

**PEMBUATAN APLIKASI GAME “ TEMBAK JITU ” DENGAN
MENGUNAKAN *SOFTWARE* MACROMEDIA FLASH MX 2004**

TUGAS AKHIR

Disusun untuk memenuhi persyaratan pendidikan Diploma III



Disusun oleh :

Navis Nur Hidayat

J0D 005 055

PROGRAM STUDI DIII INSTRUMENTASI DAN ELEKTRONIKA

JURUSAN FISIKA

FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM

UNIVERSITAS DIPONEGORO

SEMARANG

2008

ABSTRACTION

Game “ tembak jitu “ was a game that was made used software Macromedia Flash MX 2004. Game this including in the kind shooting game where the player must fire bullets to an object or the target exactly.

Game “ tembak jitu “ hit was the game that relative was easy. As for the object of the target took the form of birds that flew randomly in stage by following the tracks direction. The target that took the form of birds was matched with the level kesulita him. In game this direct hit was divided into 3 levels where every the level had the level of the different difficulty diferent. In the every level will be given the deadline and thought personally. If the time limitation and the value were fulfilled then the player could continue in the further level.

INTISARI

Game tembak jitu adalah sebuah permainan yang dibuat menggunakan software Macromedia Flash MX 2004. Game ini termasuk dalam jenis shooting game dimana pemain harus menembakkan peluru ke sebuah objek atau sasaran dengan tepat.

Game tembak jitu merupakan permainan yang relative mudah. Adapun objek sasaran berupa burung yang beterbangan secara acak dalam stage dengan mengikuti arah lintasan. Sasaran yang berupa burung disesuaikan dengan tingkat kesulitannya. Pada game tembak jitu ini dibagi menjadi 3 level dimana masing- masing level mempunyai tingkat kesulitan yang berbeda-beda. Pada masing- masing level akan diberi batas waktu dan nilai sendiri-sendiri. Apabila batasan waktu dan nilai terpenuhi maka pemain bisa melanjutkan pada level selanjutnya.

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game dibuat untuk digunakan sebagai sarana untuk menghibur diri saat penat maupun saat *stress*. *Game* sendiri merupakan sebuah aplikasi sederhana yang dapat di buat dari beberapa macam *software*. Adapun *software* yang sering dipakai dalam pembuatan *game* antara lain pascal, phyton, borlan delphi maupun *software- software* yang digunakan dalam desain grafis seperti Macromedia flash, *panel studio*, 3d max, atupun sejenis Adope illustrator.

Sebenarnya *game* dapat dibuat sendiri, meskipun untuk membuat *game* tersebut dikatakan sangat rumit, walaupun hanya sebuah *game* sederhana. Dengan menggunakan fasilitas pada Macromedia Flash MX, dapat dihasilkan *game* yang kualitas gambarnya baik, karena didalam macromedia flash MX terdapat *tool- tool* yang sangat menarik dan bagus, akan tetapi untuk mendapatkan *game* yang memiliki kualitas baik harus didukung dengan animasi dan *sound* yang baik pula. Selain itu untuk menghasilkan *game* yang baik dalam Macromedia Flash MX juga dilengkapi dengan fasilitas *action Script* yang dapat digunakan untuk membuat animasi gambar dengan baik. Dengan menggunakan *fasilitas* dari Macromedia Flash MX bukan tidak mungkin pecinta *game* dapat membuat *game* sendiri sesuai keinginannya.

1.2 Pembuatan *game* sendiri tidak bisa dikatakan mudah, karena harus mampu menguasai setidaknya bahasa pemrograman maupun intruksi yang digunakan dalam *software* tersebut. Banyak intruksi-intruksi yang digunakan untuk menambahkan mutu dan tingkat kecanggihan dari *game* tersebut. Semakin sulit *game* tersebut maka intruksi yang digunakan juga semakin banyak. Tidak banyak orang yang dapat membuat *game* maupun mengerti tentang *game*, kebanyakan orang hanya menikmati *game* tersebut dan hanya mampu memainkannya saja.

Tujuan

Membuat aplikasi *game* tembak jitu jenis *shooting game* yaitu dengan menggunakan *Software* Macromedia Flash MX 2004. Selain itu juga digunakan untuk pengenalan suatu

program animasi. *Game* ini juga bertujuan sebagai penghilang rasa stress dan penat. *Game* bisa dimainkan saat luang.

