

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

IV.1. Tampilan Hasil

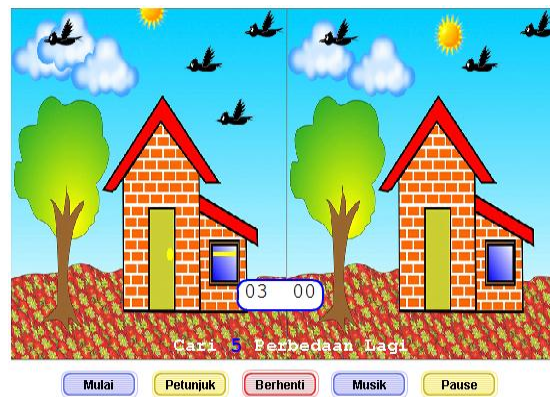
Adapun hasil dari perancangan program pada proyek *game* mencari perbedaan rumah sebagai berikut :

IV.1.1. Halaman Game

Perancangan program pada halaman game pada game mencari perbedaan rumah memiliki beberapa tombol yang dipergunakan untuk menjalankan program tersebut diantaranya :

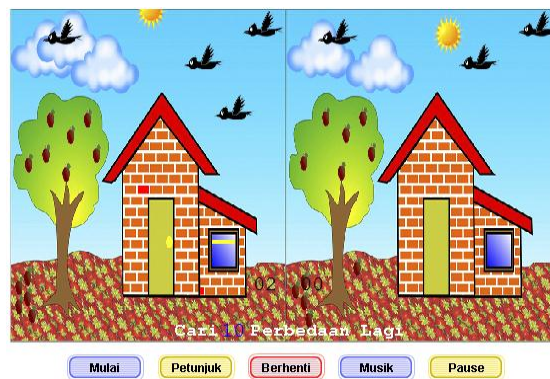
1. Tombol mulai : Untuk memulai permainan.
2. Tombol Petunjuk : Memberikan aba- aba untuk mencari perbedaan.
3. Tombol Berhenti : Jika ingin berhenti bermain game.
4. Tombol Musik : Dalam memainkan game ini dibuat musik supaya pengguna game tidak jenuh memainkannya.
5. Tombol Pause : Melakukan berhenti sejenak dan untuk melanjutkan kembali klik tombol lanjut.

Adapun tampilan halaman game level 1 mencari 5 perbedaan rumah dengan waktu 3 menit dapat dilihat pada gambar IV.1 berikut :



Gambar IV.1. Halaman Game Level 1.

Adapun tampilan halaman game level 2 mencari 10 perbedaan rumah dapat dilihat pada gambar IV.2 berikut :



Gambar IV.2. Halaman Game Level 2.

Adapun tampilan halaman game level 3 mencari 15 perbedaan rumah dapat dilihat pada gambar IV.3 berikut :



Gambar IV.3. Halaman Game Level 3.

Pada halaman *game* dibuat dari *rectangle* kemudian di *shape* dan digabungkan dengan objek gambar yang memiliki *background* berwarna abu- abu berbola dengan *line tool* biru, latar *background* biru langit. Desain dibuat menggunakan *Software CorelDraw X4*. Dalam halaman *game* terdapat objek rumah, judul dan latar belakang yang masing- masing diletakkan didalam *layer* yang berbeda.

Dalam *layer 1 frame 1* pada *scene level 1* berikan nama *layer* dengan nama *Background 1* untuk menempatkan objek rumah pada latar berwarna *silver*, buat kembali *layer* baru dengan cara klik *new layer* pada *Timeline* dan berikan dengan nama *layer Background2*, lakukan hal yang sama pada pembuatan *layer* berikutnya untuk *Background3*. Lakukan *Import to stage* pada tiap *layer* untuk menempatkan objek yang akan dijadikan latar dalam halaman *game* dengan cara klik *File>import>import to stage*. Tambahkan *layer* baru untuk digunakan sebagai penampung label *frame*. Di *panel Timeline* buatlah *layer* baru dan berikan nama *layer* yaitu label.

Berikut label untuk *frame* dan *layer* label sebagai berikut :

1. *Frame 1* : *frame_level 1*.
2. *Frame 2* : *frame_menang 1*.
3. *Frame 3* : *frame_kalah 1*.

