

RANCANG BANGUN GAME *THE MINION* DENGAN MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH 8

DESIGN AND BUILD THE MINION GAME USING MACROMEDIA FLASH 8

Evy Ferawatini¹⁾, Andi Suprianto²⁾, Siti Madinah Ladjamuddin³⁾
Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi Informasi
Institut Sains dan Teknologi Nasional
Jl. Moh. Kahfi II, Bhumi Srengseng Indah, Jagakarsa, Jakarta Selatan 12640
Telp. (021) 7874647, Fax. (021) 7866955

¹ Email: evy.fera@gmail.com ² andi.suprianto@ymail.com, ³ citymadinah07@istn.ac.id

ABSTRAKSI

Perkembangan game di dunia semakin pesat, tidak terkecuali di Indonesia. Namun sayangnya beberapa game yang beredar saat ini banyak yang mengandung konten-konten yang tidak pantas di lihat oleh anak-anak usia di bawah 17 tahun. Maraknya jenis atau genre game yang beredar saat inipun membuat game yang pada hakikatnya di buat sebagai media hiburanpun menjadi sebuah permainan yang tidak memberikan hiburan atau kesenangan kepada pemainnya. Game the minion adalah game bergendre arcade yang dibuat menggunakan software macromedia flash professional 8. Game the minion terdiri dari 2 mode permainan yaitu, mode normal dan mode sulit. Masing masing terdiri dari 5 level untuk mode normal dan 7 level mode sulit. Game ini dapat dimainkan oleh anak-anak hingga orang dewasa.

Kata kunci : game flash, game arcade, game ketangkasan, game the minion, the minion

ABSTRACT

Developments in the gaming world is rapidly increasing, not least in Indonesia. But unfortunately some of the games currently available that contain a lot of content-inappropriate content viewed by children under 17 years of age. The rise of the type or genre of games currently available even this makes the game that was essentially created as being a permainan hiburanpun media that do not provide entertainment or pleasure to the players. Game the minion is bergendre arcade game made using software macromedia flash professional 8. The minion game consists of 2 game modes, namely, normal mode and hard mode. Each consists of 5 levels to normal mode and hard mode level 7. This game can be played by children and older.

Keywords : flash games, arcade game, dexterity game, game the minion, the minion

1. PENDAHULUAN

Perkembangan game di dunia semakin pesat, tidak terkecuali di Indonesia. Namun sayangnya beberapa game yang beredar saat ini banyak yang mengandung konten-konten yang tidak pantas di lihat oleh anak-anak usia di bawah 17 tahun. Maraknya jenis atau genre game yang beredar saat inipun membuat game yang pada hakikatnya di buat sebagai media hiburanpun menjadi sebuah permainan yang tidak memberikan hiburan atau kesenangan kepada pemainnya.

Dengan aturan main yang cukup rumit, dan konten-konten yang mengerikan dan tidak pantas untuk di lihat membuat sebagian orang tua berfikir bahwa bermain game adalah hal yang tidak baik untuk di lakukan oleh anak-anak mereka. Padahal masih banyak genre game yang justru di buat untuk mengembangkan saraf motorik dan konsentrasi pada anak.

Contohnya genre game arcade, arcade adalah salah satu jenis atau genre game yang game yang tidak terfokus pada cerita dan hanya di main kan untuk senang-senang (*just for fun*) dan umunya permainan nya mengandalkan konsentrasi dan kemahiran tangan. Namun saat ini game bergendre arcade mulai di tinggalkan para gamers, khususnya para gamers muda. Selain karena jenis permainan nya yang hampir sama, game arcade juga tidak memiliki alur carita, sehingga tujuan dari bermain gamenya pun tidak sampai ke pemain.

Oleh karena itu penulis berkesempatan membuat laporan tugas akhir yang berjudul "Rancang bangun game *the minion* dengan menggunakan macromedia flash professional 8". Game *the minion* ini merupakan game bergenre arcade yang ditambahkan alur cerita berupa plot berbentuk komik. Dengan di tambahkannya jalan cerita dan konsep permainan yang mudah untuk di pahami, diharapkan game ini dapat disukai oleh anak-anak dan orang dewasa.

Tujuan yang ingin dicapai dari penyusunan tugas akhir ini adalah :

1. Menggunakan tokoh kartun yang sedang populer saat ini di kalangan anak-anak dan orang dewasa, dan menghindari konten atau fitur-fitur yang tidak pantas untuk di lihat oleh anak-anak.
2. Membuat aturan bermain yang sederhana, membuat tutorial bermain yang dapat di mengerti oleh anak-anak dan orang dewasa. Membuat gamenya dapat dimainkan dengan keyboard (tidak perlu tambahan alat lain). Dan menambahkan plot atau alur cerita berbentuk komik agar lebih menarik untuk di baca dan alur cerita game itupun sampai kepada pemain.

