



PENGABDIAN MASYARAKAT **UNIVERSITAS** **BINA SARANA INFORMATIKA** **FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA**

**Kampus
Merdeka**
INDONESIA JAYA



lppm.bsi.ac.id

www.bsi.ac.id

[@kuliahbsiaja](https://www.instagram.com/kuliahbsiaja)

[@KuliahBsiAja](https://www.twitter.com/KuliahBsiAja)

[Bina Sarana Informatika](https://www.facebook.com/BinaSaranaInformatika)

Pelatihan Membuat Game Bagi Pemula
dengan Memanfaatkan Aplikasi Construct
bagi santri TPA/Majelis Ta'lim Faizul Haq





PENGABDIAN MASYARAKAT

UNIVERSITAS

BINA SARANA INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA

**Kampus
Merdeka**
INDONESIA JAYA



lppm.bsi.ac.id

www.bsi.ac.id

[@kuliahbsiaja](https://www.instagram.com/kuliahbsiaja)

[@KuliahBsiAja](https://www.facebook.com/BinaSaranaInformatika)

[Bina Sarana Informatika](https://www.facebook.com/BinaSaranaInformatika)

Belsana Butar Butar
Sriyadi
Moh. Haddiel Fuad
Desy Try Anggarani
Alif Aflah Az Zikri
Muhammad Adi Candra





Latar Belakang

Berlatih membuat animasi akan dapat mengembangkan daya pikir anak-anak terutama dalam pengembangan kreatifitas dan membuat game merupakan salah satu cara untuk meningkatkan dan menguatkan safat motorik anak.

Membuat menjadi satu alternatif sebagai media pembelajaran untuk anak-anak karena kegiatan ini merupakan sebuah pelatihan yang digunakan sekaligus sebagai hiburan dan untuk mengisi waktu luang, selain itu membuat game juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan daya pikir anak-anak

Pengertian Game

Game adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan-aturan yang sudah ditentukan bagaimana cara bermain sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, dan game biasanya dalam konteks hanya untuk senang-senang saja atau dengan kata lain hanya untuk refreshing dan terdapat interaksi antara sejumlah pemain maupun perorangan yang menunjukkan strategi-strategi yang mudah dipahami oleh pemain.

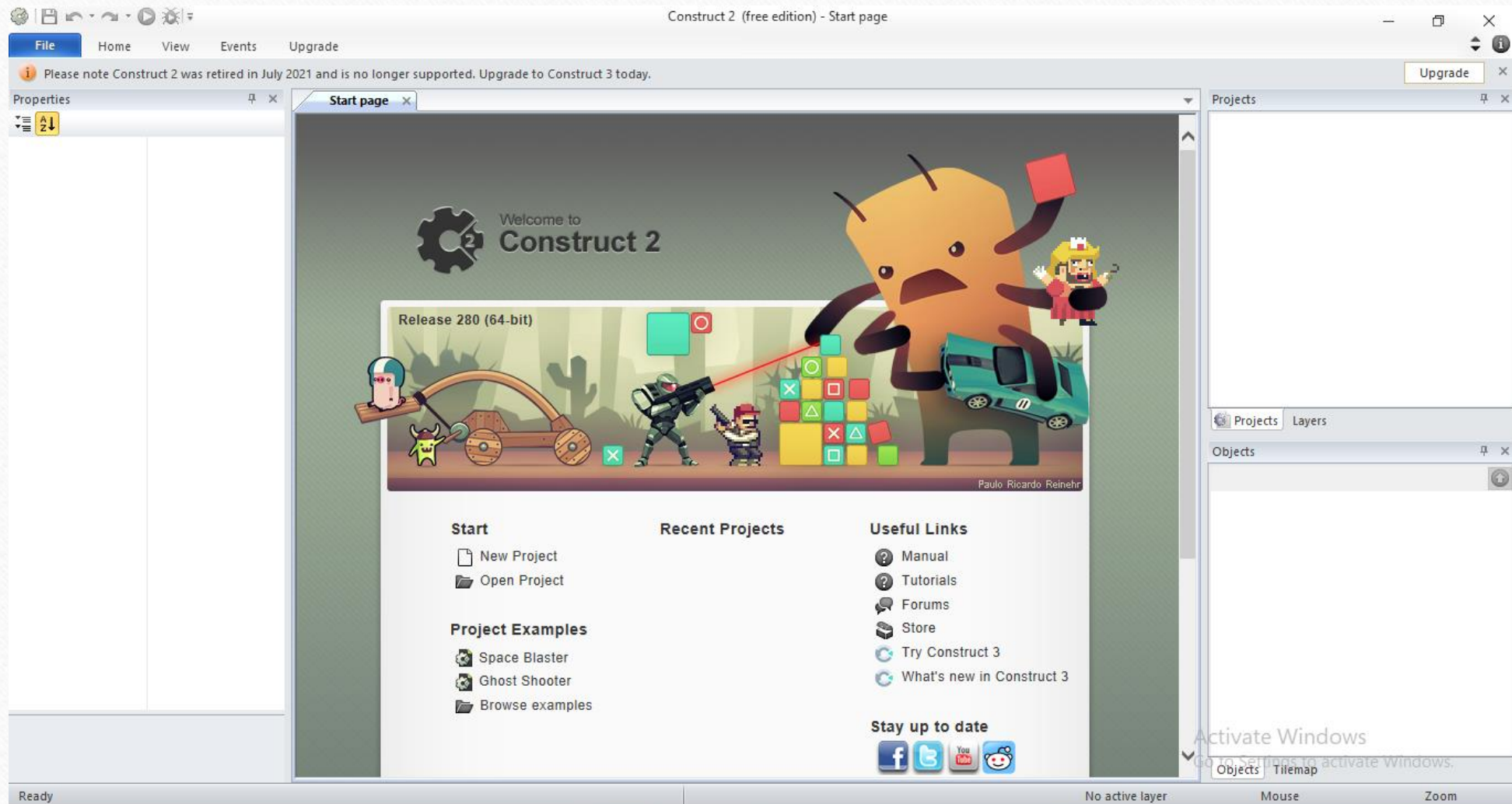
CONSTRUCT 2

Perangkat lunak pembuat game berbasis HTML5 yang dikhususkan untuk platform 2D yang dikembangkan oleh Scirra.

