

Lampiran 1 – Object Alur Cerita

1. Create.gml

```
///@description VARIABEL
alphaT1 = 0
alphaT2 = 0
alphaT3 = 0
pertanyaan = 1
soal = ""
a = ""
b = ""
c = ""
d = ""
jawaban = 0
dijawab = 0
nilai = 0
time = 60*2
lanjut = 0
lanjutkan = false
```

2.Step_0.gml

```
///@description SISTEM
//mengatur waktu transisi dari
kemunculan cerita
var waktu = 0.02
if global.cerita != 7{
if alphaT1 < 3{alphaT1 +=
waktu}else{alphaT2 += waktu}
if alphaT2 >= 3{alphaT3 +=
waktu}
}else{
if pertanyaan > 10{
alphaT3 += waktu
}
}
//mengatur tujuan room saat
selesai membaca cerita
if
keyboard_check_pressed(vk_spac
e) && alphaT3 >= 1{
if global.cerita
1{room_goto(rm_perang1)}
if global.cerita
```

```
2{room_goto(rm_perang2_1)}
if global.cerita ==
3{room_goto(rm_perang3)}
if global.cerita ==
4{room_goto(rm_perang4_1)}
if global.cerita ==
5{room_goto(rm_perang5)}
if global.cerita ==
6{room_goto(rm_perang6)}
if global.cerita ==
7{room_goto(rm_menu)
file_delete(global.namasave)}
}
```

3. Step_3.gml

```
///@description PERTANYAAN
if global.cerita = 7{
if lanjutkan{if lanjut > 0{lanjut -=
1}else{pertanyaan += 1 lanjutkan
= false}}
if pertanyaan = 1{
soal = "Sultan Hasanuddin
adalah\nraja gowa ke berapa?"
a = "14" b = "15" c = "16" d = "17"
jawaban = c}else if pertanyaan =
2{
soal = "Ayah dari Sultan
Hasanuddin\nadalah raja gowa ke
berapa?"
a = "14" b = "15" c = "16" d =
"17"jawaban = b}else if
pertanyaan = 3{
soal = "Ayah dari Sultan
Hasanuddin adalah\nSultan
MuhammadSaid
sedangkan\nIbunya bernama...?"a
= "I Sabbe" b = "Sabbe" c = "Sabbe
I" d = "Sabba"jawaban = a}elseif
pertanyaan = 4{soal = "Boleh saja
kapal Belanda tersbut
menunjukkan\nsikap angkuh sikap
tersebut menimbulkan
perasaan\nmarah orang- orang
```

```

makassar terjadi pada\ntanggal dan
tahun ke berapa?"a = "Tahun
1516" b = "Tahun 1616" c =
"Tahun 1716" d = "Tahun
1816"jawaban = b}elseif
pertanyaan = 5{soal = "pada bulan
mei 1660,kompone
mengirimkan\narmada yang kuat
dipimpin oleh..."a = "Johan van
Dam dan\njohan truitman"b =
"Johan Dam Vam dan\njohan
truitman"c = "Johan truitman
Dam\ndan johan Van"d = "Johan
van Dam"jawaban = a}elseif
pertanyaan = 6{soal = "Pada 12
juni 1660 menghasilkan hasil\ndari
perang....?"a = "benteng
panakukgang\njatuh ke
tangan\nbelanda"b = "benteng
somba opu\njatuh ke
tangan\nbelanda"c = "benteng
panakkukan\njatuh ke
tangan\njepang"d = "benteng
panakukkan\njatuh ke
tangan\nninggris"jawaban =
a}elseif pertanyaan = 7{soal =
"pada tanggal berapa suatuarmada
dengan kekuatan\n21 kapal perang
dengan 600 tentara Belanda
dan\n400 pasukan aru palaka dan
Kapten Yonker\nmenuju
makassar?"
a = "Pada tanggal 20\nnovember
1666"
b = "Pada tanggal
21\nnovember 1666"
c = "Pada tanggal
23\nnovember 1666"
d = "Pada tanggal
24\nnovember 1666"
jawaban = d}else
if pertanyaan = 8{

```

```

soal = "Pada akhir bulan
desember 1666,\nPasukan
Speelman sampai didekat..."
a = "Bone" b = "Gowa" c =
"Bantaeng" d = "Papua"
jawaban = c
}else
if pertanyaan = 9{
soal = "Pada tanggal
berapa Pasukan bone\ndibawah
aru palakka dan polemen
menerobos\ndaerah turate dan
menyerang Sumbaopu\ndari
selatan?"
a = "tanggal 19\njuli
1667"
b = "tanggal 20\njuli
1667"
c = "tanggal 21\njuli
1667"
d = "tanggal 22\njuli
1667"
jawaban = a
}else
if pertanyaan = 10{
soal = "pada tanggal
dan tahun berapa benteng\nutama
somba opu jatuh ke tangan
belanda\ndan Belanda
berhasil272 pucuk meriam
besar\ndan kecil"
a = "tanggal 22 juni 1669"
b = "tanggal 23 juni 1669"
c = "tanggal 24 juni 1669"
d = "tanggal 25 juni 1669"
jawaban = c
}
}

4. Draw.gml
///@description JAWAB
PERTANYAAN
if global.cerita = 7{

```

```

if
point_in_rectangle(mouse_x,mous
e_y,room_width/3-
250,350,room_width/3-50,420)
&& lanjut = 0{
dijawab = a
if dijawab = jawaban{
nilai += 10}lanjutkan = true
lanjut = time}else
if
point_in_rectangle(mouse_x,mous
e_y,room_width/3+50,350,room_
width/3+250,420) && lanjut =
0{dijawab = b
if dijawab = jawaban{
nilai += 10}
lanjutkan = true
lanjut = time      }else
if
point_in_rectangle(mouse_x,mous
e_y,room_width/3-
250,450,room_width/3-50,520)
&& lanjut = 0{
dijawab = c
if dijawab = jawaban{
nilai += 10}lanjutkan = true
lanjut = time}
else                                if
point_in_rectangle(mouse_x,mous
e_y,room_width/3+50,450,room_
width/3+250,520) && lanjut = 0
dijawab = d
if dijawab = jawaban{
nilai += 10}
lanjutkan = true
lanjut = time
}
}

```

Lampiran 2 – Object Global

1. Create.gml

```
///@description VARIABEL
```

```

global.cerita = 1
global.petunjuk = false
global.persiapanPerang = true
waktuSiap = 60*2
global.pause = false
pausePilih = 1
mulai_perang = true
waktu_lanjut = 60*2
global.darahMusuh = 0
global.darahPengikut = 0
global.darahSultan = 0
global.simpan = ds_map_create()
global.namasave = "save.sav"
global.sultanDikroyok = 0
global.survival = false
waktu_survival = 0
kurangi = 60
global.ruang = 0

```

2. Step_0.gml

```

if !instance_exists(obj_musuh){
if global.survival{
if room =
lvl1{room_goto(lvl2)}else if room
= lvl2{room_goto(lvl3)}elseif
room =
lvl3{room_goto(lvl4)}elseif room
= lvl4{room_goto(lvl5)}elseif
room
=lvl5{room_goto(lvl6)}elseif
room = lvl6{game_restart()}
global.survival = false}
}
}

```

3. Step_1.gml

```

///@description PERINTAH
if room = rm_menu || room =
rm_cerita{//memutar musik
if audio_is_playing(sn_cerita) ==
false{
audio_play_sound(sn_cerita,1,1)
audio_stop_sound(sn_perang)}
}else