Lakukan hal yang sama untuk *level* berikutnya, dan rubah *instance name* masing-masing sesuai dengan *level*. Kemudian penulis akan mengatur ulang ukuran pada *Background1* dengan *width* 1500 dan *height* 1000, pada *Background3* dengan *width* 557,05 dan *height* 369,20.

IV.1.2. Pencatat Waktu Dalam Hitungan Mundur

Adapun tampilan tombol pencatat waktu dalam hitungan mundur dapat dilihat pada gambar IV.4 berikut :



Gambar IV.4. Pencatat Waktu

1. Di *panel Timeline* buatlah *layer* baru dan berikan dengan nama label waktu.
2. Buatlah dua buah kotak *dynamic text* dan berikan nama *variabel* tampil_menit pada kotak sebelah kiri dan nama *variabel* tampil_detik pada kotak sebelah kanan.
3. Seleksi kedua kotak tersebut kemudian klik *menu modify>convert to symbol* berikan nama mc_waktu lalu pilih *movie clip* pada kolom *type* kemudian OK.

4. Klik *double* pada *mc_waktu* untuk mengedit dalam memperpanjang jumlah *frame*, klik kanan *frame 12* pilih *insert frame*.
5. Berikan nama *instance name* waktu pada panel *properties*.

Selanjutnya penulis akan mengesit *Action frame* agar objek dapat berfungsi dengan baik. Di panel *Timeline* pilih *frame 1* pada *layer* waktu kemudian pilih *mc_waktu* sehingga tampil pada *properties* menjadi *Action- Movie clip*.

IV.1.3. Cursor Mouse

Di panel *Timeline* buat *layer* baru dengan nama *mouse*. Lakukan *import* pada objek *mouse* yang akan diambil dan jadikan sebagai *movie clip*, lakukan edit dan pilih *frame 2* klik *insert Keyframe* ganti objek *mouse* dengan objek yang telah di edit. Adapun gambar *cursor mouse* tersebut dapat dilihat pada gambar IV.5 dibawah ini :



Gambar IV.5 Gambar Cursor Mouse.

IV.1.4. Tombol Mulai

Pada panel *Timeline* buatlah *layer* baru dan berikan nama *tombol*, seret *button* untuk tombol mulai pada panel *Library* ke panggung *layer* tombol dengan cara pilih menu *Window>Common libraries>buttons*, lakukan penempatan pada tombol dan letakkan diposisi sebelah kiri bawah dari objek gambar. Adapun gambar tombol mulai tersebut dapat dilihat pada gambar IV.6 dibawah ini :



Gambar IV.6. Tombol Mulai.

IV.1.5. Tombol Petunjuk

Di panel *Timeline* klik *layer* tombol untuk mengaktifkannya dan penulis akan menempatkan tombol petunjuk di *layer* ini. Lakukan dengan cara pilih *menu Window>common libraries>button* dan seret *button* yang diinginkan di panel *library*. Klik tombol petunjuk lalu pilih *modify>convert to symbol* atau F8 berikan *name mc bantuan* dan *type movie clip*. Klik *double* tombol petunjuk di *layer* petunjuk, buat *layer* baru. Klik *frame 2 layer 2* lakukan *Import* objek yang dibuat dari CorelDraw X5 untuk dijadikan latar petunjuk.

Di panel *Timeline* klik *frame 2 layer* petunjuk lalu klik kanan *Insert Keyframe*. Hapus *action* yang ikut dari *frame 1 layer* petunjuk, pilih tombol petunjuk lakukan pengaturan pada *color effect>style>tint* berikan nilai 50% dengan warna biru. Buat tombol untuk kembali ke permainan, misalkan pada *text static* ketik “X” dibawah latar petunjuk pilih *modify>convert to symbol* berikan *name mc xx type button*. Adapun gambar tombol petunjuk tersebut dapat dilihat pada gambar IV.7 dibawah ini :