Game adalah sebuah permainan komputer interaktif yang dikendalikan oleh *microprosesor*. Komputer dapat menciptakan bahan-bahan maya untuk digunakan dalam sebuah permainan seperti kartu dan dadu. Sebuah permainan atau *video game* menggunakan satu atau lebih alat *input*, biasanya sebuah tombol atau kombinasi dari *joystick*, sebuah *keyboard* dan *mouse*, dan *trackball* atau sebuah *controller* ataupun semua alat yang mempunyai sensor gerak.^[1]

2. METODOLOGI PENELITIAN

Analisa Kebutuhan Game

Langkah pertama yang dilakukan dalam pembuatan game the minion ini adalah, menganalisa kebutuhan dari game the minion itu sendiri. Analisa yang dilakukan mencakup kebutuhan hardware, software dan sumberdaya manusia yang dibutuhkan selama pembuatan dan pengimplementasian game the mininion ini.

Aspek perangkat keras

Perangkat keras (*hardware*) adalah semua bagian fisik komputer dan dibedakan dengan data yang berada di dalamnya atau yang beroperasi di dalamnya, dan dibedakan dengan perangkat lunak (*software*) yang menyediakan instruksi untuk perangkat keras dalam menyelesaikan tugasnya. Spesifikasi perangkat keras untuk membuat game the minion adalah :

- ✓ Pentium IV processor 1,5 GHz (atau lebih)
- ✓ Graphic memory 128 MB
- ✓ Mouse
- ✓ Tablet Grafis
- ✓ Harddisk free space minimal 1 GB

Aspek perangkat lunak

Perangkat lunak (*software*) adalah program yang digunakan untuk menjalankan perangkat keras. Tanpa adanya perangkat lunak ini komponen perangkat keras tidak dapat berfungsi, adapun aplikasi dan *software* yang digunakan dalam pembuatan game ini adalah *sistem operasi windows seven professional*, *macromedia flash professional 8*, *adobe photoshop CS5* dan *coreldraw X5*. Perangkat lunak yang dibutuhkan pada saat implementasi yaitu sistem operasi *windows xp sp III* (minimal) dan *flash player 9* (minimal).

Aspek sumber daya manusia

Sumber daya manusia adalah orang yang terlibat pada saat perancangan, pembuatan, dan pengujian. Sumber daya manusia yang dibutuhkan dalam pembuatan game the minion antara lain:

- ✓ *Game designer dan game programming*
- ✓ *Game artist*
- ✓ *Koresponden*

Pembuatan Mock-up Game

Setelah menganalisa kebutuhan game, langkah selanjtnya adalah membuat mock-up game. Mock-up adalah gambaran kasar atau sketsa yang menggambarkan game seperti apa yang akan di buat, mock-up bisa di jabarkan secara visual (dengan gambar) atau dengan tulisan.^[10]

Berikut penggambaran game the minion :

- a. Game the minion akan dibuat dengan ukuran stage 700 x 550 pixels.
- b. Terdapat 2 (dua) pilihan mode permainan, normal dan sulit. Mode normal terdiri dari 5 level dan mode sulit terdiri dari 7 level.
- c. Perbedaan antara mode normal dan sulit terletak pada item yang jatuh, dan batas waktu perpindahan setiap level (detik). mode normal, semakin tinggi level semakin sedikit pula waktu yang di berikan. Mode sulit waktu yang diberikan di setiap levelnya berbeda, dan teracak.
- d. Pada setiap levelnya pemain harus mengumpulkan sekaligus menghindari item yang berjatuhan. Item yang turun berbeda dan bertambah setiap levelnya. Item yang menguntungkan akan menambahkan nilai dan ada juga yang menambahkan waktu, sedangkan item yang merugikan dapat mengurangi nyawa, menghabiskan item yang sudah di dapat dan adapula yang dapat membuat kalah.
- e. Jumlah item yang di dapat di setiap level, akan di tampilkan pada saat perpindahan level.