```

```

if room = rm_perang1 || room =
rm_perang2_2 || room =
rm_perang3 || room =
rm_perang4_2 || room =
rm_perang5 || room = rm_perang6
||
room = lvl1 || room = lvl2 || room =
lvl3 || room = lvl4 || room = lvl5 ||
room = lvl6{
if
global.persiapanPerang{//memutar
musik perang
if
audio_is_playing(sn_mulaiPerang
) == false && mulai_perang{
audio_play_sound(sn_mulaiPeran
g,1,0)
mulai_perang = false
}
}else{
if
keyboard_check_pressed(vk_esca
pe){//perintah pause game
global.pause = true
}}

//memulai perang
if waktuSiap > 0{waktuSiap -=
1}else{global.persiapanPerang =
false}
if audio_is_playing(sn_perang)
== false{
audio_play_sound(sn_perang,1,1
)
audio_stop_sound(sn_cerita)}//pe
rintah saat game di paus
if global.pause{
//Atur pilihan menu
urutan nomor 1 - 4(dari mulai
game - keluar)
if
keyboard_check_pressed(vk_do
wn){pausePilih += 1}

```

```

if
keyboard_check_pressed(vk_up)
{pausePilih -= 1}
if
keyboard_check_pressed(vk_esc
ape){
global.petunjuk = false
}
if room != lvl1 && room != lvl2
&& room != lvl3 && room !=
lvl4 && room != lvl5 && room
!= lvl6{
if pausePilih <
1{pausePilih = 4}else
if pausePilih >
4{pausePilih = 1}
}else{
if pausePilih <
1{pausePilih = 3}else
if pausePilih >
3{pausePilih = 1}
}
//Atur saat tekan enter dan pilihan
menu berada pada suatu posisi
maka akan melakukan aksi
if
keyboard_check_pressed(v_enter)
{ if pausePilih = 1{global.pause =
false} //Menu pilihan lanjut
if pausePilih = 2{global.petunjuk
= true
//Menu pilihan petunjuk
if room != lvl1 && room != lvl2
&& room != lvl3 && room !=
lvl4 && room != lvl5 && room
!= lvl6{ if pausePilih =
3{
ds_map_replace(global.simpa
n,"cerita",global.cerita)
ds_map_secure_save(global.s
impan,global.namasave)
global.pause =
false

```

```

    }
    //Menu pilihan simpan
    if pausePilih =
    4{room_goto(rm_menu)}
    //Menu pilihan menu }else{
    if pausePilih =
    3{room_goto(rm_menu)
    global.survival = false}
    //Menu pilihan menu
    }
    }
    }
    }
  }

```

4. Step_3.gml

```

///@description SISTEM
//mengatur waktu muncul
lanjutkan permainan saat setelah
menyelesaikan level
if !global.persiapanPerang &&
!global.survival{
  if
  (!instance_exists(obj_musuh1)
  &&
  !instance_exists(obj_musuh2)
  &&
  !instance_exists(obj_musuh3)
  &&
  !instance_exists(obj_musuh4)) ||
  (!instance_exists(obj_pengikut1) &&
  !instance_exists(obj_pengikut2)
  &&
  !instance_exists(obj_pengikut3)
  &&
  !instance_exists(obj_sultan)){
    if waktu_lanjut > 0{waktu_lanjut
    -= 1}
  }
}
if global.survival{
  if !global.pause{
    if waktu_survival > 0{

```

```

    if kurangi > 0{kurangi -=
    1}else{waktu_survival -= 1
    kurangi = 60}
    }else{      room_restart()
    }
  }
  if audio_is_playing(sn_perang)
  == false{
    audio_play_sound(sn_perang,1,1
    )
    audio_stop_sound(sn_cerita)
  }
}

```

5. Draw.gml

```

///@description PENAMPILAN
if room = rm_perang1 || room =
rm_perang2_2 || room =
rm_perang3 || room =
rm_perang4_2 || room =
rm_perang5 || room = rm_perang6
||
room = lvl1 || room = lvl2 || room
= lvl3 || room = lvl4 || room = lvl5
|| room = lvl6{
  var warna = c_black
  if
  global.persiapanPerang{//persiapa
  n perang
  draw_set_alpha(0.5)
  draw_rectangle_color(0,0,vie
  w_wport,view_hport,warna,warna
  ,warna,warna,0)
  draw_set_alpha(1)
  draw_set_halign(fa_center)
  draw_set_valign(fa_middle)
  draw_set_font(fn_siap)
  if waktuSiap > 80{
    draw_text(view_wport/2,vie
    w_hport/2,"YOU ARE READY")
  }else{
    draw_text(view_wport/2,vie
    w_hport/2,"PERANG")
  }
}

```

```

    }
    }
    //akan tampil saat game di
    pause
    if global.pause &&
    global.petunjuk == false{
        draw_set_alpha(0.9)
        var warna = c_black
        draw_rectangle_color(0,0,vie
w_wport,view_hport,warna,warna
,warna,warna,0)
        draw_set_alpha(1)
        draw_set_halign(fa_center)
        draw_set_valign(fa_middle)
        draw_set_font(fn_cerita)
        //Menampilkan tulisan pada
        menu
            var jarak = 40
            var warna = c_white
            var warna1 = c_green
            if room != lvl1 &&
            room != lvl2 && room != lvl3
            && room != lvl4 && room !=
            lvl5 && room != lvl6{
                if pausePilih != 1{
                    draw_text_color(view_wport/
2,view_hport/2-jarak/2-
jarak,"Lanjutkan
Game",warna,warna,warna,warn
a,1)
                }else{
                    draw_text_color(view_wport/
2,view_hport/2-jarak/2-jarak,">
Lanjutkan Game
<",warna1,warna1,warna1,warna
1,1)
                }if pausePilih != 2{
                    draw_text_color(view_wport/
2,view_hport/2-
jarak/2,"Petunjuk",warna,warna,
warna,warna,1)
                }else

```

```

{draw_text_color(view_wport/2,
view_hport/2-jarak/2,"> Petunjuk
<",warna1,warna1,warna1,warna
1,1)}
if pausePilih != 3{
    draw_text_color(view_wport/2,vi
ew_hport/2+jarak/2,"Simpan
Game",warna,warna,warna,warn
a,1)
}else{
    draw_text_color(view_wport/2,vie
w_hport/2+jarak/2,"> Simpan
Game
<",warna1,warna1,warna1,warna1
,1)}
if pausePilih != 4{
    draw_text_color(view_wport/
2,view_hport/2+jarak/2+jarak,"Ke
mbali ke
Menu",warna,warna,warna,warna,
1)
}else{
    draw_text_color(view_wport/2,vie
w_hport/2+jarak/2+jarak,">
Kembali ke Menu
<",warna1,warna1,warna1,warna1
,1)
}
}else{
    if
    pausePilih != 1{
        draw_text_color(view_wport/
2,view_hport/2-jarak,"Lanjutkan
Game",warna,warna,warna,warna,
1) }else{
        draw_text_color(view_wport/
2,view_hport/2-jarak,"> Lanjutkan
Game
<",warna1,warna1,warna1,warna1
,1)}if pausePilih != 2{
        draw_text_color(view_wport/
2,view_hport/2,"Petunjuk",warna,
warna,warna,1)
    }
}

```

```

} else { draw_text_color(view_wport/
t/2, view_hport/2, "> Petunjuk
<", warna1, warna1, warna1, warna1
, 1) }
if pausePilih != 3 {
    draw_text_color(view_wport/2, vi
ew_hport/2 + jarak, "Kembali ke
Menu", warna, warna, warna, warna
, 1) }
else { draw_text_color(view_wpor
t/2, view_hport/2 + jarak, ">
Kembali ke Menu
<", warna1, warna1, warna1, warna
1, 1)
    }
    }
    }
    //petunjuk
    if global.petunjuk {
        //Menampilkan menu
        petunjuk
        draw_sprite_ext(spr_bg2, 0, vi
ew_wport/2, view_hport/2, 1, 1, 0, c
_white, 1)
        var warna = c_white
        var warna1 = c_green
        draw_set_halign(fa_center)
        draw_set_valign(fa_middle)
        if global.cerita = 1 {
            draw_set_font(fn_ceritaJudul
)
            draw_text_color(view_wport/
3, 160, "PETUNJUK", warna, warn
a, warna, warna, 1)
            draw_set_font(fn_cerita)
            draw_text_color(view_wport/
3, 240, "1. Sebelum permainan
terdapat sebuah teks
berupa\ngambaran kisah dari
Sultan
Hasanudin", warna, warna, warna,
warna, 1)

