

ABSTRAK

Game merupakan aktivitas terstruktur atau semi terstruktur yang biasanya dilakukan untuk bersenang-senang atau sebagai media pembelajaran. Saat ini telah banyak jenis game antara lain side scrolling, shooting, action, adventure, puzzle dan lain-lain. Jenis game flash pada dasarnya tidak berbeda dengan jenis elektronik pada umumnya. Pada penelitian ini, digunakan jenis game *side scrolling* yaitu game yang menawarkan pertualangan dalam menjelajahi berbagai level yang tersedia dimana karakter yang dimainkan dapat berjalan, melompat dan menyerang musuh yang ada. Fokus layar pada karakter sehingga ketika bergerak, seolah-olah lingkungan game yang bergerak berlawanan. Pada penelitian ini, akan di buat game platformer sederhana dengan fitur-fitur lengkap. Pengendalian karakter berupa karakter berjalan, melompat, dan menjelajahi setiap level. Dalam game ini juga akan di buat musuh dengan pergerakan sederhana sebagai lawan karakter utama dan bonus. Tujuan permainan ini yaitu menyelamatkan domba yang telah di tentukan pada masing-masing level hingga selamat sampai tujuan. Terdapat 3 level pada game ini.

Metodologi yang digunakan dalam perancangan game ini adalah metode pengembangan multimedia yang meliputi tahap *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*. Namun, dalam penelitian ini hanya sampai pada tahap *assembly* saja. Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan game ini adalah Adobe Flash CS3 dan perangkat lunak pendukung lainnya seperti Adobe Photoshop CS2. Game *Home Sheep Home* menggunakan *ActionScript* sebagai *script* pendukung.

Aplikasi ini menghasilkan software permainan yang dapat digunakan oleh user. Permainan ini di lengkapi dengan gambar, background, sound, dan animasi. Aplikasi permainan ini memiliki menu utama yang terdiri dari lima button, yaitu button new game, button option, button highscore, button instruction dan button exit. Button instruction dapat digunakan user, sehingga dapat mempermudah user untuk memainkan permainan ini.