

**PERANCANGAN PERMAINAN PANJI SANG PELOMPAT
MENGUNAKAN ACTIONSCRIPT 3.0**

TUGAS AKHIR

OLEH :

MUHAMMAD SAID HARISUDDIN

100471100007

Program Studi D3 Teknik Multimedia dan Jaringan

Fakultas Teknik

Universitas Trunojoyo Madura

2015

PERANCANGAN PERMAINAN PANJI SANG PELOMPAT MENGGUNAKAN ACTIONSCRIPT 3.0

TUGAS AKHIR

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Penyelesaian
Studi Diploma Tiga (D3) dan Memperoleh Gelar
Diploma Program Studi Multimedia dan Jaringan

OLEH :

MUHAMMAD SAID HARISUDDIN

100471100007

PROGRAM STUDI D3 TEKNIK MULTIMEDIA DAN JARINGAN

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS TRUNOJOYO MADURA

2015

PERANCANGAN PERMAINAN PANJI SANG PELOMPAT MENGGUNAKAN ACTIONSCRIPT 3.0

Laporan tugas akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat
meraih gelar Diploma Teknik Multimedia Jaringan (.Amd)

Di
Universitas Trunojoyo Madura

Oleh:

Nama : Muhammad Said Harisuddin
NRP : 10.04.7.1.1.00007

Disetujui oleh Tim Penguji Tugas Akhir
Tanggal Sidang : 7 Juli 2015

Muhammad Fuad, S.Kom.,M.T(Pembimbing)
NIP.197802112008121001

Aeri Rachmad, ST., MT(Penguji I)
NIP.198002232008121001

Muhammad Ali Syakur, S.Si.,M.T.(Penguji II)
NIP.196901152003121001

Bangkalan, Agustus 2015

**Mengetahui,
Ketua Program Studi**

Aeri Rachmad, ST., MT
NIP.198002232008121001

Lembar Persembahan

My Beloved Family

My Father

My Mother

GGWP

PERANCANGAN PERMAINAN PANJI SANG PELOMPAT MENGUNAKAN ACTIONSCRIPT 3.0

ABSTRAK

Nama Penulis : Muhammad Said Harisudin
NRP : 10.04.7.1.1.00007
Dosen Pembimbing : Muhammad Fuad, S.Kom, M.T

Game flash mengalami perkembangan yang sangat signifikan sejak satu dekade terakhir. Ribuan *game flash* dapat ditemukan dengan mudah dan bertambah terus setiap harinya. Selama ini industri *game* yang ada di Indonesia kurang berkembang. Masih menggunakan grafis 2 dimensi dan desain yang sangat sederhana, sehingga kurang menarik bagi anak-anak. Hal ini membuat anak-anak lebih senang memainkan *game* buatan luar negeri yang menggunakan grafis 3 dimensi dan lebih menarik. Oleh karena itu penulis merancang *game* Panji Sang Pelompat Menggunakan *Actionscript 3* game ketangkasan yang dapat menghibur anak-anak di Indonesia dengan grafis 3 dimensi, desain yang menarik dan mudah dimainkan.

Kata kunci : ActionScript 3, Anak-anak, Flash, Panji Sang Pelompat

KATA PENGANTAR

Bismillah Hirrohmanir Rahim

Alhamdulillah puji syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT, karena dengan limpahan rahmat dan taufiq-Nya saya diberi kesehatan lahir maupun batin sehingga dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini yang berjudul "PERANCANGAN PERMAINAN PERMAINAN PANJI SANG PELOMPAT MENGGUNAKAN ACTIONSCRIPT 3.0".

Pertama tak lupa saya ucapkan banyak terimakasih kepada kedua orang tua saya yang memberikan semangat dan do'a agar saya selalu diberi kesehatan, kesuksesan dan kelancaran terutama dalam menghadapi ujian atau cobaan kelulusan ini. Tanpa do'a kedua orang tua saya, segala usaha dan upaya tidak berjalan dengan baik.

Kemudian ucapan terimakasih tak lupa pula saya ucapkan kepada **Bapak Muhammad Fuad S.Kom.,M.T** selaku Dosen Pembimbing saya dalam penelitian judul tugas akhir ini. Beliau telah membimbing , memberi semangat dan masukan-masukan selama penyelesaian tugas akhir ini.

Kritik dan saran akan sangat berarti untuk kesempurnaan aplikasi tugas akhir ini. Karena saya menyadari bahwa judul tugas akhir ini jauh dari kata sempurna.

Bangkalan, 7 Juli 2015

Muhammad Said Harisuddin

UCAPAN TERIMAKASIH

Alhamdulillah saya panjatkan syukur kepada Allah S.W.T atas limpahan rahmat dan berkahnya saya bisa menyelesaikan tugas akhir ini.

Dalam melakukan suatu proses besar mustahil bila tidak ada rangkulan tangan dari orang lain. Begitu juga dengan saya ini dalam menyelesaikan penelitian tugas akhir ini. Oleh karenanya sebuah kata terimakasih mungkin tidak pantas untuk diberikan kepada orang-orang yang telah berperan penting dalam penyelesaian tugas akhir ini.

1. Bapak dan Ibu tercinta dan tersayang selamanya, saya sangat senang bisa memiliki orang tua seperti kalian. Berkat do'a dan perhatian mu saya bisa menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Bapak Muhammad Fuad S.Kom., M.T, saya sangat berterimakasih kepada Bapak karena dengan bimbingan Bapak, perhatian Bapak, dan kepedulian Bapak kepada saya tugas akhir ini dapat diselesaikan sesuai yang diharapkan.
3. Teman-teman seangkatan TMJ 2010, semangat ya kawan. Saya sangat senang sekali bisa punya teman seperti kalian semua. Dukungan kalian saya bisa menyelesaikan tugas akhir ini.