

PEMBUATAN GAME TEMBAK-TEMBAKAN

PERTEMPURAN SURABAYA BERBASIS FLASH

SKRIPSI



disusun oleh:

SUPRIZAL

09.12.3598

JURUSAN SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

A M I K O M

YOGYAKARTA

2012

NASKAH PUBLIKASI


**Pembuatan Game Tembak-Tembakan
Pertempuran Surabaya
Berbasis Flash**

disusun oleh

Suprizal

09.12.3598


Dosen Pembimbing


Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

Tanggal, 10 Desember 2012

**Ketua Jurusan
Sistem Informasi**




DRS. Bambang Sudarvatno, M.M
NIK. 190302029

**THE MAKING OF SHOOTING GAME BATTLE OF SURABAYA
WITH FLASH BASE**

**PEMBUATAN GAME TEMBAK-TEMBAKAN PERTEMPURAN SURABAYA
BERBASIS FLASH**

Suprizal

Jurusan Sistem Informasi

STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

ABSTRACT

The good of the nation is a nation that upholds bang-sanya own history. Always remember and learn. History of ancestors who have brought this beloved country Indonesia to the independence and prosperity as at the present time.

One of the historic battles have occurred in the archipelago. The great battle involving Indonesia, arek arek Surabaya Surabaya in maintaining blood spilled and their homeland from the hands of the invaders. The battle that became one of the milestones on the way to gain independence Indonesia beloved.

With the Game Shoot Shot 'Battle of Surabaya' Flash-based, trying to keep memngingatkan to always remember the battle that happened in Surabaya ground with a fun game media. With this expected sense of nationalism nationality semangant den will appear after play this Flash game.

Keywords : flash games, fighting, shooting

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini melaju begitu pesat, diiringi dengan kebutuhan manusia yang menginginkan kemudahan akan fasilitas-fasilitas yang mendukung manusia dalam upaya menyelesaikan pekerjaan.

Teknologi komputer merupakan salah satu teknologi yang dapat membantu mempercepat kerja manusia. Teknologi komputer telah diterapkan diberbagai macam bidang meliputi pendidikan, kesehatan, perkantoran, telekomunikasi, bisnis, militer dan sebagainya, begitu juga dalam dunia hiburan.

Salah satu bentuk hiburan diantaranya adalah Game, game sangat berkembang pesat seiring dengan kemajuan teknologi komputer. game sangat banyak diminati baik dari kalangan anak-anak, remaja sampai dewasa. game itu sendiri bermacam-macam jenisnya, Salah satu game yang di gemari pada saat sekarang ini adalah game yang berbentuk tembak-tembakan. Untuk menjadi perancang game, kita dapat mempelajari suatu software yang salah satunya adalah flash. Flash merupakan program yang cukup handal dalam membuat aplikasi game, baik untuk desktop (computer) maupun telfon genggam.

Flash merupakan sebuah perangkat lunak yang umumnya digunakan membuat sebuah animasi, namun saat ini flash banyak digunakan untuk hal-hal lain, misalnya pembuatan website, game, dan lain sebagainya. Saat ini sudah banyak game yang dibuat menggunakan flash, jenisnya pun bermacam-macam. Ada beberapa game yang terkadang menggunakan kombinasi antara kemampuan animasi flash dengan kemampuan logika ActionScript, namun sebagai fitur-fitur utama atau merupakan cara alternatif agar user dapat melakukan atau mencapai sesuatu yang paling tinggi dalam game, misalnya untuk mendapatkan sejumlah poin tinggi agar mendapat peringkat tertinggi. Game tersebut nantinya akan menggunakan profil yang sangat populer yaitu flash.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis bermaksud dan bertujuan untuk membuat *game* dengan mengangkat judul "Pembuatan Game Tembak-Tembakan Pertempuran Surabaya Berbasis Flash" yang menggunakan flash sekaligus untuk mengingat salah satu pertempuran yang pernah terjadi di tanah air ini yaitu pertempuran di Surabaya.