Construct 2 tidak menggunakan bahasa pemrograman khusus, karena semua perintah yang digunakan pada game diatur dalam EvenSheet yang terdiri dari Event dan Action.

Untuk mengembangkan game dengan Construct 2 pengguna tidak perlu mengerti bahasa pemrograman yang relatif lebih rumit dan sulit.

Tampilan Awal Construct 2



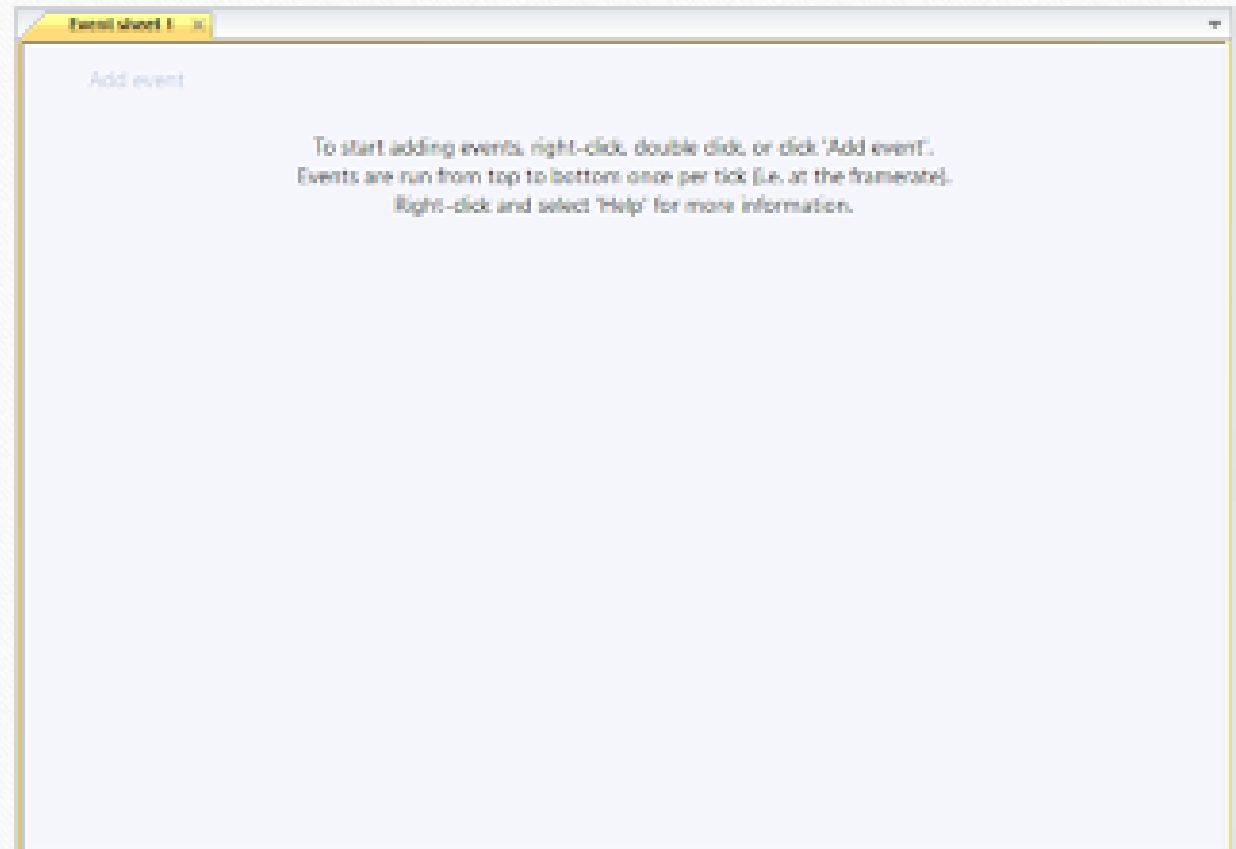
Interface dalam construct 2 terbagi menjadi dua, diantaranya Layout dan Event sheet

Layout merupakan tampilan dimana tempat untuk membuat antarmuka objek yang akan kita buat



Interface dalam construct 2 terbagi menjadi dua, diantaranya Layout dan Event sheet

Event sheet adalah tempat dimana kita membuat kodingan sederhana dalam menjalankan objek yang telah kita buat pada *layout*