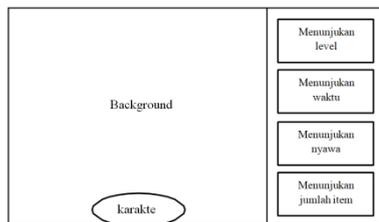
- f. Setiap pemain mendapatkan 3 nyawa pada setiap level. Bila nyawa habis, maka pemain kalah.
- g. Item yang diambil, serta efeknya :
 - ✓ Pisang, menambahkan 1 poin pisang.
 - ✓ Kentang, menambahkan 1 poin kentang.
 - ✓ es krim, menambahkan 1 poin es krim.
 - ✓ jam penambah waktu, menambahkan 3 detik waktu untuk pengambilan item.
- h. Item yang dihindari :
 - a. Bom, mengurangi 1 nyawa.
 - b. Cairan kimia, membuat misi gagal dan pemain kalah.
 - c. Minion jahat kecil, memakan habis jumlah es krim yang di dapat.

i. Penggambaran design main menu



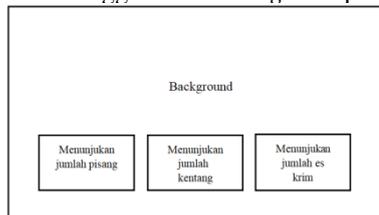
Gambar 1 Sketsa kasar design main

j. Penggambaran design stage permainan:



Gambar 2 Sketsa kasar design stage

k. Penggambaran design tampilan hasil :



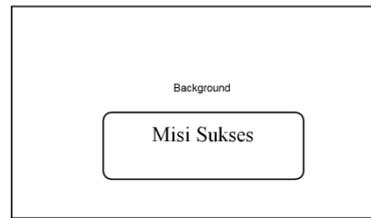
Gambar 3 Sketsa kasar tampilan hasil

l. Penggambaran design kalah :



Gambar 4 Sketsa kasar design kalah

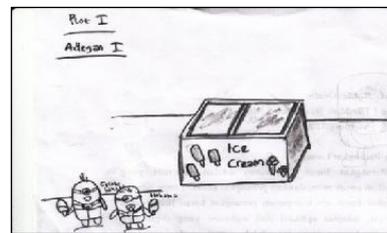
m. Penggambaran design menang :



Gambar 5 Sketsa kasar design menang

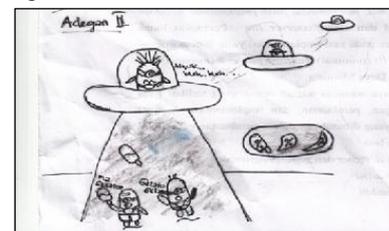
Pembuatan Mock-up Plot Cerita

Setelah membuat mock-up game, langkah selanjtnya adalah membuat mock-up plot cerita. Mock-up plot cerita ini, berisi gambaran dari plot cerita game the minion. Plot cerita sendiri berarti struktur rangkaian kejadian dalam cerita yang disusun sebagai urutan bagian-bagian dalam keseluruhan fiksi. [10]



Gambar 6 Mock-up plot I bag.1

Plot bagian pertama ini bercerita tentang dua orang minion yang sedang makan es krim pada siang hari.



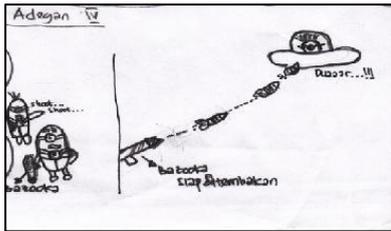
Gambar 7 Mock-up plot I bag.2

Plot I bagian 2 menceritakan ufo minion jahat mencuri es krim yang mereka makan dan seluruh es krim di negri minion.



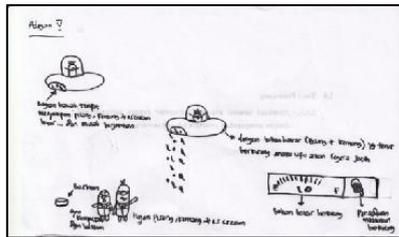
Gambar 8 Mock-up plot II bag.1

Plot II bagian 1 menceritakan ufo minion jahat juga mencuri persediaan pisang dan kentang milik minion baik.



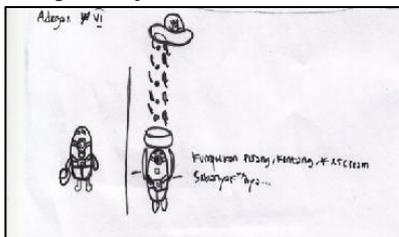
Gambar 9 Mock-up plot II bag.2

Plot II bagian 2 menceritakan minion baik mengambil senjata untuk menembak ufo minion jahat. Tembakan minion baik tepat mengenai bagian bawah ufo, yang berisi item-item yang dicuri.



Gambar 10 Mock-up plot III bag.1

Plot III bagian 1 menceritakan ufo yang bocor mulai mengalami kerusakan dan kehilangan keseimbangan. Item-item yang dicuri pun berjatuhan.



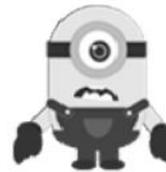
Gambar 11 Mock-up plot III bag.2

Plot III bagian 2 menceritakan minion baik mengumpulkan item yang jatuh.