Gambar IV.7 Tombol Petunjuk

IV.1.6. Tombol Berhenti

Di panel *Timeline* klik *layer* tombol untuk mengaktifkannya dan penulis akan mendapatkan tombol petunjuk di *layer* ini. Lakukan dengan cara pilih *menu Window>common libraries>button* dan seret *button* yang diinginkan di panel *library*. Klik tombol berhenti lalu pilih *modify>convert to symbol* berikan *name mc_berhenti* dan *type movie clip*. Di panel *Timeline* klik *frame 1 layer* berhenti lalu klik kanan *Insert Keyframe*, lakukan pengaturan pada *color effect>style>tint* berikan nilai 50% dengan warna biru. *Import* objek yang dibuat dari CorelDraw X4 untuk dijadikan latar berhenti, buat 2 buah tombol untuk “Ya” dan “Tidak”. Adapun gambar tombol berhenti tersebut dapat dilihat pada gambar IV.8 dibawah ini :



Gambar IV.8 Tombol Berhenti

IV.1.7. Tombol Musik

Di panel *Timeline* klik *layer* tombol untuk mengaktifkannya dan penulis akan mendapatkan tombol petunjuk di *layer* ini. Lakukan dengan cara pilih *menu Window>common libraries>button* dan seret *button* yang diinginkan di panel *library*. Klik tombol berhenti lalu pilih *modify>convert to symbol* berikan *name mc_musik2* dan *type movie clip*. Klik *double* tombol musik di *layer* musik, klik *frame 1layer* musik, pada *sound* di panel *properties* berikan *name* musik. Adapun gambar tombol musik tersebut dapat dilihat pada gambar IV.9 dibawah ini :



Gambar IV.9 Tombol Musik.

IV.1.7. Tombol Pause dan Lanjut

Tombol ini melakukan *width* 76,15 dan *height* 26 dengan *intance name* btn_jeda, jadikan tombol tersebut sebagai *movie clip* dengan pilih *Button pause>Modify>Convert to Symbol* dan berikan *name mc_jeda* dengan *type movie clip*. Klik *frame 2 layer* pause klik *button pause* pilih *swap* pada panel *properties* seret *button* lanjut dan letakkan diatas *button pause*.

Tetap di *frame 2* lakukan *import to stage* untuk menerapkan latar informasi. Buat *layer* baru dengan nama *action* letakkan posisinya diatas *layer* pesan. Adapun gambar tombol pause dan lanjut tersebut dapat dilihat pada gambar IV.10 dibawah ini :



Gambar IV.10 Tombol Pause dan Lanjut

IV.1.9. Objek Tanda Beda Lingkaran

Di panel *Timeline* buat *layer* baru dengan nama permainan. Pada *tool box* pilih *oval tool* dan buat lingkaran dengan ukuran *width* 18,50 dan *height* 18,50. Pilih warna *fill* dengan *alpha* 35%. Klik kanan objek *oval* pilih *menu modify>convert to symbol* berikan *name* beda dan *type movie clip*, lakukan duplikat pada *frame 1* dan letakkan pada *frame 2*. Kemudian *group* objek *oval* dan lakukan duplikat sebanyak 5,10 dan 15 pada masing- masing *level* tertentu. Pilih objek *oval* berikan *instance name* beda1 sampai dengan beda5, beda10 dan beda15 pada masing- masing *level*. Adapun gambar objek tanda beda lingkaran tersebut dapat dilihat pada gambar IV.11 dibawah ini :



Gambar IV.11 Objek Tanda Beda Lingkaran

IV.1.10. Teks Indikator

Buat teks dengan *static text* dan tuliskan dengan “Cari” dan “Perbedaan Lagi” letakkan dengan posisi yang sama dan berikan jarak untuk diletakkan *dynamic text*. Buat kembali teks dengan *dynamic text* berikan ukuran *font* 20, dengan karakter *font courier new* pilih warna putih untuk teks *static* dan warna biru untuk *dynamic text*. Pilih teks *dynamic text* berikan nama *variable* di panel *properties* dengan nama hasil. Adapun gambar teks indikator tersebut dapat dilihat pada gambar IV.12 dibawah ini :



Gambar IV.12. Teks Indikator.

