

# Pengenalan Game Maker

## 1. Menjalankan Game Maker

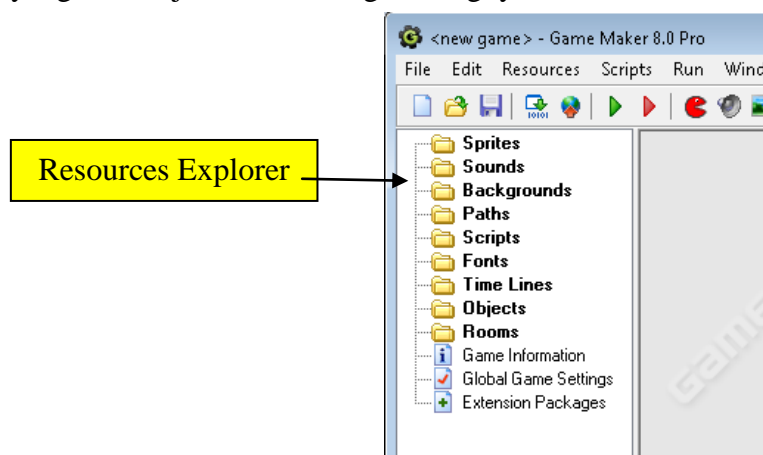
Ketika pertama kali menjalankan Game Maker, akan ditanya apakah ingin menjalankannya di modus "Simple" atau "Advanced", maka pilih "Advanced". Perbedaannya adalah beberapa fitur dari Game Maker dinonaktifkan dalam modus "Simple", tujuannya supaya mudah bagi pemula. Kita akan menggunakan modus "Advanced", maka pilih "Advanced". Cara merubah modus Game maker dengan melakukan klik pada menu **File > pilih Advanced Mode**.



## 2. Bagian-bagian Game Maker

Terdapat beberapa entitas (resource) yang diperlukan untuk membentuk sebuah game dalam Game maker yang akan dijelaskan masing-masing, yaitu:

- Sprites
- Sounds
- Backgrounds
- Paths
- Scripts
- Fonts
- Time Lines
- Objects
- Rooms
- Game Information
- Game Options



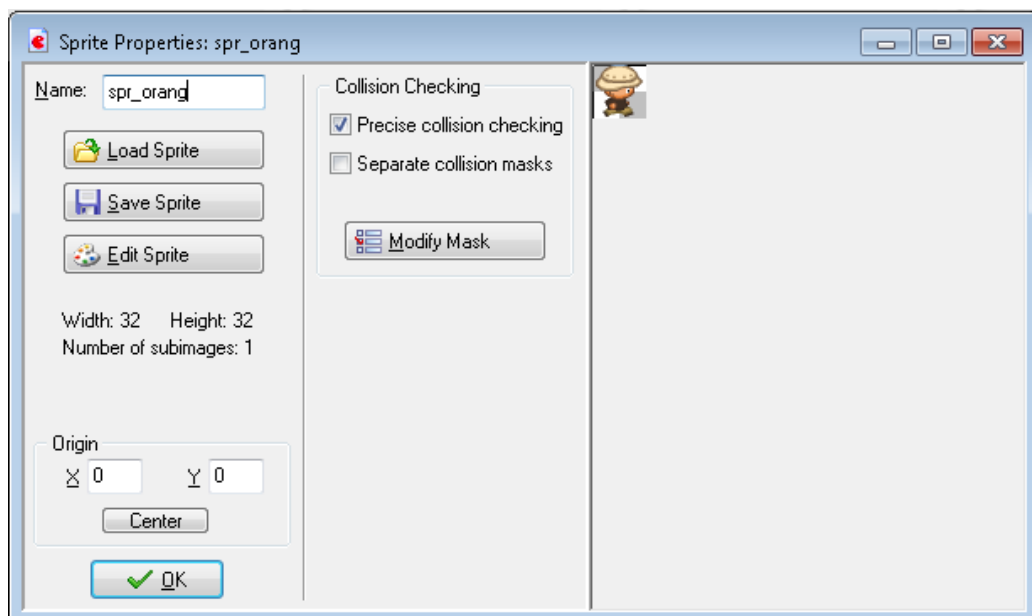
## 3. Sprite

Sprite adalah representasi visual dari semua benda dalam game. Sprite dapat terdiri dari satu gambar saja atau lebih dari satu gambar sehingga terlihat seperti gerakan animasi. Sebagai contoh, empat gambar sprite berikut untuk membentuk karakter bergerak ke kanan.

