

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### IV.1. Tampilan Hasil

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

##### IV.1.1 Tampilan Scene Awal

Pada gambar tampilan awal ini adalah tampilan awal ketika aplikasi game pertama kali dibuka. Dimana akan terdapat pengenalan awal game yang terdapat background music.



**Gambar IV.1 Tampilan Awal**

### IV.1.2 Tampilan Menu Utama

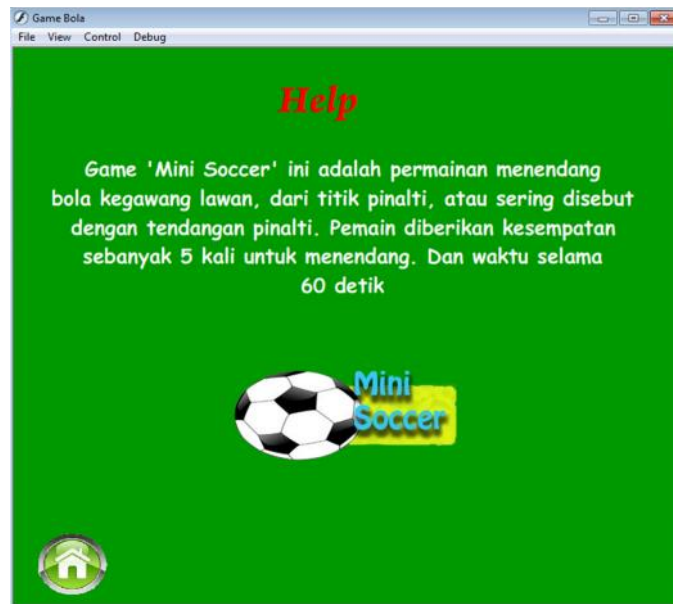
Pada tampilan ini terdapat menu utama permainan yaitu button low untuk memulai permainan yang tingkatannya mudah, button medium untuk memulai permainan yang tingkatannya sedikit susah, button high untuk memulai permainan yang tingkatannya lebih sulit, button credit untuk melihat tentang biodata penulis atau pembuat *game*, button help merupakan petunjuk bagaimana cara memainkan permainan tendangan pinalti, button *exit* merupakan button untuk keluar dari permainan.



Gambar IV.2 Tampilan Menu Utama

### IV.1.3. Tampilan Scene Help

Pada scene ini akan menampilkan informasi bagaimana menjalankan permainan tendangan pinalti, apa yang ada dipermmainan dan peraturan yang ada didalam permainan tendangan pinalti ini.



**Gambar IV.3 Tampilan Help**

#### **IV.1.4 Tampilan Scene Kredit**

Tampilan pada scene ini adalah menampilkan informasi umum tentang pembuat permainan ini.



**Gambar IV.4 Tampilan Kredit**

#### IV.1.5 Tampilan Game Option

Sebelum memulai permainan, pemain (user) diberi kesempatan memilih pemain yang akan menendang sesuai keinginan.



Gambar IV.5 Tampilan *Game Option*

#### IV.1.6 Tampilan Game Tendangan Pinalti

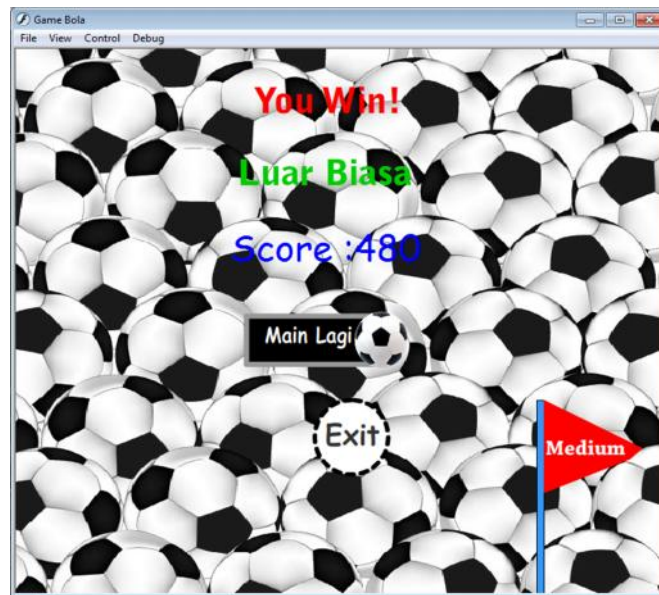
Pada tampilan ini adalah menunjukkan scene game yang terdiri dari lapangan, penendang, penjaga gawang, bola, timer dan kesempatan menendang.