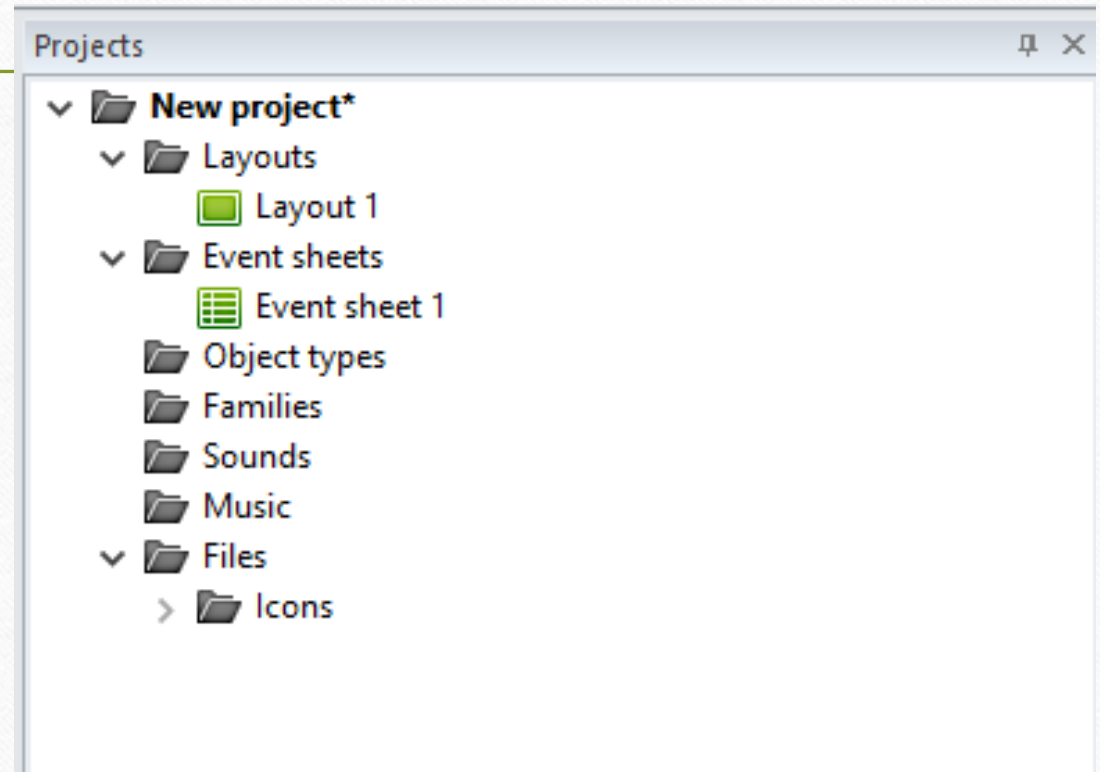


Properties bar

Properties bar merupakan tempat dimana kita mengatur sifat-sifat objek yang diklik. Objek-objek yang dapat diganti tersebut diantaranya adalah *layout, objek, layer, animasi* dan sebagainya

Projects

Projects disini berfungsi sebagai tempat untuk editing berbagai macam apapun yang akan kita buat, didalam project itu sendiri ketika kita membuat New project* maka terdapat beberapa folder sebagai media penyimpanan beberapa jenis file



Folder Layout : berisi tampilan projek yang sedang kita buat dimana nama dalam projek tersebut dapat kita rubah sewaktu-waktu yang kita inginkan.

Folder Event sheets : berisi event atau tempat kodingan untuk merubah, membuat gerakan sesuai dengan yang kita inginkan.

Folder Object types : berisi *file* yang kita buat dalam *layout*, seperti *button*, *sprite*, dan masih banyak lainnya.

Folder Families : berisi *button-button* dimana untuk mempermudah kita ketika hendak memanggil fungsi.

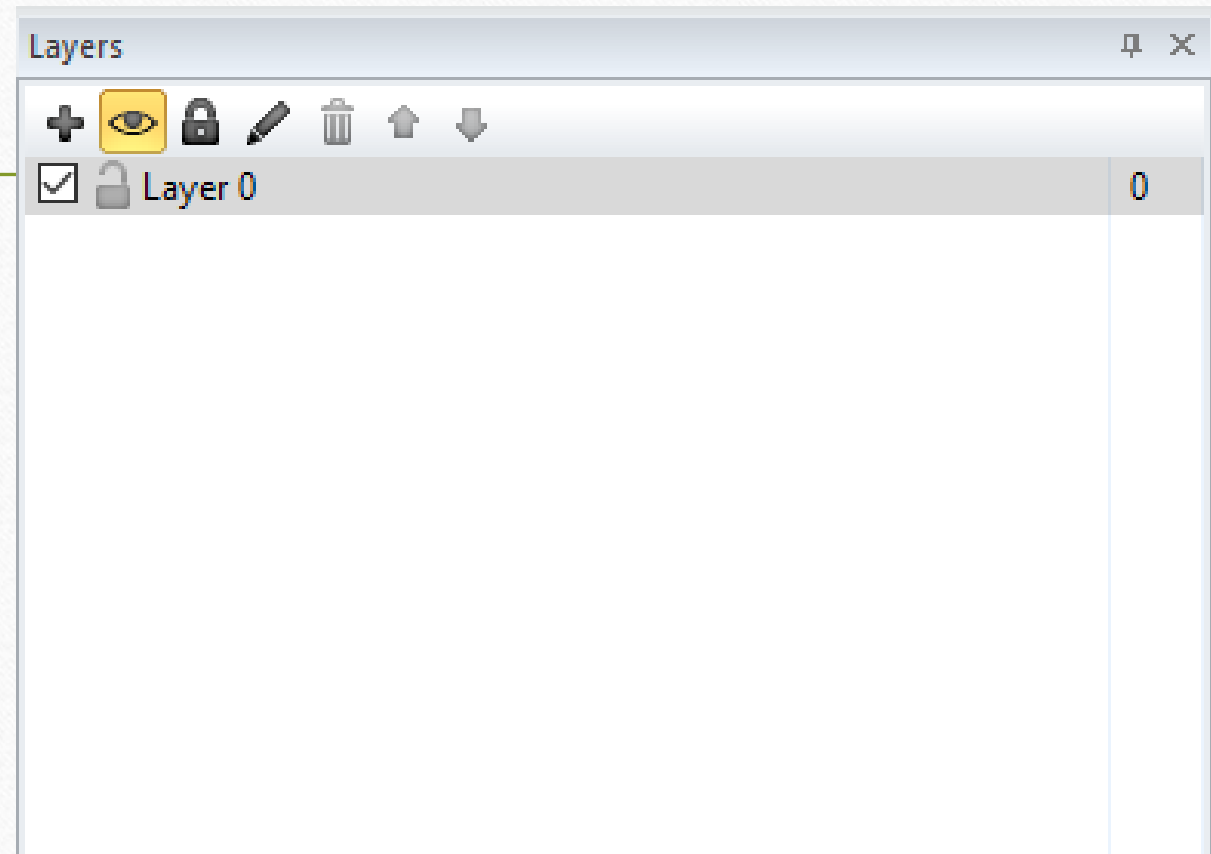
Folder Sound : berisi *sound* atau suara yang akan kita gunakan, contoh suara tombol dan lain sebagainya.

Folder Music : berisi musik yang akan kita gunakan sebagai latar belakang dalam pembuatan projek. (yang harus kita cermati dalam pembuatannya harus menggunakan *sound* dan musik dengan *format OGG*, bukan *mp3* atau lain sebagainya).

