

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

IV.1. Tampilan Hasil

Adapun hasil dari perancangan *program* pada bab III adalah sebagai berikut.

1. Halaman *menu* utama

Halaman ini berisi pilihan *menu* main untuk memulai permainan yang jika dipilih akan memainkan *game*, juga terdapat menu tentang dan *menu* keluar. Pada *menu* tentang *user* akan dihubungkan pada halaman *profil* dimana halaman *profil* berisi informasi tentang perancang *game*, dan *menu* keluar di pilih apabila *user* ingin mengakhiri permainan.



Gambar IV.1 Halaman Utama

Dalam halaman *game* terdapat objek *movieclip*, *import* gambar, judul dan latar belakang yang masing masing di letakkan pada *layer* yang berbeda dan disusun menjadi sebuah halaman utuh.

2. Halaman tentang

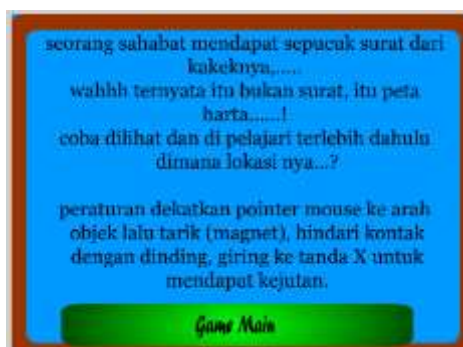
Berisi informasi perancang *game* dapat dipilih untuk melihat informasi lebih tentang perancang di internet menggunakan *browser* pada komputer pemain dan menu home untuk kembali pada menu utama.



Gambar VI.2 Halaman Tentang

3. Halaman penjelasan *misi*

Halaman ini berisi *static text* penjelasan tentang ketentuan keberhasilan dan kegagalan misi satu, cara memainkan misi satu dan juga menu jalankan misi untuk langsung memainkan *misi* satu.



Gambar IV.3 Halaman Penjelasan Misi

4. Halaman *misi* satu

Halaman ini berisi permainan *game misi* satu dimana *user* harus menyelesaikan *misi* untuk mencapai halaman *misi* dua.



Gambar IV.4 Halaman *Misi* Satu

5. Halaman hasil *misi* satu menang.

Halaman ini berisi informasi *rekor* waktu yang diperoleh di *misi* satu selain itu juga terdapat tombol lanjut untuk melanjutkan ke *misi* dua dan tombol main lagi untuk memecahkan *rekor* waktu sebelumnya.



Gambar IV.5 Halaman Hasil *Misi* Satu Menang

6. Halaman *misi* satu gagal

Halaman ini berisi informasi bahwa anda telah kalah “*You Lose*” selain itu juga terdapat tombol main lagi untuk mengulang permainan *level* satu dan tombol *home* untuk menyudahi permainan dan kembali ke halaman utama.



Gambar IV.6 Halaman *Misi* Gagal

7. Halaman *misi* dua

Halaman ini berisi permainan *game misi* dua dimana *user* harus menyelesaikan *misi* untuk mencapai halaman *misi* tiga.



Gambar IV.7 Halaman *Misi* Dua

8. Halaman hasil *misi* dua menang.

Halaman ini berisi *informasi rekor* waktu yang diperoleh di *misi* dua selain itu juga terdapat tombol lanjut untuk melanjutkan ke *misi* tiga dan tombol main lagi untuk memecahkan *rekor* waktu sebelumnya.



Gambar IV.8 Halaman *Misi* Dua Menang

9. Halaman misi dua gagal

Halaman ini berisi informasi bahwa anda telah kalah “*You Lose*” selain itu juga terdapat tombol main lagi untuk mengulang permainan level dua dan tombol home untuk menyudahi permainan dan kembali ke halaman utama. Dapat dilihat pada *GambarIV4.6 Halaman misi satu gagal*.

10. Halaman *misi* tiga

Halaman ini berisi permainan *game misi* tiga dimana *user* harus menyelesaikan misi untuk mencapai halaman *misi* berikutnya.



