

**PEMBUATAN GAME “CATCH THE HEARTS”
MENGUNAKAN APLIKASI MACROMEDIA FLASH MX**

LAPORAN TUGAS AKHIR

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



OLEH:

NAMA : KHOIRUL AZMI

NIM : J0D004033

**PROGRAM STUDI DIII INSTRUMENTASI DAN ELEKTRONIKA
JURUSAN FISIKA
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS DIPONEGORO SEMARANG**

2007

ABSTRACT

The Making of game “Catch the hearts” with Macromedia Flash MX has been realized.

Game Catch the hearts represent type of game catch and dodge an object. In this game there are cowok as especial character which can be moved by using keyboard and mouse to catch the red heart that thrown by angel and dodge the black heart that thrown by devil, others also have to dodge rundevil that will run and bump cowok. When cowok catch the red heart, hence will add score marked with big heart appearance and if cowok catch the black heart or bump rundevil hence the cowok energy bar’s will be decreased.

This game only 60 second, if in less than 60 second cowok has filled full the big heart, cowok win the game. On otherwise if in more than 60 second or the bar of energy of cowok have last and cowok hasn’t able to fill full the big heart, the game will be over. This game has 3 level, level 1, level 2, and level 3.

INTISARI

Telah dilakukan pembuatan *game* “Catch the hearts” dengan menggunakan *software* Macromedia Flash MX.

Game Catch the hearts merupakan jenis *game* menangkap dan menghindari obyek. Dalam *game* ini terdapat karakter cowok sebagai karakter utama yang dapat digerakkan dengan menggunakan *keyboard* dan *mouse* untuk menangkap hati merah yang dilemparkan oleh karakter *angel* dan menghindari hati hitam yang dilemparkan oleh karakter *devil*, selain itu harus menghindari pula karakter *rundevil* yang akan berlari dan menabrak karakter cowok. Saat karakter cowok menangkap hati merah, maka akan menambah *score* yang ditandai dengan tampilan hati besar dan jika karakter cowok menangkap hati hitam atau menabrak *rundevil* maka *bar* tenaga karakter cowok akan berkurang.

Waktu *game* ini dibatasi hanya 60 detik, apabila sebelum waktu 60 detik, karakter cowok sudah mampu mengisi penuh hati besar maka karakter cowok memenangkan *game*, sebaliknya jika setelah waktu 60 detik atau *bar* tenaga dari cowok sudah habis dan hati besar belum terisi penuh, maka *game* berakhir. *Game* ini terdiri dari 3 *level* berbeda yaitu *level* 1, *level* 2, dan *level* 3.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di zaman modern ini, perkembangan *software* sangat pesat. Tidak hanya dalam hal *software* aplikasi saja, tetapi dalam dunia *game* juga sama. Salah satu *software* yang saat ini banyak digunakan untuk membuat *game* mulai dari jenis *game* sederhana sampai *game* yang rumit adalah Macromedia Flash. Macromedia Flash adalah sebuah program animasi yang telah banyak digunakan oleh para desainer untuk menghasilkan desain yang menarik. Diantara program-program animasi, program Macromedia Flash merupakan program yang paling fleksibel untuk membuat animasi sehingga banyak yang menggunakan program tersebut. Fungsi program Macromedia Flash adalah untuk membuat animasi, baik animasi interaktif maupun animasi non-interaktif. Program Macromedia Flash sangat bermanfaat bagi para seniman untuk menuangkan ide-idenya ke dalam sebuah animasi gerak.

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.

Game Catch the hearts merupakan jenis *game* menangkap dan menghindari obyek. Dalam *game* ini terdapat karakter cowok sebagai karakter utama yang dapat digerakkan dengan menggunakan *keyboard* dan *mouse* untuk menangkap hati merah yang dilemparkan oleh karakter *angel* dan menghindari hati hitam yang dilemparkan oleh karakter *devil*, selain itu harus menghindari pula karakter *rundevil* yang akan berlari dan menabrak karakter cowok. Saat karakter cowok menangkap hati merah, maka akan menambah *score* yang ditandai dengan tampilan hati besar dan jika karakter cowok menangkap hati hitam atau menabrak *rundevil* maka *bar* tenaga karakter cowok akan berkurang.

1.2 Tujuan

Membuat jenis *game* menangkap dan menghindari obyek yaitu Catch the hearts dengan menggunakan *software* aplikasi Macromedia Flash MX.

1.3 Batasan

Tidak membahas *software* pendukung lain seperti Emulator, Visual Basic dan sebagainya.

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* “ Catch the hearts ” dan dasar teori tentang *software* Macromedia Flash MX.
- Bab III Pembuatan Aplikasi *Game* : Berisi tentang pembuatan *game* “ Catch the hearts ” dengan menggunakan *software* Macromedia Flash MX, mulai dari pembuatan sampai dengan hasil jadi *game* “ Catch the hearts ”.
- Bab IV Pengujian : Berisi hasil pengujian dari pembuatan *game* “ Catch the hearts ”.
- Bab V Penutup : Berisi tentang kesimpulan dari seluruh pembahasan laporan dan saran-saran.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggawirya, E. 2003. *FLASH MX 6.0* PT. Ercontara Rajawali, Jakarta
- Chandra, 2006. *Tujuh Jam Belajar Interaktif Flash Professional 8 untuk Orang Awam*. Maxicom, Palembang
- Pramono, A. 2004a. *Berkreasi Animasi dengan MACROMEDIA FLASH MX*. Penerbit Andi, Yogyakarta
- Pramono, A. 2004b. *Membuat Animasi Movieclip dengan Action Script*. Penerbit Andi dan Madcom, Yogyakarta
- Tim Studio Digital. 2005. *Mengoperasikan Software Animasi 2 Dimensi Macromedia Flash MX 2004*. PT. Elex Media Komputindo, Jakarta