

**PERMAINAN MENGASAH OTAK UNTUK ANAK – ANAK SEKOLAH
LUAR BIASA MA'ARIF MUNTILAN DENGAN MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH PROFESSIONAL**

TUGAS AKHIR



disusun oleh :

Kaisa Luqman Tirta	15.02.9087
Gusti Ndaru Getar Satria	15.02.9092
Fajar Saefudin	15.02.9093
Taufik Haryo Hernadi	15.02.9097

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM
YOGYAKARTA**

2018



**PERMAINAN MENGASAH OTAK UNTUK ANAK – ANAK SEKOLAH
LUAR BIASA MA'ARIF MUNTILAN DENGAN MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH PROFESSIONAL**

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada jenjang Program Diploma – Program Studi Manajemen Informatika



disusun oleh :

Kaisa Luqman Tirta	15.02.9087
Gusti Ndaru Getar Satria	15.02.9092
Fajar Saefudin	15.02.9093
Taufik Haryo Hernadi	15.02.9097

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM
YOGYAKARTA**

2018

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

PERMAINAN MENGASAH OTAK UNTUK ANAK – ANAK SEKOLAH LUAR BIASA MA'ARIF MUNTILAN DENGAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH PROFESSIONAL

yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Kaisa Luqman Tirta	15.02.9087
Gusti Ndaru Getar Satria	15.02.9092
Fajar Saefudin	15.02.9093
Taufik Haryo Hernadi	15.02.9097

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 01 Agustus 2018

Dosen Pembimbing,



Barka Satya, M.Kom

NIK. 190302126

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PERMAINAN MENGASAH OTAK UNTUK ANAK – ANAK SEKOLAH LUAR BIASA MA'ARIF MUNTILAN DENGAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH PROFESSIONAL

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Kaisa Luqman Tirta	15.02.9087
Gusti Ndaru Getar Satria	15.02.9092
Fajar Saefudin	15.02.9093
Taufik Haryo Hernadi	15.02.9097

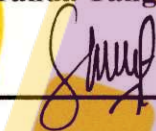
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 13 Agustus 2018

Susunan dewan penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Sumarni Adi, S.Kom, M.Cs
NIK. 190302256



Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
tanggal 16 Agustus 2018

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si, MT
NIK. 190302038

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PERMAINAN MENGASAH OTAK UNTUK ANAK – ANAK SEKOLAH
LUAR BIASA MA'ARIF MUNTILAN DENGAN MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH PROFESSIONAL**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Gusti Ndaru Getar Satria

15.02.9092

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 10 Agustus 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ike Verawati, M.Kom
NIK. 190302237

Robert Marco, M.T
NIK. 190302228



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 13 Agustus 2018

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si, M.T.
NIK. 190302038

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PERMAINAN MENGASAH OTAK UNTUK ANAK – ANAK SEKOLAH LUAR BIASA MA'ARIF MUNTILAN DENGAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH PROFESSIONAL

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Kaisa Luqman Tirta	15.02.9087
Gusti Ndaru Getar Satria	15.02.9092
Fajar Saefudin	15.02.9093
Taufik Haryo Hernadi	15.02.9097

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 13 Agustus 2018

Susunan dewan penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ike Verawati, M.Kom
NIK. 190302237

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
tanggal 16 Agustus 2018

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krisnawati, S.Si, MT
NIK. 190302038



PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PERMAINAN MENGASAH OTAK UNTUK ANAK – ANAK SEKOLAH LUAR BIASA MA'ARIF MUNTILAN DENGAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH PROFESSIONAL

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Kaisa Luqman Tirta	15.02.9087
Gusti Ndaru Getar Satria	15.02.9092
Fajar Saefudin	15.02.9093
Taufik Haryo Hernadi	15.02.9097

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 13 Agustus 2018

Susunan dewan penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Sumarni Adi, S.Kom, M.Cs
NIK. 190302256



Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
tanggal 16 Agustus 2018

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER




Krisnawati, S.Si, MT
NIK. 190302038

PERNYATAAN

Kami yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya kami sendiri (ASLI), dan isi dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan kami juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat menjadi tanggungjawab pribadi.