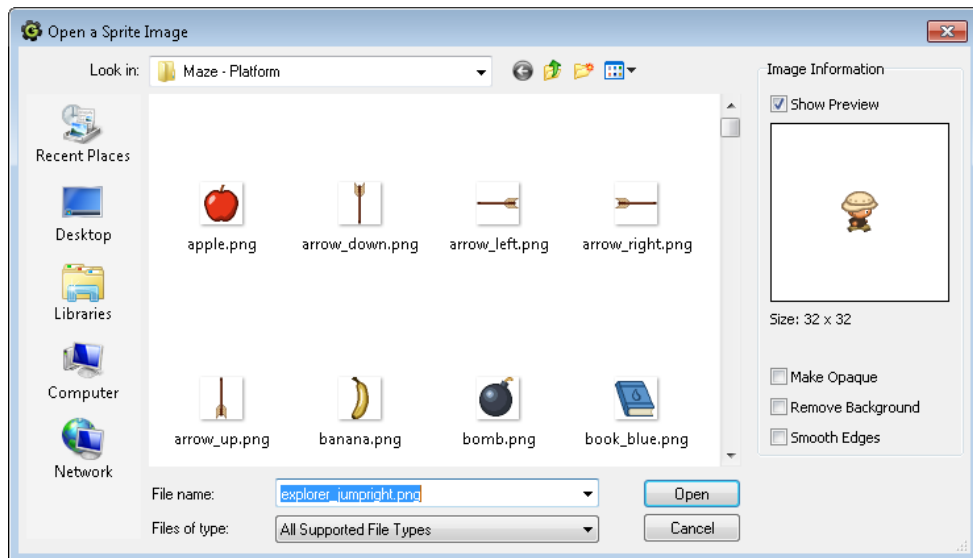


Untuk mulai membuat game, kita harus menyiapkan gambar-gambar sprite yang kita inginkan baik sebagai karakter utama atau tambahan. Untuk menambah Sprite berikut langkah-langkahnya:

- a. Klik menu **Resources > Create Sprite** -- atau -- klik toolbar **Sprite**

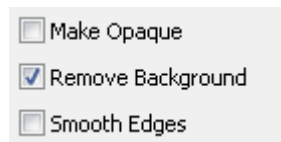


- b. Klik tombol **Load Sprite** > Pilih sprite dari daftar file ( .bmp; .png; .gif, .jpg ) > klik tombol **Open**.



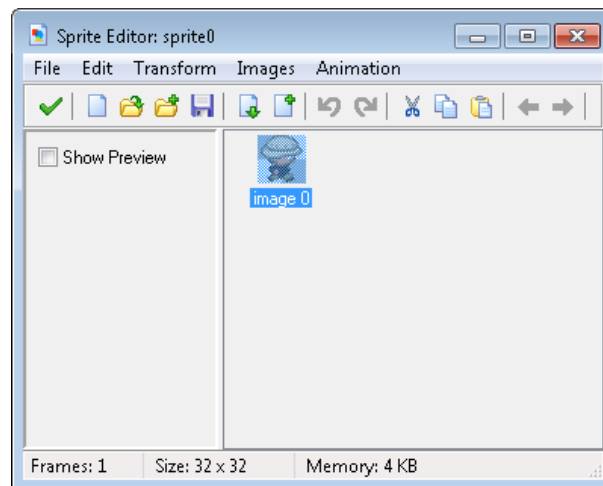
### # Tips: untuk membuat background Sprite → Transparan

- Pada jendela dialog “Open a Sprite Image”, beri tanda centang pada checkbox **Remove Background**.