2. LANDASAN TEORI

2.1 Konsep Dasar Game

2.1.1 Definisi Game

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 refreking. 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.¹

Terdapat berbagai kategori istilah permainan diantaranya, permainan kartu yang memanfaatkan symbol dan angka dari 52 kartu, permainan papan yang cara bermainnya menggunakan suatu papan yang terbagi dalam sektor-sektor tertentu dan didalamnya terdapat sejumlah alat main yang dapat digerakan contohnya adalah, Ular tangga, catur dan monopoli, dua pemain atau lebih akan saling berhadapan dan mengadu strategi sesuai dengan aturan untuk mencapai daerah lawan atau daerah tujuan kemenangan. Dan permainan komputer yang didalamnya terdapat 5 kategori yaitu Expensive dedicate

mechine, Inexpensive dedicate, Multiprogram home, Personal komputer, mainframe komputer. Permainan komputer berbeda dengan jenis Game lain karena tidak ada pergerakan secara fisik atau interaksi langsung dengan objek kecuali lewat perantara komputer.

Software yang dibuat harus dapat menangkap reaksi yang cepat dari interaksi yang dihasilkan dengan pemain. Karena itu software yang digunakan harus bersifat real time, kompleksitas game adalah bergantung dari kemampuan merepresentasikan aturan dan lingkungan game yang akan dibuat.

2.1.2 Sejarah dan Perkembangan Game

Perkembangan game memang begitu pesat. Dunia game diawali dengan console-console pendahulu seperti Atari, Nintendo, Super Nintendo (SNES), dan sega yang menampilkan game-game 2 dimensi

¹ anggara, 2008. Memahami Teknik Dasar Pembuatan Game Berbasis Flash, Yogyakarta: Gava Media, Hal vii

yang cukup sederhana, namun untuk dijamannya, banyak diminati oleh masyarakat.²

Perkembangan console-console sekarang ini seperti Sony Playstation, Nintendo Wii dan Xbox terpengaruh Personal Computer (PC). Yang kini pun telah menjadi console game yang cukup diperhitungkan. Meski hal ini berimbas kepada PC sebagai console game ini akan mengakibatkan bahwa seiring waktu

2.1.3 Jenis-Jenis Game

Sekedar untuk menambah wawasan, ketika berbicara tentang game, terdapat begitu banyak tipe game yang sering kali ditemui. Tipe-tipe game ini terdiri dalam kategori-kategori tertentu yang dibedakan menurut permainannya atau kerap kali disebut gameplay. Beberapa kategori game yang kita ketemui adalah³ :

1. Arcade/Side Scrolling

Game tipe ini dapat dikatakan tipe-tipe game klasik.

2. Racing

Ini adalah salah satu tipe game pada tahun 2005 dan 2006 lalu begitu berkembang pesat.

3. Fighting

Game bertipe fighting ini merupakan salah satu tipe game yang cukup digandrungi dikalangan remaja, dalam game ini pemain akan memainkan satu karakter atau lebih yang kemudian karakter tersebut harus bertarung dengan karakter-karakter

4. Shooting

Game shooting adalah tipe game yang sebenarnya cukup sederhana, karena pemain hanya cukup menembak musuh-musuh yang menghalangi selama pemain berlangsung.

² anggara, 2008. Memahami Teknik Dasar Pembuatan Game Berbasis Flash, Yogyakarta: Gava Media, Hal 1

³ anggara, 2008. Memahami Teknik Dasar Pembuatan Game Berbasis Flash, Yogyakarta: Gava Media, Hal 2

5. RTS (Real Time Strategy)

Pada game bertipe RTS ini, sebagai pemain, melakukan kontrol terhadap satu atau lebih karakter untuk melakukan tindakan-tindakan tertentu guna menyelesaikan masalah (misi) di dalam game tersebut, sebagian besar game RTS adalah game strategy perang.

6. RPG (Role Playing Game)

Ini adalah salah satu tipe game yang dibuat dengan alur cerita penuh intrik yang begitu kental, pengembangan watak karakter secara mendalam.

7. Simulation

Sama seperti artinya yang berarti simulasi, di dalam game ini di berikan penggambaran konsep permainan dengan segala suatu hal di dalam kehidupan nyata.