Yogyakarta, 13 September 2018

Kaisa Luqman Tirta



NIM 15.02.9087

Gusti Ndaru Getar Satria



NIM 15.02.9092

Fajar Saefudin



NIM 15.02.9093

Taufik Haryo Hernadi



NIM 15.02.9097

MOTTO

“Berdoa, berusaha dan tawakal. Sesungguhnya setelah kesusahan ada kemudahan, fa inna ma'al usri yusra inna ma'al 'usri yusra”

- Q.S Al-Insyirah : 5-6 -

“Sukses berjalan dari satu kegagalan ke kegagalan lain, tanpa kita kehilangan semangat.”

-Abraham Lincoln-

“Wahai anak muda, jika engkau tidak sanggup menahan lelahnya belajar, engkau harus menanggung pahitnya kebodohan.”

-Pythagoras-

“Berguna bagi orang lain.”

-Kaisa-

“Janganlah mencoba menjadi orang. Jadilah orang yang bernilai”

-Albert Einstein-

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puji syukur kami panjatkan kepada Allah SWT karena Rahmat dan KaruniaNya-lah Penulis dapat menyelesaikan penulisan Tugas Akhir ini tepat pada waktunya.

Tugas Akhir ini dapat terselesaikan karena beberapa pihak, maka dari itu saya ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Kedua orang tua kami yang tercinta, terimakasih atas doanya terimakasih atas bimbingannya terimakasih atas segala kasih sayangnya yang tak pernah terputus.
2. Bapak Barka Satya, M.Kom yang sudah membimbing kami dalam proses pembuatan Tugas Akhir.
3. Pihak Sekolah Luar Biasa Ma'arif Muntilan Magelang yang telah mengizinkan melakukan penelitian.
4. Tutorial Youtube.
5. Teman teman seperjuangan D3 Manajemen Informatika 03 yang saling mendukung satu sama lain yang saling mensupport satu sama lain.
6. Dan semua pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu-persatu.

Semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan ilmu dan manfaat bagi kita semua serta digunakan sebaik-baiknya.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas ini dengan baik. Adapun judul tugas akhir ini yaitu “Permainan Mengasah Otak Untuk Anak-anak Sekolah Luar Biasa Ma’arif Muntilan Dengan Menggunakan Adobe Flash Professional”.

Tujuan penulisan tugas akhir ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan Diploma tiga Manajemen Informatika Universitas Amikom Yogyakarta. Sebagai bahan penulisan diambil berdasarkan penelitian, observasi dan beberapa sumber yang turut mendukung dalam penulisan ini. Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan dan dorongan dari semua pihak, maka tugas akhir ini tidak dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karenanya penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Bapak M. Suyanto, Prof., Dr., M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku Ketua Program Studi D3 Manajemen Informatika
3. Bapak Barka Satya, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang sudah banyak meluangkan waktunya.
4. Pihak Sekolah Luar Biasa Ma’arif Muntilan Magelang yang telah mengizinkan melakukan penelitian.

5. Kepada kedua orang tua penulis yang sudah banyak memberikan support, doa, semangat dan motivasi kepada penulis agar dapat terselesaikannya Tugas Akhir ini dengan baik.
6. Teman teman seperjuangan D3 Manajemen Informatika 03 yang sudah saling berbagi semangat dan motivasi.
7. Dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa Tugas Akhir ini jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan dan perbaikan dimasa mendatang.