### # Tips: untuk melakukan edit gambar

- Pada jendela dialog “Create Sprite”, klik tombol Edit Sprite



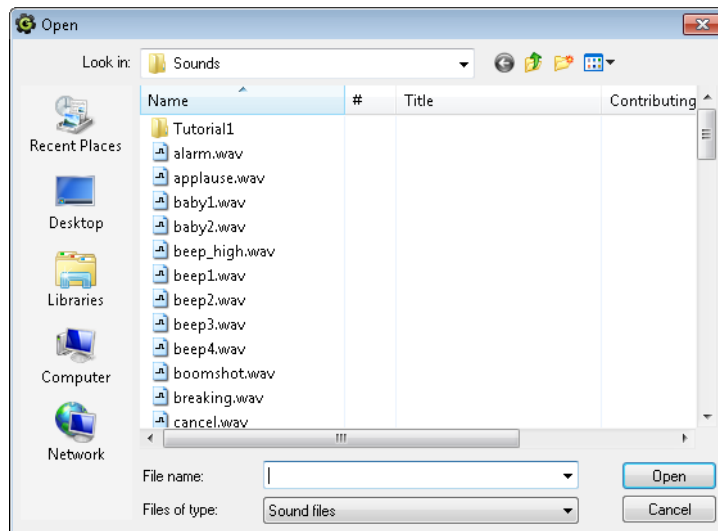
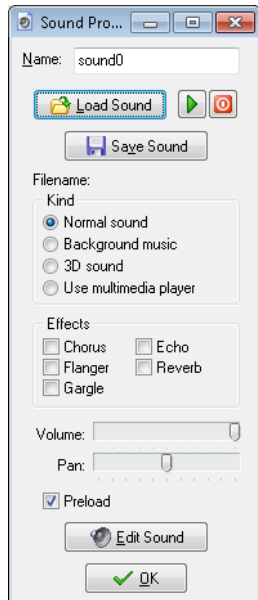
- Beri nama **Sprite** ( contoh: spr\_orang ).
- Klik tombol **OK**.

## 4. Sound

---

Beberapa game menyertakan efek suara dan musik sebagai background game. Untuk menambah sound dan music, berikut langkah-langkahnya:

- a. Klik menu **Resources > Create Sound** -- atau -- klik toolbar Sound 



- b. Klik tombol **Load Sound** > Pilih sound/music dari daftar file ( .wav; .midi; .mp3 ) > klik tombol **Open**.

# **Tips:** untuk mendengarkan sound

- Pada window Create Sound, klik tombol play.



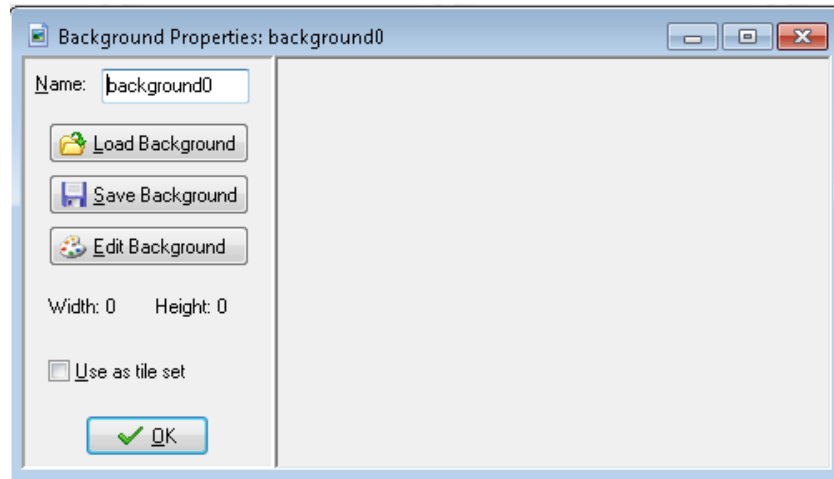
- c. Beri nama **Sound** ( contoh: snd\_applause ).  
d. Klik tombol OK.

## 5. Background

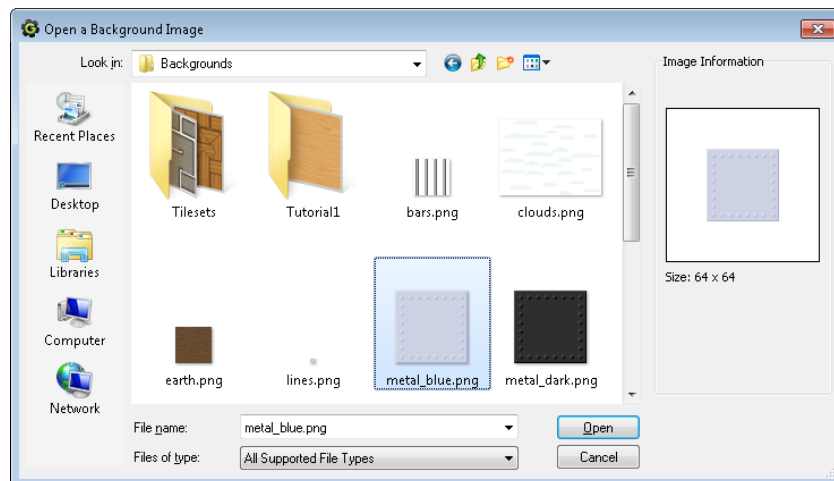
Jenis ketiga dari sumber daya dasar sebuah game adalah gambar latar belakang. Gambar latar belakang biasanya berupa gambar dengan ukuran besar yang digunakan sebagai latar belakang (atau foregrounds) untuk ruangan (game world) di mana permainan berlangsung. Untuk menambah gambar background, berikut langkah-langkahnya:

- a. Klik menu **Resources > Create Background** -- atau -- klik toolbar Background





- b. Klik tombol **Load Background** > Pilih gambar dari daftar file ( .bmp; .png; .gif, .jpg ) > klik tombol **Open**.