Desain Karakter

Langkah selanjutnya adalah mendesain karakter dari game the minion. Karakter dalam game berarti tokoh fiksi yang dapat dimainkan oleh pemain. Karakter utama dari game the minion ini terinspirasi dari film Despicable me produksi Illumination Entertainment yaitu minion. Minion adalah makhluk lucu berwarna kuning, memakai baju kodok warna biru kacamata tebal dan sarung tangan berwarna hitam.

[10]



Gambar 12 Karakter minion



Gambar 13 Minion memegang wadah

Pada game ini minion mengumpulkan item menggunakan wadah, saat game di mulai karakter minion hanya di tampilkan bagian tangan dan wadah penampung itemnya. Alasannya agar sesuai dengan besar item ,tidak memakan tempat di layar game dan pandangan pemain terfokus pada wadah penampungnya saja.



Gambar 14 Karakter minion saat masuk game



Gambar 15 UFO minion jahat

Desain Fitur

Desain fitur yang dilakukan adalah seputar desain item yang berjatuhan, desain indicator dan desain background game

Design Item yang Berjatuhan

Pisang



Gambar 16 Pisang

Pisang merupakan salah satu makanan para minion, yang di curi oleh minion jahat.

Kentang



Gambar 17 Kentang

Kentang merupakan salah satu makanan para minion, yang di curi oleh minion jahat.

Es krim



Gambar 18 Es krim

Es krim merupakan makanan favorit para minion, yang di curi oleh minion jahat. Alasan pemilihan warna biru muda dan ungu muda pada es krim, karena penulis ingin menggambarkan rasa buah blueberry dan stroberry pada es krim tersebut. Rasa tersebut penulis rasa cocok untuk di makan pada siang hari.

Tambah waktu



Gambar 19 Tambah Waktu

Jam alarm bertuliskan angka tiga adalah item untuk menambahkan waktu. Hanya terdapat pada mode sulit, alasan mengapa hanya terdapat pada mode sulit karena beberapa level pada mode sulit memiliki batas perpindahan level yang singkat. Dan level pada mode sulit tersebut pemain dapat menentukan kapan akan menyelesaikan level, dengan memilih untuk mengambil jam atau tidak. Angka 3 berarti detik yang bertambah apabila item ini di ambil, alasan memilih angka 3 karena penambahan 3 detik dirasa cukup tidak terlalu banyak atau sedikit

Bom



Gambar 20 Bom

Apabila terkena bom, minion akan terluka dan mengurangi nyawanya. Warna hitam pada bom menggambarkan bentuk bom pada umumnya game atau film kartun. Untuk menampilkan kesan seram dan mengerikan, warna merah pada sumbu untuk menggambarkan warna api.

Cairan kimia



Gambar.21 Cairan kimia

Apabila terkena cairan kimia ini, minion akan berubah menjadi minion jahat dan misi mengumpulkan item (pisang, kentang, dan es krim) gagal. Warna hijau pada cairan kimia dipilih untuk menggambarkan kesan beracun dan jahat, pada cairan kimia seperti pada umumnya yang sering terlihat pada film-film kartun cairan kimia berwarna hijau umumnya beracun.

Minion kecil

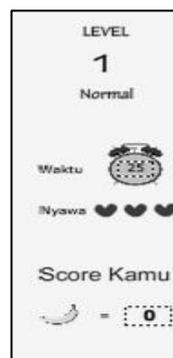


Gambar 22 Minion kecil

Minion kecil yang rakus makan es krim, ketika pemain tidak sengaja menangkap minion ini. Jumlah es krim yang sudah pemain kumpulkan sebelumnya akan langsung habis. Minion kecil ini sama seperti minion jahat hanya saja ukurannya lebih kecil

Design Indicator

Indikator pada game ini adalah bagian pada stage permainan yang menunjukkan level, mode, detik perpindahan level, nyawa, dan jumlah item yang sudah di kumpulkan. Warna dasar pada indicator berwarna kuning muda untuk menggambarkan kesan ceria, warna tulisan hitam, abu-abu untuk jam, merah untuk hati.



