

PEMBUATAN GAME HOUSE PETUALANGAN "HARTA TERSEMBUNYI" MENGGUNAKAN ADOBE FLASH

Anggun Indah Purwaningsih, Amir Fatah Sofyan

STMIK AMIKOM Yogyakarta
email : amir@amikom.ac.id

Abstraksi

Perkembangan dunia game berkembang sangat cepat sehingga banyak orang berminat untuk membuat game. Dari pengembangan game yang ada, kadang-kadang masih ada pertandingan yang sulit dimainkan dan tidak menarik meskipun sedang menggunakan grafis yang baik. Pemanfaatan komputer multimedia adalah sarana untuk membuat dan menggabungkan beberapa media seperti teks, grafik, audio, dan gambar gerak (animasi dan video). Dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pengguna menavigasi, berinteraksi, membuat dan berkomunikasi.

Kata Kunci :

game, animasi, multimedia, lint, tool

Pendahuluan

Game house merupakan game yang bersifat single player, sekali permainan atau tidak ada save dan load mode, tidak terdapat fasilitas cheat, dan tidak bisa memilih banyak karakter untuk dimainkan sebagai tokoh utama. Yang pada intinya game house ini merupakan mini games. Tidak seperti kebanyakan game lainnya yang memiliki fasilitas database untuk penyimpanan dan memiliki grafis dengan kualitas sangat bagus. Sehingga untuk memainkan game ini tidak perlu spesifikasi computer yang tinggi. Penulis disini mencoba membuat game PC dengan grafis yang sederhana namun asik untuk dimainkan. Tidak perlu menggunakan grafis yang sempurna namun dengan mengkonsep permainan yang asik dan menantang game juga bisa digemari para playernya.

Permainan yang bisa menunjang kreatifitas anak, dan ketelitian bisa diaplikasikan dalam bentuk game. Hal yang perlu diperhatikan dalam membuat game adalah design yang menarik, animasi dan materi yang sederhana. Game ini bertematik tentang petualangan mencari harta tersembunyi. Ada 4 level dalam permainan ini, dimana pemain harus mencari harta karun yang tersembunyi di tiap levelnya dengan background yang berbeda dan terdapat unsur animasi dalam game ini.

Untuk itu, penulis memanfaatkan multimedia dan media komputerisasi untuk membuat sebuah game yang bersifat mini games. Diharapkan aplikasi ini nantinya dapat membantu anak-anak untuk menerapkan sifat teliti dan sebagai sarana hiburan yang edukatif. Penulis mengambil judul "Pembuatan Game House Petualangan Harta Tersembunyi menggunakan Adobe Flash". Game ini ditujukan untuk anak-anak umur 7-12 tahun.

Metode Penelitian

Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah:

7. Observasi
Penulis melakukan pengamatan langsung ke toko meubel veta untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya.
8. Wawancara
Penulis melakukan wawancara ke toko meubel veta untuk menanyakan sistem penjualan yang sedang berjalan saat ini dan hambatan apa saja yang dialami dengan sistem penjualan yang ada.
9. Literatur
Penulis menggunakan buku, jurnal dan internet untuk melengkapi informasi dan pembahasan pada sistem ini.

Hasil dan Pembahasan

1. Perancangan Sistem

1.1 Menentukan Genre Game

Game house petualangan harta tersembunyi ini termasuk dalam genre game puzzle, game ini terdapat unsur cerita petualangan dan memiliki latar belakang yang berbeda pada setiap levelnya. selain itu dalam memainkan game ini diperlukan ketelitian dan daya ingat yang bagus dalam memainkannya. Pemain harus teliti dan jeli dalam menemukan harta yang dicari.

1.2 Menentukan Tools

Game house petualangan harta tersembunyi ini menggunakan Actionscript 2.0 sebagai bahasa pemrogramannya dan perangkat lunaknya adalah Adobe Flash creative suite 3.