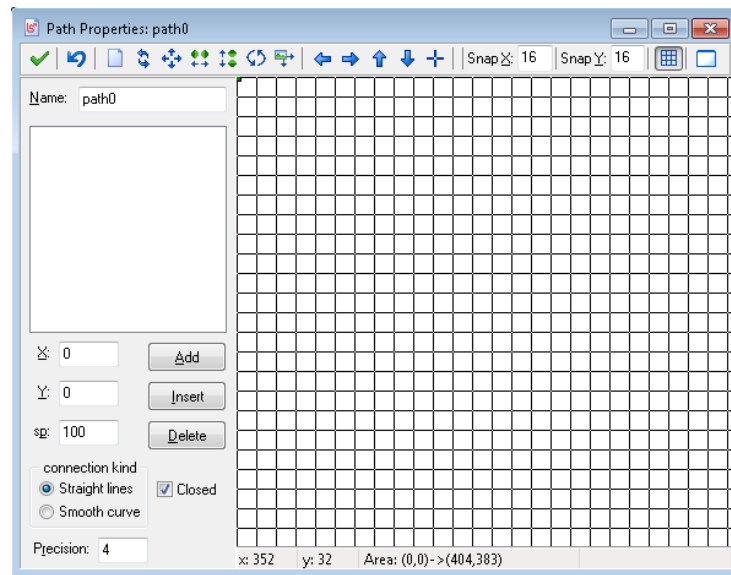


- c. Beri nama **Background** ( contoh: bgr\_ruangan ).
- d. Klik tombol OK.

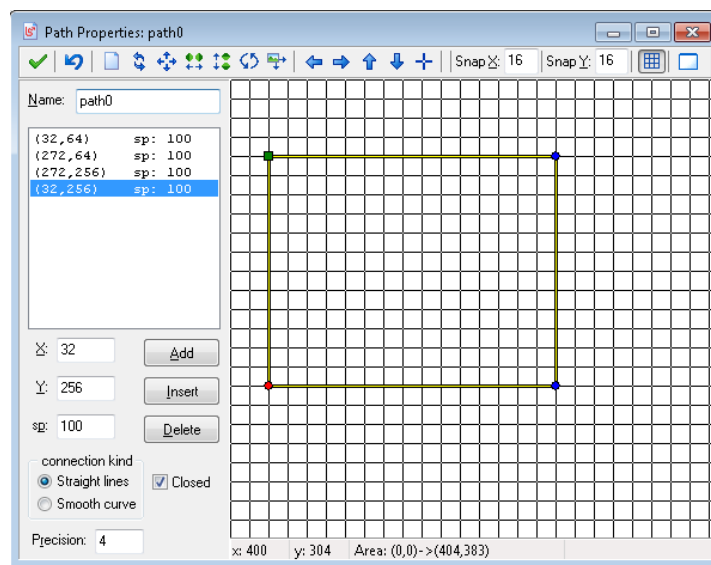
## 6. Paths

Paths seperti lintasan yang dapat diikuti oleh obyek game. Dengan paths kita menentukan bagaimana obyek harus bergerak. Contoh: gerakan patroli, atau gerakan menyerang dari obyek musuh. Paths terdiri dari poin-point kontrol yang terhubung dengan garis lurus. Untuk membentuk paths dalam game, berikut langkah-langkahnya:

- a. Klik menu **Resources > Create Path** -- atau -- klik toolbar Path 



- b. Beri nama **path > pth\_musuh**.
- c. Kemudian bentuk titik-titik kontrol ke dalam path dengan cara klik kiri pada grid seperti gambar dibawah ini:



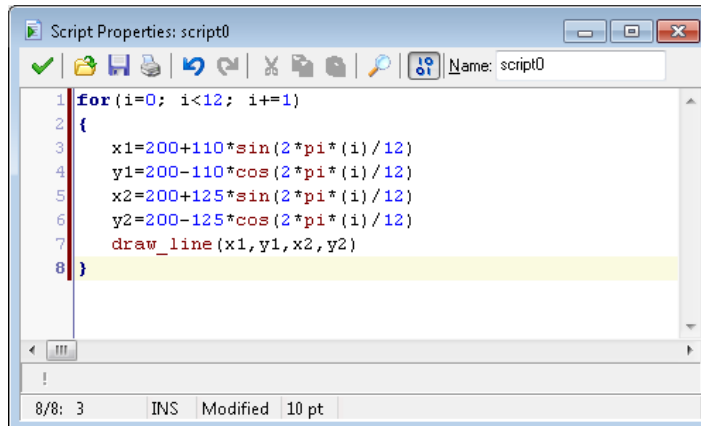
- Terdapat 2 jenis garis, yaitu Straight Lines (garis lurus) dan Smooth Curve (garis lengkung).
  - Kotak hijau menandakan titik awal obyek dalam mengikuti lintasan.
- d. Klik OK.

## 7. Script

---

Script dalam Game Maker berisi beberapa baris kode program. Dalam Game Maker terdapat dua cara membuat program, yaitu dengan cara drag-and-drop, dan cara membuat script program. Script merupakan koleksi dari fungsi-fungsi statement program yang dapat kita jalankan dari berbagai obyek, atau berbagai script kode. Untuk menambahkan script berikut langkah-langkahnya:

- a. Klik menu **Resources > Create Script** -- atau -- klik toolbar Script 

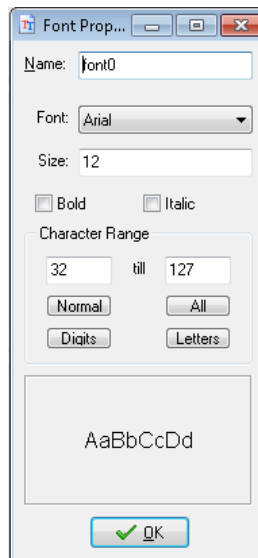


- e. Beri nama **script** > **scr\_CreateEnemy**.  
b. Tulis kode program pada text editor  
c. Klik OK.

## 8. Font

Font digunakan untuk menambahkan font yang akan disertakan ke dalam Game. Ini biasanya dipakai jika menggunakan fungsi text drawing pada Game Maker. Untuk menambah font berikut langkah-langkahnya:

- a. Klik menu **Resources > Create Font** -- atau -- klik toolbar Font 

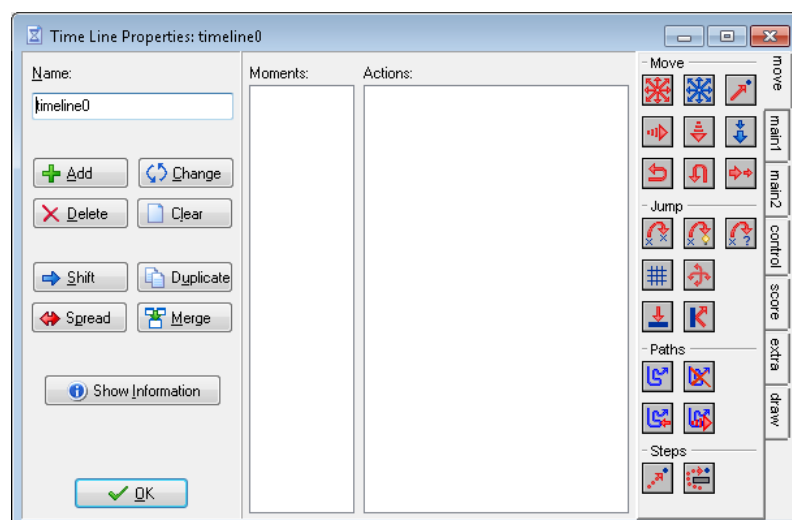


- f. Beri nama **Font** > **fnt\_Arial**.
- b. Pilih jenis font, ukuran font, style font, range karakter.
- c. Klik OK.