Folder Files : berisi *file* seperti *video* teks bertipe *txt* dan sebagainya, catatan untuk *file* bertipe *Video* harus menggunakan *format* bertipe *WEBM*, karena apabila menggunakan *format* lainnya seperti *Mp4*, *MPEG1*, *MPEG2* dan lain sebagainya, pada saat aplikasi sudah jadi, *file video* tersebut akan bermasalah

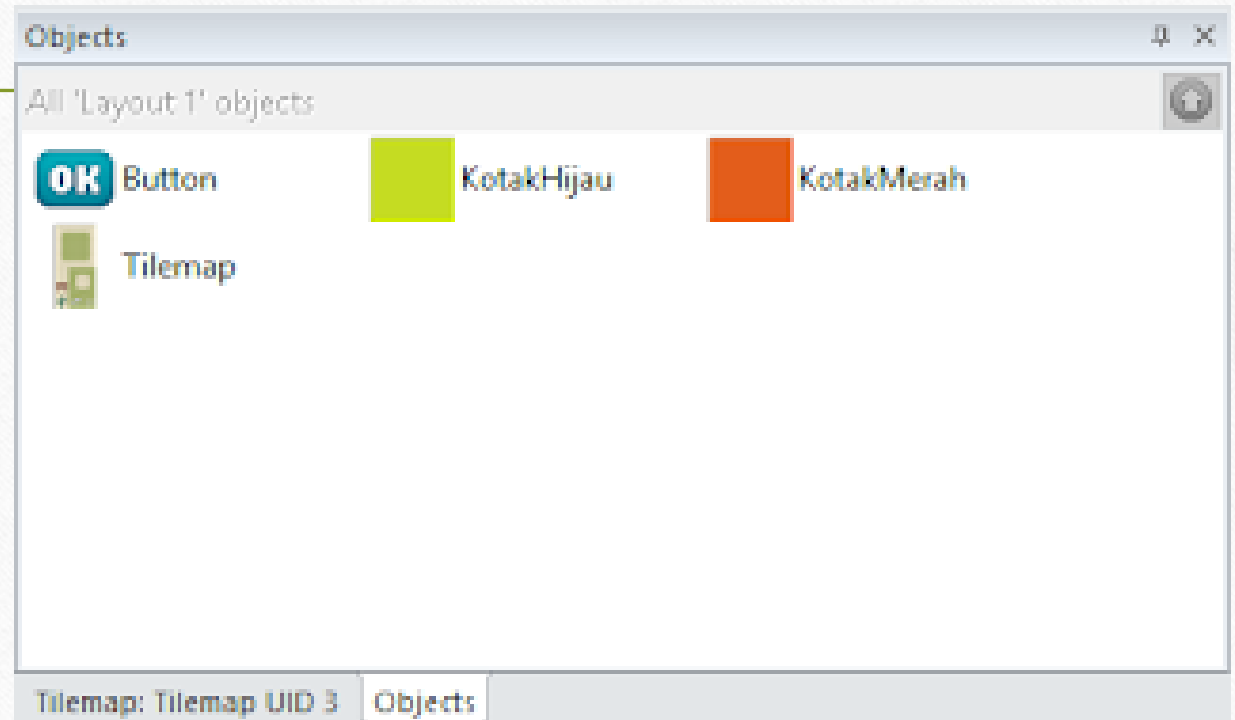
Layers

Layer adalah tempat dimana untuk memisahkan *sprite*, *button* dan lain sebagainya pada *layout*, karena pada saat kita membuat beberapa *layer*, maka *layer* yang sedang kita jalankan yang akan berfungsi, karena penggunaan *layer* sangat berpengaruh terhadap efektifitas pekerjaan kita, dan juga mudah dalam memilih atau menyeleksi projek kita



