

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan aplikasi *Game Fighter* bertujuan untuk menampilkan tampilan 3D yang bisa digunakan pada *Macromedia Flash Player*. Dalam hal ini *gamer* hanya akan melihat tampilan 3D pada *Macromedia Flash Player* atau *Adobe Flash Profesional*.

IV.1. Uji Coba Game

Game ini di lakukan dengan menggunakan sistem operasi *windows 8* dan *windows 7*, dengan menggunakan aplikasi *Autodesk 3D-Max 2010* dan *Macromedia Flash CS5*. Aplikasi *Autodesk 3D-Max 2010* ini di gunakan untuk merancang tampilan *Allien*, *Castle*, *Senjata* dan *Background*. Tujuan utama digunakannya *Autodesk 3D-Max 2010* ini agar tampilannya tampak lebih nyata dan tampak mempunyai isi. Ketika Aplikasi *Macromedia Plash Player* di di gunakan untuk membuat *script* pada tampilan desain 3d-Max tertentu.

IV.2. Tampilan Game

Berikut ini adalah beberapa tampilan dari *Game Fighter* menggunakan 3D-Max dan *Macromedia Flash Player*.

IV.2.1. Tampilan Menu Game

Tampilan untuk *menu game* terdapat pada gambar IV.1 berikut ini.



Gambar IV.1. Tampilan Menu Game

Tampilan menu *game* di atas terdiri dari *Start Game*, *Options* dan *Help/About*.

IV.2.2. Tampilan *Help and About*

Tampilan *Help and About* terlihat seperti pada gambar IV.2 berikut ini.



Gambar IV.2. Tampilan *Help and About*

Tampilan Help and About akan muncul apabila Anda klik menu Help/About pada tampilan menu di atas, yang merupakan tampilan pengarahan dan cara memainkan game.

IV.2.3. Tampilan *Options*

Tampilan *Options* terlihat seperti pada gambar IV.4 berikut ini.



Gambar IV.4. Tampilan *Options*

Tampilan *Options* di atas akan muncul apa bila Anda klik menu *Options* pada tampilan menu yang berfungsi untuk menambah atau mengurangi suara atau music.

IV.2.4. Tampilan Permainan *Game*

Tampilan permainan *Game* terlihat seperti pada gambar IV.5 berikut ini.



Gambar IV.5. Tampilan Permainan *Game*

Tampilan di atas saat *Allien* ingin memasuki *Castle* untuk menghancurkan, sementara *User* melindungi *Castle* dengan cara menembak *Allien* hingga mati.

IV.2.5. Tampilan *Next Level*

Tampilan *Next Level* terdapat pada gambar IV.6 berikut ini.



Gambar IV.6. Tampilan *Next Level*

Tulisan *Next Level* akan muncul jika musuh telah habis.

IV.2.6. Tampilan Game Over

Tampilan Game Over terlihat seperti pada gambar IV.7 berikut ini.



Gambar IV.7. Tampilan saat *Game Over*

Tampilan *Game Over* di atas terjadi apabila ketiga *Castle* hancur di serang oleh *Allien*.

IV.2.7. Tampilan *Pause Game*

Tampilan *Pause Game* terdapat pada gambar IV.8 berikut ini.



Gambar IV.8. Tampilan *Pause Game*

Tampilan *Pause Game* munculkan dengan menekan F5 untuk menutup tekan lagi F5.

IV.2.8. Tampilan *Inventory Shop*

Tampilan *Inventory Shop* terdapat pada gambar IV.9 berikut ini.



Gambar IV.9. Tampilan *Inventory Shop*

Tampilkan *Inventory Shop* dengan menekan F6 dan tutup dengan menekan lagi F6. Tukarkan poin ke *inventory shop* dan tambahkan peralatan senjata.

IV.3. Pembahasan

Dalam pembahasan ini penulis membahas tentang hasil Perancangan 3D Max dalam Membangun Aplikasi Game Fighter Alien attack, dimana hasil desain aplikasi dibuat seperti mendekati wujud aslinya. Setelah di desain ditambahkan animasi seperti penambahan suara dan music. Setelah diberikan Simulasi untuk melihat yang lebih menarik ditambahi tampilan background.

IV.4. Rendering

Hasil akhir proses kerja 3d Studio Max dapat kita jadikan sebagai gambar diam atau gambar bergerak. Setelah kita membuat objek dalam 3d Studio Max dengan memberikam material, pencahayaan, warna, menerapkan efek, untuk proses selanjutnya kita harus menggunakan proses Render pada hasil kerja kita sebagai langkah akhir dalam aplikasi game ini.

Dengan melakukan Render, kita dapat mengetahui apakah hasil kerja kita sudah sesuai dengan tampilan yang diinginkan atau belum. Hal ini disebabkan hasil Render belum tentu sama dengan desain yang kita buat dan ini memerlukan penyesuaian dengan mengatur beberapa parameter dalam proses Render supaya menghasilkan tampilan yang sempurna. Hasil Render biasa berupa sebuah gambar diam atau berupa animasi 3D.

IV.4.1. Hardware/Software yang dibutuhkan

Dalam pembuatan tampilan 3D tersebut terdapat dibutuhkan beberapa sistem yang harus di penuhi penulis dalam pembuatan *game* tersebut.

Adapun kebutuhan tersebut sebagai berikut:

1. Sistem Operasi yang di gunakan *Windows8* dan *Windows7*.
2. *Hard disk* minimal 120 GB.
3. *Memory* minimal 1 GB.
4. Kartu grafis mendukung *DirectX10*.

IV.4.1. Kebutuhan Software

Adapun *Software* yang di butuhkan dalam pembuatan *game* adalah sebagai berikut:

1. *Autodesk 3Ds Max 2010*.
2. *Macromedia Flash player CS5*.

IV.5. Kelebihan dan Kekurangan

Adapun kelebihan dari perancangan aplikasi *game* tersebut adalah sebagai berikut:

1. *Gamer* tidak bosan dengan tampilan desainnya yang dibuat tampak nyata.
2. Senjata pemain banyak pilihan dan beragam jenis yang dapat dibeli bila sudah mendapat poin.
3. Tampilan *Allien* tampak nyata dan terdapat tiga jenis *Allien* yang berbeda untuk dihadapi.

Adapun kekurangan dari perancangan aplikasi *game* tersebut adalah sebagai berikut:

1. Tidak adanya high score.
2. Tidak bisa di mainkan secara *on-line*.
3. Tidak dapat menyimpan permainan.
4. Batas *level game* hanya sampai dengan *level4*
5. Pada saat game pertama kali di mainkan, terdapat tulisan *level1* dan *Click to Start*.