

**PEMBUATAN GAME “RORO JONGGRANG: THE LEGEND OF
PRAMBANAN TEMPLE” BERBASIS HTML5**

TUGAS AKHIR

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Mencapai Gelar Ahli Madya
Program Diploma III Teknik Informatika



Oleh:

ALVIRA MARSHANINGTYAS

NIM. M3110008

**PROGRAM DIPLOMA III TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS SEBELAS MARET**

SURAKARTA

2013

commit to user

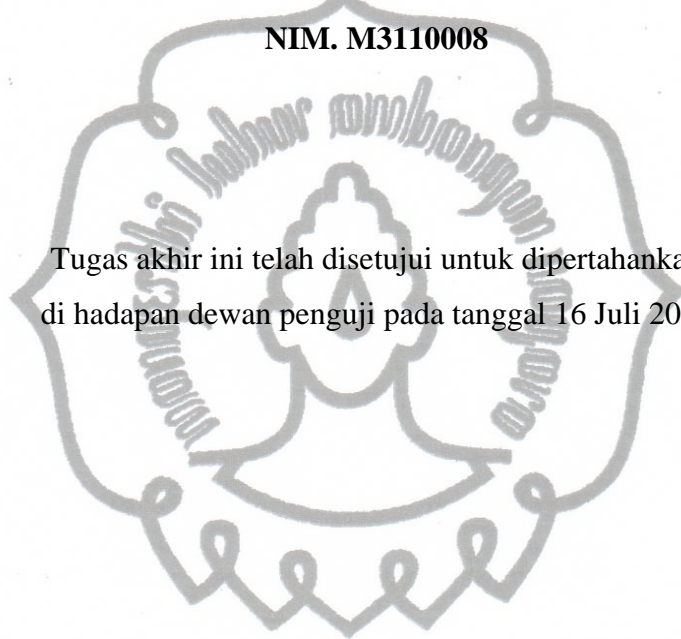
HALAMAN PERSETUJUAN
PEMBUATAN GAME “RORO JONGGRANG: THE LEGEND OF
PRAMBANAN TEMPLE” BERBASIS HTML5

Disusun Oleh:

ALVIRA MARSHANINGTYAS

NIM. M3110008

Tugas akhir ini telah disetujui untuk dipertahankan
di hadapan dewan penguji pada tanggal 16 Juli 2013



Pembimbing Utama

Ovide Declory Wisnu Ardhi, S.T, M.Eng

NIDN. 060358601

commit to user

ABSTRACT

Alvira Marshaningtyas, 2013. **DEVELOPMENT “RORO JONGGRANG: THE LEGEND OF PRAMBANAN TEMPLE” GAME USING HTML5 CANVAS.** Information Technology Diploma Programme. Faculty of Mathematics and Natural Sciences. Universitas Sebelas Maret Surakarta.

The number of internet users which large and growing, has bring the culture of internet, that is browsing and playing online games. Along with many other social networks that utilize the web browser, many games that run on any browser platform became very popular nowadays.

Html5 has been used by developers to create a game that is excuted through the current browser. There's no need to install or deploy the application, users just need to have an internet connetion and already have a browser that support html5. Many features of HTML5 can provide better user experience for the user, and the reduce the gap between online and desktop applications.

Based from the folkstory of Indonesian, the making of "Roro Jonggrang: The Legend of Prambanan Temple", the game was developed using html5 and MelonJS as game engine.

The purpose of this game is to entertain and especially for the children who play this game, it can improve their agility, skill, and reflex. This game is also expected to increase the user interest in folk stories of Indonesian.

Keywords : Multimedia, Adventure Game, HTML5 Canvas

ABSTRAK

Alvira Marshaningtyas, 2013. **PEMBUATAN GAME “RORO JONGGRANG: THE LEGEND OF PRAMBANAN TEMPLE” BERBASIS HTML5.** Program DIII Teknik Informatika. Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam. Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Jumlah pengguna Internet yang besar dan semakin berkembang, telah mewujudkan budaya Internet. Mulai dari sekedar *browsing* hingga bermain *game online*. Seiring dengan banyaknya berbagai jejaring sosial lainnya yang memanfaatkan *web browser*, berbagai *game* yang berjalan pada platform *browser* pun menjadi sangat populer saat ini.