IV.1.11. Halaman Menang

Di panel *Timeline* buat *layer* baru dengan nama *layer* pesan atur posisi diatas *layer button*. Di *frame 2 layer* pesan buat teks “**Horree... Anda Menang!!!**” dengan menggunakan *text tool* pada *static text* dan berikan warna ungu. Adapun gambar halaman menang level 1 tersebut dapat dilihat pada gambar IV.13 dibawah ini :



Gambar IV.13 Halaman Menang Level 1.

Pada *scene 3* di panel *Timeline* buat *layer* baru dengan nama *layer* pesan atur posisi diatas *layer button*. Di *frame 2 layer* pesan buat teks “**Horrrree... Anda Menang!!!**” dengan menggunakan *text tool* pada *static text*. Adapun gambar halaman menang level 2 tersebut dapat dilihat pada gambar IV.14 dibawah ini :



Gambar IV.14 Halaman Menang Level 2.

Pada *scene 5* di panel *Timeline* buat *layer* baru dengan nama *layer* pesan atur posisi diatas *layer button*. Di *frame 2 layer* pesan buat teks “**Horrrree... Anda Menang!!! The End**” dengan menggunakan *text tool* pada *static text*. Adapun gambar halaman menang level 3 tersebut dapat dilihat pada gambar IV.15 dibawah ini :



Gambar IV.15 Halaman Menang Level 3.

IV.1.12. Halaman Kalah

Di panel *Timeline scene 1 layer* pesan pada *frame 3* buat teks “**Huuu... Anda Kalah!!!**” dengan menggunakan *text tool* pada *static text* dan berikan warna ungu. Adapun gambar halaman kalah level 1 tersebut dapat dilihat pada gambar IV.16 dibawah ini :



Gambar IV.16 Halaman Kalah Level 1

Di panel *Timeline scene 3 layer* pesan pada *frame 3* buat teks “**Huuu... Anda Kalah!!!**” dengan menggunakan *text tool* pada *static text* dan berikan warna ungu. Adapun gambar halaman kalah level 2 tersebut dapat dilihat pada gambar IV.17 dibawah ini :



Gambar IV.17 Halaman Kalah Level 2

Di panel *Timeline scene 5 layer* pesan, klik pada *frame 3 layer* pesan buat teks “**Huuu... anda Kalah!!!**” dengan menggunakan *text tool* pada *static text*. Buat *layer* baru kembali dan letakkan diatas *layer* pesan dengan nama *action*. Buat kembali *layer* baru dengan nama label dan berikan *instance name* pada *properties* di *frame 1* dengan *name frame_level 1*, di *frame 2* berikan dengan *name frame_menang1* dan di *frame 3* berikan dengan *name frame_kalah1*. Adapun gambar halaman kalah level 3 tersebut dapat dilihat pada gambar IV.18 dibawah ini :



Gambar IV.18 Halaman Kalah Level 3

IV.1.13. Tombol Main Lagi

Di panel *Timeline* pilih *layer* pesan, klik pada *frame 3 layer* pesan lalu seret tombol dari *Window>common libraries>buttons* jadikan *button* menjadi *action movie clip*. Kemudian klik *frame 2* di dalam mc musik lakukan klik kanan *Insert Keyframe*. Adapun gambar tombol main lagi tersebut dapat dilihat pada gambar IV.19 dibawah ini :

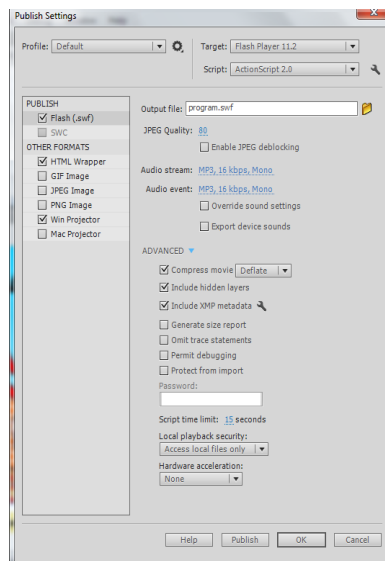


Gambar IV.19 Tombol Main Lagi

IV.1.14. Publish Game

Selanjutnya penulis akan melengkapi dengan membuat aplikasi proyek game mencari perbedaan rumah agar dapat dibuka disetiap *Personal Computer*.

