

GAME EDUKASI “BABY LOST IN THE JUNGLE” DENGAN ADOBE FLASH CS3

Anggit Satriawan¹⁾, Hanif Al Fatta²⁾

^{1, 2)} Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta
email : hanif.a@amikom.ac.id²⁾

Abstract

Along with the development of technology, sometimes it is difficult to teach children to learn, kids would rather play than learning, one of them playing computer games, computer games have become the trend of the drugging of young people and old. Many games are created with a variety of different genres. In a computer or other multimedia device was not complete if there is not a game.

Making games can be done in various ways. In making this time the author educational game using Adobe Flash CS 3. In making this game writers make elements that are used in the form of characters (sprites), setting background, and other graphical elements using Adobe Photoshop CS 3, and Corel Draw X5, while to process the background music (background sounds) and sound effects (sound effects) using Audacity, after a complete graphics and sound material, the material is imported into the library in Adobe Flash CS 3 for organized into a game. Elements that have been prepared and made later authors collated the scene, layers and frames in accordance with what the author designed. Here the authors combine actionsript and motion that this game becomes more interesting to play. The last step to replace the standard icon with ResouceHack flash game that has the image of the game for education.

Game "Baby Lost In The Jungle" This is a game genre Education. Education in this game is aimed at children aged 3-5 years, but in general, this application can be used for all those who can not read and write, because in this game teaches you how to write and read with a fun method.

Kata Kunci :

Actionsript, Adobe Flash CS3, Educational Game Writing

Pendahuluan

Seiring perkembangan teknologi saat ini, terkadang sangat susah untuk mengajarkan kepada anak kecil untuk belajar, anak kecil cenderung menyukai bermain daripada belajar, salah satunya bermain game komputer, game komputer telah menjadi trend yang membius masyarakat dari tingkat anak-anak sampai orang tua. Game komputer merupakan program komputer yang dibuat dengan menggabungkan logika, sound dan animasi sehingga tercipta suatu komunikasi yang menyenangkan bagi pemain saat berinteraksi dengan game komputer.

Pada pembuatan game ini, menceritakan petualangan seorang anak balita yang tersesat di hutan dan untuk kembali ke rumah pemain harus menyelesaikan level yang ada di dalam game ini, dalam game ini terdapat 26 level dari huruf A sampai Z yang tersedia dimana pemain harus menulis mengikuti urutan nomor pada bintang, sehingga membentuk suatu huruf tertentu.

Penelitian ini dibatasi untuk hal – hal sebagai berikut.

- 1) Bersifat single player atau satu pemain.
- 2) Cara bermain dengan menggunakan mouse sebagai media input pada PC dan menggunakan jari atau alat pembantu pada touchscreen.
- 3) Terdapat 26 level dari huruf A sampai Z.

- 4) Terdapat dua game mode, untuk KIDS (tanpa waktu) dan NORMAL.
- 5) Pemain dapat mengganti warna crayon.
- 6) Pemain akan mendapatkan kode, dengan kode tersebut pemain dapat membuka koleksi binatang.
- 7) Dibuat dengan software Adobe Flash CS 3, Adobe Photoshop, CorelDraw X5, Audacity beserta software pendukung lainnya

Landasan Teori

1. Game

a. Pengertian

Game atau permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius dengan tujuan refreshing. Bermain game sudah dapat dikatakan sebagai life style masyarakat dimasa kini. Dimulai dari usia anak-anak hingga orang dewasa pun menyukai video game. Itu semua dikarenakan bermain video game adalah hal yang menyenangkan. [Anggara, 2008]

b. Jenis

Sebuah genre game adalah jenis atau kategori permainan. Beberapa game mungkin bisa

jadi mempunyai lebih dari satu genre. Berikut adalah daftar dari genre yang paling populer. [Makar, 2012]

- 1) Action
- 2) Adventure
- 3) Casino
- 4) Educational
- 5) Fighting
- 6) First-person shooter
- 7) Puzzle
- 8) Racing
- 9) Role Playing Game (RPG)
- 10) Simulation
- 11) Sport

c. Tahap Pembuatan

Tahap – tahap pembuatan game adalah sebagai berikut: [Hendra, 1989]

