

## Abstrak

Sebuah permainan adalah sebuah sistem dimana pemain terlibat dalam konflik buatan, disini pemain berinteraksi dengan sistem dan konflik dalam permainan merupakan rekayasa atau buatan, dalam permainan terdapat peraturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan menentukan permainan.

Dalam permainan ini, pemain diminta untuk menata sumbu kembang api dengan cara memutar bagian-bagian sumbu hingga posisinya tepat dan kembang api dapat menyala. Poin diperoleh dari kecepatan pemain dalam menyusun sumbu kembang api dalam memenuhi target setiap level. Poin yang diperoleh digunakan untuk memperbarui jenis kembang api. Kembang api yang telah diperbarui memiliki poin yang lebih tinggi bila berhasil dinyalakan.

Tahap-tahap penelitian yang digunakan yaitu dengan menggunakan metode pengembangan multimedia meliputi *concept, design, material collecting, assembly, testing* dan *distribution*. Pada penelitian ini hanya dibatasi pada testing saja. Perangkat lunak yang digunakan yaitu Game Maker Studio dan didukung ActionScript sebagai bahasa pemrograman yang digunakan, kemudian dapat di implementasikan menggunakan android.

**Kata kunci :** Kembang api, Game Maker Studio, Aplikasi, Android