1. Simpan dokumen proyek tersebut terlebih dahulu.
2. Klik menu *File>Publishing Setting* sehingga akan tampil kotak dialog *Publishing Setting*.



Gambar IV.20. Publishing Game

3. Dalam kotak dialog, tandai kotak *Windows Projektor* lalu klik tombol *publish*.
4. Tutup kotak dialog dengan mengklik tombol OK

IV.2. Pembahasan

Dalam pembuatan *game* Mencari perbedaan Rumah dengan menggunakan objek- objek serta fitur- fitur untuk melengkapi *game*. Pada proyek *game* ini desain permainan berbasis objek 2D.

Adapun penjelasan dari beberapa fitur pelengkap *game* tersebut yaitu tombol mulai yang berfungsi sebagai awal dimulainya *game* dengan waktu mundur, tombol petunjuk yang berfungsi sebagai penjelasan dari permainan, tombol berhenti yang berfungsi sebagai intruksi dalam mengakhiri permainan, tombol musik yang berfungsi sebagai mengaktifkan dan menonaktifkan musik dalam bermain, tombol pause yang berfungsi sebagai berhenti sejenak dalam bermain, tombol lanjut yang berfungsi untuk melanjutkan *game* yang dihentikan sejenak ketika tombol *pause* diaktifkan, tombol main lagi berfungsi sebagai mengulang *game* yang tidak dapat diselesaikan oleh pemain dalam waktu yang ada sehingga tombol main lagi dipilih untuk dapat memainkan dan menyelesaikan permainan agar dapat melanjutkan ke *level* berikutnya, tombol *level 2* dan *level 3* berfungsi untuk melanjutkan ke *level 2* dan *level 3* jika di *level 1* dan *level 2* berhasil menyelesaikan permainan.

Game mencari perbedaan rumah ini dimainkan hanya untuk *single player* dengan cara memainkannya yaitu pemain mencari potongan objek rumah yang berbeda pada tampilan 2 gambar yang disediakan, jika ditemukan perbedaannya lakukan klik pada *pointer mouse* ke arah gambar yang disebelah kiri dari pemain. *Game* ini memiliki sampai 3 *level*, tiap *level* memiliki batasan waktu yang berbeda, pada *level 1* waktu diberikan 3 menit, *level 2* waktu diberikan 2 menit dan *level 3* waktu diberikan 1 menit. Pemain harus bisa menyelesaikan *game* di tiap *level* agar dapat melanjutkan ke *game* berikutnya.

Dari uraian diatas maka dapat ditarik kesimpulan, *game* mencari perbedaan rumah ini merupakan *game* edukasi yang berbasis *flash* dengan desain

gambar yang memiliki panduan warna yang cerah dan segar sehingga suasana *game* ini jauh lebih hidup dan menarik dilihat serta *game* ini dilengkapi fitur- fitur yang diterapkan pada *game*.

IV.3. Kelebihan dan Kekurangan Sistem yang Dirancang

Adapun kelebihan dan kekurangan dari sistem yang dirancang pada *Game* Mencari Perbedaan Rumah adalah sebagai berikut :

1. Kelebihan

- a. *Game* mencari perbedaan rumah ini berbasis *flash* dan desain yang menarik pada panduan warna yang diberikan sehingga lebih hidup dan menarik.
- b. Tersedianya fitur- fitur pelengkap pada *game*.
- c. Objek yang dibuat telah diterapkan kedalam *ActionScript 2.0* seperti *frame*, *movie clip*, *button* dan *sound*.
- d. *Game* mencari perbedaan rumah ini dapat menjadi *game* edukasi dalam meningkatkan ketangkasan.

2. Kekurangan

- a. *Game* ini hanya dapat dimainkan oleh satu pemain (*single player*).
- b. Tampilan Objek *game* masih 2D.
- c. *Game* ini hanya memiliki sampai 3 *level*.
- d. Cara memainkannya masih menggunakan *pointer mouse*.
- e. Tidak tersedianya fitur penyimpanan data skor pada *game*.

- f. Tidak tersedianya fitur *fullscreen* dan *restore* untuk tampilan *size* pada *game*.
- g. Bahasa program masih menggunakan *ActionScript 2.0* sehingga sedikit lebih lama dalam eksekusi program.