## 9. Time Lines

Jika kita menginginkan sebuah obyek untuk melakukan aksi tertentu pada waktu tertentu di game, Time Lines merupakan properti yang sesuai untuk itu. Dalam Time Line, waktu tertentu dapat ditentukan dan aksi dapat diberikan pada waktu yang telah ditentukan itu. Untuk menambahkan Time Lines pada Game, berikut langkah-langkahnya:

- a. Klik menu **Resources > Create Time Lines** -- atau -- klik toolbar Time Lines 



- g. Beri nama **Time Lines** > **tim\_attack**

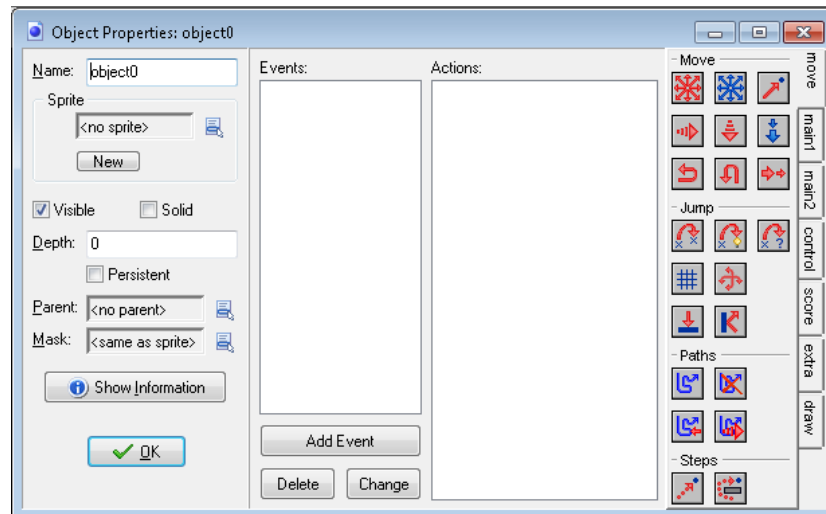


## 10.Object

Objek adalah entitas terpenting dalam Game Maker. Ini merupakan obyek hidup yang bertindak dalam permainan. Sebuah objek diberikan perilaku melalui pendefinisian kejadian yang harus direaksi oleh game, dan bagaimana seharusnya bereaksi. Sebuah objek biasanya diwakili oleh sprite di layar komputer.

Kejadian yang dapat direaksi oleh obyek misalnya kejadian input (keyboard, joystick, mouse), peristiwa tabrakan (tabrakan dengan objek lain), alarm kejadian (timer) dan beberapa jenis kejadian lainnya. Ketika sebuah kejadian terjadi, sejumlah tindakan akan diambil. Tindakan ini dipilih dari daftar tindakan. Tindakan bisa merupakan gerakan, penciptaan objek lain, memainkan suara, mengubah sprite,dll. Ini merupakan benda yang "menyusun" permainan. Tanpa objek, permainan tidak akan bernyawa. Untuk menambahkan script berikut langkah-langkahnya:

- a. Klik menu **Resources > Create Object** -- atau -- klik toolbar Object 



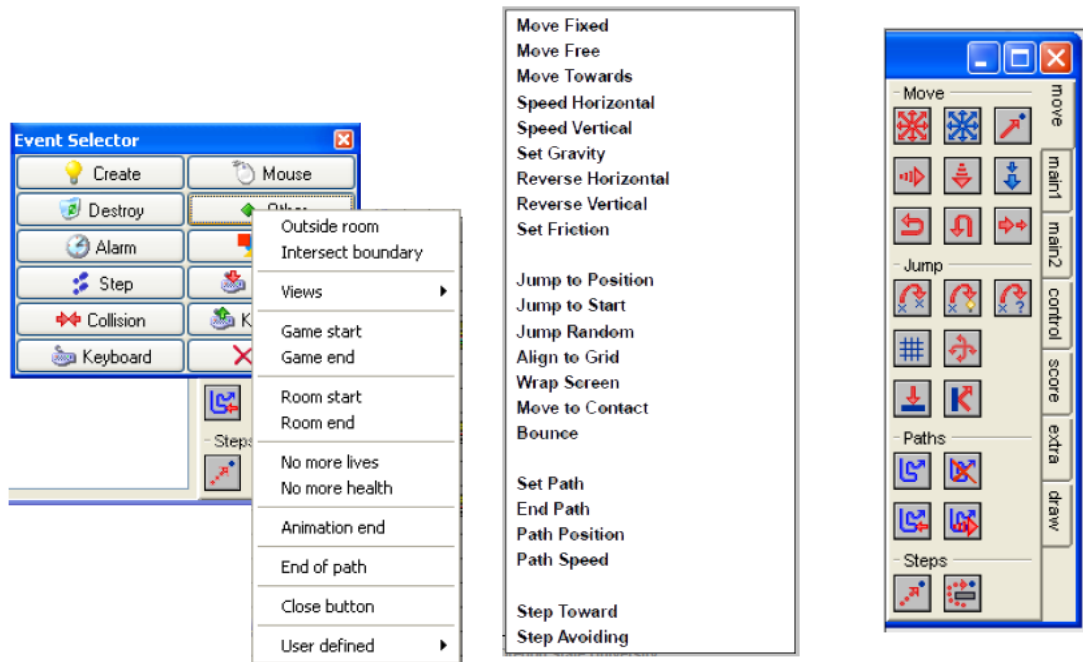
- h. Beri nama **object > obj\_apple**.
- b. Klik pada sprite selector > pilih sprite yang sudah dimasukkan sebelumnya.



