

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

IV.1. Tampilan Hasil

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

IV.1.1. Halaman Game



Gambar VI.1.1. Halaman Game Level 1.



Gambar VI.1.1.1. Halaman Game Level 2.



Gambar VI.1.1.2. Halaman Game Level 3.

Pada halaman *game* dibuat dari *rectangle* kemudian di *shape* dan digabungkan dengan objek gambar yang memiliki *background* berwarna hitam berbola dengan *line tool* biru, latar *background silver* seperti beton yang bertuliskan *game* mencari perbedaan. Desain dibuat menggunakan *Software CorelDraw X5*. Dalam halaman *game* terdapat objek gambar, judul dan latar belakang yang masing-masing diletakkan didalam *layer* yang berbeda.

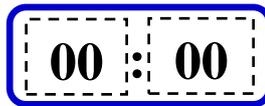
Dalam *layer 1 frame1* pada *scene level 1* berikan nama *layer* dengan nama *Baground1* untuk menempatkan objek gambar pada latar berwarna *silver*, buat kembali *layer* baru dengan cara klik *new layer* pada *Timeline* dan berikan dengan nama *layer Baground2*, lakukan hal yang sama pada pembuatan *layer* berikutnya untuk *Baground3*. 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.

Berikan label untuk *frame* di *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 *Baground1* dengan *width* 1500 dan *height* 1000, pada *Baground3* dengan *width* 557,05 dan *height* 369,20.

IV.1.2. Pencatat Waktu Dalam Hitungan Mundur



Gambar IV.1.2. Pencatat Waktu.

1. Di *panel Timeline* buatlah *layer* baru dan berikan dengan nama label waktu.
2. Buatlah duah buah kotak *dynamic text* dan berikan nama *variable* tampil_menit pada kotak sebelah kiri dan nama *variable* 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 mengedit *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



Gambar IV.1.3. Gambar 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 diedit.

IV.1.4. Tombol Mulai



Gambar 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 di posisi sebelah kiri bawah dari objek gambar.

IV.1.5. Tombol Petunjuk



Gambar 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*

IV.1.6. Tombol Berhenti



Gambar IV.1.6. Tombol Berhenti.

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 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 X5 untuk dijadikan latar berhenti, buat 2 buah tombol untuk “**ya**” dan “**tidak**”.

IV.1.7. Tombol Musik



Gambar IV.1.7. Tombol Musik

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 berhenti lalu pilih *modify>convert to symbol* atau F8 berikan *name mc musik2* dan *type movie clip*. Klik *double* tombol musik di *layer* musik, klik *frame 1* *layer* musik, pada *sound* di panel *properties* berikan *name* musik.

IV.1.8. Tombol Pause dan Lanjut



Gambar IV.1.8. Tombol Pause dan Lanjut.

Tombol ini berukuran *width* 76,15 dan *height* 26 dengan *instance 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.

IV.1.9. Objek Tanda Beda Lingkaran



Gambar 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*.

IV.1.10. Teks Indikator



Gambar 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.

IV.1.11. Halaman Menang



Gambar IV.1.11. Halaman Menang Level 1.

Di panel *Timeline* buat *layer* baru dengan nama *layer* pesan atur posisi diatas *layer button*. Di *frame 2 layer* pesan buat teks “**Horrree... anda Menang !!!**” dengan menggunakan *text tool* pada *static text* dan berikan warna ungu.



Gambar IV.1.11.1. Halaman Menang Level 2.

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 “**Horrree... anda Menang !!!**” dengan menggunakan *text tool* pada *static text*.



Gambar IV.1.11.2. Halaman Menang Level 3.

Di *scene 5* pada panel *Timeline* buat *layer* baru dengan nama *layer* pesan atur posisi diatas *layer button*. Di *frame 2 layer* pesan buat teks “**Horrree... anda Menang !!! The End**” dengan menggunakan *text tool* pada *static text*.