1.3 Menentukan Gameplay

- a. Alur Game Level Pertama

Alur dari game ini bercerita tentang pencarian harta karun di dasar laut. Setiap harta yang satu dengan yang lain memiliki warna yang hampir sama dengan background sehingga pemain harus teliti sebelum memilihnya. Tampilan pada setiap levelnya berbeda sehingga permainan tidak akan terkesan monoton. Pada setiap level harta yang didapat bernilai 10 point, dan akan berkurang 5 point apabila salah memilih. Waktu yang diberikan 90 detik. Target skor untuk ke level selanjutnya adalah 100 point. Apabila pemain tidak memenuhi target score yang di tentukan maka, pemain harus mengulang dari level 1. Harta yang dicari adalah jam pasir, berlian, mutiara, guci dan kantong.

b. Alur Game Level kedua

Pada level ini pemain mencari pemain mencari harta tersembunyi yang terletak di hutan belantara. Hutan belantara ini dikuasai oleh seekor monyet. Benda yang didapat bernilai 10 point, dan akan berkurang 5 point apabila salah memilih barang. Waktu yang diberikan 90 detik. Target skor untuk ke level selanjutnya adalah 250 point. Apabila pemain tidak memenuhi target score yang di tentukan maka, permainan mengulang dari level 1. Harta yang harus dicari adalah guci, jam pasir, koin emas, mahkota dan mutiara.

c. Alur Game Level ketiga

Setelah berhasil melewati level kedua, Pencarian benda pada level ketiga ada di Gunung berapi. Ada 5 benda yang harus dicari di tempat ini. Pemain harus berhati-hati karena apabila tidak teliti maka point akan berkurang 10 poin apabila memilih harta yang salah. Waktu yang diberikan 90 detik. Target skor ke level berikutnya adalah 400 poin. Apabila score pemain kurang dari target yang di tentukan, maka harus mengulang dari level 1. Harta yang dicari adalah mahkota, mutiara, peti emas, jam pasir dan cincin.

d. Alur Game Level keempat

Lokasi pencarian pada level terakhir ini adalah di pulau harta karun, pemain harus berhati-hati dalam memilih. Ada 5 harta tersembunyi yang harus dicari. Point akan berkurang 10 apabila salah memilih harta. Waktu yang diberikan 90 detik. Target game over adalah >500 point. Apabila score pemain kurang dari target yang di tentukan, maka harus mengulang dari level 1. Harta yang dicari adalah jam pasir, cincin, kantong, koin emas dan kalung.

Mempersiapkan aset-aset berupa gambar seperti background, gambar karakter, tombol-tombol, gambar teks, dan gambar-gambar pendukung lainnya.

1.5 Menentukan Suara

Menyiapkan sound atau suara yang akan digunakan untuk game tersebut, seperti backsound untuk permainan dan beberapa suara untuk tombol-tombol.

1.6 Perencanaan Waktu

Menyusun waktu mulai dari study literature, perancangan system, implemtasi, ujicoba sistem sampai dengan penyusunan laporan.

2. Implementasi

2.1 Persiapan Aset-aset

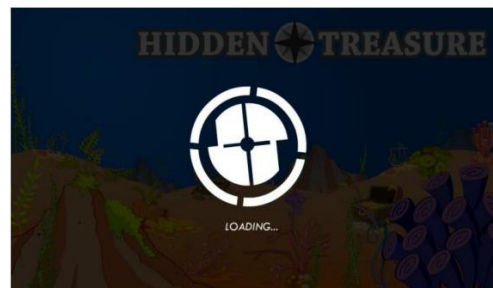
Langkah-langkah awal persiapan asset-aset adalah :

1. Mempersiapkan aset-aset berupa gambar seperti background, gambar karakter, gambar brnda yang dicari, background level, tombol-tombol, gambar teks, dan gambar-gambar pendukung lainnya.
2. Mempersiapkan movie clip seperti tampilan menu awal.
3. Menyiapkan sound atau suara yang akan digunakan untuk game tersebut, seperti backsound untuk permainan dan beberapa suara untuk tombol-tombol.

2.2 Manual Program

1. Tampilan Intro

Pada gambar ini memperlihatkan tampilan awal dari aplikasi ini. Tampak pada tampilan ini sebuah loading game tentang harta tersembunyi.