```

```

draw_text_color(view_wport/3, 3
00, "2. Dalam permainan kontrol
yang digunakan adalah
arah\nkiri, kanan, atas, bawah
untuk mengarahkan
karakter", warna, warna, warna, war
na, 1)
    draw_text_color(view_wport/
3, 350, "3. Kontrol X pada
keyboard adalah untuk menyerang
musuh", warna, warna, warna, warna
, 1)
    draw_text_color(view_wport/
3, 400, "4. Terdapat pause untuk
memberhentikan pemain
dan\npetunjuk ketika kesulitan
dalam
bermain", warna, warna, warna, war
na, 1)
    draw_text_color(view_wport/
3, 450, "5. Terdapat berbagai alur
cerita pada permainan
ini", warna, warna, warna, warna, 1)
    draw_text_color(view_wport/
3, 510, "6. Akhir permainan
terdapat pertanyaan yang harus
dijawab\ndari berbagai alur cerita
yang terdapat\npada
permainan", warna, warna, warna, w
arna, 1)
    draw_set_halign(fa_right)
    draw_text_color(view_wport-
30, view_hport-30, "Tekan
ESCAPE untuk
kembali", warna1, warna1, warna1,
warna1, 1)
    }
    }
    }
    //muncul saat sudah
    menyelesaikan level
    if room != rm_cerita {
        var warna = c_black

```

```

        if !global.persiapanPerang{
        if (!instance_exists(obj_musuh1)
        &&
        !instance_exists(obj_musuh2)
        &&
        !instance_exists(obj_musuh3)
        &&
        !instance_exists(obj_musuh4)) ||

        (!instance_exists(obj_pengikut1) &&
        !instance_exists(obj_pengikut2)
        &&
        !instance_exists(obj_pengikut3)
        &&
        !instance_exists(obj_sultan)){
        if waktu_lanjut <= 0{
            draw_set_alpha(0.5)
            draw_rectangle_color(0,0,vie
w_wport,view_hport,warna,warn
a,warna,warna,0)
            draw_set_alpha(1)
            draw_set_halign(fa_center)
            draw_set_valign(fa_middle)

            draw_set_font(fn_siap)

            draw_text(view_wport/2,vie
w_hport/2,"TEKAN
SPASI\nLANJUTKAN
CERITA")
                }
            }
        }
    }
    if global.survival{
        draw_set_font(fn_waktu)
        draw_set_halign(fa_center)
        draw_set_valign(fa_middle)
        draw_set_color(c_red)
        draw_text(view_wport/2,60,
waktu_survival)
    }

```

6. Other.gml

```

///@description ATUR ULANG
VARIABEL
global.sultanDikroyok = 0
if !global.survival{
    if room != rm_perang2_1 &&
room != rm_perang4_1{
        global.persiapanPerang = true
    }else{
        global.persiapanPerang =
false
    }
    if room != rm_perang1 &&
room != rm_perang2_2 && room
!= rm_perang5{
        global.darahMusuh = 200
        global.darahPengikut = 1000
        global.darahSultan =
3500
    }else{
        global.darahMusuh =
200
        global.darahPengikut
= 300
        global.darahSultan =
3500
    }
}else{
    global.persiapanPerang =
false
    global.darahMusuh = 200
    global.darahPengikut = 200
    global.darahSultan = 3000

    if room =
lvl1{waktu_survival = 23*2}else
    if room =
lvl2{waktu_survival = 27*2}else
    if room =
lvl3{waktu_survival = 43*2}else
    if room =
lvl4{waktu_survival = 49*3}else

```

```

    if room =
    lvl5{waktu_survival = 47*4}else
    if room =
    lvl6{waktu_survival = 47*6}
    }
    global.petunjuk = false
    waktuSiap = 60*2
    global.pause = false
    pausePilih = 1
    mulai_perang = true
    waktu_lanjut = 60*2
    kurangi = 60
    if room = rm_menu{
        global.survival = false
    }

```

Lampiran 3 – Object Kontrol Musuh

1. Create.gml

```

    image_speed = 0.2
    bawah = spr_musuh1LariD
    atas = spr_musuh1LariU
    sampling = spr_musuh1LariR
    serangD = spr_musuh1SerangD
    serangR = spr_musuh1SerangR
    serangU =
    spr_musuh1SerangU_mask
    matiD = spr_musuh1MatiD
    matiR = spr_musuh1MatiR
    menyerang = false
    Mspd = 2

    op =
    choose(obj_sultan,obj_sultan,obj_
    pengikut1,obj_sultan,obj_pengiku
    t2,obj_pengikut3)
    darah = global.darahMusuh
    damage = 0.001
    mati = false
    hampiriMusuh = true
    ubahArah = 10
    serangLagi = 30

```

```

    warna = c_white
    alpha = 1
    alarm[0] = 60*3
    suara_mati = false

```

2. Step_0.gml

```

    if object_index = obj_musuh1{
        bawah = spr_musuh1LariD
        atas = spr_musuh1LariU
        sampling = spr_musuh1LariR
        serangD = spr_musuh1SerangD
        serangR = spr_musuh1SerangR
        serangU = spr_musuh1SerangU
        matiD = spr_musuh1MatiD
        matiR = spr_musuh1MatiR
    }
    if object_index = obj_musuh2{
        bawah = spr_musuh2LariD
        atas = spr_musuh2LariU
        sampling = spr_musuh2LariR
        serangD = spr_musuh2SerangD
        serangR = spr_musuh2SerangR
        serangU = spr_musuh2SerangU
        matiD = spr_musuh2MatiD
        matiR = spr_musuh2MatiR
    }
    if object_index = obj_musuh3{
        bawah = spr_musuh3LariD
        atas = spr_musuh3LariU
        sampling = spr_musuh3LariR

        serangD = spr_musuh3SerangD
        serangR = spr_musuh3SerangR
        serangU = spr_musuh3SerangU
        matiD = spr_musuh3MatiD
        matiR = spr_musuh3MatiR
    }
    if object_index = obj_musuh4{
        bawah = spr_orangLariD
        atas = spr_orangLariU
        sampling = spr_orangLariR
        serangD = spr_orangSerangD
        serangR = spr_orangSerangR
        serangU = spr_orangSerangU
    }

```

```

    matiD = spr_orangMatiD
    matiR = spr_orangMatiR
}
//scr_musuh_survival()
3. Step_1.gml
    depth = -y
    if place_meeting(x,y,obj_solid){
        if
        instance_exists(obj_pengikut){
            op =
            instance_nearest(x,y,obj_pengikut)
        }
        hampiriMusuh = true
        move_towards_point(op.x,op.y,
        Mspd)
    }
    if op = obj_pengikut1 &&
    !instance_exists(obj_pengikut1){
        op =
        choose(obj_pengikut2,obj_sultan,
        obj_pengikut3,obj_sultan)}else
    if op = obj_pengikut2 &&
    !instance_exists(obj_pengikut2){
        op =
        choose(obj_pengikut1,obj_sultan,
        obj_pengikut3,obj_sultan)}else
    if op = obj_pengikut3 &&
    !instance_exists(obj_pengikut3){o
    p =
    choose(obj_pengikut2,obj_sultan,
    obj_pengikut1,obj_sultan)}else
    if op = obj_sultan &&
    !instance_exists(obj_sultan){op =
    choose(obj_pengikut2,obj_pengik
    ut1,obj_pengikut3)}
    if
    !place_meeting(x,y,obj_mask_ser
    angan){
        warna = c_white
        alpha = 1
    }
    if darah <= 0{
        if sprite_index == bawah ||
        sprite_index ==
        serangD{sprite_index =
        matiD}else
            if sprite_index == sampling ||
            sprite_index ==
            serangR{sprite_index =
            matiR}else
                if sprite_index == atas ||
                sprite_index ==
                serangU{sprite_index = matiD}
                mati = true
                if !suara_mati{
                    audio_play_sound(sn_mati,1,0)
                    suara_mati = true
                }
            }
        if mati{
            speed = 0
            if image_index >=
            image_number-1{
                image_speed = 0
                if image_alpha > 0{image_alpha -
                = 0.01}else{instance_destroy()}
            }
        }
        if instance_exists(op) && !mati
        && global.persiapanPerang ==
        false && global.pause == false{
            if hampiriMusuh{
                if distance_to_object(op) > 2{
                    if !place_meeting(x-
                    32,y,obj_musuh) &&
                    sprite_index = sampling &&
                    image_xscale = -1{
                        move_towards_point(op.x,op.y,
                        Mspd)}else
                        if
                        !place_meeting(x+32,y,obj_musu
                        h) && sprite_index = sampling
                        && image_xscale = 1{
                            move_towards_point(op.x,op.y,
                            Mspd)