8. Puzzle

Game jenis ini biasanya mengenai pemecahan sebuah teka-teki, seperti menyusun gambar, menyusun kata, menyamakan warna, melewati labirin, memecahkan perhitungan matematika dan lainnya. Contoh dari game jenis ini adalah Tetris, Minesweeper, Memory dan sebagainya.

3. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Gambaran Umum Pertempuran di Surabaya

Pertempuran Surabaya merupakan peristiwa sejarah perang antara pihak tentara Indonesia dan pasukan Belanda. Peristiwa besar ini terjadi pada tanggal 10 November 1945 di Kota Surabaya, Jawa Timur. Pertempuran ini adalah perang pertama pasukan Indonesia dengan pasukan asing setelah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dan satu pertempuran terbesar dan terberat dalam sejarah Revolusi Nasional Indonesia yang menjadi simbol nasional atas perlawanan Indonesia terhadap kolonialisme.

3.2 Analisis Sistem

Analisis sistem dapat didefinisikan sebagai "Penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh kedalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan, kesempatan dan

hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikannya”.⁴

Analisa sistem merupakan salah satu tahapan pada pengembangan sistem. Tahap analisis merupakan tahap yang kritis dan sangat penting, karena kesalahan didalam tahap ini dapat menyebabkan kesalahan ditahap selanjutnya. Tahap analisis dilakukan setelah tahap perancangan sistem dan sebelum tahap desain sistem.

Didalam tahap analisis system terdapat langkah dasar yang harus dilakukan oleh analisis sistem sebagai berikut :

1. Identify, yaitu mengidentifikasi masalah
2. Understand, yaitu memahami kerja dari sistem yang ada
3. Analyze, yaitu menganalisis system
4. Report, yaitu membuat laporan analisis

Game ini juga dapat memberikan tampilan score kepada user apabila user telah menyelesaikan permainan.

3.2.1 Analisis

Untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan dalam perancangan game Tembak-Tembakan Pertempuran di Surabaya ini maka digunakanlah analisis SWOT. Analisa SWOT adalah metode perencanaan strategis yang digunakan untuk mengevaluasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman dalam suatu perancangan. Proses ini melibatkan penentuan tujuan yang spesifik dari spekulasi perancangan dan mengidentifikasi faktor internal dan eksternal yang mendukung dan yang tidak dalam mencapai tujuan tersebut.

3.2.1.1 Analisa Kekuatan (Strengths)

Kekuatan dalam game Tembak-Tembakan Pertempuran di Surabaya ini adalah game mempunyai sistem permainan yang mudah dimengerti, game tidak terlalu berat ketika dijalankan sehingga tidak memerlukan komputer yang mempunyai spesifikasi tinggi, dan petunjuk permainannya pun tersedia didalam

⁴Jogiyanto HM. Analisis dan Desain Sistem Informasi. Andi Offset, Yogyakarta, 2005, hal 129

aplikasi game tersebut sehingga pengguna game ini dapat mengetahui cara memainkannya.

3.2.1.2 Analisis Kelemahan (Weakness)

Kelemahannya dalam game Tembak-Tembakan Pertempuran di Surabaya ini hanya dapat dimainkan single player saja dan hanya terdapat 3 level dengan tingkat kesulitan yang tergolong mudah.

3.2.1.3 Analisis Kesempatan (Opportunity)

Saat ini perkembangan game di Indonesia belum pesat dan jumlah game yang freeware masih sedikit, sedangkan game Tembak-Tembakan Pertempuran di Surabaya ini dapat dipakai secara gratis.

3.2.1.4 Analisis Ancaman (Threats)

Semakin banyaknya developer game yang mengembangkan banyak genre game maka semakin ketat persaingan game-game flash. Juga perkembangan console yang pesat maka programmer game bersaing untuk menyesuaikan rancangan game dengan console-console terbaru.

3.2.2 Analisa Kebutuhan Sistem

Agar mempermudah analisis sistem dalam menentukan kebutuhan secara lengkap, maka analisis dibagi menjadi dua jenis yaitu analisis kebutuhan fungsional dan analisis kebutuhan non fungsional.

