

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Penjelasan sistem dan perkembangan IT secara umum

### **1.2. Maksud dan Tujuan**

Maksud dari penulisan Tugas Akhir

Tujuan penulisan Tugas Akhir sebagai salah satu syarat kelulusan Program Diploma Tiga (D.III) jurusan Manajemen Informatika pada Akademi Manajemen Informatika dan Komputer Bina Sarana Informatika (AMIK BSI)

### **1.3. Metode Penelitian**

Observasi, Wawancara, Studi Pustaka

### **1.4. Ruang Lingkup**

Berisi penjelasan lingkup bahasan dari Tugas Akhir

## **BAB II LANDASAN TEORI**

### **2.1. Konsep Dasar Animasi**

(Uraikan teori pendukung sesuai dengan tema yang dibahas)

### **2.2. Tools Animasi**

(Uraian teori Software Pendukung dengan tema yang dibahas)

## **BAB III PEMBAHASAN**

### **3.1. Tinjauan Perusahaan/lembaga (Apabila riset) \***

### **3.2. Tinjauan Kasus**

### **3.3. Identifikasi dan analisa kebutuhan**

#### **3.3.1. Identifikasi kebutuhan**

#### **3.3.2. Perancangan animasi**

*Game Shooting Adventure* berbasis Inkuiri Praktikum ini memiliki konsep dasar sebagai berikut. *Game* ini ditujukan bagi siswa SMP kelas 7, tujuan dari *game* ini adalah memberikan pengalaman baru bagi siswa dalam memahami konsep gerak. Selain itu, diharapkan setelah bermain *game* ini, siswa akan memahami konsep-konsep gerak fisika sehingga dapat meningkatkan nilai pemahaman konsep gerak dan siswa termotivasi untuk belajar fisika lebih giat.

*Ket : isi dari perancangan animasi sbb :*

#### **a. Penulisan story board**

##### **1. Seting dan sinopsis (wajib)**

*Setting* awal merupakan petualangan untuk mengusir hantu dari rumah yang dihuni oleh nenek sihir, hantu dan labu. Untuk mengusirnya *player* dibekali senjata pengusir, jumlah hantu yang ada sebanyak 15 masing-masing 2 nenek sihir, 4 labu dan 9 hantu. Apabila *player* dapat mengusirnya

maka akan dibekali kunci untuk membuka rumah. Apabila batas waktu yang ditentukan tidak bisa menjawab maka permainan selesai.

*Sinopsis* Game ini memiliki skenario dan alur cerita sebagai berikut. Dengan setting awal di sebuah rumah yang dihuni oleh nenek sihir, hantu, dan labu. Selanjutnya player akan membebaskan rumah dari nenek sihir, hantu, dan labu dengan dibekali senjata pengusir. Apabila player dapat mengunci salah satu hantu maka sistem akan memberikan pertanyaan yang disesuaikan dengan konsep gerak fisika. Soal akan dirandom sesuai dengan target yang akan dibidik, selanjutnya soal akan diberikan tiap level sebanyak 15 soal yang berbeda dengan sistem acak. Apabila player dapat menjawab dengan benar maka akan mendapat reward dan akan naik ke level berikutnya. Dan apabila player salah dalam menjawab maka level akan turun dan sistem akan mengevaluasi sampai permainan selesai.

Pengaturan level dibatasi oleh waktu yang diberikan oleh sistem dan akan disesuaikan dengan nilai bonus. Semakin tinggi levelnya maka nilai bonusnya semakin besar. Berikut tabel waktu untuk tiap levelnya.