- c. Klik OK.

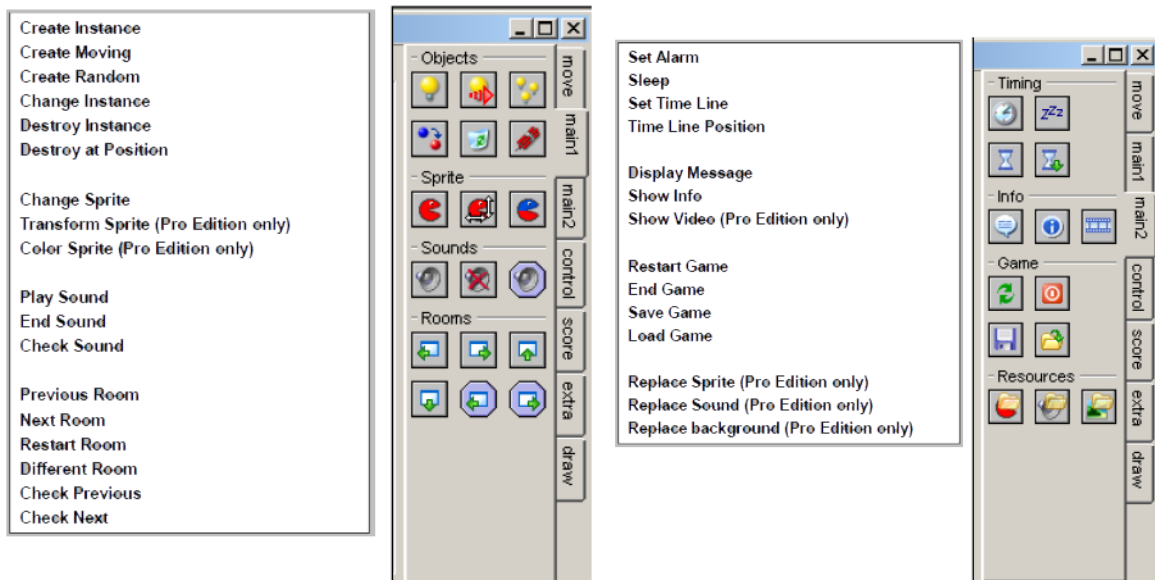
## Menambah Event & Action pada Obyek:

Pada setiap obyek disediakan kolom events dan actions, setiap events dapat berisi lebih dari satu actions. Event dengan action pada Game maker dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



**Events**

**Move Action**

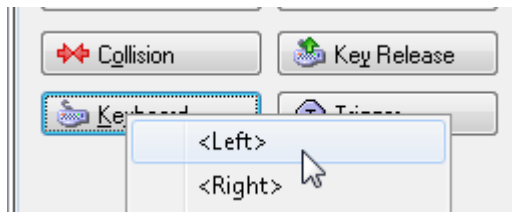


**Main1 Action**

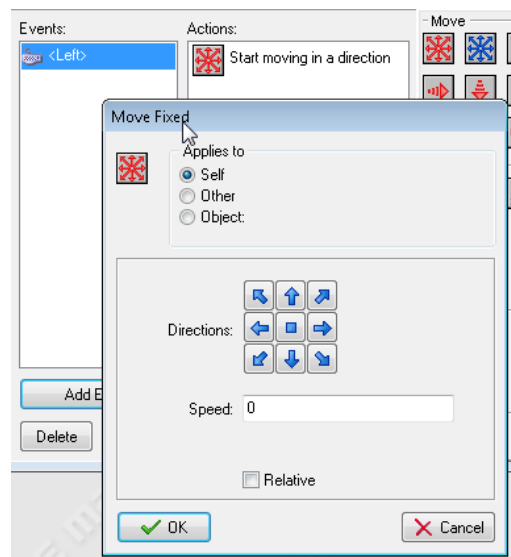
**Main2 Action**

Untuk menambahkan Events dan Action, berikut langkah-langkahnya:

- a. Pada jendela Object properties, klik tombol **Add Event** > pilih **Event**. Misalkan kita pilih Event Keyboard > <Left> ( untuk kejadian keyboard ditekan panah kiri ).



