

BAB IV

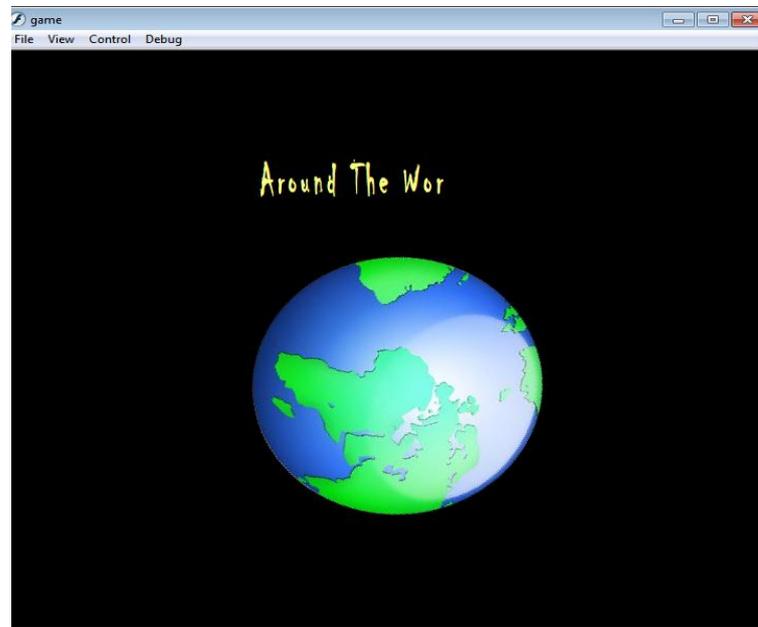
HASIL DAN PEMBAHASAN

IV.1. Tampilan Hasil

Adapun hasil dari perancangan program pada game mengenal bendera dapat dilihat pada gambar berikut ini :

IV.1.1 Tampilan Intro Game

Pada gambar tampilan awal ini adalah tampilan intro ketika aplikasi game pertama kali dibuka. Dimana akan terdapat movie awal yang terdapat background music.



Gambar IV.1 Tampilan Intro

IV.1.2 Tampilan Awal Game

Ini adalah tampilan awal ketika ingin memulai *game*. Dimana tampilan ini memiliki tombol *Continue* yang akan ke tampilan menu utama.



Gambar IV.2 Tampilan Awal Game

IV.1.3 Tampilan Menu Utama

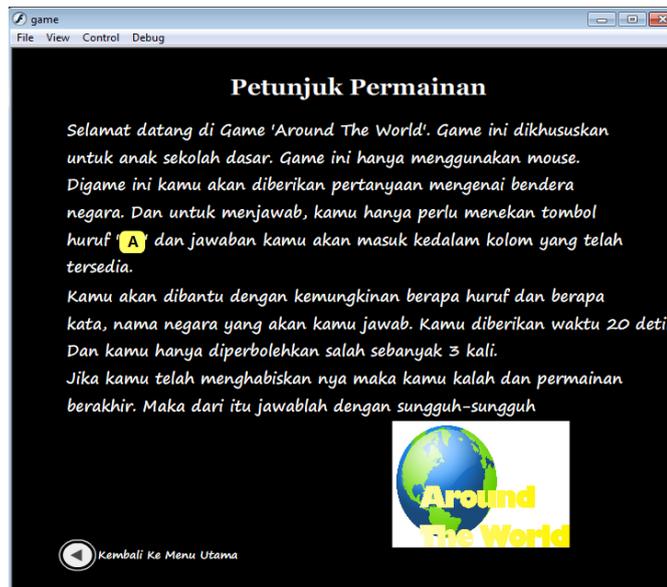
Pada tampilan ini terdapat menu utama permainan yaitu mulai untuk memulai permainan, kredit untuk melihat pembuat *game*, petunjuk untuk mengetahui bagaimana memainkan *game*, keluar untuk keluar dari permainan.



Gambar IV.3 Tampilan Menu Utama

IV.1.4. Tampilan Scene Petunjuk

Pada scene ini akan menampilkan informasi bagaimana menjalankan permainan, apa yang ada dipertandingan dan peraturan yang ada didalam permainan.



Gambar IV.4 Tampilan Petunjuk

IV.1.5 Tampilan Scene Kredit

Tampilan pada scene ini adalah menampilkan informasi umum tentang pembuat permainan ini.



Gambar IV.5 Tampilan Kredit

IV.1.6 Tampilan Game Mengenai Bendera

Pada tampilan ini adalah menunjukkan gambar ketika sebelum menjawab bendera negara yang menjadi soal. Dimana terdapat tombol huruf untuk memasukan jawaban kedalam kotak yang tersedia.