Akhir kata penulis berharap semoga Tugas Akhir ini berguna bagi penulis pada khususnya dan bagi pembaca umumnya

Yogyakarta, 13 September 2018

Penulis

DAFTAR ISI

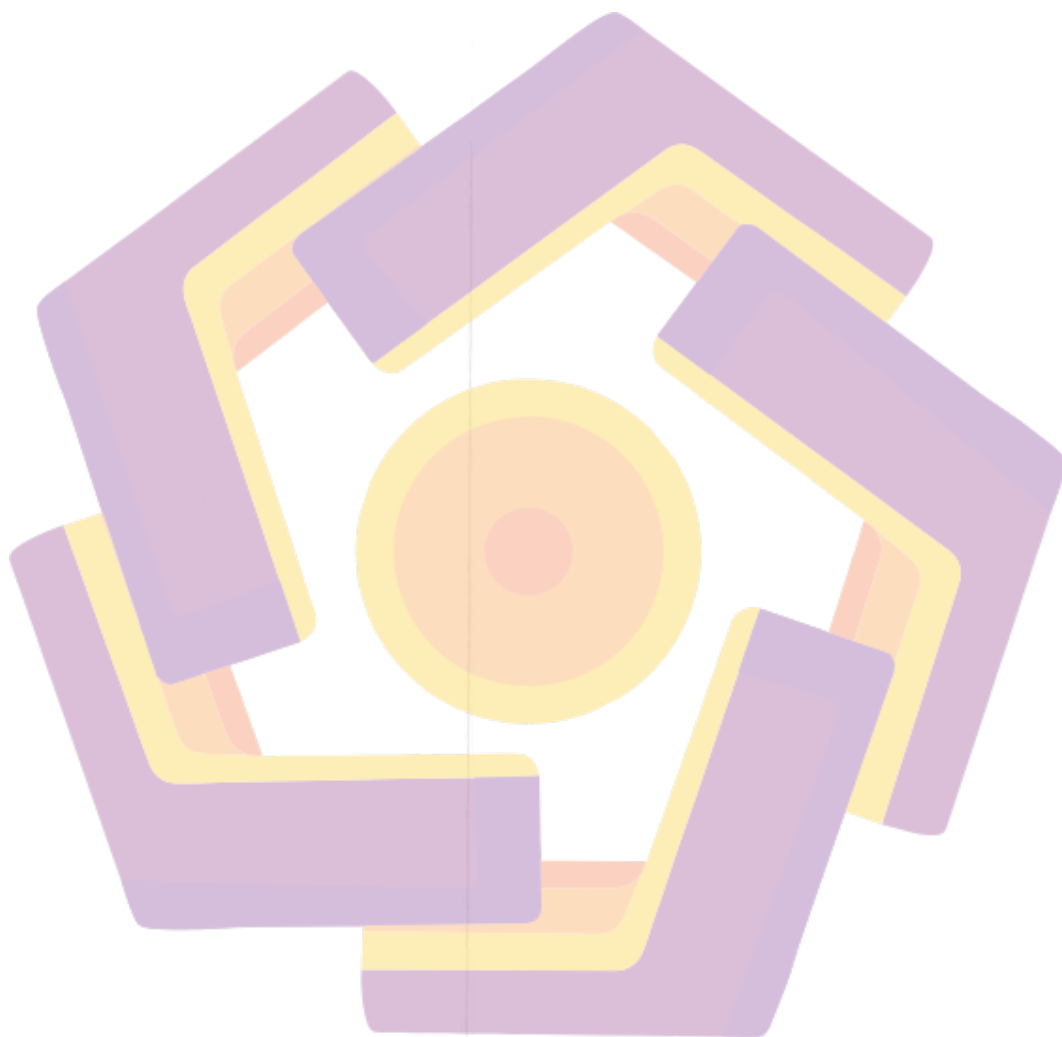
SAMPUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	vii
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
INTISARI	xxi
ABSTRACT	xxii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan	2
1.5 Manfaat Rancangan dan Pembuatan	3
1.6 Metode Pengembangan <i>Game</i>	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II	6
LANDASAN TEORI	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Pengertian <i>Game</i>	8
2.2.1 Jenis-jenis <i>Game</i>	9

