

## **ABSTRAK**

### **APLIKASI GAME BALAP SEPEDA MENGGUNAKAN ADOBE FLASH**

Saat ini komputer telah dilengkapi dengan alat multimedia yang menunjukkan penambahan fungsi sebagai media penghibur para pengguna komputer agar tidak merasa jenuh didepan komputer. PC game atau permainan yang menggunakan media komputer adalah sebuah aplikasi hiburan dalam komputer yang menjadi salah satu alternatif untuk mengurangi kejenuhan pengguna komputer dan merupakan hiburan bagi yang memainkannya.

Maka dibuat “Aplikasi Game Balap Sepeda Menggunakan Adobe Flash”. Alur *game* ini yaitu pemain berusaha untuk mencapai garis *finish* dengan cara mengendalikan sepeda secepat mungkin dan menghindari sepeda menabrak musuh ataupun terkena tepi jalan. Jika sepeda menabrak musuh ataupun tepi jalan maka kecepatan akan berkurang dan waktu untuk jarak tempuh semakin lama. Waktu yang berjalan akan terhitung maju. Pemain dapat memilih 4 pilihan sepeda, sedangkan untuk sirkuit tersedia 6 pilihan sirkuit. Apabila salah satu pemain belum mencapai garis *finish* maka permainan akan berjalan terus sampai pemain terakhir mencapai garis *finish*. Metodologi pengembangan multimedia digunakan dalam pengembangan aplikasi game balap sepeda ini, yang terdiri dari *Concept* (pengonsepan), *Design* (pendesainan), *Material collecting* (pengumpulan materi), *Assembly* (pembuatan), *Testing* (pengujian) dan *Distribution* (pendistribusian). Pada *game* yang dibangun ini metodologi yang dipakai hanya sampai pada tahap *testing* (pengujian). Untuk membangun game ini, digunakan Adobe Flash CS 3 dan perangkat lunak pendukung lainnya seperti Adobe Photoshop CS 3. “Aplikasi Game Balap Sepeda Menggunakan Adobe Flash” menggunakan Action Script 2.0 sebagai Script pendukung.

*Output* yang dihasilkan pada penelitian ini adalah “Aplikasi Game Balap Sepeda Menggunakan Adobe Flash” fitur- fitur yang terdapat dalam game ini yaitu berupa permainan sepeda dalam bentuk animasi. Terdapat 4 pilihan sepeda dan 6 pilihan sirkuit. Skor yang diperoleh berdasarkan catatan waktu pemain saat mencapai garis *finish*.