Gambar 1 Tampilan Intro

2. Tampilan Menu Utama

Pada tampilan ini merupakan halaman utama aplikasi ini. Tampilan ini terdapat beberapa link menu permainan yang bisa dipilih oleh pemain. Pada tampilan menu utama, ada empat tombol utama menu-menu yang tersedia yaitu, tombol mulai, pengaturan, tentang dan keluar. Yang nantinya tombol tersebut akan membuka ke masing-masing menu.

1.4 Menentukan Grafis



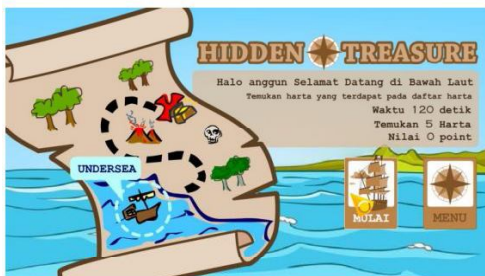
Gambar 2 Tampilan Menu Utama

3. Tampilan Menu Input Nama
Pada tampilan ini merupakan halaman yang menginput nama pemain. Sebelum mulai memainkan game, pemain dianjurkan menginput nama untuk catatan nilai dalam highscore.



Gambar 3 Tampilan Menu Input Nama

4. Tampilan Peraturan
Tampilan ini menampilkan peraturan sebelum memulai permainan, pada tiap level menu ini akan muncul untuk memberitahukan kepada setiap pemain.



Gambar 4 Tampilan Peraturan

5. Tampilan jenis jenis harta
Berikut ini merupakan gambar jenis harta yang harus dicari. Ada sebelas harta, namun tiap level terdapat lima harta yang harus dicari.



Gambar 5 Tampilan jenis jenis harta

6. Tampilan Menu Permainan
Pada tampilan ini merupakan halaman yang menyajikan permainan harta tersembunyi. Dalam tampilan ini terdapat beberapa tampilan menu pada level 1 yang tersedia sebagai berikut :

1. Nama pemain, menampilkan nama dari pemain.
2. Sisa waktu, menampilkan waktu yang dihitung mundur, waktu ini digunakan untuk menghitung jumlah score yang didapat digabung dengan nilai.
3. Jumlah harta, menampilkan berapa banyak yang harus dicari.
4. Level, menampilkan level berapa yang sedang dimainkan.
5. List, menampilkan daftar harta yang dicari, apabila harta yang di cari sudah terpenuhi maka akan membntuk v.
6. Nilai , menampilkan jumlah score yang didapat. Skor akan berkurang 5 point apabila salah memilih barang yang tidak sesuai dengan list.



Gambar 6 Tampilan Menu Permainan

7. Tampilan Pause
Tampilan ini menampilkan ketika ingin berhenti dari permainan kemudian bermain kembali.



Gambar 7 Tampilan Pause

8. Tampilan Pengaturan Game
Pada menu ini terdapat pengaturan game yang dapat mengaktifkan atau menonaktifkan layar penuh (Fullscreen) dan suara serta melihat sekor tertinggi.



Gambar 8 Tampilan Pengaturan Game



Gambar 11 Tampilan Menu Gagal

9. Tampilan Menu Credit
Pada tampilan ini menampilkan ucapan terima kasih kepada orang-orang yang telah membantu dan mendukung dalam pembuatan game “harta tersembunyi”.



Gambar 9 Tampilan Menu Credit

12. Tampilan Menu quit
Pada tampilan ini jika kamu yakin ingin keluar klik ya dan klik tidak jika tidak ingin keluar.



Gambar 12 Tampilan Menu quit

10. Tampilan menu berikutnya
Pada tampilan ini menampilkan score point yang didapat dan tombol untuk menuju level berikutnya.



Gambar 10 Tampilan menu berikutnya

11. Tampilan Menu Gagal
Pada tampilan ini menampilkan kalah saat bermain game, kemudian terdapat menu untuk mencoba game itu kembali atau menyerah.