```

```

    }else
    if !place_meeting(x,y-
    32,obj_musuh) && sprite_index
    = atas{
    move_towards_point(op.x,op.y,
    Mspd)
    }else if
    !place_meeting(x,y+32,obj_musu
    h) && sprite_index = bawah{
    move_towards_point(op.x,op.y,
    Mspd)
    }
    menyerang = false
    if speed = 0 && x !=
    xstart{menyerang = true}
    }else{menyerang = true
    speed = 0 }
    }else{
    if serangLagi > 0{serangLagi -=
    1}else{op =
    choose(obj_pengikut1,obj_pengik
    ut2,obj_pengikut3) hampiriMusuh
    = true serangLagi = 30}
    if ubahArah > 0{ubahArah -=
    1}else{direction = random(360)
    ubahArah = 10}
    menyerang = false
    speed = Mspd/2
    }
    //Animasi
    if menyerang == false{
    if sprite_index = bawah ||
    sprite_index = samping ||
    sprite_index = atas{
    if speed != 0{image_speed =
    0.2}else{image_speed = 0
    image_index = 1}
    }
    if distance_to_object(op) > 20{
    sprite_index = samping
    if
    instance_exists(op){image_xscale
    = sign(op.x-x)}

```

```

    }else{
    if (y < op.y-20 || y > op.y+5) &&
    x > op.x-20 && x < op.x+20{
    if y > op.y{sprite_index =
    atas}else
    if y < op.y{sprite_index = bawah}
    }/*
    if y > op.y-10 && y < op.y+10{
    if op.x > x{sprite_index =
    samping image_xscale = 1}else
    if op.x < x{sprite_index =
    samping image_xscale = -1}
    }
    if x > op.x-10 && x < op.x+10{
    if op.y > y{sprite_index =
    bawah}else
    if op.y < y{sprite_index = atas}
    }*/
    }else{
    image_speed = 0.2
    if sprite_index =
    bawah{sprite_index =
    serangD}else
    if sprite_index =
    samping{sprite_index =
    serangR}else
    if sprite_index =
    atas{sprite_index = serangU}
    }
    }else
    if !instance_exists(op){
    if instance_exists(obj_pengikut){
    op =
    instance_nearest(x,y,obj_pengiku
    t)
    }
    speed = 0
    menyerang = false
    image_speed = 0
    image_index = 0
    if sprite_index ==
    serangD{sprite_index =
    bawah}else

```

```

    if sprite_index ==
    serangR{sprite_index =
    sampling}else
    if sprite_index ==
    serangU{sprite_index = atas}
    }
    if global.pause{speed = 0}
4. Draw.gml
    draw_sprite_ext(sprite_index,ima
    ge_index,x,y,image_xscale,1,0,w
    arna,alpha)
    var xx =
    sprite_get_width(spr_darah)/2
    var yy = 50
    if darah > 0{
    draw_healthbar(x-xx+1,y-yy-
    2.5,x+xx-1,y-
    yy+2.5,darah/global.darahMusuh
    *100,c_black,c_red,c_red,0,1,0)
    draw_sprite(spr_darah,0,x,y-yy)
    }

5. Other_7.gml
    if sprite_index == serangD{
    sprite_index = bawah menyerang
    = false
    a =instance_create_depth(x,y+20,-
    1,obj_mask_serangan)
    a.musuh = true
    a.damage = damage
    a.sprite_index =
    spr_musuh1SerangD_mask
    hampiriMusuh = false
    if object_index != obj_musuh2
    && object_index !=
    obj_musuh3{audio_play_sound(s
    n_musuh,1,0)}else{audio_play_so
    und(sn_dor,1,0)}
    }else
    if sprite_index == serangR{
    sprite_index = sampling
    menyerang = false

    a =
    instance_create_depth(x+5*image
    _xscale,y,-1,obj_mask_serangan)
    a.musuh = true
    a.damage = damage
    a.sprite_index =
    spr_musuh1SerangR_mask
    hampiriMusuh = false
    if object_index != obj_musuh2
    && object_index !=
    obj_musuh3{audio_play_sound(s
    n_musuh,1,0)}else{audio_play_so
    und(sn_dor,1,0)}
    }else
    if sprite_index == serangU{
    sprite_index = atas menyerang =
    false
    a = instance_create_depth(x,y-
    10,-1,obj_mask_serangan)
    a.musuh = true
    a.damage = damage
    a.sprite_index =
    spr_musuh1SerangU_mask
    hampiriMusuh = false
    if object_index != obj_musuh2
    && object_index !=
    obj_musuh3{audio_play_sound(s
    n_musuh,1,0)}else{audio_play_s
    ound(sn_dor,1,0)}
    }

```

Lampiran 4 – Object Kontrol Pengikut

```

1. Create.gml
    image_speed = 0.2
    bawah = spr_hero1LariD
    atas = spr_hero1LariU
    sampling = spr_hero1LariR
    serangD = spr_hero1SerangD
    serangR = spr_hero1SerangR

```

```

serangU =
spr_hero1SerangU_mask
matiD = spr_hero1MatiD
matiR = spr_hero1MatiR
menyerang = false
Mspd = 2
Op=
instance_nearest(x,y,obj_musuh)
darah = global.darahPengikut
damage = 0.001

```

```

mati = false
hampiriMusuh = true
ubahArah = 10
serangLagi = 30
warna = c_white
alpha = 1
alarm[0] = 60*3
suara_mati = false

```

2. Step_0.gml

```

if object_index = obj_pengikut1{
bawah = spr_hero1LariD
atas = spr_hero1LariU
samping = spr_hero1LariR
serangD = spr_hero1SerangD
serangR = spr_hero1SerangR
serangU = spr_hero1SerangU
matiD = spr_hero1MatiD
matiR = spr_hero1MatiR
}
if object_index = obj_pengikut2{
bawah = spr_hero2LariD
atas = spr_hero2LariU
samping = spr_hero2LariR
serangD = spr_hero2SerangD
serangR = spr_hero2SerangR
serangU = spr_hero2SerangU
matiD = spr_hero2MatiD
matiR = spr_hero2MatiR
}
if object_index = obj_pengikut3{
bawah = spr_hero3LariD
atas = spr_hero3LariU

```

```

samping = spr_hero3LariR
serangD = spr_hero3SerangD
serangR = spr_hero3SerangR
serangU = spr_hero3SerangU
matiD = spr_hero3MatiD
matiR = spr_hero3MatiR
}

```

3. Step_1.gml

```

depth = -y if
!place_meeting(x,y,obj_mask_ser
angan){warna = c_white
alpha = 1}
if darah <= 0{
if sprite_index == bawah ||
sprite_index ==
serangD{sprite_index =
matiD}else
if sprite_index == samping ||
sprite_index ==
serangR{sprite_index =
matiR}else
if sprite_index == atas ||
sprite_index ==
serangU{sprite_index = matiD}
mati = true
if !suara_mati{
audio_play_sound(sn_mati,1,0)
suara_mati = true
}
}
if mati{
speed = 0
if image_index >=
image_number-1{
image_speed = 0
if image_alpha > 0{image_alpha
-= 0.01}else{instance_destroy()}
}
}
if instance_exists(op) && !mati
&& global.persiapanPerang ==
false && global.pause == false{
if hampiriMusuh{

