

PELATIHAN PEMBUATAN *GAME* SEDERHANA MENGUNAKAN *GAME MAKER*

Suci Andriyani^{1*}, Febri Dristyan¹, Mardalius¹

¹Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Royal

email: *suciandriyani94@gmail.com

Abstract: This training in making simple games aims to make students at the MAS Qur'an range more creative and also add insight that the computer can not only be used for typing assignments or browsing or saving files but can also be used for many things, one of which is making simple games using game maker that is easy to apply. In the service, there will be several sessions starting from the delivery of material accompanied by direct application of the application, then a question and answer session.

Keywords: Training; Game; Game Maker

Abstrak: Pelatihan pembuatan game sederhana ini bertujuan untuk menjadikan siswa/siswi di MAS Qur'an kisaran lebih kreatif dan juga menambah wawasan bahwa komputer itu selain bisa digunakan untuk mengetik tugas atau browsing maupun menyimpan file tetapi bisa juga dimanfaatkan untuk banyak hal salah satunya membuat game sederhana menggunakan game maker yang mudah untuk diaplikasikan. Didalam pengabdian nantinya dilakukan beberapa sesi mulai dari penyampaian materi yang dibarengi dengan pengaplikasian langsung aplikasi selanjutnya sesi tanya jawab.

Kata kunci: Pelatihan; Game; Game Maker

PENDAHULUAN

Pengabdian masyarakat merupakan salah satu kewajiban bagi seorang dosen disamping melaksanakan pengajaran, oleh karena itu setiap semesternya dosen diwajibkan melakukan pengabdian baik keinstansi, perusahaan, masyarakat maupun sekolah. MAS merupakan sekolah yang ada dikisaran dimana MAS memiliki siswa yang mondok maupun tidak. Pengabdian ini dilakukan pada sekolah MAS Qur'an dengan tujuan memberikan wawasan tambahan kepada para siswa selain mendapatkan ilmu dari pendidikan formal yang dilakukan serta

mampu menjadikan wadah para siswa/siswi untuk mengembangkan bakat maupun ide-idenya.

Secara umum *game* merupakan sebuah aplikasi yang menyimpulkan kehidupan manusia kedalam perangkat lunak. *Game* dapat menjadi alternatif hiburan untuk mengisi waktu luang yang sangat menyenangkan bagi anak-anak maupun orang dewasa (Marjuni et al., 2021).

Game diartikan sebagai permainan. Permainan adalah bagian dari bermain dan bermain juga bagian dari permainan, keduanya ini saling berhubungan. Permainan ini merupakan keg-

iatan kompleks yang didalamnya terdapat beberapa peraturan, *play* dan budaya. Permainan adalah sebuah sistem dimana pemain terlibat dalam konflik buatan, disini pemain berinteraksi dengan sistem konflik dalam permainan terdapat peraturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan juga menentukan alur dari permainan (Asmiati et al., 2021).

Game adalah sebuah alur yang terorganisir dan terstruktur untuk menciptakan sebuah suasana yang mana dapat dinikmati bagi para pengguna yang memainkannya. *Game* adalah sebuah perantara untuk mengetahui fakta, menghubungkan ide, atau membantu menghubungkan dua pengetahuan yang berbeda. Di sisi lain, *video game* dapat memberikan pelajaran melalui penyampaian suatu kasus kemudian pemain akan menangkap suatu informasi dari kasus tersebut (Ahdan et al., 2020).

METODE

Target dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah sekolah Madrasah Aliyah Swasta Qur'an yang berada di Sentang Kab.Asahan dengan peserta yang mengikuti kegiatan yaitu kelas X dan memiliki ketertarikan terhadap pembuatan *game* sederhana ini. Kegiatan juga nantinya akan dibagi beberapa sesi yaitu penyampaian materi sekaligus mencoba langsung pembuatan *game* dikomputer para siswa selanjutnya sesi tanya jawab lalu diakhiri dengan penutup.

Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat :

1. Melatih logika saat membuat *game*, anak-anak harus menggunakan berbagai strategi untuk membuat *game* ini.
2. Melatih kemampuan spasial me-

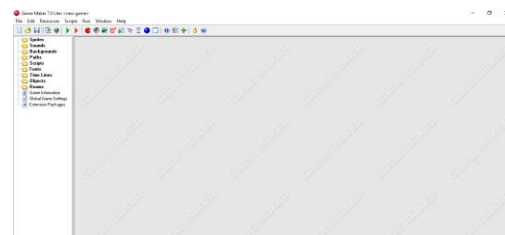
lalui permainan, kemampuan spasial anak yang berhubungan dengan kecerdasan gambar dan bervisualisasi akan terasah. Kemampuan ini akan berpengaruh dengan kemampuan berhitung mereka.

3. Pengenalan teknologi *game* secara tak langsung akan mengajarkan siswa untuk lebih memahami teknologi.

PEMBAHASAN

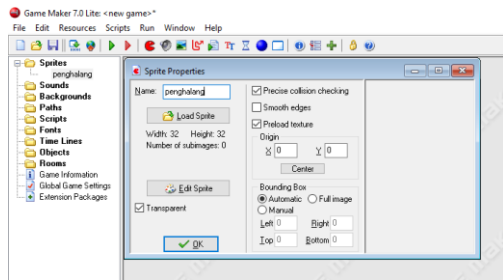
Penyampaian materi diberikan dalam bentuk tutorial pembuatan *game* menggunakan aplikasi *game maker* disini *game* yang akan dibuat yaitu *game flappy bird*.