IV.1.12. Halaman Kalah



Gambar IV.1.12. Halaman Kalah Level 1.

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.



Gambar IV.1.12.1. Halaman Kalah Level 2.

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.



Gambar IV.1.12.2. Halaman Kalah Level 3.

Di panel *Timeline scene 5* pilih *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 *frame1* dengan *name frame_level 1*, di *frame 2* berikan dengan *name frame_menang1* dan di *frame 3* berikan dengan *name frame_kalah1*.

IV.1.13. Tombol Main Lagi



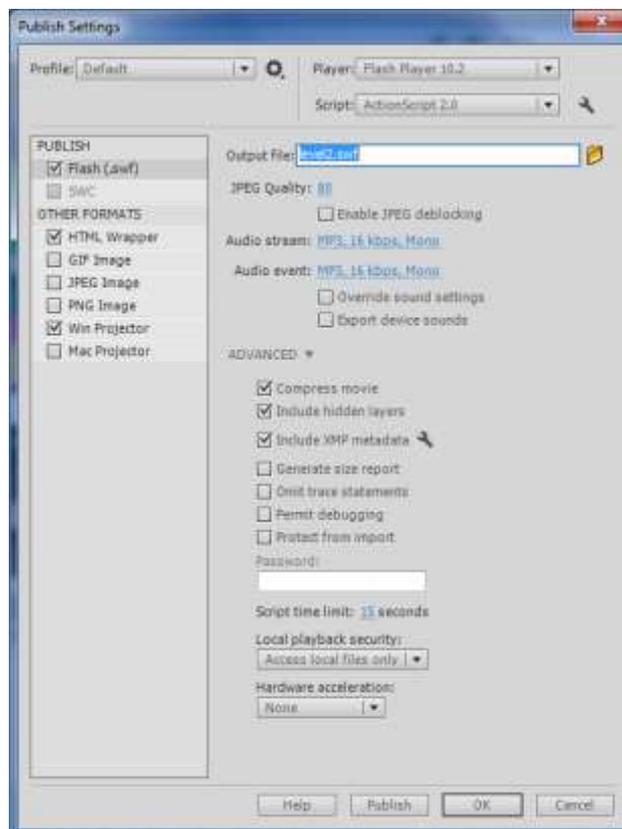
Gambar IV.1.13. Tombol Main Lagi.

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 music* lakukan klik kanan *Insert Keyframe*.

IV.1.14. Publish Game

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

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



Gambar IV.1.14. Publish Game.

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

IV.2. Pembahasan

Dalam pembuatan *Game* Mencari Perbedaan Pada Gambar 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 *Level2* dan *Level3* berfungsi untuk melanjutkan ke *level2* dan *level3* jika di *level1* dan *level2* berhasil menyelesaikan permainan.

Game mencari perbedaan pada gambar ini dimainkan hanya untuk *single player* dengan cara memainkannya yaitu pemain mencari potongan objek gambar yang berbeda pada tampilan 2 gambar yang di sediakan, 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 pada gambar ini merupakan *game* edukasi yang berbasis *Flash* dengan desai gambar yang memiliki paduan 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 pada Gambar ini adalah sebagai berikut :

1. Kelebihan.
 - a. *Game* mencari perbedaan pada gambar ini berbasis *flash* dan desain yang menarik dari paduan warna yang diberikan sehingga lebih hidup dan menarik.
 - b. Tersedianya fitur-fitur pelengkap pada *game*.
 - c. Objek yang dibuat telah diterapkan ke dalam *ActionScript 2.0* seperti *frame*, *movie clip*, *button* dan *sound*.
 - d. *Game* mencari perbedaan pada gambar ini dapat menjadi *game* edukasi dalam meningkatkan ketangkasan.
2. Kekurangan.
 - a. *Game* ini hanya dapat dimainkan oleh satu pemain (*single player*).
 - b. Tamplan 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.