2.2.2	Tahap - tahap Pembuatan <i>Game</i>	13
2.3	<i>Flowchart</i>	15
2.4	Tentang <i>Game Flash</i>	16
2.4.1	Sejarah <i>Flash</i>	16
2.5	Perangkat Lunak yang Digunakan	17
2.5.1	<i>Adobe Flash CS6</i>	17
2.5.2	Perkembangan <i>Flash</i>	19
2.5.3	<i>Adobe Photoshop</i>	22
2.5.4	<i>CorelDraw X7</i>	23
2.6	<i>Action Script</i>	25
BAB III	26
TINJAUAN UMUM	26
3.1	Profile Sekolah Luar Biasa Ma'arif Muntilan Magelang.....	26
3.1.1	Sejarah Singkat Sekolah Luar Biasa Ma'arif Muntilan Magelang ..26	
3.1.2	Visi.....	26
3.1.3	Misi	26
3.1.4	Struktur Organisasi	27
3.1.5	Denah Lokasi	28
3.2	Analisis Kebutuhan	28
3.2.1	Kebutuhan Fungsional (<i>Functional Requitments</i>).....	28
3.2.2	Kebutuhan Non Fungsional (<i>Non-Functional Requitments</i>)	29
3.3	Analisis Kelayakan <i>Game</i>	30
3.4	Analisis Kelayakan Teknologi	30
3.5	Analisis Kelayakan Operasional	30
3.6	Perancangan <i>Game</i>	30
3.6.1	Alur <i>Game</i>	31
3.7	Perancangan Level	32
3.8	<i>Gameplay</i>	32

3.9	<i>Control Game</i>	32
3.10	<i>Flowchart</i> Permainan.....	32
3.11	Struktur Sistem Informasi Multimedia.....	34
3.12	Rancangan Antar Muka.....	34
3.12.1	Tampilan Intro.....	34
3.12.2	Tampilan Foto.....	35
3.12.3	Tampilan Video.....	36
3.12.4	Tampilan Permainan <i>Puzzle</i>	36
3.12.5	Tampilan <i>Interface</i> Info.....	37
3.12.6	Tampilan <i>Puzzle</i> Mudah.....	38
3.12.7	Tampilan <i>Puzzle</i> Sedang.....	38
3.12.8	Tampilan <i>Puzzle</i> Sulit.....	39
3.12.9	Tampilan <i>Interface</i> Kuis.....	40
3.12.10	Tampilan <i>Interface</i> Skor Kuis.....	40
3.12.11	Tampilan <i>Interface</i> Waktu Habis <i>Puzzle</i>	41
BAB IV	42
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	42
4.1	Implementasi.....	42
4.2	Persiapan Aset-aset.....	42
4.3	Membuat Gambar dan Video.....	43
4.4	<i>Background</i> Beranda.....	43
4.5	<i>Background</i> Foto.....	43
4.6	<i>Background</i> Video.....	44
4.7	<i>Background</i> Info.....	45
4.8	<i>Background</i> Permainan <i>Puzzle</i>	45
4.8.1	<i>Background</i> Menu <i>Puzzle</i>	45
4.8.2	<i>Background</i> <i>Puzzle</i> Level Mudah.....	46
4.8.3	<i>Background</i> <i>Puzzle</i> Level Sedang.....	46

