

## **BAB IV**

### **HASIL DAN ANALISIS**

#### **4.1 Hasil Karya / Implementasi**

Dari tahap-tahap yang telah dilakukan, didapatkan hasil Game Gathotkaca Adventure. Berikut adalah tampilan yang dihasilkan :

##### **4.1.1 Main Menu Game**

Berikut ini tampilan main menu game setelah perancangan dan penambahan event coding pada button



Gambar 4.1 tampilan *Main Menu Game*

### 4.1.2 *Opening Game*

Berikut ini tampilan opening game berisi animasi loading menu awal kelanjutan dari klik button main pada main menu



Gambar 4.2 tampilan *Opening Game*

### 4.1.3 *Gameplay level*

Berikut ini hasil tampilan stage level yang di desain sesuai story game dengan tilemap, animasi karakter dan background yang sesuai



Gambar 4.2 tampilan Level 1



Gambar 4.2 tampilan Level 2



Gambar 4.3 tampilan Level 3



Gambar 4.4 tampilan Level 4

#### 4.1.4 Next Stage Game

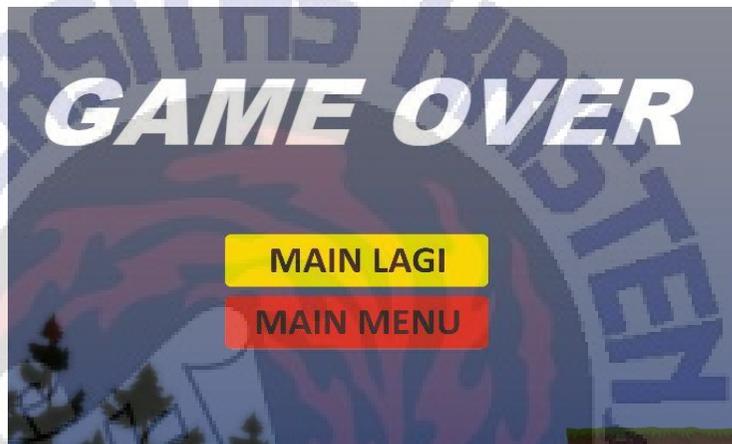
Berikut ini tampilan stage clear game setelah player menyelesaikan satu misi jika menang muncul layout stage clear



Gambar 4.5 tampilan Next Stage

#### 4.1.5 *Game Over*

Berikut ini tampilan game over jika player kalah dalam permainan maka muncul layout gameover dan ada perintah main lagi dan main menu .



Gambar 4.6 tampilan *Game over*

#### 4.1.6 *Ending Game*

Berikut ini tampilan ending dari game jika sudah menyelesaikan semua permainan



Gambar 4.7 tampilan Ending Game

## 4.2 Hasil Coding

Dalam Proses Pembuatan Game ini tidak Lepas dari proses coding Berikut adalah coding yang di gunakan dalam perancangan Game ini :

### 1. Coding Main Menu



Gambar 5.1 tampilan Coding Main Menu Game

Keterangan :

Proses ini adalah Proses pengcodingan untuk layout main menu, memberikan *event fungsi* pada *button* yang sudah di desain agar dapat di fungsikan

## 2. Coding Opening Game

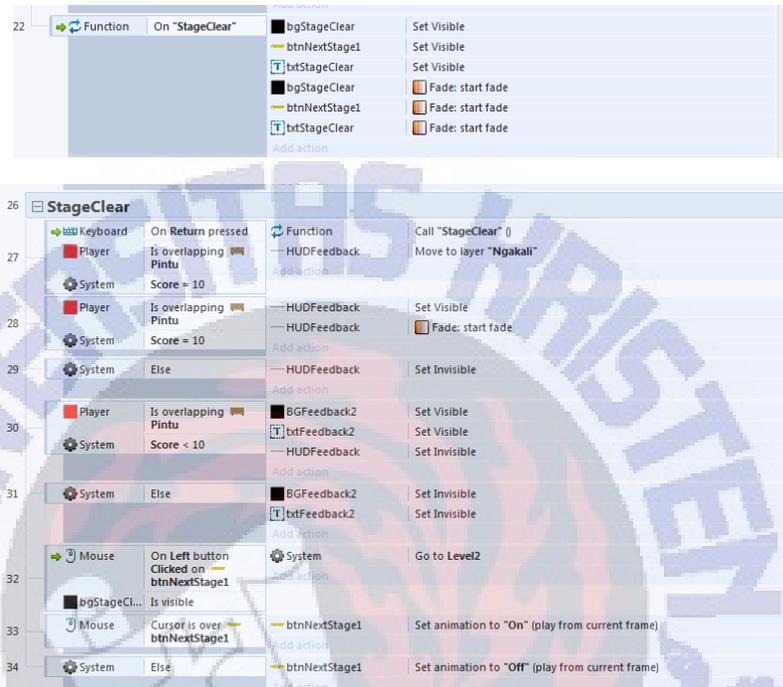


Gambar 5.2 tampilan Coding Opening Game

Keterangan :

