancangan halaman register	36
Gambar 3.7. Perancangan halaman contact	37
Gambar 4.1. Karakter miko	38
Gambar 4.2. Texture stage sumatera	39
Gambar 4.3. Model rumah gadang	39
Gambar 4.4. Stage sumatera.....	40
Gambar 4.5. Texture stage jawa	40
Gambar 4.6. Model tugu jogja dan stupa Borobudur	41
Gambar 4.7. Stage jawa	41
Gambar 4.8. Texture stage Kalimantan	42
Gambar 4.9. Model rumah betang	42
Gambar 4.10. Stage Kalimantan.....	43
Gambar 4.11. Texture stage bali dan nusa tenggara	43
Gambar 4.12. Model pura bali dan pura ulundanu	44
Gambar 4.13. Stage bali.....	44
Gambar 4.14. Texture stage Sulawesi.....	45
Gambar 4.15. Model rumah tongkonan	45
Gambar 4.16. Stage Sulawesi.....	46
Gambar 4.17. Texture stage papua	46
Gambar 4.18. Model rumah honai dan rumah kariwari.....	47
Gambar 4.19. Stage papua.....	47
Gambar 4.20. Background complete	48
Gambar 4.21. Background gameover	48
Gambar 4.22. Background start.....	49

Gambar 4.23. Asset library	49
Gambar 4.24. Stage menu	50
Gambar 4.25. Website interface	50
Gambar 4.26. Tampilan menu pilih stage	67
Gambar 4.27. Gameplay stage sumatera	67
Gambar 4.28. Gameplay stage jawa	68
Gambar 4.29. Gameplay stage kalimantan	68
Gambar 4.30. Gameplay stage bali dan nusa tenggara	69
Gambar 4.31. Gameplay stage sulawesi	69
Gambar 4.32. Gameplay stage papua	70
Gambar 4.33. Loading start	70
Gambar 3.34. Stage complete	71
Gambar 3.35. Gameover	71



INTISARI

Kemajuan industri game online mengalami perkembangan yang signifikan. Banyak bermunculan game-game baru dari berbagai jenis dan untuk berbagai platform. Kemajuan industri game ini juga dapat dirasakan dengan kemajuan game flash yang banyak beredar di internet, sehingga game flash online yang dimainkan dalam media web browser bisa menjadi pilihan bagi para developer game flash.

"Treasure Hunters : Nusantara I" adalah game flash yang berjalan di web browser. Dengan tampilan model 3 dimensi membuat game ini memiliki kelebihan dari sisi tampilan dan juga game play. "Treasure Hunters : Nusantara I" dibuat menggunakan bahasa pemrograman Actionscript 3.0 serta beberapa software pendukung diantaranya adalah Flare 3D, flashDevelop, AdobeFlash, adobe Photosop, corel draw dan Blender.

Karena game ini bersifat online maka untuk memainkan game ini para member harus memiliki id yang terdaftar. Selain itu game ini juga terintegrasi dengan database mysql server yang memungkinkan setiap pemain memiliki experience dan rank yang selalu update.

Kata Kunci : Flash 3D, Flare 3D, Action Script 3, Flash Develop, Game Online

ABSTRACT

The progress of the online gaming industry experienced a significant development. Many new games of various types and for various platforms. Progress gaming industry can also be felt with the progress of the flash games that are circulating on the internet, so online flash games are played in a web browser media could be an option for the flash game developers.

" Treasure Hunters : Nusantara I " is a flash game that runs in a web browser. With a 3 dimensional view of the model make this game has advantages in terms of appearance and game play. " Treasure Hunters : Nusantara I " created using Actionscript 3.0 programming language and some supporting software they are Flare 3D, FlashDevelop, AdobeFlash, Adobe Photosop, Corel Draw and Blender.

Because this is an online game, then to play this game the member must have registered id. This game is also integrated with the MySQL database server that allows any players have the experience and rank are always updated.

Keyword : *Flash 3D, Flare 3D, Action Script 3, Flash Develop, Game Online*