```

```

    if distance_to_object(op) > 2{
    if !place_meeting(x-
32,y,obj_pengikut) &&
sprite_index = sampling &&
image_xscale = -
1{move_towards_point(op.x,op.y,
Mspd) }else if
!place_meeting(x+32,y,obj_pengi
kut) && sprite_index = sampling
&& image_xscale = 1{
    move_towards_point(op.x,op.
y,Mspd)
}elseif
!place_meeting(x,y-
32,obj_pengikut) && sprite_index
= atas{
move_towards_point(op.x,op.y,M
spd)
}else if
!place_meeting(x,y+32,obj_pengi
kut) && sprite_index = bawah{
move_towards_point(op.x,op.y,M
spd)}
menyerang = false if speed = 0
&& x != xstart{menyerang =
true} }else{
menyerang = true
speed = 0}
}else {if serangLagi >
0{serangLagi -= 1}else{op =
instance_nearest(x,y,obj_musuh)
hampiriMusuh = true serangLagi
= 30}
if ubahArah > 0{ubahArah -=
1}else{direction = random(360)
ubahArah = 10}
menyerang = false
speed = Mspd/2
}
//Animasi
if menyerang == false{

```

```

    if sprite_index = bawah ||
sprite_index = sampling ||
sprite_index = atas{
if speed != 0{image_speed =
0.2}else{image_speed = 0
image_index = 1}
    }
    if
distance_to_object(op) > 20{
sprite_index = sampling
if
instance_exists(op){image_xscal
e = sign(op.x-x)}
}else{ if (y < op.y-20 || y >
op.y+5) && x > op.x-20 && x <
op.x+20{
if y > op.y{sprite_index =
atas}else
if y < op.y{sprite_index =
bawah}
    }
    }
    /*
if y > op.y-10 && y < op.y+10{
if op.x > x{sprite_index =
sampling image_xscale = 1}else
if op.x < x{sprite_index =
sampling image_xscale = -1}
}if x > op.x-10 && x < op.x+10{
if op.y > y{sprite_index =
bawah}else
if op.y < y{sprite_index = atas}
    }*/
    }else{
image_speed = 0.2
if sprite_index =
bawah{sprite_index =
serangD}else
if sprite_index =
sampling{sprite_index =
serangR}else
if sprite_index =
atas{sprite_index = serangU}

```

```

    }
  }else
  if !instance_exists(op){
  if instance_exists(obj_musuh){
  op =
  instance_nearest(x,y,obj_musuh)
    }
  speed = 0
  menyerang = false
  image_speed = 0
  image_index = 0
  if sprite_index ==
  serangD{sprite_index =
  bawah}else
  if sprite_index ==
  serangR{sprite_index =
  samping}else
  if sprite_index ==
  serangU{sprite_index = atas}
  }
  if global.pause{speed = 0}
4. Draw.gml
  draw_sprite_ext(sprite_index,image_index,x,y,image_xscale,1,0,warna,alpha)
  var xx =
  sprite_get_width(spr_darah)/2
  var yy = 50
  if darah > 0{
  draw_healthbar(x-xx+1,y-yy-2.5,x+xx-1,y-yy+2.5,darah/global.darahPengikut*100,c_black,c_blue,c_blue,0,1,0)
  )
  draw_sprite(spr_darah,0,x,y-yy)
  }
5. Other_7.gml
  if sprite_index == serangD{
  sprite_index = bawah menyerang = false
  a =
  instance_create_depth(x,y+20,-1,obj_mask_serangan)
  a.musuh = false
  a.damage = damage
  a.sprite_index =
  spr_hero3SerangD_mask
  hampiriMusuh = false
  if object_index !=
  obj_pengikut3{audio_play_sound(sn_tombak,1,0)}else{audio_play_sound(sn_pedang,1,0)}
  }else
  if sprite_index == serangR{
  sprite_index = samping
  menyerang = false
  a =
  instance_create_depth(x+5*image_xscale,y,-1,obj_mask_serangan)
  a.musuh = false
  a.damage = damage
  a.sprite_index =
  spr_hero3SerangR_mask
  a.image_xscale = image_xscale
  hampiriMusuh = false
  if object_index !=
  obj_pengikut3{audio_play_sound(sn_tombak,1,0)}else{audio_play_sound(sn_pedang,1,0)}
  }else
  if sprite_index == serangU{
  sprite_index = atas menyerang = false
  a = instance_create_depth(x,y-10,-1,obj_mask_serangan)
  a.musuh = false
  a.damage = damage
  a.sprite_index =
  spr_hero3SerangU_mask
  hampiriMusuh = false
  if object_index !=
  obj_pengikut3{audio_play_sound(sn_tombak,1,0)}else{audio_play_sound(sn_pedang,1,0)}
  }

```

Lampiran 5 – Object Kontrol Sultan

1. Create.gml

```

///@description VARIABEL
image_speed = 0.2
//mengatur animasi dari player
if room != rm_perang5 && room
!= rm_perang6 && room != lvl1
&& room != lvl2 && room !=
lvl3 && room != lvl4 && room
!= lvl5 && room != lvl6{
lariB = spr_hero3LariD
lariA = spr_hero3LariU
lariS = spr_hero3LariR
serangB = spr_hero3SerangD
serangA = spr_hero3SerangU
serangS = spr_hero3SerangR
matiB = spr_hero3MatiD
matiS = spr_hero3MatiR
}else{
lariB = spr_hero4LariD
lariA = spr_hero4LariU
lariS = spr_hero4LariR
serangB = spr_hero4SerangD
serangA = spr_hero4SerangU
serangS = spr_hero4SerangR
matiB = spr_hero4MatiD
matiS = spr_hero4MatiR
}
arah = "bawah"
spd = 3
hor = 0
ver = 0

```

2. Step_0

```

///@description PERINTAH

```

```

//mengatur tombol perintah untuk
player
if !global.pause &&
!global.persiapanPerang{
    if life > 0{
//pergerakan player
if !menyerang{
var moveX =
keyboard_check(vk_right)-
keyboard_check(vk_left)
var moveY =
keyboard_check(vk_down)-
keyboard_check(vk_up)
hor = moveX*spd
ver = moveY*spd
if ver < 0{arah = "atas"}else
if ver > 0{arah = "bawah"}else
if hor < 0{arah = "kiri"}else
if hor > 0{arah = "kanan"}
}else{ hor = 0 ver = 0}
//serangan
if keyboard_check(ord("X")){
menyerang = true
        }
    }
}

```

3. Step_1.gml

```

///@description SISTEM
//sistem yang dilakukan player
setelah melakukan perintah pada
player
depth = -y
if !global.pause &&
!global.persiapanPerang{
    if life > 0{
        if
place_meeting(x+hor,y,obj_solid)
{
while
!place_meeting(x+sign(hor),y,obj
_solid){
x += sign(hor)
hor = 0}

```

```

if
place_meeting(x,y+ver,obj_solid)
{
while
!place_meeting(x,y+sign(ver),obj_solid){
y += sign(ver)}
ver = 0}
x += hor
y += ver
    }
}
var posisi =
instance_position(x,y,obj_ruang)
if place_meeting(x,y,posisi){
global.ruang = posisi.ruang
}else{
global.ruang = 0
}
4. Step_2
///@description ANIMASI
//mengatur animasi dari player
if life > 0{
if !menyerang{
if hor = 0 && ver = 0{
image_speed = 0
image_index = 1
}else{
image_speed = 0.4
} //animasi arah player
if arah = "bawah"{sprite_index =
lariB}else
if arah = "atas"{sprite_index =
lariA}else
if arah = "kiri"{sprite_index =
lariS image_xscale = -1}else
if arah = "kanan"{sprite_index =
lariS image_xscale = 1}
    }
//animasi serangan
if menyerang{
image_speed = 0.4
if arah = "bawah"{
if sprite_index !=
serangB{image_index = 0
sprite_index = serangan}
if mask_serangan{
audio_play_sound(sn_pedang,1,0
)
}
var m =
instance_create_depth(x,y,-
1,obj_mask_serangan)
m.sprite_index =
spr_hero3SerangD_mask
m.musuh = false
m.damage = damage
mask_serangan = false
}}else
if arah = "atas"{
if sprite_index !=
serangA{image_index = 0
sprite_index = serangan}
if mask_serangan{
audio_play_sound(sn_pedang,1,0
)
}
var m =
instance_create_depth(x,y,-
1,obj_mask_serangan)
m.sprite_index =
spr_hero3SerangU_mask
m.musuh = false
m.damage = damage
mask_serangan = false
}}else
if arah = "kiri"{
if sprite_index !=
serangS{image_index = 0
sprite_index = serangan}
image_xscale = -1
if mask_serangan{
audio_play_sound(sn_pedang,1,0)
}
var m =
instance_create_depth(x,y,-
1,obj_mask_serangan)
m.sprite_index =
spr_hero3SerangR_mask

