

PEMBUATAN GAME WILD FIRE MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3

Ade Cita Nugraha, Emha Taufiq Luthfi

STMIK AMIKOM Yogyakarta

email : emhataufiq1uthfi@gmail.com

Abstraksi

Game banyak digunakan untuk refreshing sehingga tidak mengherankan bila setiap orang sudah mulai mengenal adanya game virtual. Yaitu game yang dapat dimainkan melalui internet. Sebagian besar penggemar game adalah dari kalangan anak-anak sampai remaja. Sebenarnya, kehadiran game tersebut juga bisa digunakan sebagai salah satu sarana pembelajaran selain digunakan untuk hiburan. Pada penelitian ini akan dibuat sebuah game edukasi tentang perlindungan hewan dan unprotectio yang akan ditambahkan suara-efek dan animasi lucu dalam permainan membuat childern yang tertarik. Game ini dibuat dengan menggunakan Adobe Flash CS3 dan Actionsript 2.0 sebagai script suport.

Kata Kunci :

game, efek, script suport

Pendahuluan

Informasi akan lebih jelas jika ditampilkan dalam sebuah media yang dapat menggabungkan berbagai bentuk informasi yang ada. Dengan adanya multimedia, manusia dapat berinteraksi dengan komputer melalui media gambar, teks, audio, video dan animasi sehingga informasi yang disajikan akan lebih menarik dan tentunya akan lebih jelas. Teknologi multimedia juga dapat di gunnakan pada bidang pendidikan, multimedia menjadi salah satu media pendukung dalam penyampaian informasi. Saat ini banyak orang yang masih memainkan game mini untuk menghilangkan kejenuhan dalam bekerja sebagai sebuah penghibur. Sekarang, zaman sudah mulai menjajaki era digitalisasi. Hampir semua kegiatan dilakukan dengan menggunakan komputer. Tidak mengherankan bila setiap orang sudah mulai mengenal adanya game virtual. Yaitu game yang dapat dimainkan melalui internet. Sebagian besar penggemar game adalah dari kalangan anak-anak sampai remaja. Sebenarnya, kehadiran game tersebut juga bisa digunakan sebagai salah satu sarana pembelajaran. Tetapi, sebagian besar dari mereka hanya menggunakannya untuk refreshing dan bersenang-senang.

Metode Penelitian

Tahap-tahap yang digunakan untuk pembuatan game ini yaitu:

1. Storyboard

Membangun storyboard merupakan bagian integral dari menyusun fitur animasi. Proses ini menyediakan tidak hanya interpretasi visual dari script, itu juga memungkinkan desainer untuk merasakan apa yang sedang ditampilkan pada layar.

2. Merancang Antar Muka Game

Dalam tahap ini yang harus dilakukan yaitu memahami kebutuhan pengguna dan kemudian mengembangkan objek dan sebelum

mengimplementasikan antarmuka game yang lengkap, maka dibuat prototipe dari perancangan antarmuka supaya dapat mengurangi pemborosan sumber daya dalam pekerjaan berulang-ulang.

3. Game Programing

Setelah persyaratan dikumpulkan dan memiliki user interface yang didefinisikan dengan baik, tahap selanjutnya yaitu mengimplementasikan hasil perancangan dalam bentuk pemrograman. Pada tahap ini, digunakan model iterasi sehingga kesalahan dapat ditemukan sangat awal dalam siklus hidup proyek sehingga tidak kehilangan waktu dan uang terjadi dalam pekerjaan berulang-ulang.

4. Pengujian Game



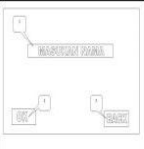
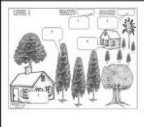
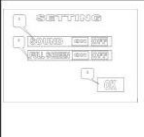
Perencanaan Test dilakukan pada awal proyek dalam tahap perencanaan proyek. Rencana Uji mencantumkan jenis pengujian yang akan dilakukan, sumber daya, peralatan dan tanggung jawab untuk kegiatan uji terkait. Untuk unit testing, para pengembang bertanggung jawab untuk kualitas modul mereka

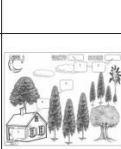

berkembang.