Gambar IV.9 Halaman *Misi Tiga*

11. Halaman hasil *misi tiga* menang.

Halaman ini berisi informasi rekor waktu yang diperoleh di *misi tiga* selain itu juga terdapat tombol lanjut untuk melanjutkan ke *misi empat* dan tombol main lagi untuk memecahkan *rekor* waktu sebelumnya.



Gambar IV.10 Halaman *Misi Tiga* Menang

12. Halaman misi tiga gagal

Halaman ini berisi informasi bahwa anda telah kalah "***You Lose***" selain itu juga terdapat tombol main lagi untuk mengulang permainan *level*

tiga dan tombol *home* untuk menyudahi permainan dan kembali ke halaman utama.



Gambar IV.11 Halaman *Misi Tiga* Gagal

13. Halaman *misi empat* /akhir

Halaman ini berisi permainan *game misi empat* dimana *user* harus menyelesaikan *misi* untuk mendapatkan *rekor* keseluruhan *misi*.



Gambar IV.12 Halaman *Misi Empat*

14. Halaman hasil *misi* empat menang dan *result*.

Halaman ini berisi *informasi* total *rekor misi* satu, *rekor misi* dua, *rekor misi* tiga dan *rekor misi* empat, total keseluruhan *rekor misi*, dan tombol *home* untuk kembali ke halaman utama.



Gambar IV.13 Halaman Misi Empat Menang Dan Result

15. Halaman *misi* empat gagal

Halaman ini berisi informasi bahwa anda telah kalah “**You Lose**” selain itu juga terdapat tombol main lagi untuk mengulang permainan *level* empat dan tombol *home* untuk menyudahi permainan dan kembali ke halaman utama. Dapat dilihat di Gambar IV.13 Halaman misi tiga gagal.

Berikut label untuk *frame* yang menyusun halaman mulai dari halaman sampul sampai halaman akhir permainan.

1. *Frame* 1: *Frame_Sampul*
2. *Frame* 2: *Frame_petunjuk misi satu*
3. *Frame* 3: *Frame_game level satu*
4. *Frame* 4: *Frame_kalah level satu*

5. *Frame 5: Frame_menang level satu*
6. *Frame 6: Frame_profil*
7. *Frame 7: Frame_petunjuk level dua*
8. *Frame 8: Frame_game level dua*
9. *Frame 9: Frame_menang level dua*
10. *Frame 10: Frame_kalah level dua*
11. *Frame 11: Frame_petunjuk level tiga*
12. *Frame 12: Frame_game level tiga*
13. *Frame 13: Frame_kalah level tiga*
14. *Frame 14: Frame_menang level tiga*
15. *Frame 15: Frame_petunjuk level empat*
16. *Frame 16: Frame_game level empat*
17. *Frame 17: Frame_menang level empat*
18. *Frame 18: Frame_kalah level empat*

IV.2. Membuat Pencatatan Waktu

1. Dalam halaman buatlah sebuah *dynamic text* dengan menggunakan *text tool* dan beri nama yang berbeda di setiap halamannya dengan *variabel waktu*, waktu1, waktu2 dan waktu3.
2. Tambahkan bigkai pembatas untuk memperindah tampilan.
3. Selanjutnya di panel *timeline* buatlah *layer* baru dan beri nama *layer Action*. Klik *layer action* dan beri setiap halaman atau frame *game ActionScript*.

4. Pada halaman terkoneksi menag dibuat *dynamic text* dengan nama *variabel* sesuai dengan waktu yang sedang di jalankan, untuk membaca waktu yang telah berjalan.
5. Pada halaman terkoneksi menangempat diberi *dynamic text* dengan nama *variabel* total.

IV.3. Tombol

Dipanel timeline buat *layer* baru dan beri nama tombol , seret tombol *button* mulai dari panel *library* ke *scene* (layer tombol) dan aturlah posisiya sesuai dengan setiap halaman atau *frame*. Untuk menghubungkan halaman tombol dengan halaman tertentu maka harus diberi *script*.