3.2.2.1 Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional berisi tentang proses apa saja yang dilakukan oleh sistem. Diharapkan sistem dapat melakukan fungsi :

1. Game ini memiliki 3 tingkatan level dengan tingkat kesulitan berbeda-beda di tiap levelnya.
2. Game ini mampu menampilkan penambahan score yang diperoleh oleh user setiap menembak lawannya.
3. Game ini juga dapat memberikan tampilan score kepada user apabila user telah selesai memainkan game ini.

3.2.2.2 Kebutuhan Non Fungsional

Kebutuhan non fungsional menjabarkan apa-apa saja yang harus dimiliki oleh sistem agar dapat berjalan. Analisis kebutuhan non fungsional bertujuan untuk mengetahui system seperti apa yang cocok diterapkan, perangkat keras dan perangkat lunak apa saja yang dibutuhkan serta siapa saja pengguna yang akan menggunakan system ini.

1. Aspek Perangkat Keras

Perangkat keras adalah semua bagian fisik komputer dan dibedakan dengan data yang berada didalamnya atau yang beroperasi di dalamnya, dan dibedakan dengan perangkat lunak yang menyediakan instruksi untuk perangkat keras dalam menyelesaikan tugasnya.

Spesifikasi perangkat keras untuk membuat game Tembak-Tembakan Pertempuran di Surabaya ini :

1. Processor AMD Athlon II X2 245 3DNow(2CPUs) 2.9 Ghz
2. RAM 2GB DDR 3
3. Motherboard J&W
4. VGA ATI Radeon HD 4250 512MB
5. HDD SAMSUNG 500GB
6. DVD R/W SAMSUNG
7. LCD Monitor Acer 16"
8. Scanner

Kebutuhan minimum hardware agar dapat menjalankan game yang dibuat dengan Adobe Flash CS4 adalah :

1. Prosesor Intel Pentium3 866 Mhz
2. Motherboard GIGABYTE GA-8184P-G
3. Memori 256MB
4. Free Space HD 5GB

2. Aspek Perangkat Lunak

Perangkat lunak adalah program yang digunakan untuk menjalankan perangkat keras. Tanpa adanya perangkat lunak ini komponen perangkat ke-

ras tidak dapat berfungsi, adapun aplikasi dan software yang digunakan dalam pembuatan game ini adalah Sistem Operasi Windows XP SP2, Adobe Flash CS4, Adobe Photoshop CS4, Adobe Soundbooth CS4, Adobe After Effect CS4. Perangkat lunak yang dibutuhkan saat implementasi yaitu system operasi Windows dan Flash Player.

3. Aspek Sumber Daya Manusia

Sumber daya manusia adalah orang yang terlibat pada saat perancangan, pembuatan, dan implementasi. Sumber daya manusia yang dibutuhkan dalam pembuatan game Tembak-Tembakan Pertempuran di Surabaya ini antara lain :

1. Sistem Analis

Berperan melakukan analisis terhadap permasalahan yang dihadapi, serta merancang solusi pemecahannya dalam bentuk program strategi.

2. Animator

Orang yang menguasai teknik menggambar dan menguasai teknologi perangkat lunak yang dibutuhkan untuk membangun game.

3. Pengguna Game

Atau juga disebut user yang akan menjalankan aplikasi game ini.

3.2.3 Analisis Kelayakan

3.2.3.1 Analisis Kelayakan Teknologi

Dari segi kelayakan teknologi game ini dapat dikatakan layak karena untuk menjalankan game ini tidak perlu spesifikasi komputer yang tinggi, dan untuk mendapatkan komputer tersebut sangat mudah serta harga yang relatif terjangkau.

3.2.3.2 Analisis Kelayakan Hukum

Dari segi *content* game ini tidak melanggar hukum karena tidak mengandung unsur sara dan pornografi. Untuk menjalankan game ini dibu-

tuhkan Flash Player yang dapat diunduh secara gratis .sehingga dari segi kelayakan hukum dalam mengembangkan game ini dikatakan layak.