Hasil dan Pembahasan

1. Perancangan Storyboard

Tabel 1 Perancangan Storyboard

| Scene | Visual | Deskripsi | Audio | File | Link |
|-------|---|--|--|------|--|
| 1 |  | <ol style="list-style-type: none"> 1. Tampilan gambar pada game. 2. Tombol Play digunakan untuk masuk ke dalam game. 3. Tombol seting digunakan untuk mengatur tampilan fullscreen on dan off dan tampilan sound on dan off 4. Tombol High Score digunakan untuk masuk ke menu high score yang akan menampilkan data perolehan point atau score tertinggi setelah menyelesaikan permainan. 5. Tombol untuk keluar dari permainan. | Audio latar yang kita pakai adalah bgm | Swf | Scene 2 Scene 5 Scene 7 Scene 8 |
| 2 |  | <ol style="list-style-type: none"> 1. Tampilan peraturan/intruksi dalam game 2. Tombol play digunakan untuk masuk kedalam game level 1. | Audio latar yang kita pakai adalah bgm | Swf | Scene 3 |
| 3 |  | <ol style="list-style-type: none"> 1. Untuk memasukkan nama sebelum bermain dalam game ini, dan maksimal pengimputan karakter adalah 15 karakter, dan minimum adalah 1 karakter. 2. Tombol untuk melanjutkan ke level 1 3. Tombol kembali ke menu utama. | Audio latar yang kita pakai adalah bgm | Swf | Scene 4 |
| 4 |  | <ol style="list-style-type: none"> 1. Tampilan keterangan waktu dalam game level 1. 2. Tampilan score yang diperoleh dalam game level 1. 3. Tampilan gambar pohon dalam game level 1. 4. Tampilan gambar rumah dalam game level 1. 5. Tombol menu yang berfungsi untuk kembali ke menu utama pada game level 1. | Audio tembakan yang kita pakai adalah bgm. | Swf | Scene 1 Scene 6 |
| 5 |  | <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengaturan untuk mengaktifkan atau menonaktifkan efek dari suara selama permainan 2. Pengaturan untuk mengaktifkan atau menonaktifkan tampilan game menjadi full screen 3. Tombol ok akan digunakan untuk kembali ke menu utama atau ke permainan yang | Audio latar yang kita pakai adalah bgm | Swf | Scene 1 |

| | | | | | |
|---|--|---|--|-----|--------------------|
| 6 |  | <ol style="list-style-type: none"> 1. Tampilan keterangan waktu dalam permainan. 2. Tampilan score yang diperoleh dalam game level 1. 3. Tampilan gambar pohon pada level 2. 4. Tampilan rumah pada game level 2. 5. Tombol yang berfungsi untuk kembali ke menu utam pada level 2. | Audio tembakan yang kita pakai adalah bgm. | Swf | Scene 1 Scene 7 |
| 7 |  | <ol style="list-style-type: none"> 1. Tampilan dari menu high score yang berisi 5 nilai tertinggi disertai nama pemain yang telah menyelesaikan permainan dengan baik. 2. Tombol back yang digunakan untuk kembali ke menu utama atau ke permainan yang sedang ditempuh oleh user sebelum mengakses menu high score. 3. Tombol reset digunakan untuk mereset ulang nilai high score. | Audio latar yang kita pakai adalah bgm | Swf | Scene 1 |

2. Aturan Permainan

Beberapa aturan dasar game ini :

- a. Pemain akan menembak hewan dari front view layar monitor (menembak hewan dari sudut pandang depan).
- b. Tombol kiri mouse untuk menembak sasaran hewan.
- c. Bila kita membunuh hewan yang dilindungi maka point kita akan berkurang 35 point sebaliknya jika kita membunuh hewan yang tidak dilindungi maka point kita akan bertambah 35 point.
- d. Parameter score yang dihitung adalah pemain harus mencapai score 800 pada level 1 dan pada hasil score pada level 1 akan diakumulasikan dengan score level 2 untuk menentukan score tertinggi.