Gambar 23 Desain indikator

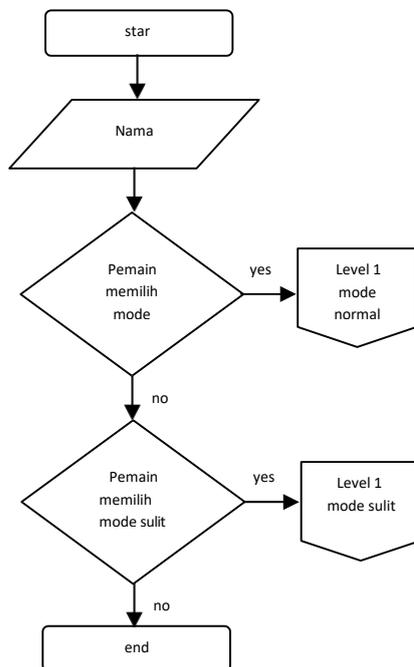
Design Background



Gambar 24 Desain background

Background akan dibuat seperti suasana lapangan yang berada di tengah kota besar. Terdapat pemandangan gedung, reruputan. Dan keadaan yang di pilih adalah pada saat siang menjelang sore hari dengan langit yang biru cerah tetapi tidak terik. Alasanya agar sesuai dengan kondisi pada plot cerita, yaitu saat item di curi pada saat minion makan es krim di siang hari. [11]

Flowchart



3. HASIL DAN PEMBAHASAN

**Tampilan dan Penjelasan Game
Tampilan main menu**

Pada tampilan menu, terdapat tombol untuk pemilihan mode. Pada game the minion ini ada dua pilihan mode, yaitu mode normal dan sulit. Mode normal memiliki 5 level sedangkan mode sulit memiliki 7 level. Pemain di haruskan memilih 1 dari kedua mode tersebut.



Gambar 25 Tampilan main menu

Tampilan aturan bermain mode normal



Gambar 26 Tampilan aturan bermain normal

Pada aturan main mode normal, di jelaskan cara bermain game the minion serta item-item apa saja yang harus pemain ambil atau hindari selama bermain mode normal. Atauran bermain ini akan tampil ketika pemain mengklik tombol normal.

Tampilan aturan bermain mode sulit

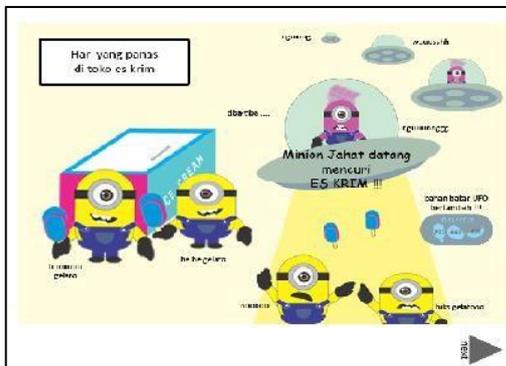


Gambar 27 Tampilan aturan bermain sulit

Pada aturan main mode sulit, di jelaskan cara bermain game the minion serta item-item apa saja yang harus pemain ambil atau hindari selama

bermain mode sulit. Atauran bermain ini akan tampil ketika pemain mengklik tombol sulit.

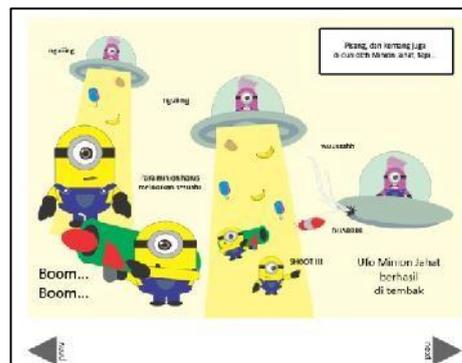
Tampilan plot cerita bagian I



Gambar 28 Tampilan plot cerita ketika es krim di curi

Plot cerita bagian I ini bercerita tentang proses dicurinya item-item milik minion baik, oleh ufo minion jahat. Item-item yang di curi oleh minion jahat adalah makanan favorit minion seperti pisang, kentang dan es cream.

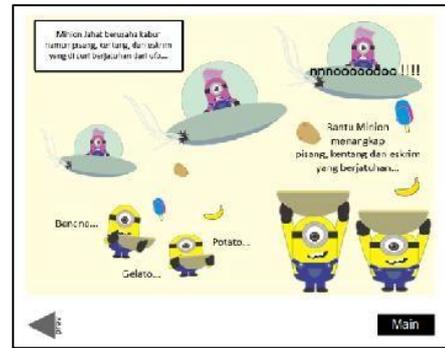
Tampilan plot cerita bagian II



Gambar 29 Tampilan plot cerita ketika ufo di tembak dan bocor

Plot cerita bagian II bercerita tentang minion baik berusaha menyelamatkan item-item yang di curi dengan menembakan senjata ke ufo. Tembakkan minion mengenai bagian bawah ufo yang ternyata tempat penyimpanan item-item yang di curi dan ruang mesin utama ufo.