```

```

m.image_xscale = image_xscale
m.musuh = false
m.damage = damage
mask_serangan = false
}}else
if arah = "kanan"{
if sprite_index !=
serangS{image_index = 0
sprite_index = serangS}
image_xscale = 1
if mask_serangan{
audio_play_sound(sn_pedang,1,0)
var m =
instance_create_depth(x,y,-
1,obj_mask_serangan)
m.sprite_index =
spr_hero3SerangR_mask
m.image_xscale = image_xscale
m.musuh = false
m.damage = damage
mask_serangan = false
}
}
}
}else{//animasi mati
if !suara_mati{
audio_play_sound(sn_mati,1,0)
suara_mati = true
}

if arah = "atas" {if sprite_index
!= matiB{image_index = 0
sprite_index = matiB}}else
if arah = "bawah"{if sprite_index
!= matiB{image_index = 0
sprite_index = matiB}}else
if arah = "kiri" {if sprite_index !=
matiS{image_index = 0
sprite_index = matiS}}else
if arah = "kanan"{if sprite_index
!= matiS{image_index = 0
sprite_index = matiS}}

```

```

if image_index >=
image_number-1{
image_speed = 0
if matiTime > 0{matiTime -=
1}else{
if image_alpha > 0{image_alpha
-= 0.05}else{instance_destroy()}
}
}else{
image_speed = 0.2
}
}

```

Lampiran 6 – Object Kontrol Menu

1. Create.gml


```

///@description VARIABEL
//Kumpulan variable
mainMenu = false
alpha1 = 1
alpha2 = 0
alpha3 = 0
transisi = room_speed*3 //detik
alphaT1 = 0
alphaT2 = 0
alphaT3 = 0
alphaT4 = 0
waktuCerita = room_speed*30
//detik
menu = 1
halaman = 1

```
2. Step_0.gml


```

///@description SISTEM dan
PERINTAH
//waktu transisi kemunculan menu
var waktu = 0.02
if !mainMenu{
//Atur waktu transisi pergantian
background sultan hasanudin
if transisi > 0{transisi -= 1}else{
if alpha1 > 0{alpha1 -
= waktu}
if alpha2 < 1{alpha2
+= waktu}

```

```

    }
    //Atur waktu transisi kemunculan
    sejarah sultan hasanudin
    if alpha2 >= 1{
        if alphaT1 <
        3{alphaT1 +=
        waktu}else{alphaT2 += waktu}
    if alphaT2 >= 2{alphaT3 +=
    waktu}
    }
    }
    if alphaT3 >= 1{
    mainMenu = true
    //Atur waktu transisi pergantian
    background sultan hasanudin
    untuk masuk ke pilihan menu
    if waktuCerita >
    0{waktuCerita -= 1}else{
        if alpha2 > 0{alpha2 -
        = waktu}
        if alpha3 < 1{alpha3
        += waktu}
        if alphaT4 <
        1{alphaT4 += waktu}
        }
        //Atur pilihan menu urutan
        nomor 1 - 4(dari mulai game -
        keluar)
        if
        keyboard_check_pressed(vk_do
        wn){menu += 1}
        if
        keyboard_check_pressed(vk_up)
        {menu -= 1}
        if halaman == 1{
            if menu < 1{menu =
            4}else
            if menu > 4{menu =
            1}
        //Atur saat tekan enter dan
        pilihan menu berada pada suatu
        posisi maka akan melakukan aksi

```

```

        if
        keyboard_check_pressed(vk_ente
        r){
            if menu = 1{halaman
            = 2 menu = 1}
            //Menu pilihan mulai game
            if menu = 2{
                if file_exists(global.namasave){
                var load
                =ds_map_secure_load(global.nam
                asave)
                global.cerita = load[?"cerita"]
                room_goto(rm_cerita)
                }
            }
            //Menu pilihan lanjutkan
            if menu = 3{global.petunjuk =
            true}
            //Menu pilihan petunjuk
            if menu = 4{game_end()}
            //Menu pilihan keluar
            }
        }else
        if halaman == 2{
            if
            keyboard_check_pressed(vk_esca
            pe){halaman = 1 menu = 1}
            if menu < 1{menu = 3}else
            if menu > 3{menu = 1}
            //Atur saat tekan enter dan pilihan
            menu berada pada suatu posisi
            maka akan melakukan aksi
            if
            keyboard_check_pressed(vk_enter
            ){
                if menu = 1{halaman = 4 menu =
                1} //Menu pilihan story game
                if menu = 2{halaman = 3 menu =
                1}
                //Menu pilihan survival game
                if menu = 3{halaman = 1 menu =
                1}
                //Menu pilihan kembali

```

```

    }
} else
if halaman == 3{
if
keyboard_check_pressed(vk_escape){halaman = 2 menu = 1}
if menu < 1{menu = 7} else
if menu > 7{menu = 1}

//Atur saat tekan enter dan
pilihan menu berada pada suatu
posisi maka akan masuk ke room
survival mana

if
keyboard_check_pressed(vk_enter){
global.survival = true

if menu = 1{room_goto(lvl1)}
//Menu pilihan mulai
if menu = 2{room_goto(lvl1)}
//Menu pilihan survival 1
if menu = 3{room_goto(lvl2)}
//Menu pilihan survival 2
if menu = 4{room_goto(lvl3)}
//Menu pilihan survival 3
if menu = 5{room_goto(lvl4)}
//Menu pilihan survival 4
if menu = 6{room_goto(lvl5)}
//Menu pilihan survival 5
if menu = 7{room_goto(lvl6)}
//Menu pilihan survival 6
} } else
if halaman == 4{
if
keyboard_check_pressed(vk_escape){halaman = 2 menu = 1}
if menu < 1{menu = 7} else
if menu > 7{menu = 1}
//Atur saat tekan enter dan
pilihan menu berada pada suatu
posisi maka akan melakukan aksi

```

```

if
keyboard_check_pressed(vk_enter){
room_goto(rm_cerita)
if menu = 1{global.cerita = 1}
//mulai
if menu =
2{global.cerita = 1}
//cerita 1
if menu =
3{global.cerita = 2}
//cerita 1
if menu =
4{global.cerita = 3}
//cerita 1
if menu =
5{global.cerita = 4}
//cerita 1
if menu =
6{global.cerita = 5}
//cerita 1
if menu =
7{global.cerita = 6}
//cerita 1
}
//Atur saat tekan spasi maka cerita
sejarah akan di skip ke menu
if
keyboard_check_pressed(vk_space){
if waktuCerita >
1{waktuCerita = 1}
}
//Atur saat tekan escape maka
akan keluar dari menu petunjuk
if
keyboard_check_pressed(vk_escape) && global.petunjuk{
global.petunjuk = false
}
}