3. Flowchart Sistem Permainan

Flowchart menggambarkan tahapan proses suatu sistem, termasuk sistem multimedia. Flowchart menggambarkan urutan-urutan instruksi dari suatu program komputer. Konsep cara bermain adalah pemain berusaha mendapatkan point yang tinggi yaitu dengan cara menembak hewan yang tidak dilindungi. Jika kita menembak hewan yang dilindungi maka point yang kita dapat akan semakin berkurang, dan waktu yang berjalan akan berhitung mundur. Pada level pertama akan diberikan waktu 90 detik dengan mencapai score 800 point, sedangkan pada level kedua kita diberikan waktu 75 detik dengan mencapai score 1600 point. Apabila waktu yang diberikan habis dan tidak mencapai target point, maka game akan berakhir dan pemain diminta mengulangi lagi permainan dalam setiap levelnya.

4. Perancangan Antarmuka

1. Antarmuka Menu Utama
2. Antarmuka Menu High Score

3. Antarmuka menu instruksi
 4. Antarmuka menu setting
 5. Antarmuka Menu Masukan Nama Anda
 6. Antarmuka Menu Keluar dari permainan
 7. Rancangan Antarmuka game level 1
 8. Rancangan Antarmuka game level 2
5. Perancangan Karakter
- Dalam pembuatan perancangan karakter game Wild Fire ini ada beberapa jenis hewan yang dilindungi adalah singa, macan, panda dan untuk hewan yang tidak dilindungi adalah domba, ayam dan rusa.

6. Implementasi

Tahap implementasi dilakukan setelah menyelesaikan tahapan perancangan dengan tujuan agar pada tahap ini dapat dengan mudah mengimplementasikan rancangan perangkat lunak. Hal-hal yang dibahas dalam implementasi mencakup implementasi userinterface dan modul program yang diperlukan dalam membangun aplikasi game wild fire menggunakan flash.

a. Halaman Utama

Halaman ini sebagai halaman menu utama berisiantara lain play, setting, high score, quit. Tampilan halamannya dapat dilihat pada gambar 1:



Gambar 1 Halaman Utama

b. Halaman Instruction

Halaman ini berisikan halaman petunjuk permainan, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 2:



Gambar 2 Halaman Intruction

c. Halaman Level 1

Halaman level 1 merupakan tampilan dimana permainan siap untuk dimainkan. Implementasi halaman level 1 dapat dilihat pada gambar 3:



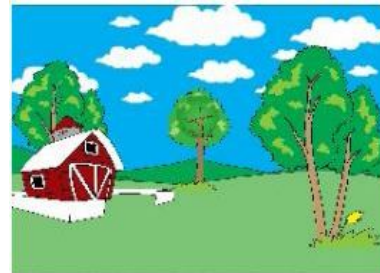
Gambar 3 Halaman Level 1

- d. Keterangan 1 Halaman Main Level 1 ini adalah halaman keterangan untuk menuju kepada halaman penyimpanan score pada main level 1. Implementasi keterangan 1 halaman main level 1 dapat dilihat pada gambar 4:



Gambar 4 Keterangan 1 Halaman Main Level 1

- e. Keterangan 2 Halaman Main Level 1 ini adalah halaman keterangan untuk penyimpanan score pada main level 1. Implementasi keterangan 1 halaman main level 1 dapat dilihat pada gambar 5:



Gambar 5 Keterangan 2 Halaman Main Level 1

- f. Halaman Main Level 2
- Halaman level 2 merupakan tampilan dimana permainan siap untuk dimainkan. Implementasi halaman level 2 dapat dilihat pada gambar 6:



Gambar 6 Keterangan 2 Halaman Main Level 1

- g. Halaman Menu Setting

Halaman ini merupakan tampilan dimana pemain bisa mengatur suara, dan fullscreen implementasi halaman setting dapat dilihat pada gambar 7 :