Tampilan plot cerita bagian III



Gambar 30 Tampilan plot cerita ketika ufo bocor dan kehilangan keseimbangan

Plot cerita bagian III bercerita tentang ufo yang tertembak mulai kehilangan keseimbangan dan item yang berjatuhan dari ufo harus diselamatkan oleh minion baik.

Mode normal

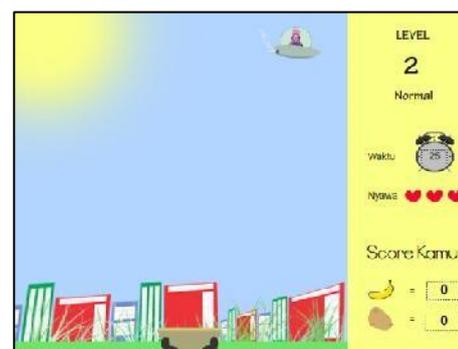
Level I mode normal



Gambar 31 Tampilan level I mode normal

Pada level I normal, waktu yang diberikan untuk mengambil item adalah 25 detik. Item menguntungkan adalah pisang dan item yang merugikan adalah bom. Jika pemain mengenai bom, maka nyawa pemain akan berkurang 1. Pemain memiliki 3 nyawa pada setiap levelnya. Apabila waktu yang di berikan telah habis, maka stage game akan berpindah ke stage hasil.

Level II mode normal



Gambar 32 Tampilan level II mode normal

Pada level II normal, waktu yang diberikan untuk mengambil item adalah 25 detik. Item menguntungkan adalah pisang dan kentang, sedangkan item yang merugikan adalah bom. Jika pemain mengenai bom, maka nyawa pemain akan berkurang 1. Pemain memiliki 3 nyawa pada setiap levelnya. Apabila waktu yang di berikan telah habis, maka stage game akan berpindah ke stage hasil.

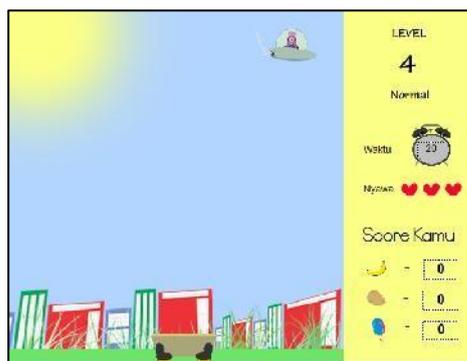
Level III mode normal



Gambar 33 Tampilan level III mode normal

Pada level III normal, waktu yang diberikan untuk mengambil item adalah 20 detik. Item menguntungkan yang jatuh adalah pisang, kentang, dan es cream, sedangkan item yang merugikan adalah bom. Jika pemain mengenai bom, maka nyawa pemain akan berkurang 1. Pemain memiliki 3 nyawa pada setiap levelnya. Apabila waktu yang di berikan telah habis, maka stage game akan berpindah ke stage hasil.

Level IV mode normal



Gambar 34 Tampilan level IV mode normal

Pada level IV normal, waktu yang diberikan untuk mengambil item adalah 20 detik. Item menguntungkan yang jatuh adalah pisang, kentang, dan es cream, sedangkan item yang merugikan adalah bom. Jika pemain mengenai bom, maka nyawa pemain akan berkurang 1. Pemain memiliki

3 nyawa pada setiap levelnya. Apabila waktu yang di berikan telah habis, maka stage game akan berpindah ke stage hasil.

Level V mode normal



Gambar 35 Tampilan level V mode normal

Pada level V normal, waktu yang diberikan untuk mengambil item adalah 20 detik. Item menguntungkan yang jatuh adalah pisang, kentang, dan es cream, sedangkan item yang merugikan adalah bom dan cairan kimia. Jika pemain mengenai bom, maka nyawa pemain akan berkurang 1 dan apabila pemain mengenai cairan kimia, maka misinya gagal dan pemain kalah. Pemain memiliki 3 nyawa pada setiap levelnya. Apabila waktu yang di berikan telah habis, maka stage game akan berpindah ke stage hasil.

Mode sulit

Level I mode sulit



Gambar 36 Tampilan level I mode sulit

Pada level I sulit, waktu yang diberikan untuk mengambil item adalah 10 detik. Item menguntungkan yang jatuh adalah pisang dan waktu, item waktu akan menambah waktu bermain pemain. Lalu item yang merugikan adalah bom. Jika pemain mengenai bom, maka nyawa pemain akan berkurang 1. Pemain memiliki 3 nyawa pada setiap levelnya. Apabila waktu yang di berikan telah habis, maka stage game akan berpindah ke stage hasil.

