

ABSTRAK

Ketika di zaman sekarang ini, Masyarakat Indonesia sudah terlena dengan teknologi, banyak game-game dari Korea, Jepang, USA, yang sangat bagus, tokoh-tokoh dalam game buatan luar negeri tersebut pun sampai dihafal oleh gamer-gamer Indonesia, sehingga para generasi bangsa yang baru mulai melupakan tokoh-tokoh superhero Indonesia, dari situlah ide pembuatan game ini, yaitu membuat sebuah game yang tokohnya adalah original dari Indonesia, yaitu Gatotkaca. Nilai tambah dari suatu game misalnya menghabiskan waktu saat menunggu seseorang, saat dalam perjalanan panjang, bias mengurangi dan menghilangkan stress setelah bekerja, disaat jenuh, sehingga tidak terasa waktu yang dihabiskan untuk main game bias mengisi kekosongan waktu. Dalam game ini, mengenalkan kepada generasi bangsa yang baru bahwa Indonesia juga punya seorang tokoh superhero, mudah-mudahan dengan memainkan game ini bias menambah kecintaan terhadap budaya dan tokoh original buatan Indonesia. Metodologi yang digunakan yaitu metodologi pengembangan aplikasi multimedia, pengembangan multimedia meliputi 6 tahap, yaitu concept, design, collecting content material, assembly, testing, dan distribution (Luther, 1994: 19-25). Dalam game ini si Gatotkaca adalah musuh, walaupun aslinya Gatotkaca adalah seorang tokoh Protagonis, dalam game ini dibalik, player akan memainkan tokoh Antagonis yaitu Karna, saudara dari Arjuna yang akan membunuh Gatotkaca sesuai dengan cerita aslinya. Tingkat kesulitan akan semakin bertambah seiring dengan level karakter utama. Input-inputnya yaitu gambar, suara, animasi, dan coding. Outputnya adalah sebuah game dengan animasi yang lucu, meliputi gambar, suara, animasi, teks (dialog). Game ini dibangun menggunakan Macromedia Flash, Macromedia Flash adalah perangkat lunak untuk pembuatan aplikasi multimedia dengan standart professional yang dilengkapi bahasa pemrograman ActionScript didukung oleh Adobe Photoshop, dan Jodix free wma to mp3.