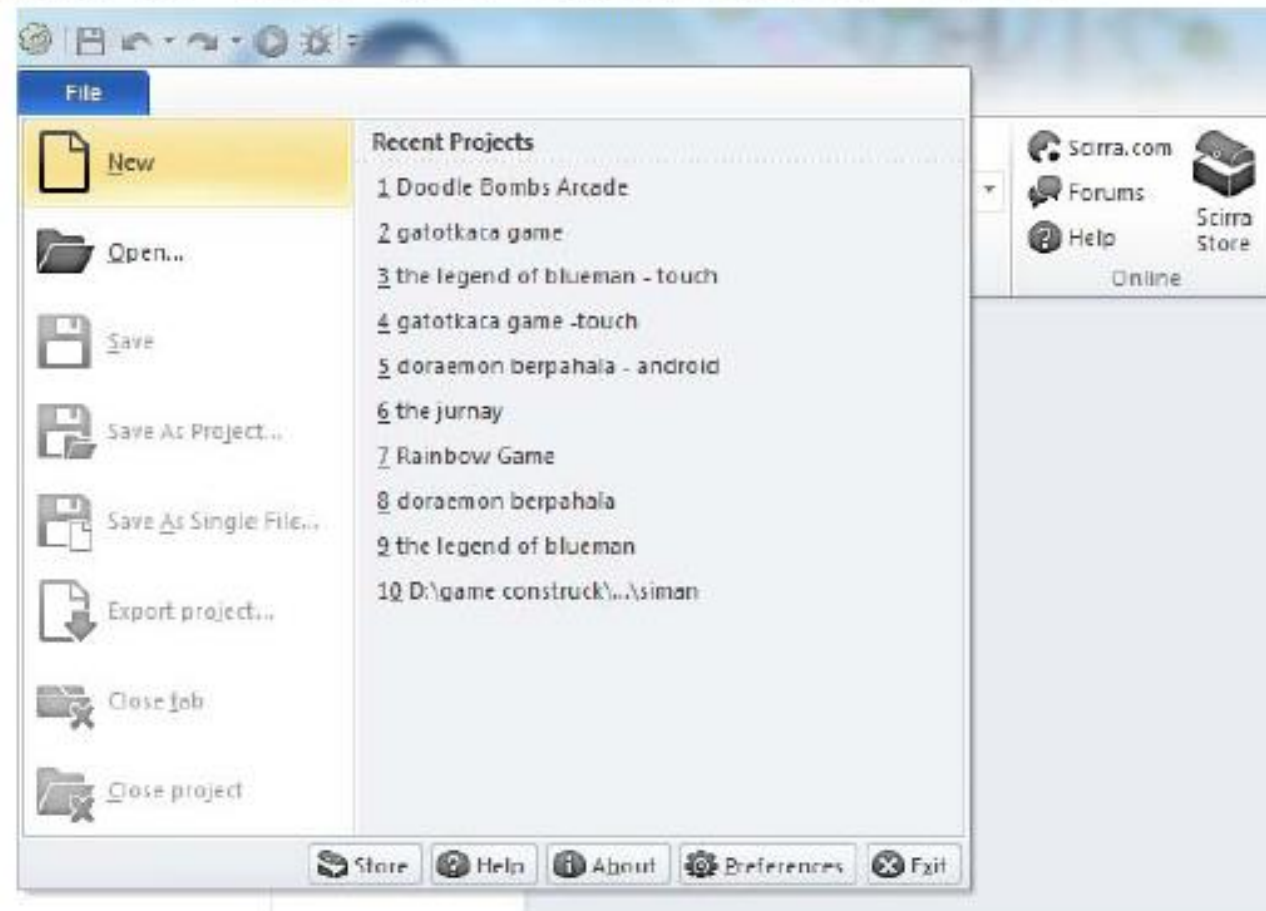
Objects

Objects adalah tempat dimana objek yang kita buat akan ditampilkan pada objek bar tersebut, seperti sprite, button dan lain sebagainya



Membuat Layout

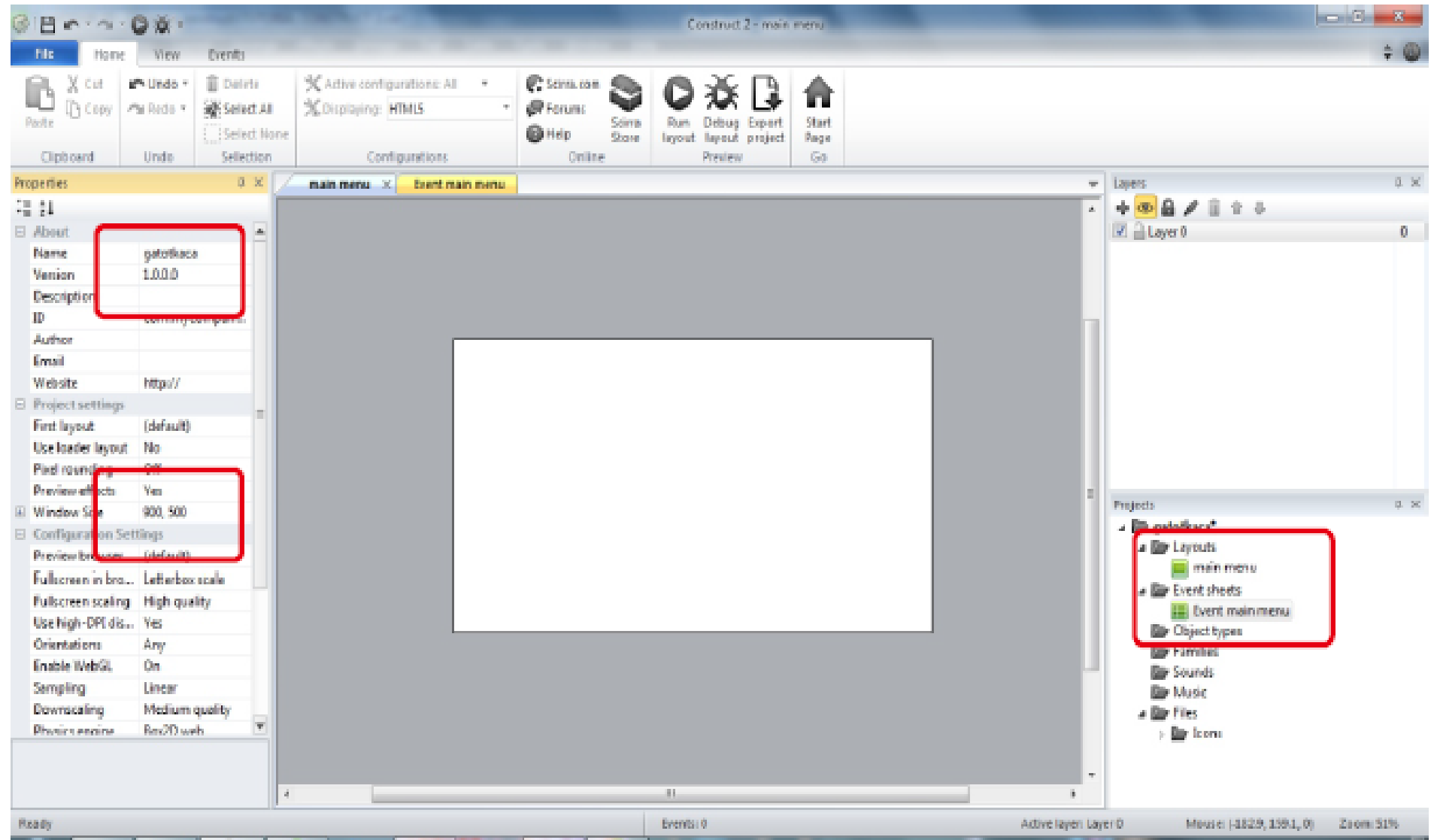
1. buka construct 2
2. pilih file - new - new empty object - open