Level II mode sulit



Gambar 37 Tampilan level II mode sulit

Pada level II sulit, waktu yang diberikan untuk mengambil item adalah 15 detik. Item menguntungkan yang jatuh adalah pisang. Sedangkan item yang merugikan adalah bom dan cairan kimia. Jika pemain mengenai bom, maka nyawa pemain akan berkurang 1 dan jika pemain mengenai cairan kimia, maka nyawa langsung habis dan stage game berpindah langsung ke stage hasil. Pemain memiliki 3 nyawa pada setiap levelnya. Apabila waktu yang di berikan telah habis, maka stage game akan berpindah ke stage hasil.

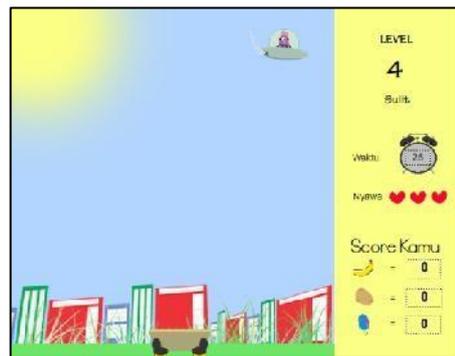
Level III mode sulit



Gambar 38 Tampilan level III mode sulit

Pada level III sulit, waktu yang diberikan untuk mengambil item adalah 20 detik. Item menguntungkan yang jatuh adalah pisang dan kentang. Sedangkan item yang merugikan adalah bom dan cairan kimia. Jika pemain mengenai bom, maka nyawa pemain akan berkurang 1 dan jika pemain mengenai cairan kimia, maka nyawa langsung habis dan stage game berpindah langsung ke stage hasil. Pemain memiliki 3 nyawa pada setiap levelnya. Apabila waktu yang di berikan telah habis, maka stage game akan berpindah ke stage hasil.

Level IV mode sulit



Gambar 39 Tampilan level IV mode sulit

Pada level IV sulit, waktu yang diberikan untuk mengambil item adalah 10 detik. Item menguntungkan yang jatuh adalah pisang, kentang, es cream, dan waktu. Item waktu akan menambah waktu bermain pemain. Sedangkan item yang merugikan adalah minion jahat, jika pemain mengenai minion jahat, es cream akan berkurang menjadi 0. Pemain memiliki 3 nyawa pada setiap levelnya. Apabila waktu yang di berikan telah habis, maka stage game akan berpindah ke stage hasil.

Level V mode sulit



Gambar 40 Tampilan level V mode sulit

Pada level V sulit, waktu yang diberikan untuk mengambil item adalah 15 detik. Item menguntungkan yang jatuh adalah pisang, kentang, es cream. Sedangkan item yang merugikan adalah bom dan minion jahat, jika pemain mengenai bom, maka nyawa pemain akan berkurang 1 dan jika pemain mengenai minion jahat, es cream akan berkurang menjadi 0. Pemain memiliki 3 nyawa pada setiap levelnya. Apabila waktu yang di berikan telah habis, maka stage game akan berpindah ke stage hasil.

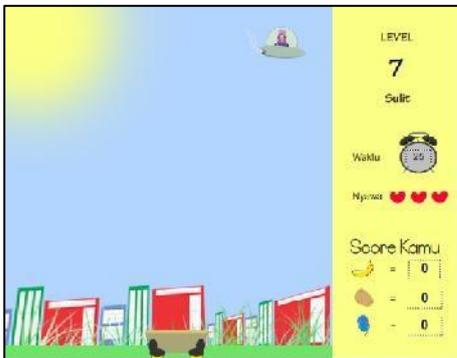
Level VI mode sulit



Gambar 41 Tampilan level VI mode sulit

Pada level VI sulit, waktu yang diberikan untuk mengambil item adalah 20 detik. Item menguntungkan yang jatuh adalah pisang, kentang, es cream. sedangkan item yang merugikan adalah bom dan cairan kimia. Jika pemain mengenai bom, maka nyawa pemain akan berkurang 1 dan jika pemain mengenai cairan kimia, maka nyawa langsung habis dan stage game berpindah langsung ke stage hasil. Pemain memiliki 3 nyawa pada setiap levelnya. Apabila waktu yang di berikan telah habis, maka stage game akan berpindah ke stage hasil.