- b. Kemudian event Keyboard > Left akan terdaftar dalam kolom Event pada jendela Object Properties. Berikan action dengan memilih action pada daftar di sebelah kanan kolom Actions. Misalkan action “**Start moving in a direction**”.

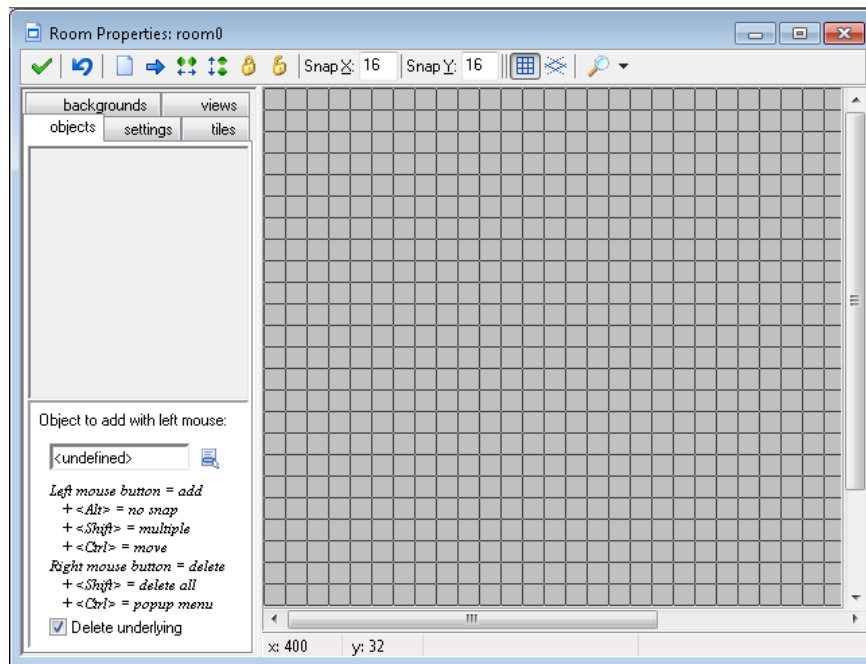


- c. Hampir setiap action dalam game maker membutuhkan input nilai dari user. Contoh diatas adalah kita diharuskan mengisi nilai variabel Speed dengan nilai 0 – 10, kemudian Direction kita tentukan bergerak ke arah yang kita inginkan.
- d. Klik OK setelah selesai.

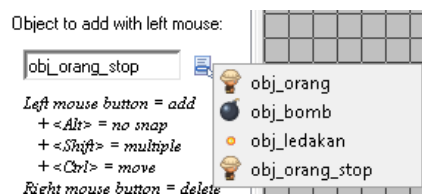
## 11.Room

Room merupakan entitas terakhir dalam Game Maker. Room dapat juga dipandang sebagai tempat untuk obyek bertindak. Untuk beberapa permainan, room juga dapat disebut dengan tingkat/level, atau layar. Saat bermain game, satu kamar saja yang akan ditampilkan pada layar komputer. Sangat dimungkinkan untuk berpindah Room dalam Game Maker, apabila kita telah selesai menyelesaikan rintangan/ tantangan dalam level tersebut. Untuk menambahkan Room ke dalam Game maker, berikut langkah-langkahnya:

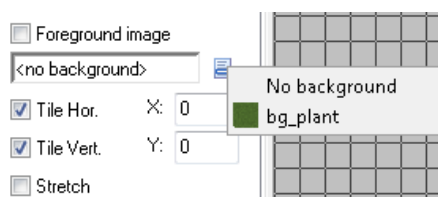
- a. Klik menu **Resources > Create Room** -- atau -- klik toolbar Room 



- b. Beri nama room, judul room dan ukuran room pada tab **Setting**.
- c. Untuk menambah **object** pada **room** > klik tab **object** > pilih object dari daftar object > klik kiri pada room untuk menambah, klik kanan pada object untuk menghapus.



- d. Untuk menambah **background** > klik tab **Background** > pilih gambar background dari daftar.



- e. Klik OK

--oo0oo--