1.3 Manfaat

Game tembak jitu digunakan sebagai *game* ringan yang dimainkan dalam waktu yang singkat. Selain itu juga digunakan sebagai bahan latihan dalam mengenal *software* Macromedia Flash MX 2004. Dengan mengenal *software* ini seseorang diharapkan mampu membuat *game* sendiri.

1.4 Metode

Pembuatan tugas akhir ini diambil dari buku-buku yang bersangkutan dengan macromedia flash MX dan juga artikel- artikel flash. Pembuatan *game* tembak jitu ini menggunakan gabungan beberapa *animasi* dan *movieclip*. Objek *Game* tembak jitu berupa suatu burung yang beterbangan secara acak di dalam *stage*. Secara keseluruhan *game* ini terbagi atas 3 *level* yang masing- masing level saling berkaitan. *Level* 1 merupakan *level* awal untuk menuju *level* 2 dan *level* 3. Dari ketiga level yang dibuat semuanya menggunakan fasilitas macromedia flash MX 2004 dengan pemograman menggunakan perintah *action script*. Setelah semua *level* selesai maka akan dilakukan pengujian baik dari bagian awal sampai bagian akhir *game*. Dalam laporan ini juga terdapat pengujian *game* tembak jitu secara keseluruhan.

1.5 Pembuatan tugas akhir ini secara garis besar menggunakan *software* macromedia flash MX 2004 dengan penulisan pemograman *action script*. Pada laporan ini juga terdapat diskripsi pembuatan serta algoritma program yang dipakai dalam flash. Setiap algoritma yang dipakai akan menjalankan masing- masing animasi dalam *game* tembak jitu. **Sistematika Penulisan Laporan**

Sistematika penulisan dari laporan tugas akhir ini adalah :

BAB I PENDAHULUAN :

Berisi tentang latar belakang, tujuan, manfaat, metode penulisan laporan dan sistematika penulisan laporan.

BAB II DASAR TEORI :

Berisi tentang dasar teori yang digunakan dalam pembuatan *game* “Tembak Jitu” meliputi dasar teori animasi, dasar teori *game* dan dasar teori tentang *software* Macromedia Flash MX 2004. Pada bab ini juga dibahas mengenai panel- panel dalam macromedia flash MX yang digunakan dalam pembuatan *game* tembak jitu.

BAB III *DESAIN DAN IMPLEMENTASI DALAM PEMBUATAN GAME* :

Berisi tentang perancangan dan pembuatan *game* “Tembak Jitu” dengan menggunakan *software* Macromedia Flash MX 2004, mulai dari pembuatan bagian awal, bagian tengah, bagian inti, bagian akhir sampai dengan hasil jadi *game* “ Tembak Jitu ”.

BAB IV *PENGUJIAN GAME* :

Berisi hasil pengujian dari pembuatan *game* “Tembak Jitu”. Baik pada bagian awal *game*, tengah *game*, inti *game* dan juga akhir *game*.

BAB V *KESIMPULAN* :

Berisi tentang kesimpulan dari seluruh pembahasan laporan dan saran-saran.

DAFTAR PUSTAKA

- Chandra. 2006. *7 jam belajar interaktif Flash Professional 8 untuk orang awam*. Palembang .Cv Maxicom
- Daryanto. 2003. *Belajar Computer Animasi Macromedia Flash* . Bandung. Cv.Yrama Widya
- Maulana Syarif, Arry. 2005. *Mastering ActionScript Macromedia flash MX 2004 “mudahnya membuat animasi dan interaksi”*. Jakarta. PT. Elex Media Komputindo
- Pramono, 2004a *Berkreasi Animasi Dengan Macromedia Flash MX*. Yogyakarta. ANDI
- Pramono, 2004b. *Presentasi Multimedia Dengan Macromedia Flash*. Yogyakarta. ANDI
- Wibawanto, W. 2005. *Membuat Game dengan Macromedia Flash*. Yogyakarta. ANDI
- Wahana computer dan Andi.2004 *Panduan Aplikatif Menguasai Macromedia Flash Mx 2004*.Yogyakarta . ANDI