

APLIKASI *MACROMEDIA FLASHMX* DALAM PEMBUATAN  
SIMULASI BANGUN 2 DIMENSI, 3 DIMENSI  
DAN PERMAINAN TEMBAK ANGKA

Oleh  
Arief Yuswanto  
NIM. 003114047

ABSTR.AK

Aplikasi *Macromedia Flash MX* merupakan aplikasi media yang memadukan perangkat keras dan perangkat lunak yang berbasis pada penggunaan teknologi komputer. Tujuan dari penulisan ini adalah Membuat perancangan bentuk bangun 2 dimensi (segitiga, segi empat) dan 3 dimensi (limas segitiga, kubus) yang diimplementasikan dengan pemrograman *actionsript*, Membuat simulasi bangun dan permainan tembak angka menggunakan *Macromedia Flash MX*

Rancangan bangun 2 dimensi dan 3 dimensi direpresentasikan dengan menggunakan titik dan garis. Titik-titik tersebut diletakkan sesuai dengan bentuk bangun yang akan dibuat berdasarkan sistem koordinat kartesian, yang kemudian dihubungkan menggunakan garis untuk membentuk suatu bangun. Aplikasi multimedia dibuat menggunakan *Macromedia Flash MX* dan dengan pemrograman *actionsript* untuk mengontrol objek dan fungsi-fungsinya. Simulasi bangun dibuat dengan mengkombinasikan rumusan secara matematis, kemudian aplikasi ditampilkan dan dapat dikontrol dengan tombol. Rancangan permainan Tembak Angka dibuat dengan maksud sebagai media pembelajaran untuk menampilkan soal-soal yang berhubungan dengan materi bangun 2 dimensi dan 3 dimensi.

Aplikasi Simulasi bangun dibuat dengan mempresentasikan sejumlah titik dan garis pada bangun. Titik dan garis tersebut dikombinasikan dengan rumusan matematis untuk membentuk simulasi bangun. Komponen dalam pembuatan aplikasi permainan Tembak Angka terdiri dari *movie klip target*, *movie klip cursor*, *movie klip gun*, *movie head*, *movie klip timer*, tombol *head\_tombol* dan *movie Clip*, animasi *background*.