3. Pemeliharaan Sistem
Sistem yang telah digunakan akan dievaluasi oleh pemakai untuk menentukan apakah sistem yang baru tersebut sesuai dengan tujuan semula dan diputuskan apakah ada revisi atau dimodifikasi. Setelah terjadinya perubahan dalam perangkat keras, perangkat lunak, dokumentasi atau prosedur untuk melihat kesalahan dengan kebutuhan baru atau perbaikan efisiensi proses, maka pengembangan sistem multimedia akan masuk pada tahap pemeliharaan sebagai berikut:

- 3.1 Memiliki backup dari system aplikasi yang secara keseluruhan berkaitan dengan game yang dibuat. Backup data dapat dilakukan dengan mengcopy file – file tersebut ke dalam DVD untuk mengantisipasi terdapat kesalahan atau error pada game yang telah dibuat.

- 3.2 Lakukan instalasi ulang software jika terdapat kesalahan pada software saat membuat game. Instalasi ulang dilakukan jika file dalam software ada yang hilang, sehingga software tidak dapat berjalan dengan baik. Maka kita dapat melakukan perbaikan atau dengan cara melakukan penginstalan ulang pada software tersebut.

Sistem ini harus dipelihara seperti sistem berbasis komputer lainnya. Pemakai tidak diharapkan dalam hal pemeliharaan sistem,

karena pemeliharaan sistem adalah tugas dari perancang dan pembuat sistem. Tidak perlu pemeliharaan khusus buat aplikasi Adobe Flash CS5, namun usunan dari file-file yang telah dimasukkan ke dalam data pada game tidak boleh di pindahkan, di delete dan direname. Karena apabila hal tersebut dilakukan maka game tidak dapat berjalan dengan lancar sesuai dengan program awal. Jadi yang dapat mengupdate dan menambah fitur-fitur baru dalam game adalah programmer itu sendiri. Pemakai hanya bisa menjalankan game tersebut.

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Dari penjelasan dan uraian pada bab-bab sebelumnya sampai pada akhir pembuatan game "Harta Tersembunyi", dan berdasarkan data kuitisioner (terlampir) maka dapat disimpulkan bahwa:

Game House petualangan harta tersembunyi ini sangat disukai oleh anak-anak dari usia 7 – 12 tahun. Dengan konsep animasi dan latar belakang yang berbeda di setiap levelnya mampu membuat anak-anak tertarik untuk memainkan game ini. Game yang di susun dengan 4 level ini mampu melatih ketelitian dan daya ingat anak-anak. Selain sebagai sarana hiburan, game juga bisa sebagai sarana pembelajaran yang edukatif. Beberapa orang tua perlu memberikan arahan kepada anak-anak agar bisa memanfaatkan game sebagai sarana pembelajaran dan tidak lupa dengan waktu. Dengan adanya permainan untuk anak-anak ini diharapkan orang tua bisa lebih selektif dalam memilihkan permainan untuk anak-anak, permainan yang tak hanya memberikan kesenangan tapi juga memberikan manfaat dibaliknya.

Saran

Setelah menyelesaikan skripsi ini beberapa yang harus disampaikan sebagai masukan sebagai berikut - Kekurangan game harta tersembunyi :

1. Game house petualangan harta tersembunyi ini tidak memiliki fasilitas petunjuk harta yang hilang.
2. Dalam game ini Apabila skor berkurang, permainan mengulang dari level satu.
3. Game ini hanya terdiri dari 4 level.

Daftar Pustaka

- [1] Al Fatta, Hanif. 2007. Analisis Dan Perancangan Informasi Untuk Keunggulan Bersaing dan Organisasi Modern. Yogyakarta: Andi.
- [2] Anggra. 2008. Memahami Teknik Dasar Pembuatan Game Flash. Yogyakarta: Gava Media.

- [3] Mc Leod Jr Raymond. 1996. Sistem Informasi Manajemen, Jilid 1 dan 2 Edisi Tujuh. Jakarta: PT. Prenhallindo.
- [4] Sibero, Ivan C. 2009. Langkah Mudah Membuat Game 3D. Yogyakarta: Mediakom.
- [5] Sismoro, Heri. 2005. Pengantar Logika Informatika, Algoritma, dan Pemrograman Komputer, Yogyakarta: Andi Offset.
- [6] Sofyan, Amir Fatah. Purwanto, Agus. 2008. Digital Multimedia: Animasi, Sound Editing, dan Video Editing, Edisi 1. Yogyakarta: Andi Offset.