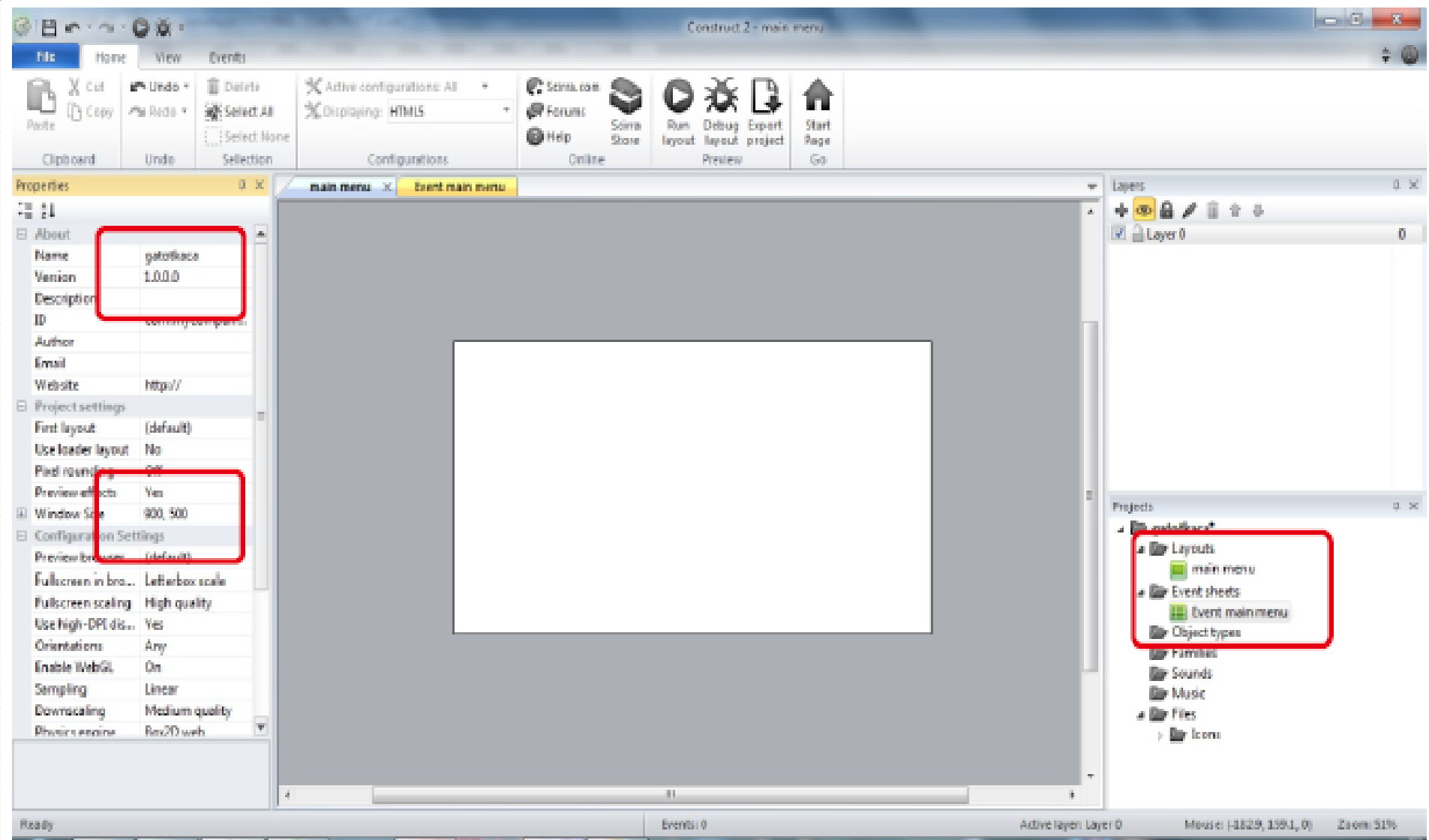
express your audience and
and appeal to your
a modern PowerPoint
is beautifully designed. I
that this Template will
and Reputation.

”

