

**PEMBUATAN GAME APLIKASI “BALL FLECT” MENGGUNAKAN SOFTWARE  
MACROMEDIA FLASH MX 2004**

**Tugas Akhir**

**Untuk memenuhi sebagai persyaratan menyelesaikan  
Pendidikan Diploma III (DIII)**



**Disusun oleh :**

**Sariyanto**

**J0D 003025**

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

**2007**

## **ABSTRACT**

*Had been built an application game using Macromedia Flash MX 2004 software that could be use for intertainment or computer game also to play it everyday and give us entertainment. The method used in setting this application game as follows: making an idea or the game concept, design the game appearance, setting the game component, the last writing and managing script action of the game component. This game is consist of three picture symbol, they are: movie clip, graphic and button. Movie clip is a moving picture, graphic is a static picture, and button is picture us as a button. This game control by mouse and keyboard and Also has five displays, they are: first display, game area display, score animation display, creator profile display and result display. Those five displays will be shown when the game being played. Result of the reseach, the game can be played according to the discription to the discription and stipulation in playing the game.*

## **INTISARI**

Telah dilakukan pembuatan game aplikasi menggunakan software Macromedia Flash MX 2004 yang dapat dimanfaatkan sebagai hiburan atau permainan pada komputer serta dapat dimainkan setiap saat sehingga diharapkan dapat memberikan hiburan.

Cara yang digunakan dalam membuat game aplikasi ini antara lain: membuat ide atau konsep game, merancang desain tampilan game, pembuatan komponen komponen game kemudian yang terakhir adalah penulisan dan pengaturan action script pada komponen game.

Game ini terdiri dari tiga jenis simbol gambar yaitu movie clip, graphic dan button. Movie clip adalah gambar yang dapat bergerak, graphic adalah gambar diam dan button adalah gambar yang berfungsi sebagai tombol. Game ini dikontrol dengan menggunakan mouse dan keyboard. Game ini memiliki lima tampilan yaitu tampilan awal, tampilan area permainan, tampilan animasi score, tampilan profil pembuat dan tampilan hasil akhir. Kelima tampilan tersebut akan ditampilkan secara berurutan pada saat game dimainkan.

Dari hasil pengujian terhadap game, game dapat dimainkan sesuai dengan diskripsi dan ketentuan dalam memainkan game.

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Dalam perkembangan multimedia dewasa ini, game sepertinya menjadi sahabat baru bagi manusia. Bersama mereka, manusia bisa saling bermain, berdialog, bahkan saling adu-strategi dan bertempur suatu aktivitas yang sangat alami dan sangat dekat dengan kehidupan manusia.

Game adalah suatu media virtual yang mewadahi penggunaanya untuk bermain dan adu strategi untuk dapat memecahkan suatu persoalan dan memenangkan tantangan yang disajikan di dalamnya. Secara teknis, permainan ini dapat dinikmati dengan menggunakan komputer, televisi dan bahkan di ponsel.

Bagi para pecinta game perkembangan dalam dunia game merupakan sesuatu yang sangat dinantikan, sedangkan bagi para pembuat game ini merupakan tantangan bagi mereka untuk terus melakukan pembaharuan dalam pembuatan game yang mereka buat. Dengan demikian jika game yang mereka buat semakin digemari dan dimainkan oleh banyak orang maka akan menjadikan suatu kebanggaan dan keuntungan yang besar.

Dalam pengertian yang luas permainan game berarti “hiburan”. Permainan game juga merujuk pada pengertian sebagai “kelincahan intelektual” (intellectual playability). Sementara kata “game” bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya. Ada target-target yang ingin dicapai pemainnya. Kelincahan intelektual pada tingkat tertentu, merupakan ukuran sejauh mana game itu menarik untuk dimainkan secara maksimal.

Dalam produksi game peran komputer multimedia sangat menonjol. Pembuatan game dimulai dari sebuah ide atau konsep yang kemudian dikembangkan dalam sebuah cerita oleh designer game. Membuat suatu game memang tidak semudah seperti yang dibayangkan meskipun itu hanya sebuah game sederhana apalagi bagi seseorang yang memang bukan designer game. Akan tetapi masalah tersebut bisa teratasi karena sekarang ini banyak software game yang memiliki kualitas dan feature yang mudah dipahami serta kecanggihannya untuk membuat animasi dalam game. Salah satu software tersebut adalah Macromedia Flash MX 2004. Itu dikarenakan software tersebut memiliki feature dan template yang lengkap dan sangat

membantu dalam pembuatan animasi gambar ataupun tulisan. Dengan menggunakan software tersebut dapat dibuat suatu game dengan hasil berkualitas karena dalam Macromedia Flash MX 2004 telah didukung dengan animasi dan sound yang berkualitas pula.

## **1.2 Tujuan**

- a. Membuat game aplikasi 'Ball Flect' menggunakan software Macromedia flash MX
- b. Memberikan wacana baru tentang cara pembuatan game menggunakan Software aplikasi Macromedia Flash MX.

## **1.3 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 : Dasar teori mengenai software Macromedia Flash MX 2004
- Bab III     Perancangan Game Aplikasi : Berisi tentang perancangan dan pembuatan game dengan menggunakan software Macromedia Flash MX 2004
- Bab IV     Hasil dan Pengujian : Berisi hasil akhir tampilan dari pembuatan game
- Bab V      Kesimpulan : Berisi tentang kesimpulan dari seluruh pembahasan laporan dan saran-saran.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Wahana Komputer, 2004, "Macromedia Flash MX 2004 Profesional", ANDI Offset, Yogyakarta.
- Pramono. A., 2002, "Berkreasi Animasi Dengan Macromedia Flash MX", ANDI Offset. Yogyakarta.
- Suyanto, M., 2003, "Multimedia Alat untuk meningkatkan keunggulan bersaing", ANDI Offset, Yogyakarta.
- Daryanto, T., 2005, "Sistem Multimedia dan Aplikasinya", Graha Ilmu, Yogyakarta.