

BAB IV

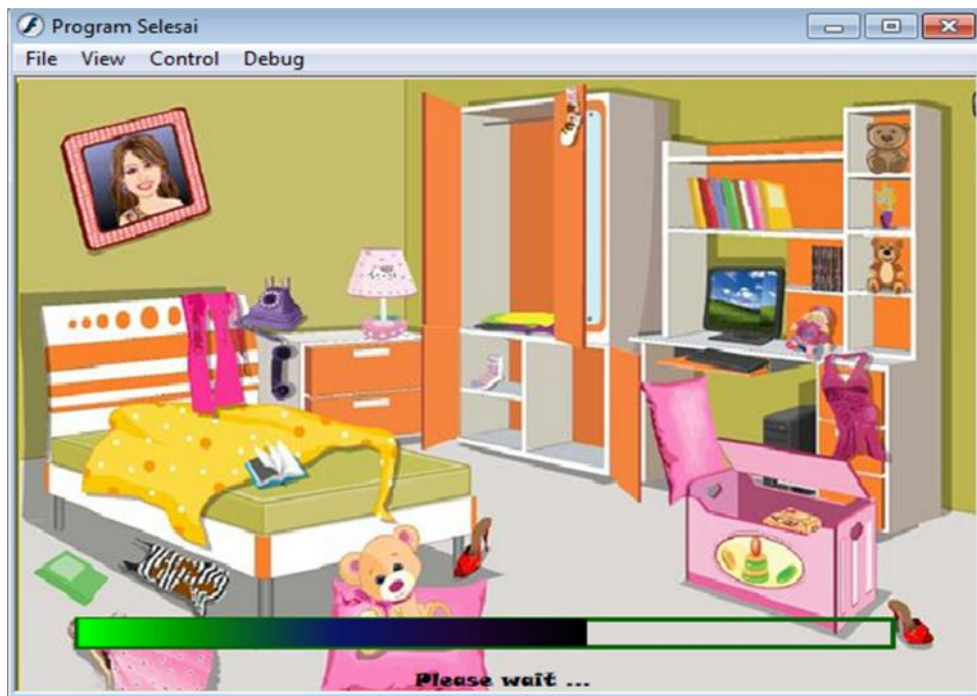
HASIL DAN PEMBAHASAN

IV.1. Tampilan Hasil

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

IV.1.1 Tampilan Intro Game

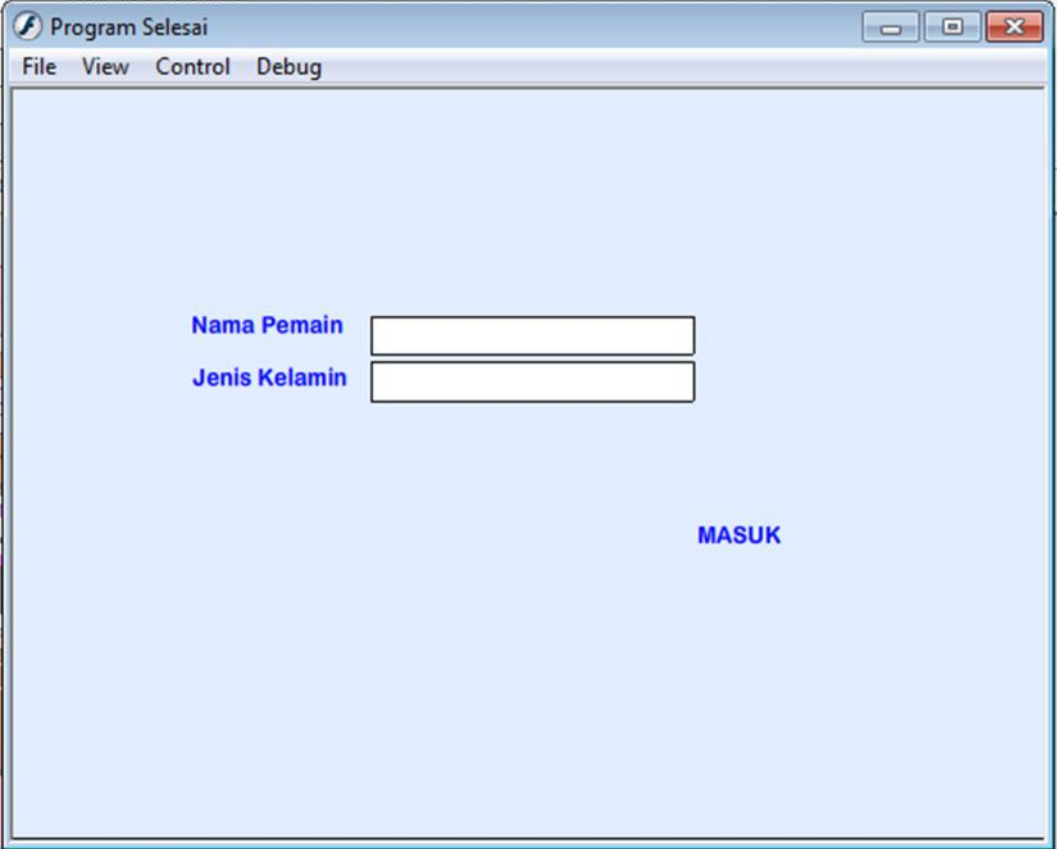
Pada gambar tampilan awal ini adalah tampilan intro ketika aplikasi game pertama kali dibuka. Dimana akan terdapat movie awal yang berupa slider yang berjalan untuk masuk ke menu utama. Berikut ini adalah tampilan intro *game* merapikan kamar:



Gambar IV.1. Tampilan Intro Game

IV.1.2 Tampilan Awal Game

Ini adalah tampilan awal ketika ingin memulai game. Dimana pemain harus mengisi nama dan jenis kelamin dan menekan tombol masuk untuk masuk ke tampilan menu utama. Berikut ini adalah tampilan awal *game* merapikan kamar:



The screenshot shows a window titled "Program Selesai" with a menu bar containing "File", "View", "Control", and "Debug". The main area has a light blue background. It contains two labels, "Nama Pemain" and "Jenis Kelamin", each followed by a white text input field. Below these fields is a blue button labeled "MASUK".

Gambar IV.2. Tampilan Awal Game

IV.1.3 Tampilan Menu Utama

Pada tampilan ini terdapat menu utama permainan yaitu main untuk memulai permainan, kredit berfungsi untuk melihat orang yang membuat *game*, petunjuk berfungsi untuk mengetahui bagaimana memainkan *game*, suara

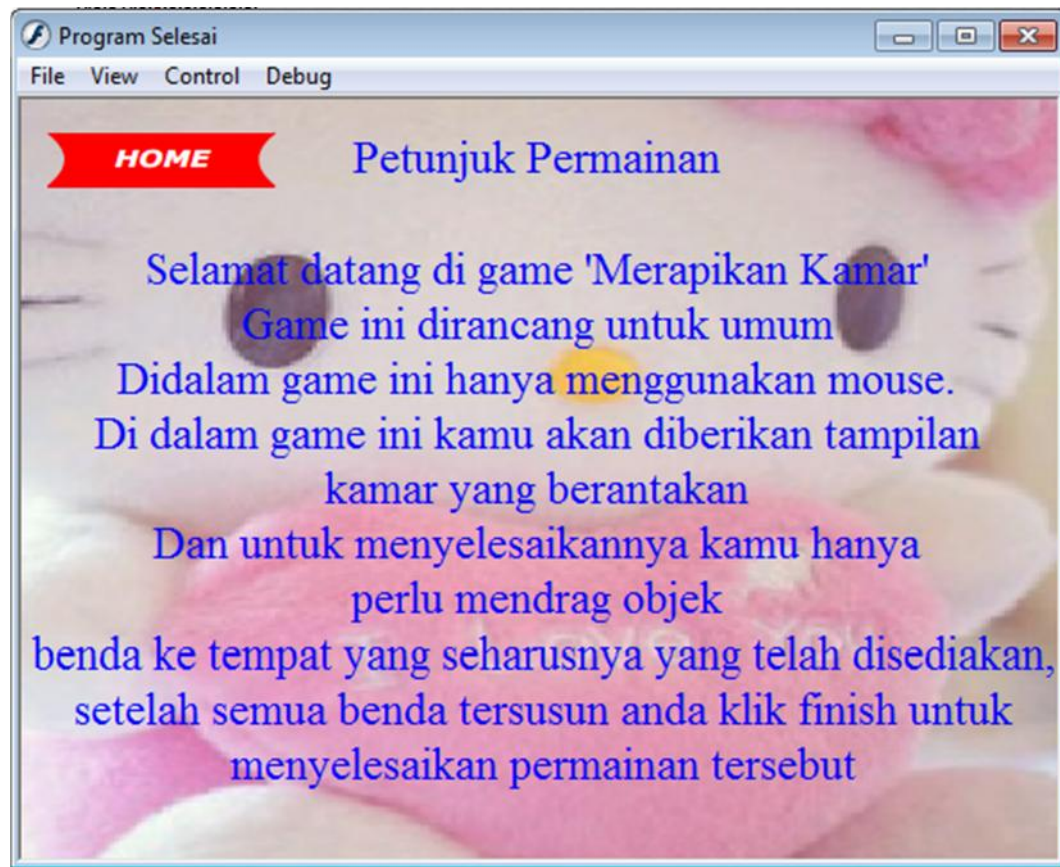
berfungsi untuk memperbesar dan memperkecil volume di dalam *game* merapikan kamar ini. Berikut ini adalah tampilan menu utama pada *game* merapikan kamar:



Gambar IV.3. Tampilan Menu Utama

IV.1.4 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* merapikan kamar:



Gambar IV.4. Tampilan Scene Petunjuk

IV.1.5 Tampilan Scene Kredit

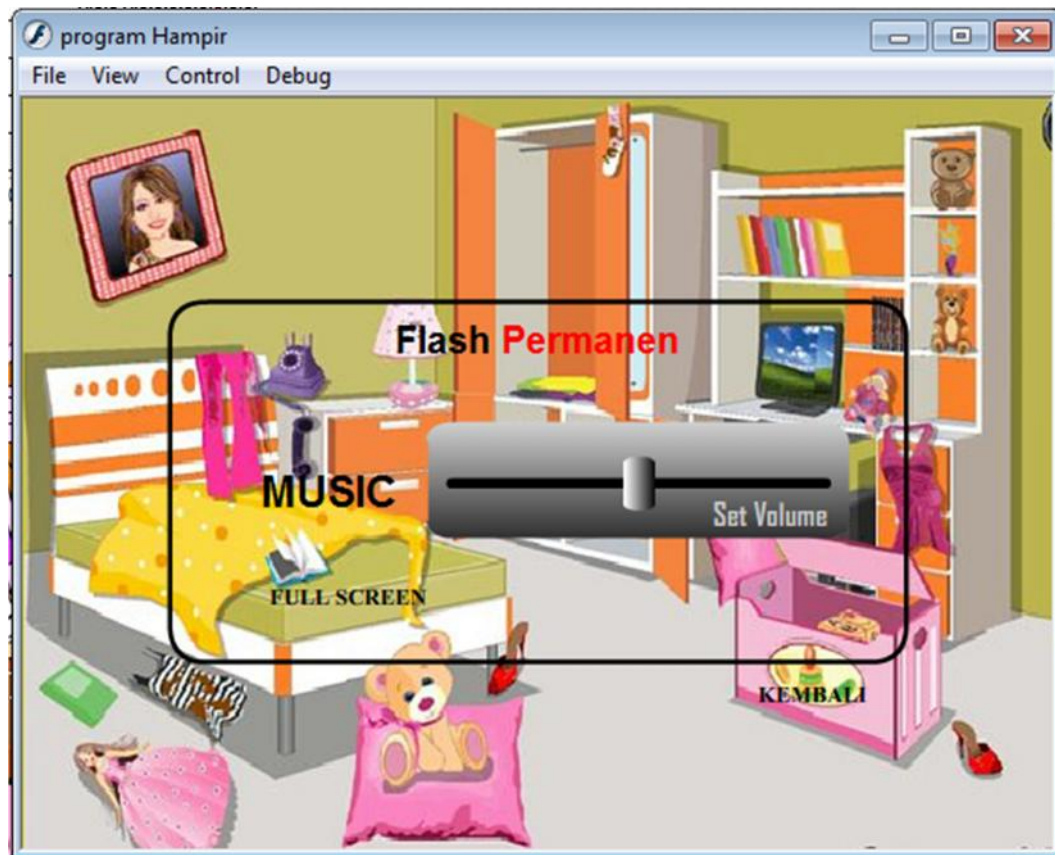
Tampilan pada scene ini menampilkan informasi umum tentang orang yang membuat permainan ini, pemain akan mengetahui informasi dari orang yang membuat game merapikan kamar ini. Berikut ini adalah tampilan scene petunjuk pada *game* merapikan kamar:



Gambar IV.5. Tampilan Scene Kredit

IV.1.6. Tampilan Suara Game Merapikan Kamar

Pada tampilan ini, terdapat slider untuk memperbesar dan memperkecil suara pada *game*. Di dalam tampilan ini juga terdapat tombol *fullscreen* yang berfungsi untuk memperbesar atau memperkecil layar pada *game*. Berikut ini adalah tampilan suara pada *game* merapikan kamar:



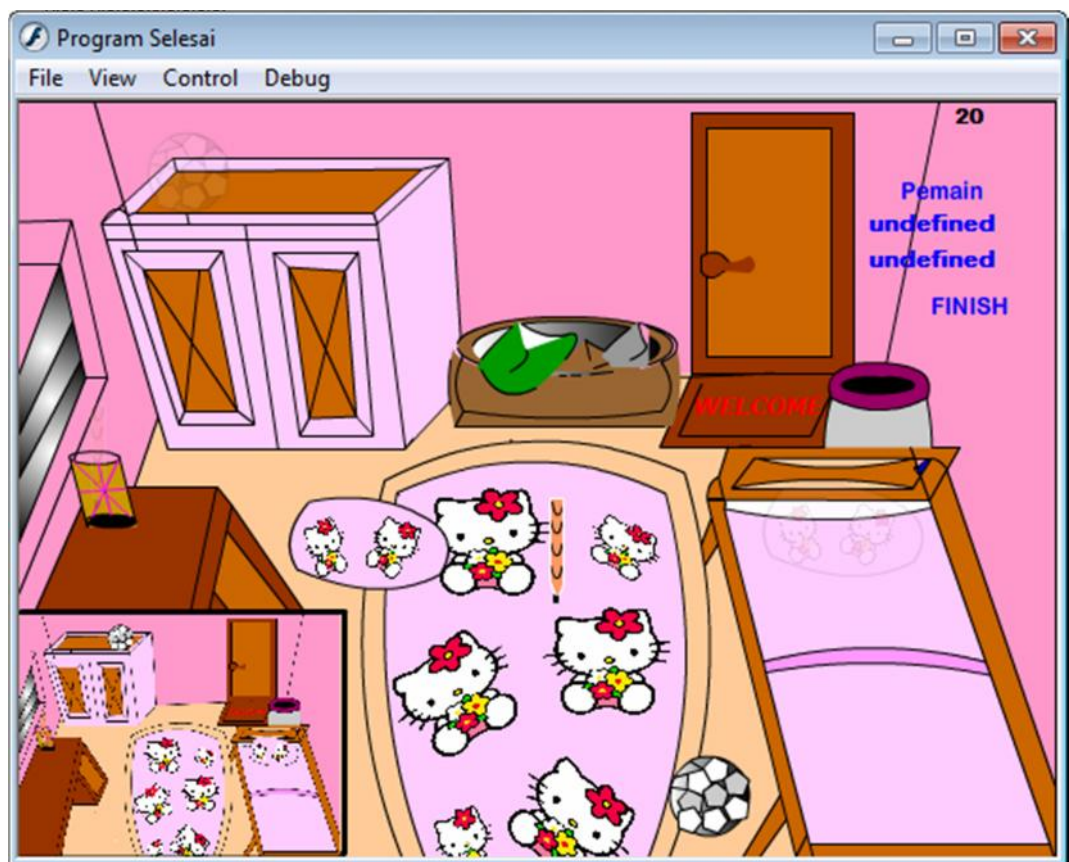
Gambar IV.6. Tampilan Suara Game Merapikan Kamar