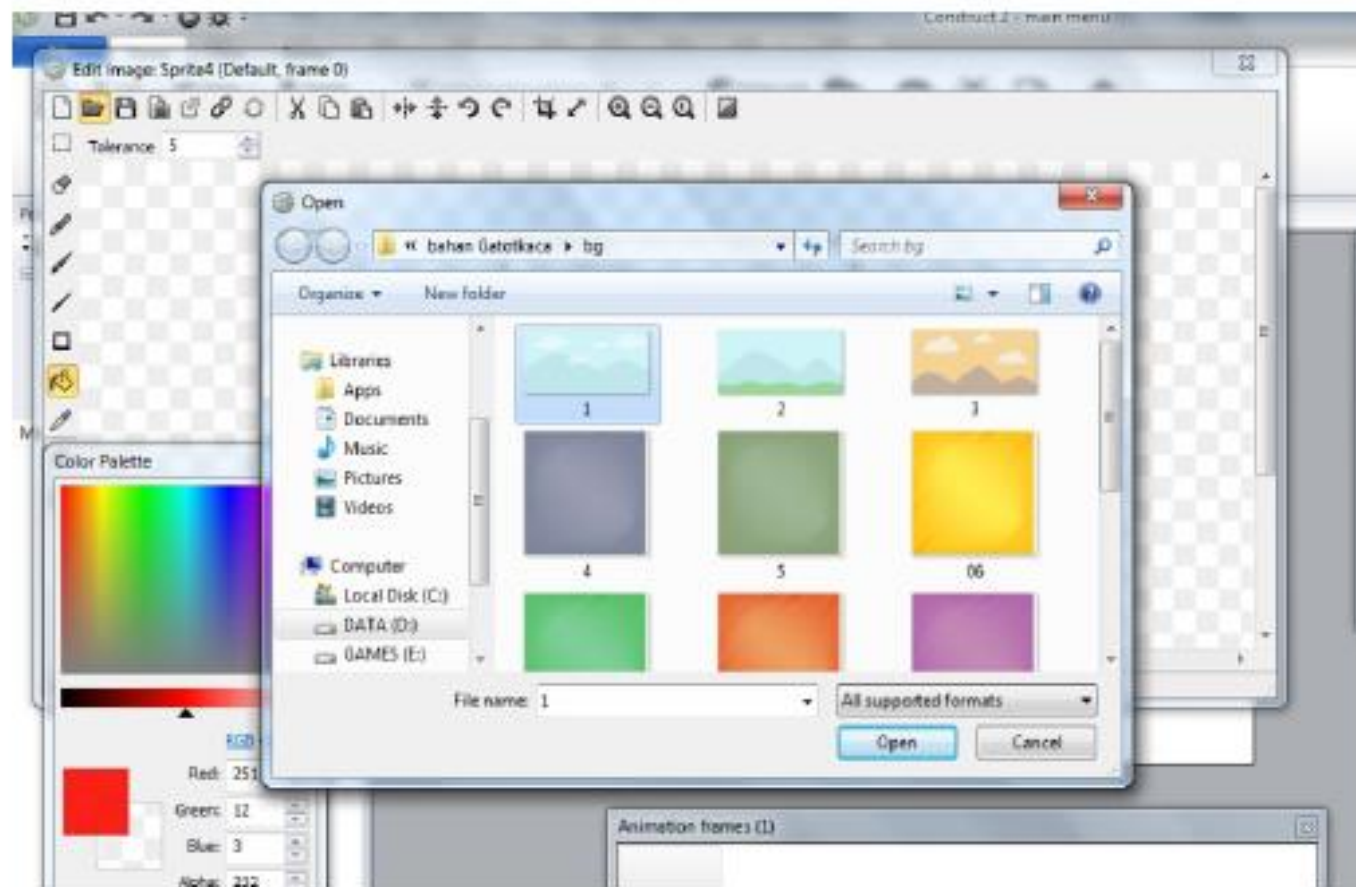
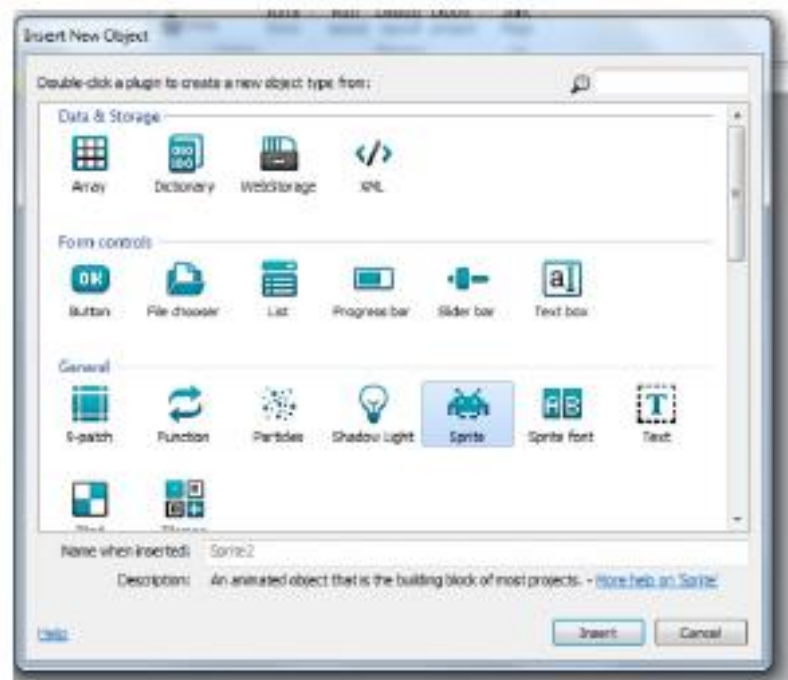
Ganti nama project menjadi “gatotkaca” dan atur besar windows menjadi 900,500 serta ganti nama layout dan event sheet menjadi “mainmenu”



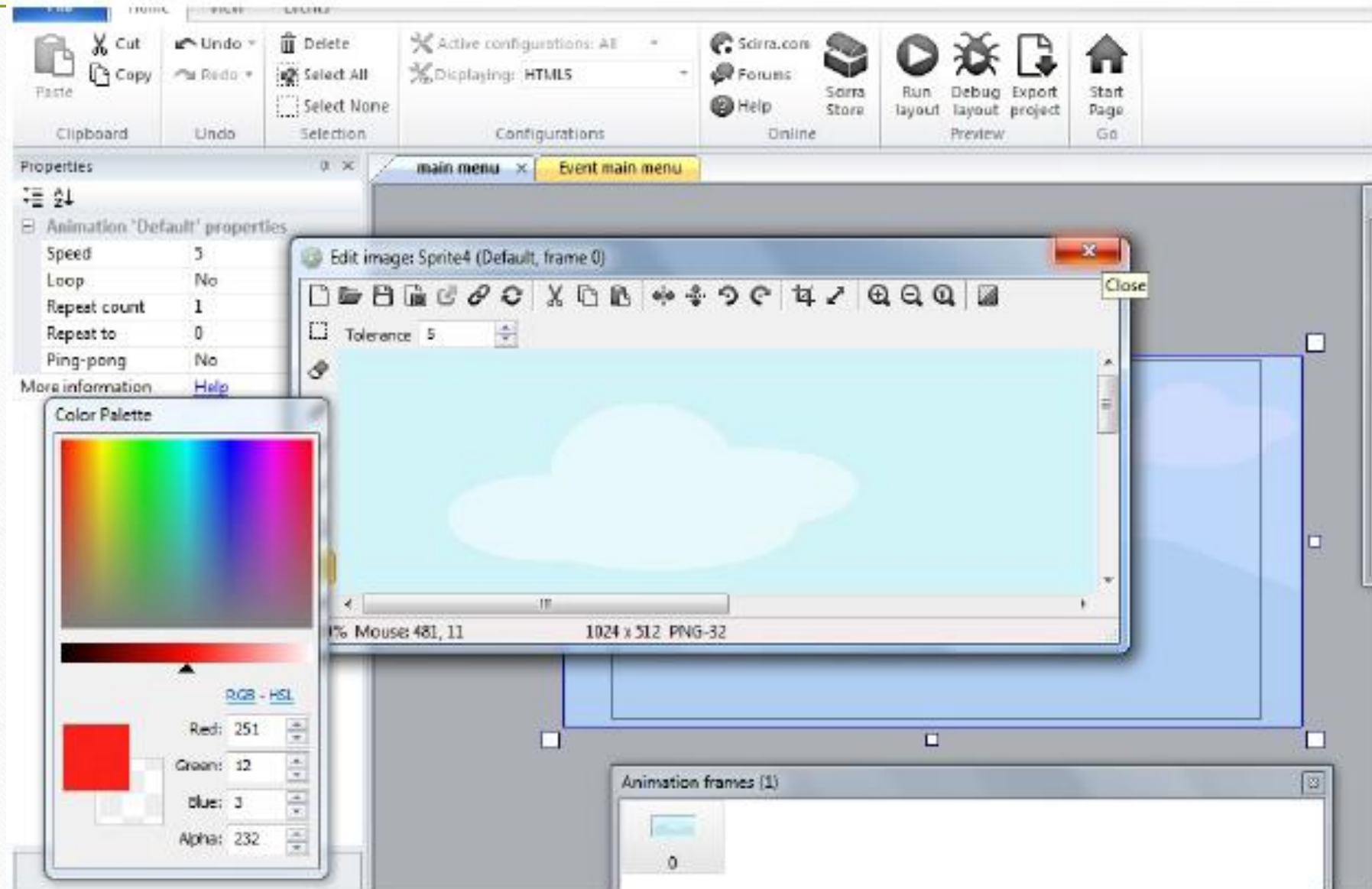
Untuk menambahkan background dapat langsung diseret dari explorer dengan syarat berformat gambar seperti jpeg, png, gif dsb