- 1) Penentuan genre game
- 2) Penentuan tool yang akan digunakan
- 3) Penentuan gameplay game
- 4) Penentuan grafis yang akan digunakan
- 5) Penentuan suara atau audio yang akan digunakan
- 6) Perencanaan waktu pembuatan
- 7) Proses pembuatan game

d. Kualitas

Agar game di anggap baik maka harus memenuhi kriteria objektif antara lain: [Kramer, 2012]

- 1) Originalitas
- 2) Freshness dan Replayability
- 3) Surprise
- 4) Equal opportunity
- 5) Wining chances
- 6) Tidak ada Efek King Maker
- 7) Uniformity
- 8) Quality of components
- 9) Tension
- 10) Creative control
- 11) Sasaran dan aturan game
- 12) Belajar dan menguasai game
- 13) Kompleksitas

Metode Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam mengembangkan game “Baby Lost in The Jungle” ini adalah metode pengembangan multimedia menurut Sutopo.

- 1) Konsep (concept)

- 2) Perancangan desain (Design)
- 3) Pengumpulan data (Material Collecting)
- 4) Pembuatan (Assembly)
- 5) Pengujian (Testing).

Pembahasan

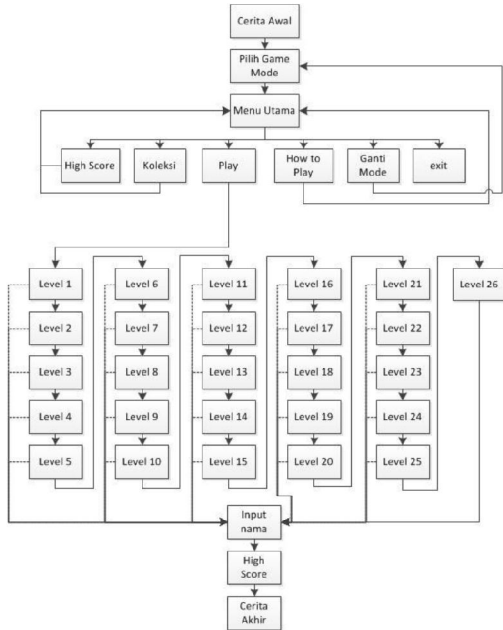
1. Gambaran Umum

Game Baby Lost In The Jungle ini adalah game yang dibuat untuk di implementasikan pada PC (Personal Computer) yang dapat berjalan di operating sistem windows, MacOS dan linux, dengan catatan terdapat Flash Player di dalamnya. Game Baby Lost In The Jungle ini adalah game yang mempunyai genre edukasi. Game ini terdiri dari 26 level.

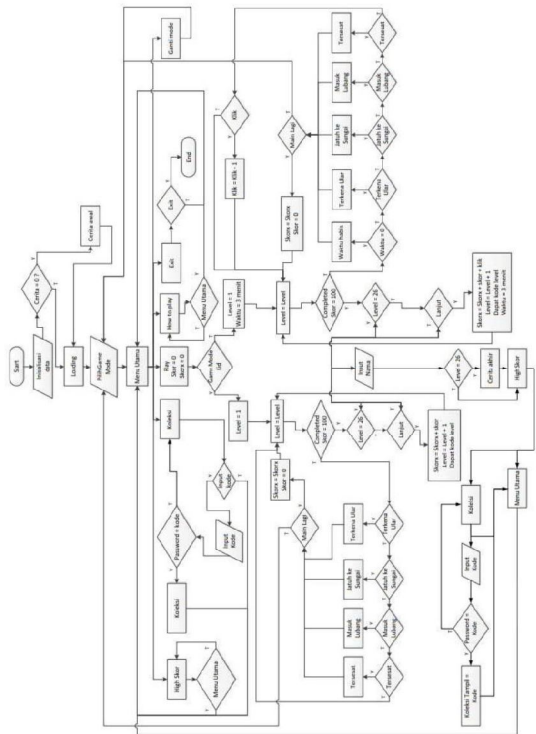
2. Perancangan

Dalam perancangan, pertama dibuat storyboard untuk tampilan awal game, kemudian storyboard untuk scene berikutnya. Berikut ini adalah detail dari scene – scene dalam game.