Gambar 7 Halaman Menu Setting

- h. Halaman High Score
Halaman High Score adalah merupakan tampilan total skor keseluruhan dari pemain setelah memenangkan pertandingan dari level 1 sampai level 2. Implementasi halaman high score dapat dilihat pada gambar 8:



Gambar 8 Halaman High Score

- i. Halaman Input Nama
Halaman Input Nama adalah tampilan untuk mengisikan nama pemain setelah permainan selesai. Implementasi halaman input nama dapat dilihat pada gambar 9:



Gambar 9 Halaman Input Nama

- j. Halaman Quit
Halaman Quit adalah halaman untuk keluar atau mengakhiri game. Implementasi halaman Quit dapat dilihat pada gambar 10 :



Gambar 10 Halaman Quit

- k. Halaman Keterangan Menang pada Level 1
Halaman keterangan menang pada level 1 adalah halaman yang menyatakan anda menang dan bisa melanjutkan pada level ke-2 dalam permainan. Implementasi halaman keterangan menang pada level 1 dapat dilihat pada gambar 11:



Gambar 11 Halaman Keterangan Menang pada Level 1

- l. Halaman keterangan menang pada level 2
Halaman keterangan menang pada level 2 adalah halaman yang menyatakan anda menang dan menampilkan score akhir yang akan di tampilkan di tampilan high score. Implementasi halaman keterangan menang pada level 2 dapat dilihat pada gambar 12:



Gambar 12 Halaman keterangan menang pada level 2

- 7. Uji Coba
Uji Coba merupakan langkah setelah game Wild fire diproduksi. Fungsi dari pengetesan adalah untuk memastikan bahwa hasil produksi game sesuai dengan yang direncanakan. Pertanyaan kunci dalam pengetesan hasil game Wild fire ini adalah apakah game yang dihasilkan sesuai dengan yang direncanakan. Pengujian Black-box berfokus pada struktur control program. Test case dilakukan untuk memastikan bahwa semua statemen pada program telah dieksekusi paling tidak satu kali selama pengujian dan bahwa semua kondisi logis telah diuji.

Tabel 2 Pengujian Sistem

| Yang diuji | Keterangan | Hasil |
|--|--|-------|
| Tombol Play pada tampilan awal | Ketika tombol di klik maka akan masuk ke menu instruction. | Benar |
| Tombol Setting | Ketika tombol di klik maka akan masuk pada tampilan setting untuk mengatur suara dan full screen. | Benar |
| Tombol High Score | Ketika tombol di klik maka akan masuk pada tampilan high score. | Benar |
| Tombol Instruction | Ketika tombol di klik maka akan masuk pada tampilan input nama. | Benar |
| Tombol Quit | Ketika tombol di klik maka akan keluar dari permainan. | Benar |
| Menu | Ketika tombol Menu di klik maka akan kembali ke menu utama. | Benar |
| Apabila 800 point terpenuhi dalam 90 detik pada level 1 | Maka akan melanjutkan ke level 2 | Benar |
| Apabila 1600 point tidak dapat terpenuhi dalam waktu 75 detik. | Muncul Teks GAME OVER dan teks Quit, disertai tombol Restart | Benar |
| | Ketika tombol Restart di klik maka akan kembali memulai permainan. | Benar |
| | Ketika tombol Quit di klik maka akan muncul teks anda yakin ingin keluar?, disertai tombol Ok dan Back. Ketika tombol Ok di klik maka akan keluar dari permainan dan ketika tombol Back di klik maka akan kembali masuk ke menu utama. | Benar |
| Apabila 1600 point terpenuhi dalam waktu 75 detik. | Masuk ketampilan you win dan score dalam permainan disertai tombol Ok, dan ketika tombol Ok di klik maka akan menuju ke tampilan high score | Benar |
| Input nama. | Akan masuk ke dalam tampilan game level 1. | Benar |