**Gambar IV.6 Tampilan Game**

#### **IV.1.7 Tampilan Score atau Level Complete**

Tampilan ini adalah gambar ketika seorang pemain dapat mencetak gol dengan perolehan score yang di dapat oleh pemain. Pemain dapat memperoleh nilai 100 apabila mampu mencetak gol dengan hitungan waktu tercepat yaitu 10 detik pertama mulainya permainan. Terdapat juga button main lagi untuk mengulang atau memainkan *game* dengan level yang sama dan button menuju level berikutnya (*low, medium, high*) untuk lanjut ke *game* berikutnya.



**Gambar IV.7 Tampilan Level Complete**

#### **IV.1.8 Tampilan Jika Kesempatan Menendang Habis**

Tampilan ini adalah gambar tampilan ketika kesempatan yang diberikan menendang sebanyak 5 kali habis. Dimana terdapat tombol ulangi untuk mengulang permainan dari awal.



**Gambar IV.8 Tampilan Jika Kesempatan Menendang Habis**

#### IV. 1. 9. Tampilan Jika Waktu Habis

Tampilan ini akan muncul jika pemain sudah kehabisan waktu untuk bermain. Waktu yang diberikan 60 detik.



Gambar IV.9 Tampilan Jika Waktu Habis

#### IV.2. Pembahasan

##### 1. Tombol *Start*

Tombol ini jika diklik berfungsi untuk menampilkan halaman menu utama permainan ini.

```
on(release){  
    gotoAndStop("home");  
}
```



## 2. Tombol Go

Tombol ini berfungsi untuk memulai *game*.

```
on(release){  
    gotoAndStop("go");  
}
```



## 3. Tombol *Credit*

Tombol ini untuk menampilkan nama pembuat *game*.

```
on(release){  
    gotoAndStop("credit");  
}
```



#### 4. Tombol *Help*

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

```
on(release){  
    gotoAndStop("help");  
}
```



#### 5. Tombol *Exit*

Tombol ini berfungsi untuk keluar dari program.

```
on(release){  
    fscommand("quit");
```

}



### **IV.3. Kelebihan dan Kekurangan**

#### **IV.3.1. Kelebihan**

Adapun kelebihan dari perancangan aplikasi game tendangan pinalti ini adalah sebagai berikut :

1. Game yang dimainkan tidak rumit dan bahkan sederhana.
2. Game tendangan pinalti ini bisa menjadi game yang mengasikkan sekaligus mengedukasi anak untuk menarik minat mereka dalam bidang olahraga terutama sepakbola.
3. Perancangan game dibuat menarik untuk dimainkan.
4. Score yang diperoleh pemain dirancang dengan angka tertinggi agar lebih menarik semangat pemain untuk memainkannya.
5. Tampilan pada setiap level dibuat berbeda dengan perubahan-perubahan warna agar terlihat lebih menarik.

#### **IV.3.2. Kekurangan**

Adapun kekurangan dari perancangan game ini adalah sebagai berikut:

1. Game ini hanya dapat dimainkan oleh satu pemain (single player)

2. Tampilan objek game masih 2D.
3. Tidak tersedianya fitur penyimpanan untuk score pada game.
4. Tidak tersedianya option untuk pemilihan kiper dan lapangan.
5. Game ini hanya terdapat 3 level saja dalam perancangannya.