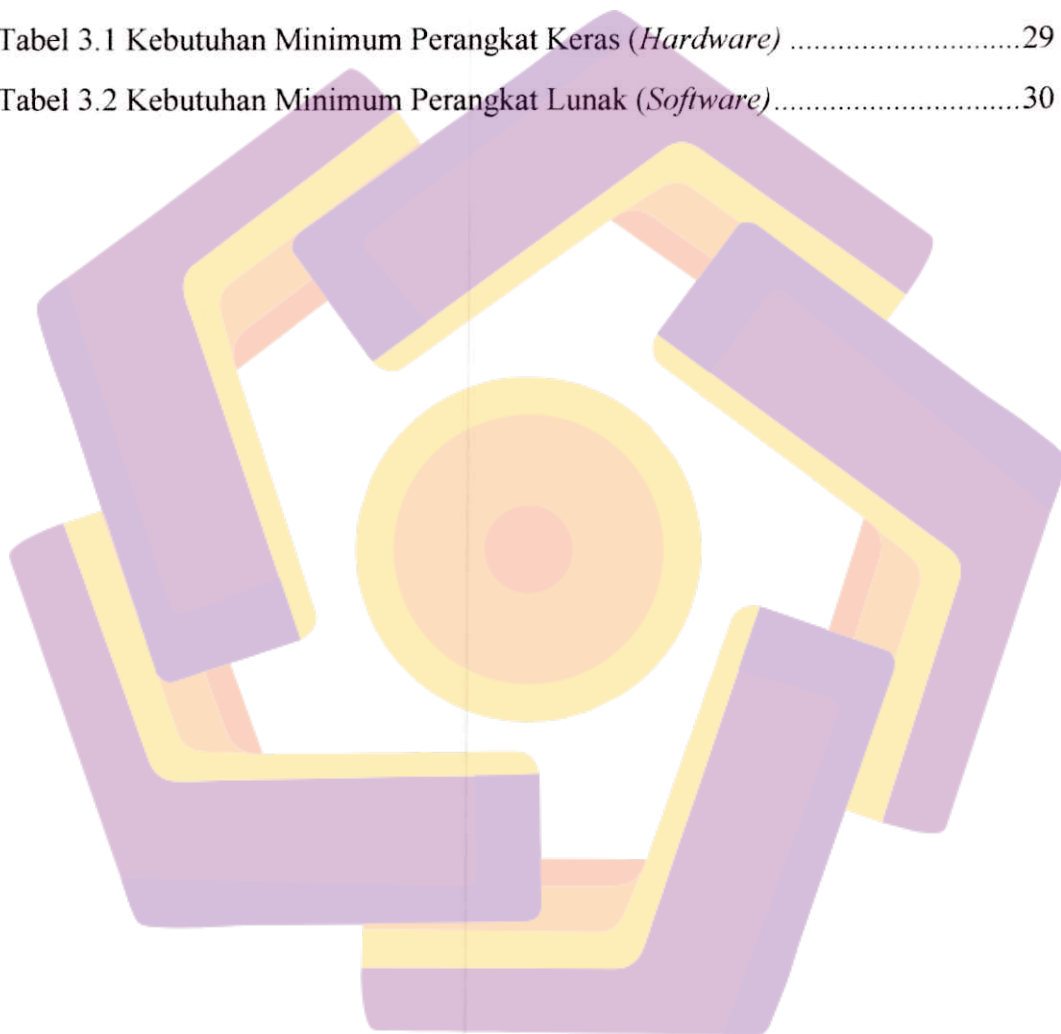
4.8.4	<i>Background Puzzle Level Sulit</i>	47
4.8.5	<i>Background Waktu Habis Puzzle</i>	48
4.9	<i>Background Permainan Kuis</i>	48
4.9.1	<i>Background Masukkan Nama</i>	48
4.9.2	<i>Background Soal dan Jawaban Kuis</i>	49
4.9.3	<i>Background Kuis Pop – Up Jawaban Benar</i>	49
4.9.4	<i>Background Kuis Pop – Up Jawaban Salah</i>	50
4.9.5	<i>Background Skor Kuis</i>	50
4.10	<i>Memasukkan Gambar (Import Image)</i>	51
4.11	<i>Membuat Tombol</i>	52
4.12	<i>Pembahasan</i>	55
4.12.1	<i>Tampilan Beranda</i>	55
4.12.2	<i>Tampilan Kuis</i>	56
4.12.3	<i>Source Code Pada Notepad</i>	56
4.12.4	<i>Tampilan Puzzle</i>	57
4.12.5	<i>Source Code Pada Permainan Kuis</i>	57
4.12.6	<i>Lanjutan Source Code Pada Permainan Kuis</i>	58
4.12.7	<i>Source Code Pada Permainan Puzzle Level Mudah</i>	59
4.12.8	<i>Lanjutan Source Code Pada Permainan Puzzle Level Mudah</i>	59
4.12.9	<i>Source Code Pada Permainan Puzzle Level Sedang</i>	60
4.12.10	<i>Lanjutan Source Code Pada Permainan Puzzle Level Sedang</i>	61
4.12.11	<i>Source Code Pada Permainan Puzzle Level Sulit</i>	62
4.12.12	<i>Lanjutan Source Code Pada Permainan Puzzle Level Sulit</i>	63
4.12.13	<i>Source Code Pada Waktu Permainan Puzzle</i>	64
4.13	<i>Publish Aplikasi</i>	65
BAB V	67
PENUTUP	67
5.1	<i>Kesimpulan</i>	67