- 1) Scene 1 – Tampilan Intro merupakan tampilan awal game dibuka.
- 2) Scene 2 – Tampilan cerita awal game.
- 3) Scene 3 – Scene 32 – Tampilan level A sampai level Z.
- 4) Scene 33 – Scene 36 – Tampilan pemain kalah.
- 5) Scene 37 – Tampilan pencatatan nama dan highscore.
- 6) Scene 38 – Tampilan cerita game selesai.
- 7) Scene 39 – Tampilan menang di setiap level
- 8) Scene 40 _ Tampilan How To Play / cara bermain
- 9) Scene 41 – Tampilan masukkan kode koleksi
- 10) Scene 42 – Tampilan koleksi binatang



Gambar 1 Struktur Game



Gambar 2 Flowchart Game

3. Implementasi

Gambar – gambar berikut ini adalah tampilan game ketika dijalankan.



Gambar 3 Intro



please wait

Gambar 4 Loading



Gambar 5 Menu Utama



Gambar 6 Level 1



Gambar 7 Menang



Gambar 8 High Score



Gambar 9 Kalah



Gambar 10 Koleksi Binatang



Gambar 11 Dialog Keluar

Kesimpulan dan Saran

1. Kesimpulan

- 1) Game ini memberikan tutorial cara memainkan dalam menu "How To Play" yang interaktif.

- 2) Game ini dapat memberikan pengetahuan untuk anak yang sedang belajar menulis abjad (26 huruf) dan membaca (setiap level terdapat suara pembacaan huruf) yang interaktif, juga terdapat pengetahuan tentang nama binatang lengkap dengan nama. Jadi disamping anak-anak bermain, anak-anak dilatih untuk menulis.
- 3) Game ini dapat memberikan output berupa nilai tertinggi, sebagai bentuk apresiasi kepada pemain, selain itu juga terdapat kode untuk membuka koleksi binatang yang ditampilkan ketika berhasil menyelesaikan permainan dalam setiap level.

2. Saran

- 1) Diharapkan pengembangan lagi untuk belajar menulis yang lain.
- 2) Untuk garis harus di validasi.
- 3) Pengembangan lebih bagus jika kompatibel di semua device

Daftar Pustaka

- [42] Anggra, 2008. Memahami Teknik Dasar Pembuatan Game Berbasis Flash. Gava Media, Yogyakarta.
- [43] Hartono, Jogianto, 1990. Analisis dan Desain Sistem Informasi (Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis). Andi, Yogyakarta.
- [44] Hendra, 1989. Membuat Program Permainan. Elex Media Komputindo, Jakarta. Kramer Wolfgang, 2000. What Makes a Game Good?.
- [45] <http://www.thegamesjournal.com/articles/WhatMake saGame.shtml> diakses tanggal 18 September 2012.
- [46] <http://www.adobeypress.com/articles/article.asp?p=30431&seqNum=3> diakses tanggal 18 September 2012.
- [47] Pressman, 2002, Rekayasa Perangkat Lunak, Andi Offset, Yogyakarta. Sutopo, 2003, Multimedia Interaktif Dengan Flash, cetakan pertama, graha ilmu, Yogyakarta.
- [48] Suyanto M, 2003, Multimedia Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing, Andi, Yogyakarta.

Biodata Penulis

Anggit Satriawan, S.Kom, memperoleh gelar Sarjana Komputer dari Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta

Hanif Al Fatta, M.Kom, memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom) Program Studi Ilmu Komputer UGM tahun 2002 dan memperoleh gelar Magister Komputer (M.Kom) Program Pasca Sarjana Ilmu Komputer UGM tahun 2007. Saat ini aktif sebagai dosen tetap dan Ketua Jurusan Program Diploma III Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.