Untuk menambahkan background dapat langsung diseret dari explorer dengan syarat berformat gambar seperti jpeg, png, gif dsb



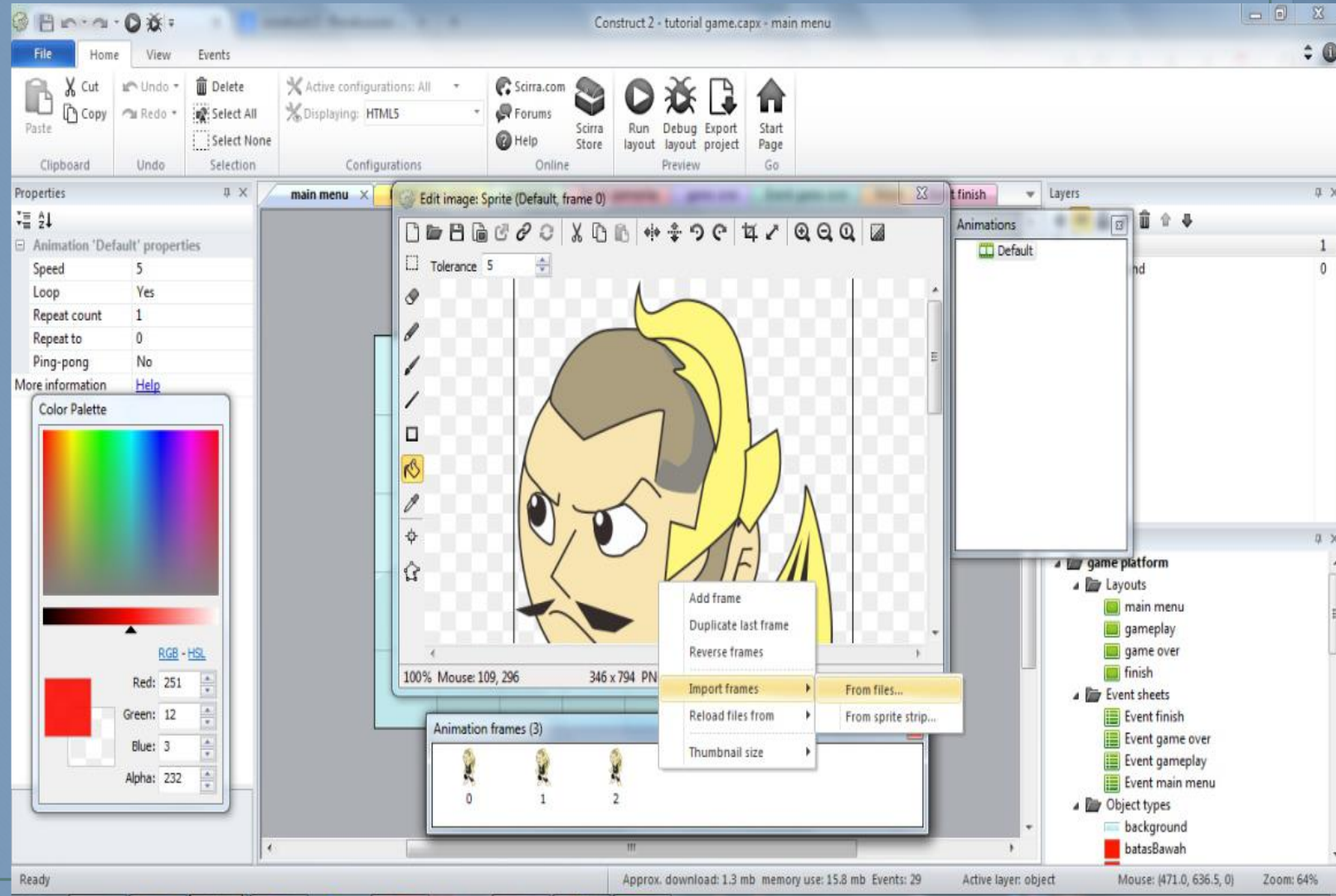
Tampil



Menambahkan Object

Caranya sama seperti menambahkan background tetapi untuk membuat object bergerak perlu menambahkan sedikit tambahan seting, caranya seperti ini:

1. brows gambar seperti biasa
2. pada jendela “animation frame” klik kanan pilih import frames pilih form files
3. cari gambar sprite gatotkaca seperti gambar dibawah ini
4. masukan 3 gambar gatotkaca yang berbeda
5. pada menu “loop” ganti “no” menjadi “yes”
6. speed digunakan untuk kecepatan animasi semakin besar angkanya semakin cepat pula animasinya.



lihat hasilnya dengan menekan tombol f5 atau klik ikon “run layout”





PENGABDIAN MASYARAKAT
UNIVERSITAS
BINA SARANA INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA

**Kampus
Merdeka**
INDONESIA JAYA



lppm.bsi.ac.id

www.bsi.ac.id

[@kuliahbsiaja](https://www.instagram.com/kuliahbsiaja)

[@KuliahBsiAja](https://www.twitter.com/KuliahBsiAja)

[Bina Sarana Informatika](https://www.facebook.com/BinaSaranaInformatika)

Terimakasih,
Sehat Selalu