5.2	Saran.....	68
	DAFTAR PUSTAKA	69



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Perbandingan dengan beberapa peneliti	7
Tabel 2.2 <i>Flowchart</i>	15
Tabel 3.1 Kebutuhan Minimum Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	29
Tabel 3.2 Kebutuhan Minimum Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	30

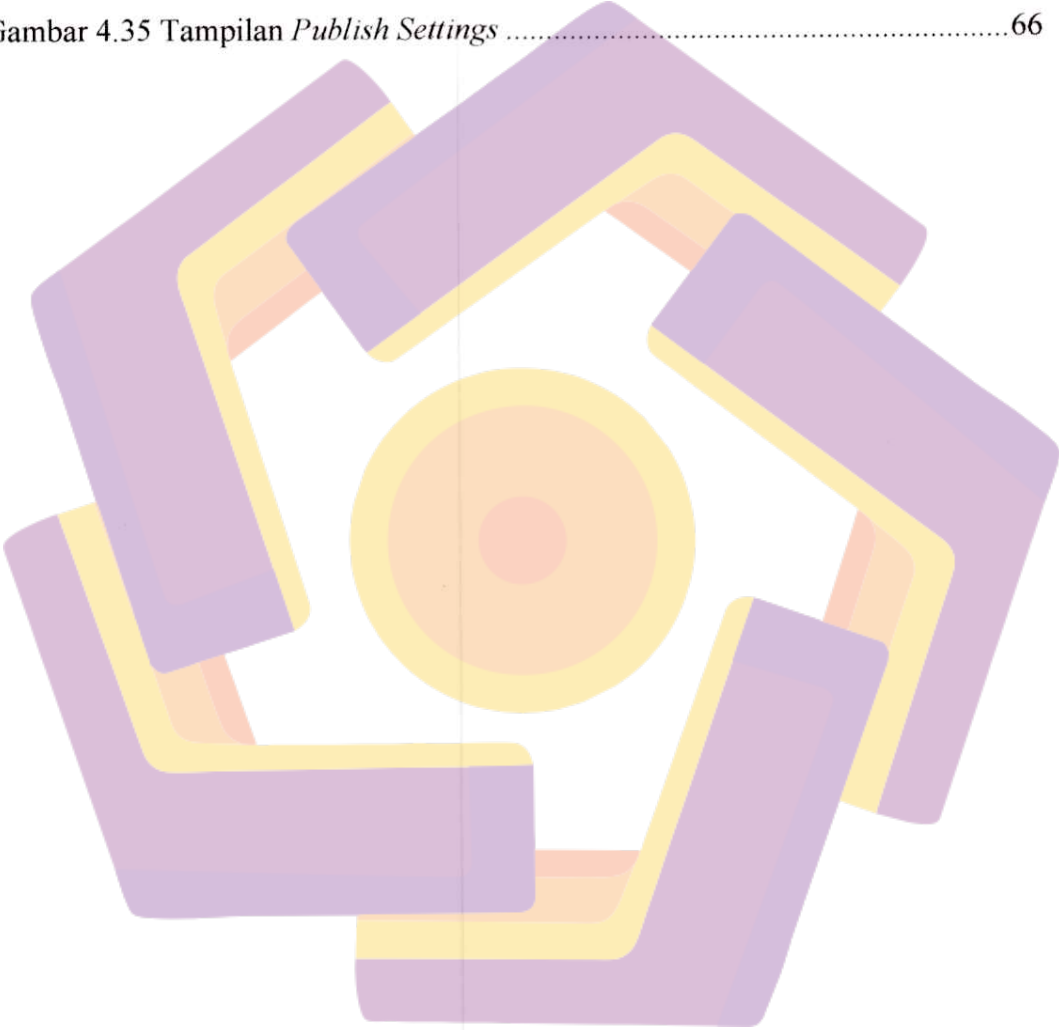


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Game Counter Strike 1.6</i>	9
Gambar 2.2 <i>Game Tekken5</i>	10
Gambar 2.3 <i>Game Dino Chrome</i>	10
Gambar 2.4 <i>Game Need For Speed</i>	11
Gambar 2.5 <i>Game God Of War</i>	12
Gambar 2.6 <i>Game Jigsaw Puzzles Epic</i>	12
Gambar 2.7 <i>Adobe Flash CS6</i>	18
Gambar 2.8 <i>Jendela Utama Adobe Photoshop CS6</i>	22
Gambar 2.9 <i>CorelDraw X7</i>	24
Gambar 3.1 <i>Struktur Organisasi Sekolah</i>	27
Gambar 3.2 <i>Denah Lokasi Sekolah</i>	28
Gambar 3.3 <i>Flowchart Permainan</i>	33
Gambar 3.4 <i>Tampilan Intro atau Beranda</i>	35
Gambar 3.5 <i>Tampilan Foto</i>	35
Gambar 3.6 <i>Tampilan Video</i>	36
Gambar 3.7 <i>Tampilan Puzzle</i>	37
Gambar 3.8 <i>Tampilan Interface Info</i>	37
Gambar 3.9 <i>Tampilan Puzzle Mudah</i>	38
Gambar 3.10 <i>Tampilan Puzzle Sedang</i>	39
Gambar 3.11 <i>Tampilan Puzzle Sulit</i>	39
Gambar 3.12 <i>Tampilan Interface Kuis</i>	40
Gambar 3.13 <i>Tampilan Interface Skor Kuis</i>	41
Gambar 3.14 <i>Tampilan Interface Waktu Habis</i>	41
Gambar 4.1 <i>Implementasi Background Beranda</i>	43
Gambar 4.2 <i>Implementasi Background Foto</i>	44

