

**PEMBUATAN GAME “SUB ZERO AIR ATTACK”
MENGUNAKAN APLIKASI MACROMEDIA FLASH MX**

TUGAS AKHIR

**Diajukan guna melengkapi persyaratan dalam menyelesaikan pendidikan tingkat diploma
Program Studi DIII Instrumentasi dan Elektronika
Jurusan Fisika Fakultas MIPA
Universitas Diponegoro**



**Disusun oleh:
DJOKO PRAKOSO D.A.
J0D004021**

**PROGRAM STUDI
DIPLOMA III INSTRUMENTASI DAN ELEKTRONIKA
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS DIPONEGORO**

SEMARANG

2008

ABSTRACT

To made a game “ Sub Zero Air Attack “ with software Macromedia Flash MX. This game use theme origami plane wich colliding the other to snatch away flight area. Type of this game is a side scrolling, the character can move on a side and follow by the back ground movement.

This game has 3 level, level 1, level 2, and level 3. The character sub zero is movement into any purpose, to avoid weapon and crash with the enemies plane. When the life of sub zero character almost end or will agony, to the life fill until full by touching the origami’s saver that’s appears anytime.

If the sub zero can destroy 20 enemies, so it can continues to the next level, but if it cannot destroy 20 enemies, the sum life of sub zero character empty, so the game will be over.

INTISARI

Telah dibuat game “Sub Zero Air Attack“ dengan menggunakan software Macromedia Flash MX. Game ini bertemakan pesawat origami yang saling bertempur untuk memperebutkan wilayah terbang. Tipe dari game ini adalah *side scrolling*, dimana karakternya dapat bergerak kesamping diikuti dengan gerakan *background*.

Game ini terdiri dari 3 level yaitu level 1, level 2, dan level 3. Gerakan karakter *sub zero* ke berbagai arah, untuk menghindari serangan peluru dan tabrakan dengan musuh. Apabila jumlah nyawa karakter *sub zero* dalam keadaan sekarat atau hampir habis, untuk mengisi nyawa hingga penuh dapat dilakukan dengan menyentuh *origami* penyelamat yang muncul pada saat-saat tertentu.

Jika *sub zero* dapat menghancurkan 20 musuh, maka game dapat dilanjutkan ke level selanjutnya. Namun apabila sebelum dapat menghancurkan 20 *origami* musuh jumlah nyawa karakter *sub zero* telah habis, maka game akan berakhir.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Flash dimulai sebagai *software* untuk membuat animasi *Cel* (kartun) bernama *Future Splash*. Dengan perangkat ini, dimungkinkan untuk membuat animasi dengan ukuran kecil yang dapat didistribusikan melalui *internet*. *Macromedia* melihat potensi perangkat ini dan mengakuisinya. Dengan kemampuan *Macromedia* di bidang *multimedia*, *Flash* kini dikembangkan menjadi perangkat *multimedia interaktif*. Tidak hanya animasi kartun, *flash* juga dimanfaatkannya sebagai media *broadcast* untuk *motion graphic*, dan mengeksplorasinya dari sisi *interaktivitas*. Jika pada versi-versi awal *flash* hanya digunakan untuk membuat animasi dan *motion graphic*, pada versi-versi terakhir (kini versi 8) *Flash* mendukung adanya fungsi *scripting* yang dirancang menggunakan *syntax JavaScript*, bahasa pemrograman yang merupakan standar industry di *web*. *Flash* dieksplorasi habis-habisan fungsi *scriptingnya* yang dipadu dengan *science*. (Zeembry, 2001).

Macromedia Flash biasanya digunakan untuk membuat animasi *web* yang akan ditampilkan dalam sebuah situs *internet*, pembuatan animasi-animasi film, animasi iklan dan lain-lain. Saat membuat sebuah desain yang akan ditampilkan dalam situs *internet*, maupun di televisi, desainer sering menggabungkan program *Macromedia Flash* dengan program-program lain, seperti: *Macromedia Dreamweaver*, *Frontpage*, *Adobe Photoshop*, *CorelDraw*, dan lain-lain. Oleh sebab itu dalam penyusunan tugas akhir ini, akan dibuat program *game* interaktif dengan menggunakan *Macromedia Flash MX*, yang diharapkan nanti hasil dari *game* tersebut tidak kalah dengan *game-game* yang dibuat dengan *software* lain seperti: *Visual Basic*, ataupun *Delphi*.

1.2 Tujuan

Membuat *game* “*Sub Zero Air Attact*“ menggunakan *software Macromedia Flash MX*, yang diharapkan dapat memberikan wacana baru tentang *game-game* yang dibuat menggunakan *software* aplikasi *Macromedia Flash MX*.

1.3 Metode

Metode yang digunakan dalam pembuatan *game* “ *Sub Zero Air Attact* “ ini adalah :

1. *Analisis Requirement*, yaitu merencanakan jenis (tipe) *game* yang akan dibuat, yaitu *Side Scrolling Game*.
2. *Design*, yaitu membuat rancangan dan desain obyek yang akan dibuat, seperti : karakter dalam *game*, *background*, suara.
3. *Coding*, yaitu membuat program dengan menggunakan *software* aplikasi *Macromedia Flash MX*.

1.4 Sistematika Penulisan Laporan

Sistematika penulisan dari laporan tugas akhir ini adalah :

- Bab I Pendahuluan : Berisi tentang latar belakang, tujuan, dan sistematika penulisan laporan.
- Bab II Dasar Teori : Berisi tentang dasar teori yang digunakan dalam pembuatan *game* “ *Sub Zero Air Attact* ” dan dasar teori tentang *software Macromedia Flash MX*.
- Bab III Pembuatan Aplikasi *Game* : Berisi tentang perancangan dan pembuatan *game* “ *Sub Zero Air Attact* ” dengan menggunakan *software Macromedia Flash MX*, mulai dari pembuatan sampai dengan hasil jadi *game* “ *Sub Zero Air Attact* ”.
- Bab IV Pengujian : Berisi hasil pengujian dari pembuatan *game* “*Sub Zero Air Attact*”.
- Bab V Kesimpulan : Berisi tentang kesimpulan dari seluruh pembahasan laporan dan saran-saran.

DAFTAR PUSTAKA

1. Wibawanto, W, 2006, *Membuat Game Dengan Macromedia Flash*, Andi : Yogyakarta.
2. Enterprise, J, 2006, *Teknik Membuat Game dengan Flash 8*, Elex Media Komputindo : Jakarta.
3. Riberu, T, 2004, *Action Script Macromedia Flash MX*, Dinastindo : Jakarta.

4. Zeembry, 2001, *Animasi Web dengan Macromedia Flash 5*, Elex Media Komputindo : Jakarta.