Level VII mode sulit

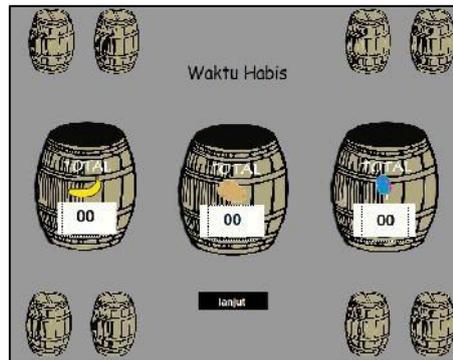


Gambar 42 Tampilan level VII mode sulit

Pada level VII sulit, waktu yang diberikan untuk mengambil item adalah 10 detik. Item menguntungkan yang jatuh adalah pisang, kentang, es cream, dan tambah waktu. Item waktu akan menambah waktu bermain pemain. sedangkan item yang merugikan adalah minion jahat dan cairan kimia, jika pemain mengenai minion jahat, es cream akan berkurang menjadi 0 dan jika pemain mengenai cairan kimia, maka nyawa langsung habis dan stage game berpindah langsung ke stage hasil.

Pemain memiliki 3 nyawa pada setiap levelnya. Apabila waktu yang di berikan telah habis, maka stage game akan berpindah ke stage hasil.

Tampilan hasil item yang didapat



Gambar 43 Tampilan hasil item yang di dapat

Tampilan hasil ini, memuat jumlah item yang didapat setiap levelnya. Akan tampil setiap pemain berhasil menyelesaikan 1 level, dan untuk pindah ke level selanjutnya pemain harus mengklik tombol lanjut

Tampilan keterangan misi

Misi sukses



Gambar 44 Tampilan misi sukses

Jika pemain berhasil menyelesaikan semua level pada pilihan mode normal ataupun gagal, misi pemain sukses.

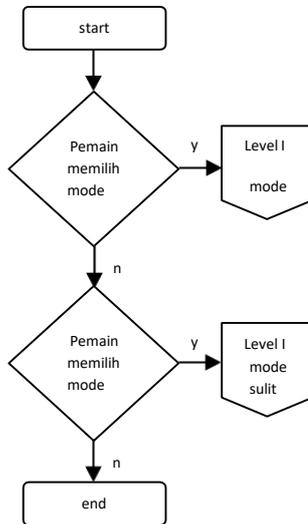
Misi gagal



Gambar 45 Tampilan misi gagal

Misi pemain dinyatakan gagal apabila sebelum waktu perpindahan level pemain kehabisan nyawa, atau pemain terkena cairan kimia.

Flowchart Permainan Flowchart main menu



Gambar 46 Flowchart main menu

4. SIMPULAN

Dari penulisan tugas akhir ini dapat ditarik kesimpulan, sebagai berikut :

1. Game the minion ini dibuat dengan menggunakan software macromedia flash professional 8, action script 2.0. Juga dengan bantuan photoshop CS5 dan coreldraw X5 untuk mendesign karakter, background dll.
2. Game ini memiliki 2 mode permainan, yaitu mode normal dan mode sulit. Pada mode normal terdapat 5 level dengan tingkat kesulitan yang meningkat setiap levelnya dan pada mode sulit terdapat 7 level tingkat kesulitan pada setiap level teracak. Game the minion ini dapat dimainkan oleh anak-anak hingga orang dewasa. Karena cara permainannya hanya perlu mengerjakan tombol kiri dan kanan untuk mengambil dan menghindari item yang berjatuhan.

5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Nilwan, Agustinus. 2009. *Pemrograman Animasi dan Game Profesional*. Jakarta : Elex Media Komputindo.
- [2] Erdhi, Sanjaya Ridawan dan

- Nugroho Widyarto. 2011. *Mudah Membuat Game Sendiri*. Jakarta : Elex Media Komputindo.
- [3] Zainul, A, Fanani dan Syarif Arry Maulana. 2010. *Membuat Mini Games Seru Dengan Flash*. Yogyakarta : Andi.
- [4] Harsan, Alif. 2009. *Jago Membuat Game Komputer*. Jakarta : Media kita
- [5] Permana, Budi dan Ukar Kuweni. 2010. *36 Jam Belajar komputer Adobe Photoshop CS5 Extended*. Jakarta : Elex Media Komputindo.
- [6] Komputer, Wahana. 2012. *Beragam Desain Game Edukasi dengan Adobe: Andi. Flash CS5* . Yogyakarta : Andi.
- [7] Madcom. 2011. *Paduan Belajar CorelDraw X5*. Yogyakarta : Andi.
- [8] Que. 2008. *Action script 2.0 Game Programming University Edition I*. Inggris : Gary Rosenzweig's.
- [9] Que. 2009. *Action script 2.0 Game Programming University Edition II*. Inggris : Gary Rosenzweig's.
- [10] Roswawati, Deka, Anjar. 2012. *Digital Painting dan Design Karakter Dengan Adobe Photoshop*. Yogyakarta : Andi Offset.
- [11] Gode, Muhammad. 2012. *Design Kreatif dengan Photoshop*. Jakarta : Media Kita.