Gambar 4.3 Implementasi <i>Background Video</i>	44
Gambar 4.4 Implementasi <i>Background Info</i>	45
Gambar 4.5 Implementasi <i>Background Menu Puzzle</i>	46
Gambar 4.6 Implementasi <i>Background Puzzle Level Mudah</i>	46
Gambar 4.7 Implementasi <i>Background Puzzle Level Sedang</i>	47
Gambar 4.8 Implementasi <i>Background Puzzle Level Sulit</i>	47
Gambar 4.9 Implementasi <i>Background Waktu Habis Puzzle</i>	48
Gambar 4.10 Implementasi Masukkan Nama	49
Gambar 4.11 Implementasi <i>Background Soal dan Jawaban Kuis</i>	49
Gambar 4.12 Implementasi <i>Background Kuis Pop – up Jawaban Benar</i>	50
Gambar 4.13 Implementasi <i>Background Kuis Pop – up Jawaban Salah</i>	50
Gambar 4.14 Implementasi <i>Background Skor Kuis</i>	51
Gambar 4.15 Tampilan Lembar Kerja Baru <i>Adobe Flash Professional CS6</i>	51
Gambar 4.16 Tampilan Lembar Kerja <i>Import Background Beranda To Library</i> Disertai Penambahan Tombol.....	52
Gambar 4.17 Tampilan <i>Script Button Beranda</i>	53
Gambar 4.18 Tampilan <i>Script Button Info</i>	53
Gambar 4.19 Tampilan <i>Script Button Keluar</i>	54
Gambar 4.20 Tampilan <i>Script Button Puzzle</i>	54
Gambar 4.21 Tampilan <i>Script Button Kuis</i>	55
Gambar 4.22 Tampilan <i>Interface Beranda</i>	55
Gambar 4.23 Tampilan <i>Interface Soal dan Jawaban Kuis</i>	56
Gambar 4.24 <i>Source Code File Notepad</i>	56
Gambar 4.25 Tampilan <i>Interface Puzzle</i>	57
Gambar 4.26 Tampilan <i>Source Code Kuis</i>	58
Gambar 4.27 Tampilan Lanjutan <i>Source Code Kuis</i>	58
Gambar 4.28 Tampilan <i>Source Code Puzzle Level Mudah</i>	59
Gambar 4.29 Tampilan Lanjutan <i>Source Code Puzzle Level Mudah</i>	60

Gambar 4.30 Tampilan *Source Code Puzzle* Level Sedang61
Gambar 4.31 Tampilan Lanjutan *Source Code Puzzle* Level Sedang62
Gambar 4.32 Tampilan *Source Code Puzzle* Level Sulit.....63
Gambar 4.33 Tampilan Lanjutan *Source Code Puzzle* Level Sulit64
Gambar 4.34 Tampilan *Source Code Waktu Pada Puzzle*.....65
Gambar 4.35 Tampilan *Publish Settings*66



INTISARI

Dalam sebuah komputer atau perangkat *multimedia* lainnya terasa tidak lengkap rasanya bila tidak terdapat sebuah permainan. Pembuatan permainan atau *game* tersebut bisa dilakukan dengan berbagai macam cara.

Dalam pembuatan Permainan Mengasah Otak ini penulis menggunakan *software Adobe Flash Professional CS6* karena dengan *software* tersebut proses pembuatan teks, animasi bergerak, pemberian efek suara serta menggerakkan suatu objek dapat dilakukan dengan *software* ini.

Dalam pembuatan permainan ini penulis membuat elemen-elemen yang digunakan dalam permainan ini berupa animasi bergerak, background, teks soal dan elemen lainnya dengan memanfaatkan *tool* yang ada pada *software Adobe Flash Professional CS6* serta menyiapkan musik dan efek suara dengan meng-*import* ke *library* dimana dalam *library* penulis mengorganisasi elemen-elemen tersebut. Elemen yang telah disiapkan dan dibuat kemudian penulis susun dalam *scene*, *layer* dan *frame* sesuai dengan apa yang penulis rancang. Penulis memanfaatkan *actionsript* dan *motion* dalam mengatur elemen-elemen pada permainan ini agar permainan ini menjadi lebih menarik untuk dimainkan.

Kata Kunci : *Actionsript, Adobe Flash Professional, Library.*

ABSTRACT

In a computer or other multimedia device it feels incomplete if there is no game. Making the game or game can be done in various ways.

In making this Brain Gameplay the author uses Adobe Flash Professional CS6 software because the software is the process of making text, animation moves, giving sound effects and moving an object can be done with this software.

In making this game the author makes the elements used in this game in the form of animation moves, backgrounds, text questions and other elements by utilizing the existing tools in Adobe Flash Professional CS6 software and prepare music and sound effects by importing to the library where in the author's library organizes these elements. Elements that have been prepared and made later writers stacked in the scene, layer and frame in accordance with what the author design. The author utilizes actionsript and motion in arranging elements in this game to make this game more interesting to play.

Keywords : *Actionsript, Adobe Flash Professional, Library.*