Proses ini adalah Proses *pengcodingan* untuk layout opening Game , memberikan *event fungsi* pada *layout* yang sudah di desain agar teks dan gambar dapat di bergerak

### 3. Coding Next stage



Gambar 5.3 tampilan Coding Next Game

Keterangan :

Proses ini adalah Proses *pengcodingan* untuk layout next , memberikan *event fungsi* pada *button* yang sudah di desain agar dapat di fungsikan jika player sudah menyelesaikan satu misi dapat menuju ke level selanjutnya

#### 4. Coding karakter player

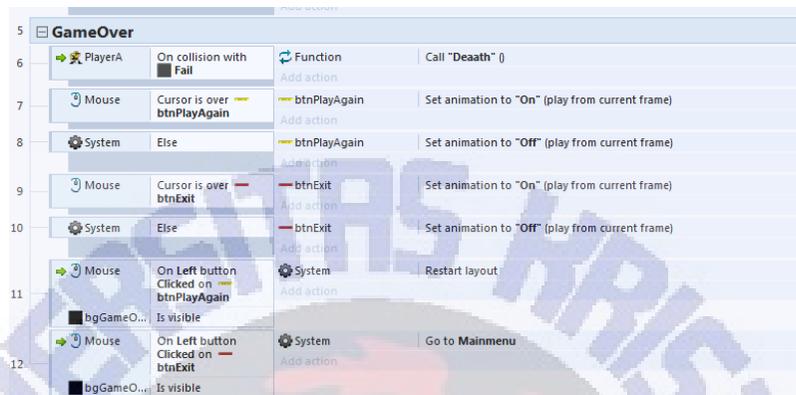


Gambar 5.4 tampilan Coding Karakter player

Keterangan :

Proses ini adalah Proses *pengcodingan* untuk karakter, memberikan *event fungsi* pada *animasi karakter* yang sudah di desain agar dapat di fungsikan seperti animasi berjalan, melompat, terbang, dan lainnya.

## 5. Coding Gameover



Gambar 5.5 tampilan Coding Game Over

Keterangan :

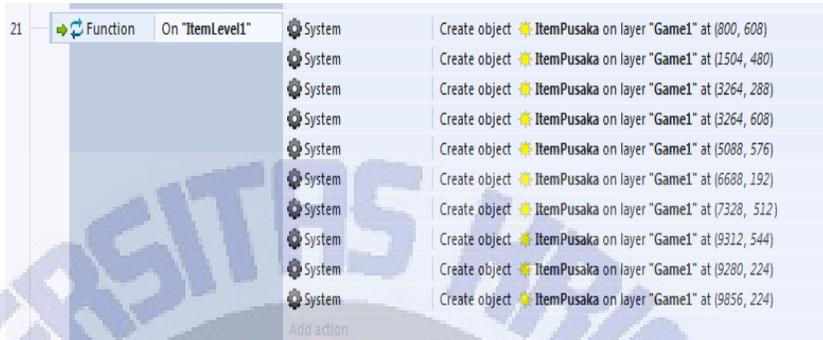
Proses ini adalah Proses pengcodingan untuk layout Game over, memberikan *event fungsi* pada *animasi karakter* yang sudah di desain agar dapat di fungsikan jika karakter berbenturan dengan objek lain atau musuh maka karakter player akan mati

## 6. Coding Ending Game

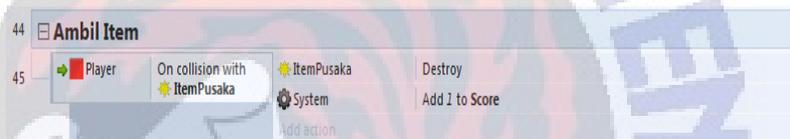


Gambar 5.6 tampilan Coding Ending Game

## 7. Coding Coin bonus (ambil Item)



Gambar 5.8 tampilan Coding Coin



Gambar 5.9 tampilan Coding ambil Coin

Keterangan :

Proses ini adalah Proses *pengcodingan* untuk coin, memberikan *event fungsi* pada *button coin* yang sudah di desain agar dapat di fungsikan

### 4.3 Hasil Pengujian

NO	Fungsi Yang Diuji	Cara Pengujian	Hasil Yang diHarapkan	Hasil Pengujian
1	Halaman Gameplay	Klik tombol play di main menu	Dapat memainkan menuju ke tampilan gameplay level 1	OK
2	Halaman Stage clear	Menyelesaikan misi di gameplay di setiap level	Dapat memunculkan tampilan Stageclear	OK
3	Halaman Opening(prolog)	Klik tombol tplay di main menu	Dapat memunculkan tampilan Opening	OK
4	Halaman Game over	Player mengenai musuh atau Kalah dalam rintangan	Dapat memunculkan tampilan Game over	OK
5	Halaman Ending Game	Memainkan game dari level 1 sampai selesai semua misi game	Dapat memunculkan tampilan Ending Game	OK
6	Mengambil coin	Karakter player bertubrukan dengan objek coin	Player dapat mengambil coin di gameplay level	OK