8. Cara Penggunaan

Implementasi game Wild fire dipahami sebagai sebuah proses yang menentukan apakah game Wild fire mampu beroperasi dengan baik, serta mengetahui apakah para pemakai atau user bias mandiri dalam mengoperasikannya. Disini akan menjelaskan beberapa langkah dalam menggunakan game Wild fire, diantaranya adalah :

- Nyalakan computer atau laptop yang digunakan sebagai media untuk menjalankan game Wild fire.
- Cari folder di mana game ini disimpan, jika sudah berbentuk CD maka masukkan CD kedalam computer kemudian double klik.
- Setelah selesai menggunakan game Wild fire klik tombol exit yang berfungsi untuk keluar dari game yang telah dijalankan.

9. Pemeliharaan Sistem

Pemeliharaan sistem untuk game Wild fire ini dapat dilakukan dengan cara berikut ini.

- Memisah/membagi masing-masing komponen game menjadi beberapa file sehingga jika terjadi kesalahan pada suatu komponen maka hanya file tersebut yang diperbaiki.
- Copy file game pada tempat/folder tertentu sehingga terpisah dari file-file yang dijalankan (backup).
- Mempublish file dalam bentuk .exe agar tidak semua orang dapat melihat scriptnya.
- Jika hendak keluar dari program tekanlah tombol keluar. Hal ini untuk mengantisipasi kerusakan pada kode listing program jika dikeluarkan secara paksa.
- Selain itu untuk menambahkan fitur tambahan pada program baik menu atau pun bagian suara dilakukan dengan cara penambahan pada file mentah. Untuk itu

jagalah file mentah dari keseluruhan program ini sehingga dapat dimodifikasi sewaktu-waktu.

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan dan uraian pada bab-bab sebelumnya sampai pada akhir pembuatan game wild fire ini maka dapat disimpulkan bahwa :

- Pengembangan dalam game ini akan semakin menarik dan mudah dimengerti karena terdapat petunjuk-petunjuk tentang bermain, dalam game wild fire ini.
- Dalam game wildfire ini pengolahan gambar menjadi animasi atau membuat animasi, membuat text, mengimport file suara, semua diolah dengan Adobe Flash CS3 sebagai software final. File yang dihasilkan : .mp3, wav dan swf.
- Dalam pengembangan game ini juga terdapat kesulitan dalam penentuan cara bermain dan menentukan point yang didapat ketika bermain. Didalam game ini pemain berlomba dengan waktu dimana pemain harus mencapai point semaksimal mungkin.
- Game ini juga dapat bermanfaat sebagai media hiburan dan pembelajaran untuk anak-anak dalam melatih kecepatan berfikir.

Saran

Dengan adanya game wild fire ini untuk anak-anak akan bermanfaat sebagai sarana hiburan dan pembelajaran untuk melatih kecepatan berpikir untuk anak-anak. Untuk pengembangan game ini, ada beberapa yang harus disampaikan sebagai masukan sebagai berikut :

- Program game yang telah dibuat akan bermanfaat sebagai pembelajaran bagi anak-anak maupun melatih syaraf motorik untuk perkembangan otak anak-anak.
- Game wild fire ini masih bisa dikembangkan agar lebih bermanfaat lagi untuk anak-anak dalam pertumbuhan daya kecepatan dan daya ingatnya.
- Program game ini bermanfaat sebagai sarana pembelajaran dan hiburan untuk anak-anak. Dan pada akhirnya game ini dapat dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya.

Daftar Pustaka

- Andi, Menguasai Adobe Photoshop CS3, C.V Andi Offset, 2008, Yogyakarta.
- Anggra, Memahami Teknik Dasar Pembuatan Game Berbasis Flash, Andi Offset, 2008, Yogyakarta.
- Jogiyanto HM, Analisis dan Desain Sistem Informasi, Andi Offset, 2005, Yogyakarta.
- M. Suyanto, Analisis dan Desain Aplikasi Multimedia untuk Pemasaran, Andi Offset, 2004, Yogyakarta.