IV.1.7. Tampilan Game Merapikan Kamar

Pada tampilan ini adalah menunjukkan gambar ketika sebelum mendrag benda yang menjadi soal. Dimana terdapat benda-benda yang nantinya akan disusun ke tempat yang tersedia, namun di setiap level akan menunjukkan tampilan ruangan yang sebenarnya sehingga akan memudahkan pemain untuk menyusun benda-benda tersebut. Berikut ini adalah tampilan beberapa level dari game merapikan kamar:

1. Tampilan Game Level Easy

Dimana tampilan level easy ini adalah level yang paling mudah. Dalam level easy ini terdapat 4 benda yang harus disusun ke tempat yang sebenarnya. Waktu yang dibutuhkan untuk menyusun benda-benda tersebut adalah 20 detik. Berikut adalah tampilan game level easy:



Gambar IV.7. Tampilan Game Level Easy

2. Tampilan Game Level Medium

Dimana tampilan level medium ini adalah level yang mulai melalui tingkat kesulitan. Dalam level medium ini terdapat 6 benda yang harus

disusun ke tempat yang sebenarnya. Waktu yang dibutuhkan untuk menyusun benda-benda tersebut adalah 30 detik. Berikut adalah tampilan *game* level medium pada *game* merapikan kamar:



Gambar IV.8. Tampilan Level Medium

3. Tampilan Game Level Hard

Dimana tampilan level hard ini adalah level yang paling sulit. Dalam level hard ini terdapat 8 benda yang harus disusun ke tempat yang sebenarnya. Waktu yang dibutuhkan untuk menyusun benda-benda tersebut adalah 50 detik. Berikut adalah tampilan *game* level hard pada *game* merapikan kamar:



Gambar IV.9. Tampilan Game Level Hard

IV.1.7 Tampilan Level Complete

Tampilan ini adalah gambar ketika seorang pemain telah menyelesaikannya dengan sempurna. Berikut adalah tampilan jika tampilan pemain dapat mengembalikan semua benda yang telah tersedia pada gambar dengan benar ke tempat yang sebenarnya. Berikut ini adalah tampilan level complete pada *game* merapikan kamar:



Gambar IV.10. Tampilan Level Complete

IV.1.8 Tampilan Game Over

Tampilan ini akan muncul jika pemain sudah kehabisan waktu untuk bermain sebelum pemain selesai menyusun semua benda yang tersedia kembali ke tempat yang sebenarnya dan menekan tombol finish setelah selesai mengembalikan semua benda ke tempat yang sebenarnya. Berikut ini adalah tampilan *game over* pada *game* merapikan kamar:



Gambar IV.11. Tampilan Game Over

IV.2. Pembahasan

1. Tombol Main

Tombol ini berfungsi untuk memulai *game*.

```
On(release){  
  
    gotoAndStop("31");  
  
}
```

2. Tombol Kredit

Tombol ini untuk menampilkan nama pembuat *game*.

```
On(release){

    gotoAndStop("30");

}
```

3. Tombol Petunjuk

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

```
On(release){

    gotoAndStop("29");

}
```

IV.3. Kelebihan dan Kekurangan

Adapun kelebihan dari perancangan aplikasi *game* 2D merapikan kamar ini adalah sebagai berikut:

1. Game yang dimainkan tidak rumit dan bahkan sederhana.
2. Game merapikan kamar ini dapat menjadi game edukasi dalam meningkatkan kecerdasan anak dan melatih anak dalam mengenal benda dan merapkannya di tempat yang semestinya.
3. Perancangan Game dibuat menarik untuk dimainkan.

Adapun kekurangan dari perancangan aplikasi *game* 2D merapikan kamar 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 8 saja.
4. Tidak tersedianya fitur penyimpanan untuk score pada *game*.