```

3. Draw.gml

```

///@description PENAMPILAN
MENU
//Draw background
draw_sprite_ext(spr_bg1,0,room
_width/2,room_height/2,1,1,0,c_
white,alpha1)
draw_sprite_ext(spr_bg2,0,room
_width/2,room_height/2,1,1,0,c_
white,alpha2)
hy = sprite_get_height(spr_bg1)
draw_sprite_ext(spr_bg1,1,room
_width/2,room_height-
hy/2,1,1,0,c_white,alpha3)
//Atur font dan align
var warna = c_white
var warna1 = c_green
draw_set_halign(fa_center)
draw_set_valign(fa_middle)
if alpha2 >= 1{
    //Atur font dan align
    draw_set_font(fn_ceritaJudul
)
    draw_text_color(room_width/
3,160,"SULTAN\nHASANUDI
N",warna,warna,warna,warna,alp
haT1)
    draw_set_font(fn_cerita)
    //Atur teks cerita
    draw_text_color(room_width/
3,300,"Sultan Hasanudin adalah
Raja Gowa ke-16\nIa dilahirkan
pada tanggal 12 Januari
1631\nAyahnya adalah Raja
Gowa yang ke-15 dan
bernama\nSultan Muhammad
Said dan ibunya bernama I
Sabbe,\nBerasal dari Laikang,
salah satu\nDaerah Kerajaan
Gowa",warna,warna,warna,warn
a,alphaT1)
    draw_text_color(room_width/
3,420,"Semasa kecil Hasanudin
diberi nama\nI Mallambasi oleh

```

```

orangtuanya",warna,warna,warna,
warna,alphaT2)
    draw_text_color(room_width/
3,500,"Waktu itu Ayah-Nya
belum menjadi Raja Gowa\nBaru
sesudah I Mallambasi berumur 8
tahun\nAyahnya diangkat menjadi
Raja
Gowa",warna,warna,warna,warna,
alphaT3)
if alphaT3 >= 1{
    draw_set_halign(fa_right)
    draw_text_color(room_width-
30,room_height-30,"Tekan
SPACE untuk
Skip",warna1,warna1,warna1,war
na1,1)
    }
}
if alpha3 >= 1{//Tampilan Menu
//Menampilkan tulisan pada menu
    var jarak = 40
    if halaman == 1{
        if menu != 1{
            draw_text_color(room_width/2,ro
om_height/2-jarak/2-jarak,"Mulai
Game",warna,warna,warna,warna,
alphaT4)
        }else{
            draw_text_color(room_width/2,ro
om_height/2-jarak/2-jarak,">
Mulai Game
<",warna1,warna1,warna1,warna1
,alphaT4)}
            if menu != 2{
                draw_text_color(room_width/2,ro
om_height/2-
jarak/2,"Lanjutkan",warna,warna,
warna,warna,alphaT4)
            }else{
                draw_text_color(room_width/2,ro
om_height/2-jarak/2,"> Lanjutkan

```

```

<",warna1,warna1,warna1,warna1
,alphaT4)
    }
    if menu != 3{
        draw_text_color(room_width/2,ro
om_height/2+jarak/2,"Petunjuk",
        warna,warna,warna,warna,alphaT
4)
    }else{
        draw_text_color(room_width/2,ro
om_height/2+jarak/2,"> Petunjuk
<",warna1,warna1,warna1,warna1
,alphaT4)}
    if menu != 4{
        draw_text_color(room_width/2,ro
om_height/2+jarak/2+jarak,"Kelu
ar",warna,warna,warna,warna,alph
aT4)}else{
        draw_text_color(room_width/2,ro
om_height/2+jarak/2+jarak,">
Keluar
<",warna1,warna1,warna1,warna1
,alphaT4)}
    }else
    if halaman == 2{
        if menu != 1{
            draw_text_color(room_width/2,ro
om_height/2-
jarak,"Cerita",warna,warna,warna,
warna,alphaT4)
        }else{
            draw_text_color(room_width/2,ro
om_height/2-jarak,"> Cerita
<",warna1,warna1,warna1,warna1
,alphaT4)
        }if menu !=
        2{draw_text_color(room_width/2,
room_height/2,"Survival",warna,
warna,warna,warna,alphaT4)
            }else{
                draw_text_color(room_width/
2,room_height/2,"> Survival

```

```

<",warna1,warna1,warna1,warna1
,alphaT4)
    }
    if menu != 3{
        draw_text_color(room_width/
2,room_height/2+jarak,"Kembali"
        ,warna,warna,warna,warna,alphaT
4)}else{
        draw_text_color(room_width/2,ro
om_height/2+jarak,"> Kembali
<",warna1,warna1,warna1,warna1
,alphaT4)
    }
    }else
    if halaman == 3{
        if menu != 1{
            draw_text_color(room_width/2,ro
om_height/2-jarak*3-
jarak/2,"Mulai
Game",warna,warna,warna,warna,
alphaT4)
        }else{
            draw_text_color(room_width/2,ro
om_height/2-jarak*3-jarak/2,">
Mulai Game
<",warna1,warna1,warna1,warna1
,alphaT4)
        }
    if menu != 2{
        draw_text_color(room_width/2,ro
om_height/2-jarak*2-
jarak/2,"Level
1",warna,warna,warna,warna,alph
aT4)
    }else{
        draw_text_color(room_width/2,ro
om_height/2-jarak*2-jarak/2,">
Level 1
<",warna1,warna1,warna1,warna1
,alphaT4)
    }
    if menu != 3{

```

```

draw_text_color(room_width/2,ro
om_height/2-jarak-jarak/2,"Level
2",warna,warna,warna,warna,alph
aT4)}else{
draw_text_color(room_width/2,ro
om_height/2-jarak-jarak/2,">
Level 2
<",warna1,warna1,warna1,warna1
,alphaT4)
    }
if menu != 4{
draw_text_color(room_width/2,ro
om_height/2-jarak/2,"Level
3",warna,warna,warna,warna,alph
aT4)
}else{
draw_text_color(room_width/2,ro
om_height/2-jarak/2,"> Level 3
<",warna1,warna1,warna1,warna1
,alphaT4)
}if menu != 5{
draw_text_color(room_width/2,ro
om_height/2+jarak/2,"Level
4",warna,warna,warna,warna,alph
aT4)
}else{
draw_text_color(room_width/2,ro
om_height/2+jarak/2,"> Level 4
<",warna1,warna1,warna1,warna1
,alphaT4)}
if menu != 6{
draw_text_color(room_width/2,ro
om_height/2+jarak+jarak/2,"Level
5",warna,warna,warna,warna,alph
aT4)}else{
draw_text_color(room_width/2,ro
om_height/2+jarak+jarak/2,">
Level 5
<",warna1,warna1,warna1,warna1
,alphaT4)
    }
if menu != 7{

```

```

draw_text_color(room_width/2,ro
om_height/2+jarak*2+jarak/2,"Le
vel
6",warna,warna,warna,warna,alph
aT4)}else{
draw_text_color(room_width/2,ro
om_height/2+jarak*2+jarak/2,">
Level 6
<",warna1,warna1,warna1,warna1
,alphaT4)
    }
}else
if halaman == 4{
if menu != 1{
draw_text_color(room_width/2,ro
om_height/2-jarak*3-
jarak/2,"Mulai
Game",warna,warna,warna,warna,
alphaT4)
}else{
draw_text_color(room_width/2,ro
om_height/2-jarak*3-jarak/2,">
Mulai Game
<",warna1,warna1,warna1,warna1
,alphaT4)}
if menu != 2{
draw_text_color(room_width/2,ro
om_height/2-jarak*2-
jarak/2,"Cerita
1",warna,warna,warna,warna,alph
aT4)}else{
draw_text_color(room_width/2,ro
om_height/2-jarak*2-jarak/2,">
Cerita 1
<",warna1,warna1,warna1,warna1
,alphaT4)
    }
if menu != 3{
draw_text_color(room_width/2,ro
om_height/2-jarak-jarak/2,"Cerita
2",warna,warna,warna,warna,alph
aT4)
}else{