3.2.3.3 Analisis Kelayakan Operasional

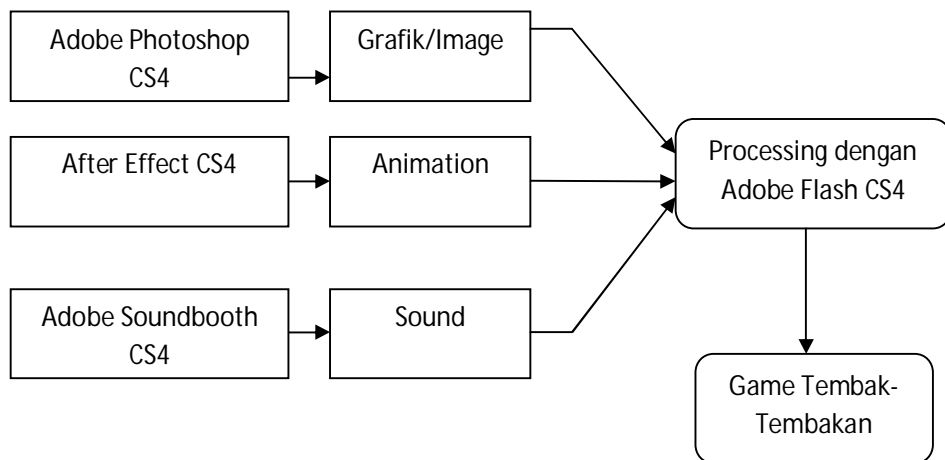
Dari segi operasional game ini dikatakan layak karena saat ini masyarakat sudah mampu mengoperasikan computer dengan baik dan game ini tidak membutuhkan *media input* dan mudah dijalankan. Sumber daya manusia yang dibutuhkan untuk membangun game ini sudah cukup banyak.

4. PEMBAHASAN

4.1 Memproduksi Sistem

Tahapan ini adalah tahapan membangun dan mengembangkan aplikasi sesuai dengan naskah yang telah dibuat. Bagian ini merupakan kegiatan yang meliputi tentang pembuatan desain grafik yang mendukung semua dialog, membuat animasi yang sesuai dengan tema, membuat *text* sebagai penyampaian pesan, mengimport file yang sudah jadi, yang semuanya akan digabungkan kedalam Adobe Flash sebagai software final.

Membantu mempermudah dan memproduksi aplikasi multimedia ini penyusun menuangkannya kedalam sebuah bagan sebagai berikut :



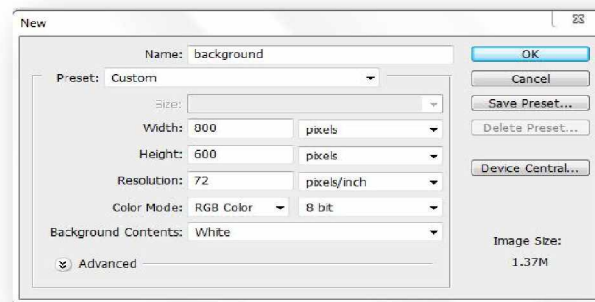
Gambar 4.1 Tampilan Bagan Produksi

4.6.1 Membuat Tampilan Halaman Utama

Gambar adalah unsur terpenting dalam sebuah program, tanpa adanya gambar *game* tembak-tembakan akan terlihat sepi dan membosankan.

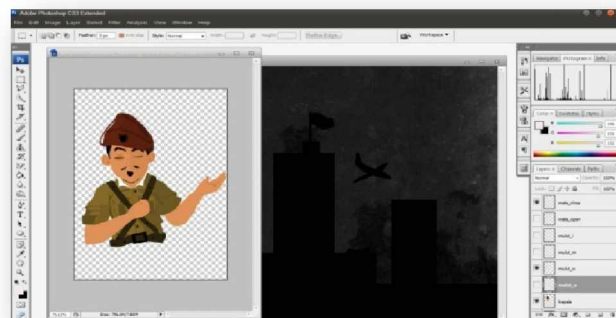
Cara pembuatan tampilan halaman utama menggunakan Adobe Photoshop CS 4 adalah sebagai berikut:

- Buka Program Adobe Photoshop CS 4.
- Klik *File – New*. Kemudian atur berikut:





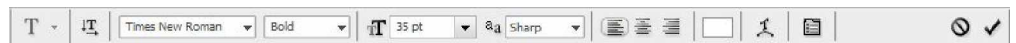
Gambar 4.2 Tampilan Pengaturan Stage di Adobe Photoshop CS 4

- Ukuran 800x600 px sesuai dengan ukuran *stage* pada Adobe Flash CS 3 yang akan dibuat. *Background* warna putih.
- Untuk membuat *halaman utama* diperlukan beberapa gambar seperti gambar sketsa Bung Tomo, *background* gambar latar gedung dan bangunan.. Karena pada halaman utama, karakter Bung Tomo akan di animasi kan, maka beberapa komponen yang akan dianimasikan seperti mata, gerakan mulut serta gerakan tangan, masukkan juga gambar gambar mata, mulut dan tangan tersebut kedalam lembar kerja Adobe Photoshop CS juga dengan cara klik *File – Open*, kemudian pilih beberapa gambar yang akan dijadikan sebagai gambar halaman utama.



Gambar 4.3 Tampilanmembukagambarke area kerja Adobe Photoshop CS

- Gabungkan gambar background gedung bangunan kehalaman baru di lembar kerja Adobe Photoshop CS yang telah dibuat dengan menggunakan  *Move Tool (V)* , *drag* gambar Bung Tomo serta gambar Gedung kedalam halaman baru Adobe Photoshop CS, atur sesuai dengan tata letak yang telah dibuat konsep desainnya pada pembahasan sebelumnya.
- Pastikan tiap gambar memiliki *layer* terpisah agar mudah dalam proses penganimasiannya di Adobe Flash CS Professional
- Buat tulisan PERTEMPURAN DI SURABAYA untuk judul pada halaman utama dengan menggunakan  *Text Tool(T)*,ketikan PERTEMPURAN DI dengan format tulisan *font* menggunakan *Times New Roman* , ukuran *font* 35 pt warna *font* putih (#ffffff) seperti berikut.



Gambar 4.4 Tampilan format *text* pada tulisan PERTEMPURAN DI

Kemudian ketik dibawahnya SURABAYA dengan format tulisan font menggunakan *Times New Roman* ukuran font 33 pt warna merah (#f20404) seperti berikut.



Gambar 4.5 Tampilan format *text* pada tulisan SURABAYA



Gambar 4.6 Tampilan halaman utama tanpa tombol menu

4.6.2 Pembuatan Tombol

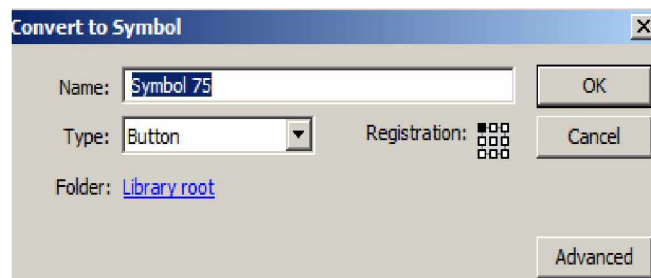
Tombol adalah bagian penting dari tampilan yang berfungsi untuk menghubungkan. Berikut langkah-langkah pembuatan tombol:

- Seleksi atau klik gambar yang akan dijadikan tombol. Misalnya tombol About Me seperti gambar di bawah ini.



