

BAB IV

HASIL DAN UJI COBA

IV.1. Tampilan Hasil

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

IV.1.1 Tampilan Awal Permainan

Pada gambar tampilan awal ini adalah tampilan ketika aplikasi game pertama kali dibuka. Dimana akan terdapat tombol mulai untuk masuk ke menu utama permainan. Berikut ini adalah tampilan awal *game* mewarnai gambar:



Gambar IV.1. Tampilan Awal Permainan

IV.1.2. Tampilan Menu Permainan

Pada tampilan ini terdapat menu permainan yaitu credit untuk melihat data perancang, petunjuk berfungsi untuk mengetahui bagaimana memainkan *game*, pengaturan berfungsi untuk mengatur ukuran layar dan volume suara dalam permainan mewarnai gambar, exit berfungsi untuk mengakhiri permainan. Buah, benda, manusia, hewan, dan transportasi adalah kategori gambar yang diinginkan. Berikut ini adalah tampilan menu permainan pada *game* mewarnai gambar:



Gambar IV.2. Tampilan Menu Utama

IV.1.3. Tampilan Level Permainan

Pada scene ini menampilkan pilihan level permainan yang dapat dipilih pemain. Dimana pada level sulit terdapat waktu yang telah ditentukan.. Berikut ini adalah tampilan scene level permainan pada *game* mewarnai gambar:



Gambar IV.3. Tampilan Pilihan Level

IV.1.4. Tampilan Scene Pilihan Gambar

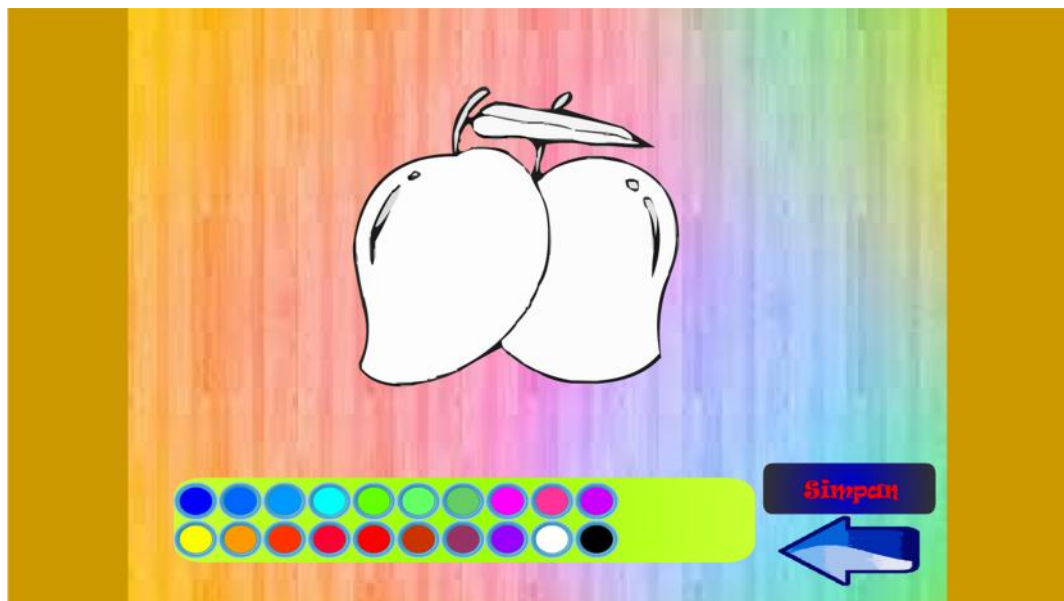
Tampilan pada scene ini menunjukkan pilihan gambar yang akan diwarnai, pemain dapat memilih gambar sesuai kategori yang telah dipilih sebelumnya pada menu kategori. Berikut ini adalah tampilan scene pilihan gambar pada *game mewarnai gambar*:



Gambar IV.4. Tampilan Pilihan Gambar

IV.1.5 Tampilan Scene Permainan

Tampilan pada scene ini menampilkan gambar yang akan diwarnai, pemain dapat mewarnai gambar dengan menggunakan papan tombol warna yang tersedia. Berikut ini adalah tampilan scene pilihan gambar pada *game* mewarnai gambar:



Gambar IV.5. Tampilan Permainan

IV.1.6. Tampilan Scene Kredit

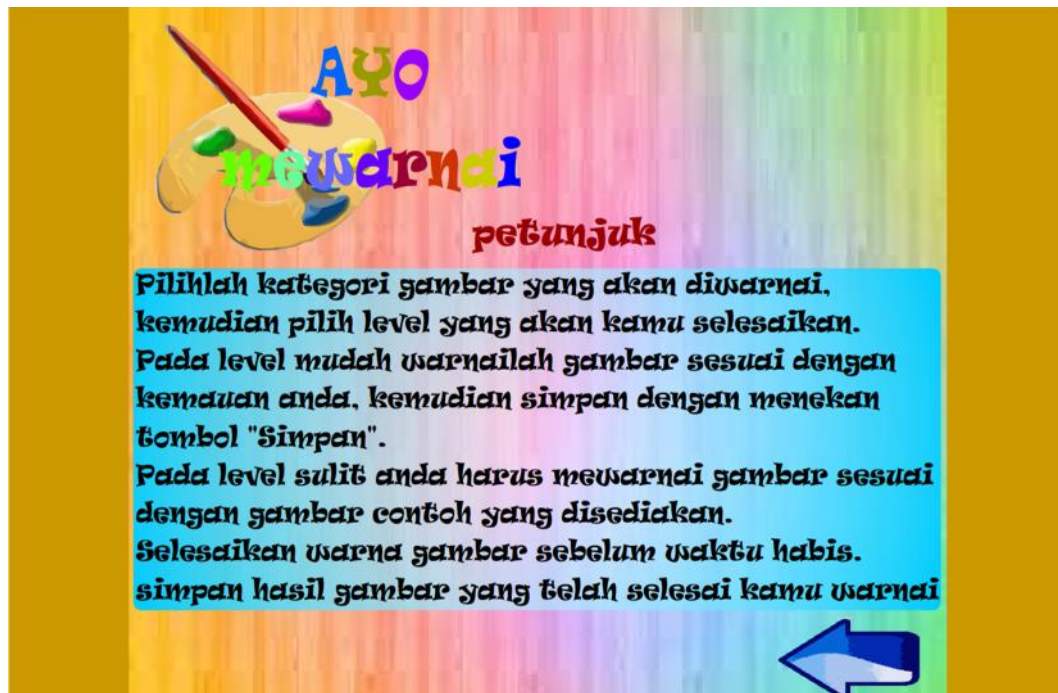
Tampilan pada scene ini menampilkan informasi umum tentang orang yang membuat permainan ini, pemain akan mengetahui informasi dari orang yang membuat game mewarnai gambar ini. Berikut ini adalah tampilan scene petunjuk pada *game* mewarnai gambar:



Gambar IV.6. Tampilan Scene Kredit

IV.1.7. Tampilan Scene Petunjuk

Pada scene ini akan menampilkan informasi bagaimana menjalankan permainan, apa yang ada di permainan dan peraturan yang ada di dalam permainan. Berikut ini adalah tampilan scene petunjuk pada *game mewarnai* gambar:



Gambar IV.7. Tampilan Scene Petunjuk

IV.1.8. Tampilan Pengaturan

Pada tampilan ini, terdapat tombol *fullscreen* yang berfungsi untuk memperbesar atau memperkecil layar pada *game*. Di dalam tampilan ini juga terdapat volume untuk memperbesar atau mengecilkan suara dalam *game*. Berikut ini adalah tampilan suara pada *game* mewarnai gambar:



Gambar IV.8. Tampilan Pengaturan Game Mewarnai gambar

IV.2. Kelebihan dan Kekurangan

Adapun kelebihan dari perancangan aplikasi *game* 2D mewarnai gambar ini Game yang dimainkan tidak rumit dan bahkan sederhana.

1. Game mewarnai gambar ini dapat menjadi game edukasi dalam meningkatkan kecerdasan anak dan melatih anak dalam mengenal benda dan merapikannya di tempat yang semestinya.
2. Perancangan Game dibuat menarik untuk dimainkan.

Adapun kekurangan dari perancangan aplikasi *game* 2D mewarnai gambar ini adalah sebagai berikut:

1. Game ini hanya dapat dimainkan oleh satu pemain (*single player*)
2. Tampilan objek *game* masih 2D.
3. Benda yang akan menjadi soal hanya sampai 5 saja.
4. Tidak tersedianya fitur penyimpanan untuk score pada *game*.