```

```

draw_text_color(room_width/2,ro
om_height/2-jarak-jarak/2,">
Cerita 2
<",warna1,warna1,warna1,warna1
,alphaT4)
    }
    if menu != 4{
draw_text_color(room_width/2,ro
om_height/2-jarak/2,"Cerita
3",warna,warna,warna,warna,alph
aT4)
}else{
draw_text_color(room_width/2,ro
om_height/2-jarak/2,"> Cerita 3
<",warna1,warna1,warna1,warna1
,alphaT4)
}
if menu != 5{
draw_text_color(room_width/2,ro
om_height/2+jarak/2,"Cerita
4",warna,warna,warna,warna,alph
aT4)
}else{
draw_text_color(room_width/2,ro
om_height/2+jarak/2,"> Cerita 4
<",warna1,warna1,warna1,warna1
,alphaT4)
    }
if menu != 6{
draw_text_color(room_width/2,ro
om_height/2+jarak+jarak/2,"Cerit
a
5",warna,warna,warna,warna,alph
aT4)
}else{
draw_text_color(room_width/2,ro
om_height/2+jarak+jarak/2,">
Cerita 5
<",warna1,warna1,warna1,warna1
,alphaT4)
    }
if menu != 7{

```

```

draw_text_color(room_width/2,ro
om_height/2+jarak*2+jarak/2,"Ce
rita
6",warna,warna,warna,warna,alph
aT4)
}else{
draw_text_color(room_width/2,ro
om_height/2+jarak*2+jarak/2,">
Cerita 6
<",warna1,warna1,warna1,warna1
,alphaT4)
    }
}
}
if global.petunjuk{
//Menampilkan menu petunjuk
draw_sprite_ext(spr_bg2,0,room_
width/2,room_height/2,1,1,0,c_wh
ite,1)
var warna = c_white
var warna1 = c_green
draw_set_halign(fa_center)
draw_set_valign(fa_middle)
if global.cerita = 1{
    draw_set_font(fn_ceritaJudul
)
draw_text_color(room_width/3,16
0,"PETUNJUK",warna,warna,war
na,warna,alphaT1)
draw_set_font(fn_cerita)
draw_text_color(room_width/3,24
0,"1. Sebelum permainan terdapat
sebuah teks berupa\ngambaran
kisah dari Sultan
Hasanudin",warna,warna,warna,w
arna,alphaT1)
draw_text_color(room_width/3,30
0,"2. Dalam permainan kontrol
yang digunakan adalah arah\nkiri,
kanan, atas, bawah untuk
mengarahkan
karakter",warna,warna,warna,war
na,alphaT1)

```

```

draw_text_color(room_width/3,35
0,"3. Kontrol X pada keyboard
adalah untuk menyerang
musuh",warna,warna,warna,warna
,alphaT1)
draw_text_color(room_width/3,40
0,"4. Terdapat pause untuk
memberhentikan pemain
dan\ndpetunjuk ketika kesulitan
dalam
bermain",warna,warna,warna,war
na,alphaT1)
draw_text_color(room_width/3,45
0,"5. Terdapat berbagai alur cerita
pada permainan

```

```

ini",warna,warna,warna,warna,alp
haT1)
draw_text_color(room_width/3,51
0,"6. Akhir permainan terdapat
pertanyaan yang harus
dijawab\ndari berbagai alur cerita
yang terdapat\ndpada
permainan",warna,warna,warna,w
arna,alphaT1)draw_set_halign(fa_
right)draw_text_color(room_widt
h-30,room_height-30,"Tekan
ESCAPE untuk
kembali",warna1,warna1,warna1,
warna1,alphaT1)
    }
}

```

Lampiran 6 – Kartu Monitoring Bimbingan Proposal



KARTU MONITORING BIMBINGAN
 MAHASISWA PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
 FAKULTAS TEKNIK
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PAREPARE

PROPOSAL

Mahasiswa : ASPIAN MAHENDRA	Pembimbing I : Muh. Basri, ST., MT
NIM : 219280041	Pembimbing II : Ahmad Selao, S.T.P., M.Sc
Judul Skripsi : GAME 2DIMENSI SEJARAH PERJUANGAN SULTAN HASANUDDIN MENGGUNAKAN ROLE PLAYING GAME BERBASIS DESKTOP	

ARAHAN PEMBIMBING I	HARI/TGL & PARAF PEMBIMBING	ARAHAN PEMBIMBING II	HARI/TGL & PARAF PEMBIMBING
Konsultasi 1 gaya sejarah lurus berdasarkan fakta sejarah,		Konsultasi 1 sikontra atas mane ah & tugas penelitian	A
Konsultasi 2 Ilustrasi: Buka ilusi !!		Konsultasi 2 - Tambahkan hasil penel tira sd th. 2013 - Metode (pentaili) ! - Penulisan & sumber referensi	A
Konsultasi 3		Konsultasi 3 - Desain game - (Pentaili !)	A
Konsultasi 4		Konsultasi 4 (Koreksi terlampir)	
Konsultasi 5 Azc		Konsultasi 5	

Lanjut ke halaman sebelah...

Perhatian :

1. Mahasiswa wajib konsultasi minimal 5 kali
2. Kartu ini wajib dibawa oleh mahasiswa disetiap konsultasi dan diisi oleh Pembimbing
3. Kartu ini wajib dilampirkan pada laporan skripsi dan menjadi salah satu persyaratan untuk ikut seminar proposal/ujian skripsi
4. Kartu ini dicetak di atas kertas karton berwarna hijau muda dan dicetak timbal balik

Lampiran 7 – Kartu Monitoring Bimbingan Skripsi



KARTU MONITORING BIMBINGAN
 MAHASISWA PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
 FAKULTAS TEKNIK
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PAREPARE

SKRIPSI

Mahasiswa : Aspian Mahendra	Pembimbing I : Muh. Basri, ST.,MT
NIM : 219280041	Pembimbing II : Ahmad Selao, S.T.P., M.Sc
Judul Skripsi : GAME 2DIMENSI SEJARAH PERJUANGAN SULTAN HASANUDDIN MENGGUNAKAN ROLE PLAYING GAME BERBASIS DESKTOP	

ARAHAN PEMBIMBING I	HARI/TGL & PARAF PEMBIMBING	ARAHAN PEMBIMBING II	HARI/TGL & PARAF PEMBIMBING
Konsultasi 1		Konsultasi 1 p. Abstract disimpulkan dengan skripsi (Masalah, tujuan, metode – kesimpulan)	<i>[Signature]</i>
Konsultasi 2		Konsultasi 2 – Pembahasan cara bermain di game	<i>[Signature]</i>
Konsultasi 3		Konsultasi 3 Perbaiki lagi skripsi & proses hasil dari game	<i>[Signature]</i>
Konsultasi 4	<i>[Signature]</i>	Konsultasi 4 Ayo kelap & perbaiki!	<i>[Signature]</i>
Konsultasi 5		Konsultasi 5	

Lanjut ke halaman sebelah...

Perhatian :

1. Mahasiswa wajib konsultasi minimal 5 kali
2. Kartu ini wajib dibawa oleh mahasiswa disetiap konsultasi dan diisi oleh Pembimbing
3. Kartu ini wajib dilampirkan pada laporan skripsi dan menjadi salah satu persyaratan untuk ikut seminar proposal/ujian skripsi
4. Kartu ini dicetak di atas kertas karton A4 berwarna merah muda dan dicetak timbal balik

Lampiran 8 – Sertifikat Labolatorium Praktikum V



SERTIFIKAT

Nomor : 441/PRK/LB-TI/II.3.AU/D/2023

Diberikan Kepada :

Aspian Mahendra

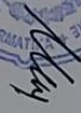
NIM. 219280041

Telah Menyelesaikan

PRAKTIKUM V

Laboratorium Teknik Informatika
Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Parepare

Pada tanggal 16 Januari 2023 - 29 Maret 2023
Parepare, 15 Juni 2023

**KETUA PRODI
TEKNIK INFORMATIKA**

Marlina, S.kom., M.kom
NBM. 1162 680

**KEPALA
LABORATORIUM**

Ir. Untung Suwardoyo, S.Kom., MT., IPP.
NBM. 1288 973



**Nilai Praktikum laboratorium Teknik Informatika
Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Parepare Tahun 2023**

MATERI	NILAI ANGKA
PENGOLAHAN CITRA DIGITAL	95
AUGMENTED DAN VIRTUAL REALITY	80
MIKROKONTROLER	85
PEMROGRAMAN MOBILE	89
RATA-RATA	87,25
NILAI HURUF	A