Langkah pertama pastikan kalau aplikasi yang akan digunakan sudah terinstal dikomputer, selanjutnya buka aplikasi *game maker* dan untuk membuat sebuah permainan sederhana diperlukan beberapa menu pendukung mulai dari *sprites, sounds, backgrounds, objects dan rooms*.



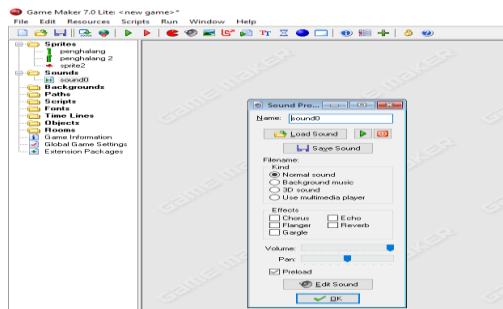
Gambar 1. Tampilan awal *game maker*

Didalam sebuah permainan pastinya diperlukan pemain dan juga buat nama pemain dan juga object lainnya, untuk membuatnya kita klik kanan menu *sprites* lalu pilih *creat sprites*, selanjutnya buat nama pemain dan rintangan serta pilih karakter yang diinginkan



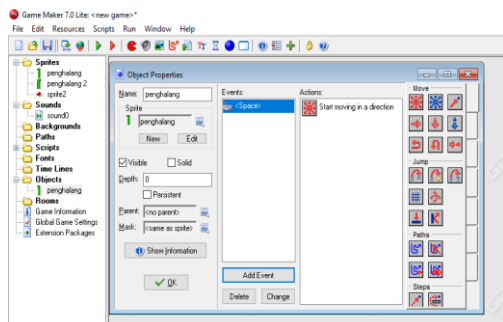
Gambar 2. Tampilan *sprites/* pemain

Selanjutnya untuk menambah keseruan saat bermain kita tambahkan *sound* dengan cara klik kanan *sounds* pilih *create sounds* lalu cari suara yang kita inginkan.



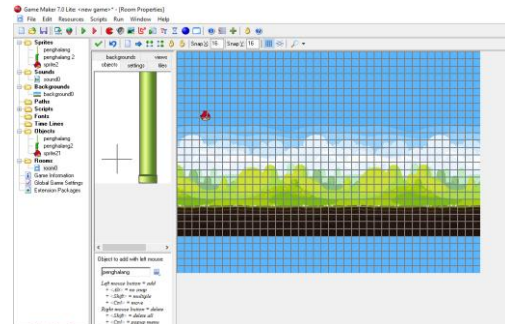
Gambar 3. Tampilan menu *sound*

Selanjutnya klik menu *object* untuk mengatur pergerakan pemain, kecepatannya atau *object* hanya diam dan cara menggunakan permainan disini ada beberapa pilihan salah satunya menggunakan tombol *space* pada *keyboard* atau *mouse*



Gambar 4. Tampilan menu *object*

Atur tampilan permainan dengan cara klik menu *room*.



Gambar 5. Tampilan menu *room*

Setelah selesai mengatur letak pemain maupun rintangan maka *game* sudah bisa dijalankan.

Dokumentasi kegiatan



Gambar 6. Penyampaian materi



Gambar 7. Foto bersama kepala sekolah dan peserta

SIMPULAN

Dengan penyampaian materi pembuatan *game* sederhana ini diharapkan siswa mampu melatih logika didalam menyusun strategi untuk membangun seb-

uah peraturan di dalam *game* yang akan dibuat, meningkatkan kreativitas dalam mendesain dan membuat tampilan *game* agar terlihat lebih interaktif serta siswa juga mendapatkan pemahaman lebih mengenai penggunaan komputer diberbagai aspek selain dari yang mereka ketahui.

DAFTAR PUSTAKA

Ahdan, S., Pambudi, T., Sucipto, A., & Nurhada, Y. A. (2020, March). Game Untuk Menstimulasi Kecerdasan Majemuk Pada Anak (Multiple Intelligence) Berbasis Android. In *Prosiding-Seminar Nasional Teknik Elektro UIN Sunan Gunung Djati Bandung* (pp. 554-568).

Asmiati, L., Pratiwi, I. A., & Fardhani, M. A. (2021). DAMPAK PENGGUNAAN GAME

ONLINE TERHADAP KEMAMPUANBERKOMUNIKASI ANAK. *Jurnal Ilmiah P2M STKIP Siliwangi*, 8(1), 37-45.

Marjuni, M., Sahertian, J., & Widyadara, M. A. D. (2021, August). Game Edukasi Pewayangan Pandawa Lima Menggunakan Media Aplikasi RPG (Role Playing Game) Maker Mv. In *Prosiding SEMNAS INOTEK (Seminar Nasional Inovasi Teknologi)* (Vol. 5, No. 2, pp. 174-181).

Reski, P., & Ruswinarsih, S. (2020). Bimbingan Teknis Pembuatan Game Edukatif sebagai Media Pembelajaran di Tingkat PAUD. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 24-30.