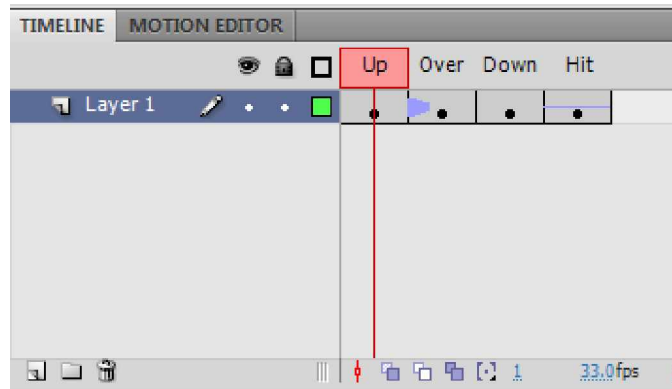
Gambar 4.15 Tampilan seleksi tombol

- Kemudian tekan F8 pada keyboard atau bisa juga melalui *Modify - Convert to Symbol*



Gambar 4.16 Tampilan *Convert to Symbol*

- Ubah Name pada kotak dialog tersebut jika diperlukan, kalau sudah selesai tekan OK maka gambar yang anda buat tadi sudah berubah menjadi sebuah *Symbol* dengan tipe *Button*.
- Klik dua kali *Button* tadi maka anda akan masuk ke stage button.
- Selanjutnya akan melihat jendela Timeline seperti gambar dibawah ini:



Gambar 4.17 Tampilan Timeline untuk Button

Keterangan:

Up : tampilan utama button.

Over : tampilan button ketika kursor mouse berada diatas button.

Down : tampilan button ketika kursor mouse menekan button.

Hit : luas daerah aktif button.

- Atur pada Over, Down dan Hit untuk menghasilkan tombol yang menarik apabila ditekan akan berubah-ubah warna atau bentuk.

4.6.3 Proses Pemasukan Suara

Langkah-langkah import backsound:

- Buat sebuah flash document
- Kemudian tekan File – Import - Import to Library
- Pilih sound yang akan digunakan sebagai backsound.
- Buka sound yang di import ke dalam library dengan cara tekan Ctrl+L atau dengan klik Windows pada Menu Bar kemudian klik Library.
- Kemudian drag gambar ke Stage.



Gambar 4.18 Tampilan Library

Cara memasukkan suara pada tombol sama dengan pembuatan tombol, pada Over dan Down di beri sound. Agar saat di sentuh dan di klik berbunyi.

4.6.4 Penggunaan Action Script

Penggunaan actionscript digunakan untuk memerintah objek melakukan aksi tertentu dan juga untuk perpindahan antara menu yang satu dengan menu yang lain.

1. Action Script pada Tombol

- Seleksi tombol yang akan diberi action script. Kemudian tekan F9.

```
on (release) {loadMovieNum("home.swf", 0);  
}
```

Keterangan :

On : salah satu script yang digunakan untuk menjalankan perintah jika mouse melakukan sesuatu terhadap tombol.

Release : jika mouse menekan pada tombol kemudian tekanan tersebut dilepaskan maka perintah akan dijalankan.

LoadMovieNum : script yang digunakan untuk menampilkan file berformat swf, jpeg, gif, dan png ke dalam sebuah swf dengan level kedalaman (depth) yang dapat diatur.

2. Action Script Keluar dari *Game Tembak-Tembakan*

```
on (release) {fscommand("quit", "true");  
}
```

Keterangan:

Action fscommand ("quit","true") : action ini digunakan untuk mengakhiri atau keluar dari tampilan *game tembak* ini, action ini akan diberikakan pada tombol exit.

3. Action Script Menghentikan Frame

```
stop();
```

Keterangan:

Action Stop() : yang digunakan untuk menghentikan permainan atau gerakan pada movie flash, action ini diberikan pada frame dimana kita akan menghentikan aktivitas movie flash.

4. Action Script untuk Layar Penuh

```
on (release) {fscommand("fullscreen", "true");  
}
```

Keterangan:

Action Fscommand ("fullscreen","true") : digunakan untuk mengubah tampilan menjadi fullscreen (layar penuh), action ini diletakkan pada

frame 1 yang nantinya tampilan *game tembak-tembakan* akan menjadi full screen dari awal sampai akhir.