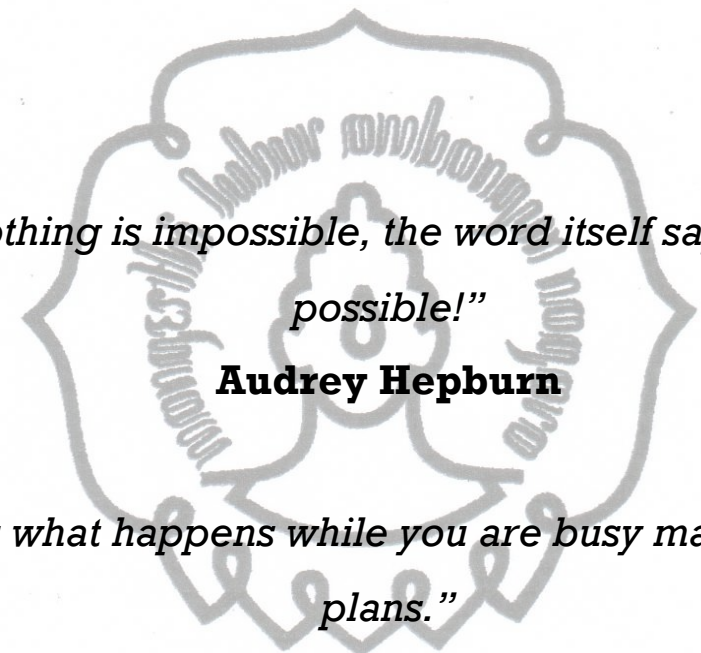
HTML5 dimanfaatkan para pengembang untuk menciptakan game yang dimainkan melalui *browser* terkini. Tak perlu memasang aplikasi, pengguna hanya butuh terkoneksi dengan internet dan sudah memiliki *browser*. Berbagai fitur dari *HTML5* dapat memberikan *user experience* yang lebih baik, serta menghilangkan batasan antara *online* dan *desktop apps*.

Diangkat dari cerita sejarah rakyat Indonesia, pembuatan game “Roro Jonggrang: The Legend of Prambanan Temple” berbasis html5 ini dikembangkan menggunakan javascript MelonJS dengan memanfaatkan html5 canvas sebagai medianya.

Permainan ini bersifat hiburan dan dibuat dengan tujuan untuk mengasah ketangkasan, ketrampilan, dan refleks anak. Permainan ini juga diharapkan dapat menambah ketertarikan akan cerita sejarah budaya Indonesia.

Kata kunci : Multimedia, Adventure Game, HTML5 Canvas

MOTTO



“Nothing is impossible, the word itself says, “I’m possible!”

Audrey Hepburn

“Life is what happens while you are busy making other plans.”

John Lennon

“Do what you can, where you are, with what you have.”

Teddy Roosevelt

commit to user

HALAMAN PERSEMBAHAN



*Untuk Seluruh Keluargaku,
dan
Fiqki Seto Ramadhany*

commit to user

KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Bismillahirrohmanirrohim, segala puji dan rasa syukur hanya penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat, hidayah dan inayah-Nya hingga akhirnya penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir dan menuliskan laporannya tepat waktu.

Laporan Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh kelulusan Diploma III Teknik Informatika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Sebelas Maret Surakarta. Dalam pelaksanaan Tugas Akhir, yang didalamnya termasuk kegiatan pembuatan laporan ini, penulis mendapat banyak bantuan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu penulis sampaikan rasa hormat dan mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan kesempatan pada setiap langkah yang penulis pijak.
2. Drs. YS. Palgunadi, M.Sc., selaku Ketua Program Diploma III Teknik Informatika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Sebelas Maret Surakarta.
3. Ovide Declory Wisnu Adhi, S.T, M.Eng, selaku pembimbing, yang telah memberikan bimbingan, nasehat, kritik dan saran terbaik selama penyusunan tugas akhir.
4. Keluarga dan kerabat terdekat atas doa, kasih sayang, perhatian dan segalanya yang telah menjadikan penulis selalu semangat dan termotivasi untuk melakukan yang terbaik.
5. Fiqki Seto Ramadhany, yang selalu menemani, tempat berkeluh kesah, teman hidup, teman tawa.
6. Rekan-rekan Teknik Informatika 2010-2011 terima kasih atas segala support dan bantuan kalian.

commit to user

7. Dan seluruh pihak-pihak yang tidak dapat penulis cantumkan satu persatu, terimakasih atas segala bimbingan, bantuan, kritik, dan saran dalam penyusunan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan tugas akhir ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran sangat penulis harapkan dari berbagai pihak demi terciptanya kesempurnaan penulisan tugas akhir ini dan penulis akan berusaha untuk lebih baik lagi ke depannya.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.



Surakarta, 26 Juni 2013

Penulis