Gambar IV.6 Tampilan Game

IV.1.7 Tampilan Jika Berhasil Menjawab Bendera Dengan Benar

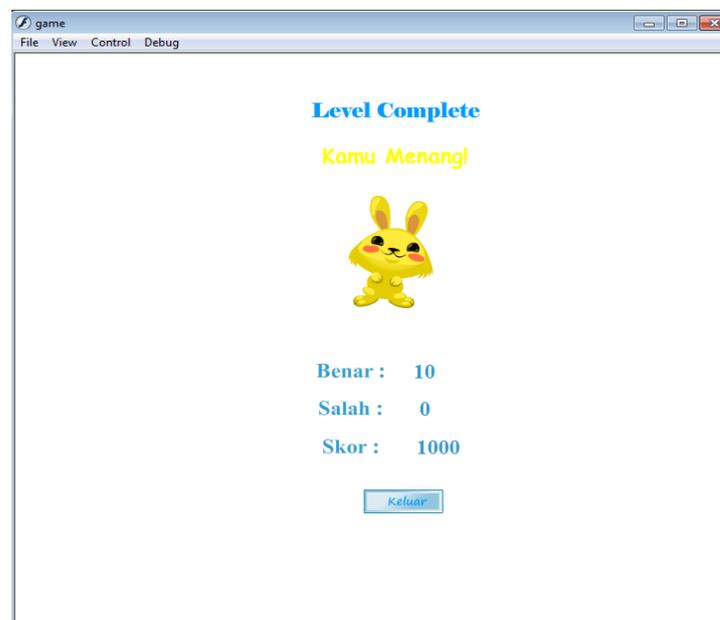
Tampilan ini adalah tampilan ketika kita menjawab bendera negara dengan benar. Dimana juga terdapat tombol untuk ke tampilan bendera negara berikutnya.



Gambar IV.7 Tampilan Jika Jawaban Benar

IV.1.8 Tampilan Level Complete

Tampilan ini adalah gambar ketika seorang pemain menyelesaikan menebak gambar dengan sempurna dan dia pun menang.



Gambar IV.8 Tampilan Level Complete

IV.1.9 Tampilan Jika Jawaban Salah

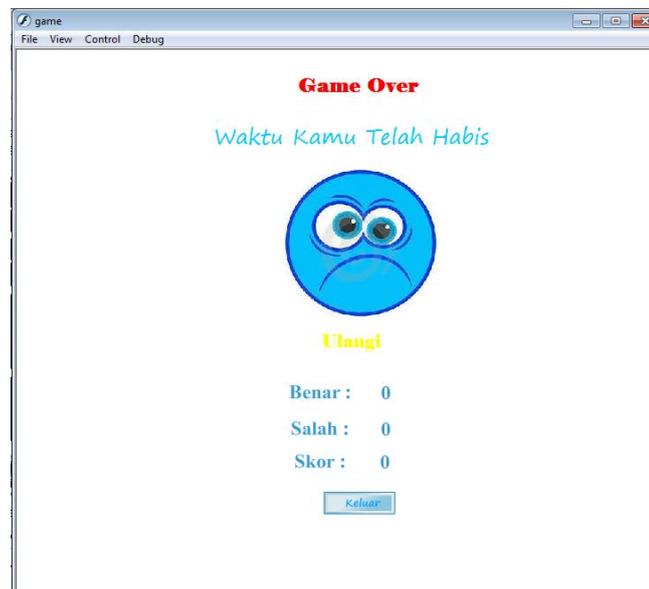
Tampilan ini adalah gambar tampilan ketika menjawab nama bendera negara dengan salah. Dimana terdapat tombol ulangi untuk mengulang permainan dari awal, dan tombol keluar untuk keluar dari permainan.



Gambar IV.9 Tampilan Jika Jawaban Salah

IV. 1. 10. Tampilan Jika Waktu Habis

Tampilan ini akan muncul jika pemain sudah kehabisan waktu untuk bermain. Waktu yang diberikan 20 detik.



Gambar IV.10 Tampilan Jika Waktu Habis

IV.2. Pembahasan

1. Tombol *Continue*

Tombol ini jika diklik berfungsi untuk menampilkan halaman menu utama permainan ini.

```
on(release){
    nextFrame();
}
```

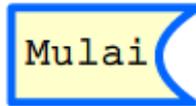


2. Tombol Mulai

Tombol ini berfungsi untuk memulai *game*.

```
on(release){
    gotoAndStop("bendera1");
```

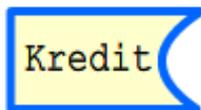
```
}
```



3. Tombol Kredit

Tombol ini untuk menampilkan nama pembuat *game*.

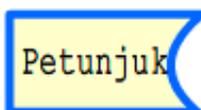
```
on(release){  
    gotoAndStop("kredit");  
}
```



4. Tombol Petunjuk

Tombol ini berfungsi untuk menampilkan petunjuk bagaimana cara memainkan game ini dengan baik.

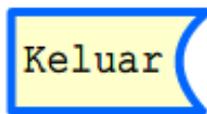
```
on(release){  
    gotoAndStop("petunjuk");  
}
```



5. Tombol Keluar

Tombol ini berfungsi untuk keluar dari program.

```
on(release){  
    fscommand("quit");  
}
```



IV.3. Kelebihan dan Kekurangan

Adapun kelebihan dari perancangan aplikasi game 2D mengenal bendera ini adalah sebagai berikut :

1. Game yang dimainkan tidak rumit dan bahkan sederhana.
2. Game mengenal bendera ini dapat menjadi game edukasi dalam meningkatkan pengetahuan siswa dalam mengenal negara-negara didunia.
3. Perancangan Game dibuat menarik untuk dimainkan.

Adapun kekurangan dari perancangan game ini adalah sebagai berikut:

1. Game ini hanya dapat dimainkan oleh satu pemain (single player)
2. Tampilan objek game masih 2D.
3. Bendera yang akan menjadi soal hanya sampai 10 saja.
4. Tidak tersedianya fitur penyimpanan untuk score pada game.