4.2 Menggunakan Sistem

1. Spesifikasi komputer yang direkomendasikan untuk digunakan

Untuk dapat menggunakan *game Tembak-Tembakan* yang disimpan menggunakan media CD ini sebaiknya menggunakan spesifikasi yang direkomendasikan minimal sebagai berikut:

- Prosesor Intel Core 2,13 GHz
- Ram 256 Mb
- Hardisk 20 Gb
- VGA 64 Bit 128 Mb
- Monitor standard
- Motherboard
- SoundCard onboard
- CD ROM Samsung 2x
- Speaker aktif
- Sistem operasi windows XP

2. Cara Menggunakan Sistem

- Nyalakan komputer
- Masukkan kepingan CD ke dalam CD ROM
- Tunggu beberapa saat maka secara autoplay akan otomatis berjalan dengan sendirinya.
- Untuk mengakhiri atau keluar dari *game Tembak-Tembakan*, user dapat kembali ke halaman utama dan menekan tombol exit di sebelah kanan bawah.

4.3 Melakukan Tes Pemakaian

Game Tembak-Tembakan yang disimpan menggunakan media CD ini telah dilakukan tes uji pemakaian pada PC dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Operating System Windows 7 Ultimate 64-bit
2. Processor AMD Athlon II X2 245 3DNow(2CPUs) 2.9 Ghz
3. RAM 2 GB DDR 3
4. LCD Monitor Acer 16"

4.4 Memelihara Sistem

Pemeliharaan system dilakukan dengan cara membackup data. Backup dapat dilakukan dengan cara mengkopi file tersebut ke dalam CD. Hal ini bergu-

na untuk mengantisipasi apabila terjadi eror pada *game Tembak-Tembakan* yang dibuat.

Selain membackup data juga ada updating, updating dilakukan pada saat ada informasi atau data yang harus diganti pada *game Tembak-Tembakan* untuk menjaga agar informasi yang diberikan tidak telat dan selalu up to date. Yang berhak melakukan updating adalah spesialis informasi dan professional komunikasi.

Game Tembak-Tembakan adalah alat yang bisa digunakan dalam jangka waktu yang panjang, oleh karena itu perlu adanya perawatan CD. Hal ini dilakukan untuk mengantisipasi terjadinya kerusakan pada sistem. Pemeliharaan CD disini misalnya disimpan dengan baik, terhindar dari sinar matahari secara langsung, dan udara yang lembab. Untuk file fla disimpan oleh programmer sedangkan yang dipublikasikan file exe hal ini dilakukan agar CD interaktif tidak dapat diubah-ubah isinya oleh orang lain.

5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan proses-proses dalam pembuatan sebuah game yang dikerjakan, serta dari proses analisis, perancangan dan implementasi yang dilakukan sebelumnya, maka dapat mengambil kesimpulan didalamnya :

1. Untuk merancang game “Tembak-Tembakan Pertempuran di Surabaya” ini dilakukan beberapa langkah yaitu Analisis dengan metode SWOT, membuat latar belakang cerita, merincikan game, membuat flowchart system permainan, dan membuat perancangan antar muka. Hasil rancangan tersebut diimplementasikan ke Adobe Flash CS4.
2. Game “Tembak-Tembakan Pertempuran di Surabaya” ini dapat dimainkan oleh anak-anak. Berdasarkan hasil pengetesan dari beberapa user, dapat disimpulkan bahwa game ini mudah digunakan, desain yang dibuat cukup menarik dan tidak terdapat error jika dijalankan.

5.2 Saran

Beberapa saran yang diberikan dalam menanggapi game yang telah dibuat sekaligus sebagai masukan pembuatan game kedepan adalah :

1. Animasi dan grafisnya dibuat lebih halus lagi sehingga keliatan lebih menarik.
2. Gambar, animasi perlu ditambah agar keliatan lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

Suyanto, M. 2003. *MULTIMEDIA Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi Offset.

Suyanto, M. 2004. *Analisis & Desain Aplikasi Multimedia untuk Pemasaran*. Yogyakarta: Andi Offset.

Tim Penyusun Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta :Pusat Bahasa.

Tay Vaughan, 2006. *Multimedia : Making It Work, Sixth Edition*. Yogyakarta : Andi Offset.

[Http://warungflash.com](http://warungflash.com)