IV.4. Karakter Roda

Pada *panel timeline* buat *layer* baru dan beri nama *game* , seret objek roda dari *panel library* ke *scene* (*layer game*) dan aturlah posisiya sesuai dengan setiap halaman atau *frame* yang memerlukan roda.

1. Ubah *instance* name *bacground misi* menjadi dinding.
2. Dan buat *movieclip* *finis* dengan nama *instance* name menjadi *finish*.
3. Pada *Movieclip* roda, diberi *script* pada roda dalam *frame* *misi* satu dan tiga dengan *event* roda ditarik.
4. action pada roda dalam *frame* *misi* dua dan *misi* empat tambah keterangan jika untuk menggerakkan objek dinding (map) jika *mouse* mendekati objek roda.

IV.5. Publish Game

Selanjutnya penulis akan membuat *aplikasi game* konsentrasi jalur ini (*format stand alone*) agar dapat dibuka di setiap *PC (Personal Computer)*

1. Simpan dokumen terlebih dahulu.
2. Klik menu *file > publish* seting sehingga tampil kotak dialog *publish setting* berikut ini.



Gambar IV.14 Kotak Dialog *Publish Setting*

3. Dalam kotak dialog klik tab *format* kemudian tandai kotak *windows proyektor* lalu klik tombol *publish*.
4. Tutup kotak dialog dengan mengklik tombol *Ok*.
5. Dengan *format* akhir ini maka *game* dapat dimainkan oleh semua *Personal Computer (PC)* yang telah terinstal *flash player*.

IV.6. Pembahasan

Dalam pembuatan *game* konsentrasi jalur ini di rancang dengan menggunakan objek-objek serta *fitur-fitur* pelengkap *game*. Objek dan *fitur* yang telah dibuat dan diterapkan *ActionScript* adalah *frame*, *movie clip*, *button* dan *sound*. Pada *game* ini ditawarkan permainan *animasi* yang berbasis 2D seperti yang sudah dijelaskan pada *desain* dan hasil *game* konsentrasi jalur. *Game* ini memiliki tujuan utama yaitu hasil tercepat sebagai pembanding rekor yang berhasil dibuat dan dipecahkan.

Adapun penjelasn dari beberapa *fitur* pelengkap *game* tersebut adalah, ketika langkah awal sebelum memasuki halaman *game* maka akan di tampilkan informasi bagaimana peraturan untuk menjalankan atau memainkan *game* konsentrasi jalur. Ditambahnya *efek* suara pada setiap halamn *game* disesuaikan dengan keadaan atau posisi *game*. Ditambahnya hasil akhir atau rekor tercepat ketika meyelesaikan *game* untuk mendeteksi berapa lama kita mampu menaklukkan *game* konsentrasi jalur.

Dari uraian *diatas* maka dapat ditarik kesimpulan *game* konsentrasi jalur ini merupakan *game* yang berbasis *flash* sehingga suasana *game* jauh lebih hidup dan memiliki fitur-fitur pelengkap *game* yang lebih baik. Selain itu juga ada pencatat waktu untuk melihat rekor waktu yang telah di gunakan.

IV.7. Kelebihan dan Kekurangan Sistem yang Dirancang

Adapun kelebihan dan kekurangan sistem yang dirancang pada *game* konsentrasi jalur adalah sebagai berikut:

1. Kelebihan

- a. Proses menjalankan *game* ini termasuk mudah karena hanya menggunakan *pointer mouse* untuk menggerakkan karakter.
- b. Tidak perlu kemampuan khusus untuk memainkan *game* ini.
- c. Untuk memainkan *game* ini cukup menginstal *flash player* pada *Personal Computer (PC)*.

2. Kekurangan

- a. Permainan ini tidak dapat dimainkan secara *multy player*.
- b. Objek objek dalam permainan masih kurang banyak.
- c. Hanya memiliki empat *level* permainan.
- d. *Game* tidak menyediakan media penyimpanan *database*.