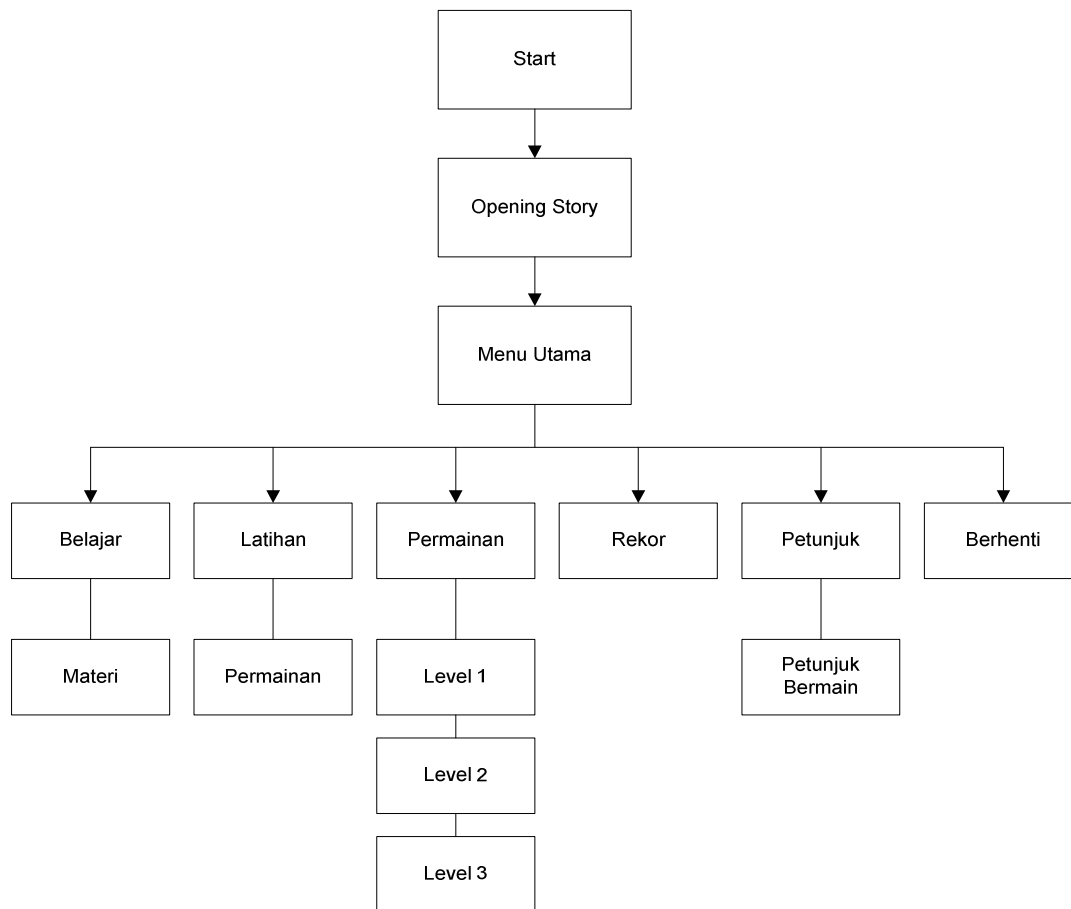
## 2. Tokoh (optional)

Tabel III.1. Tabel permainan *game shooting adventure*

<b>KONTEN</b>	<b>LEVEL I</b>	<b>LEVEL II</b>	<b>LEVEL III</b>
Jumlah Soal	15 soal	15 soal	15 soal
Waktu yang disediakan	5 menit	5 menit	5 menit
Waktu Penyelesaian per soal	20	12	8
Skor benar tiap soal	5	5	5
Total nilai Minimal	75	75	75
Bonus maksimal per soal	200	300	400
Total maksimal bonus	300	4500	6000

**a. Desain Aplikasi**


Alur permainan dalam *Game Shooting Adventure* berbasis Inkuiri Praktikum adalah:




Gambar II.1 Alur utama *Game Shooting Adventure* Berbasis Inkuiri Praktikum

Rancangan game ini dibuat dalam bentuk form yang dipecah dalam beberapa bagian guna membagi keterangan aplikasi yang akan dikerjakan secara rinci. Rincian keterangan ini mempermudah dalam proses pembuatan aplikasi. Secara lengkap desain aplikasi dibuat seperti tampilan di bawah ini:


Nama Frame : O pening	No Hal : 1
Level : -	No Frame : 1

<i>Layar Tampilan</i>		<i>Keterangan Tampilan</i>
		<p><i>Keterangan Tampilan</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pada sudut kiri atas judul game</li> <li>- Pada sudut kiri bawah nama pembuat</li> <li>- Bawah kanan topik game dengan animasi kursor rollover</li> </ul>
<i>Keypad</i>	<i>Animasi</i>	<i>Sound</i>
Softkey Right --> Lanjut ke frame intro ( hal 3 )	Edugame pemahaman konsep gerak fisika untuk SMP kelas VII	Lagu suara horor dan binatang malam
<i>GUI</i> Tidak ada	<i>Charakter dan Object</i> Rumah dan senjata pengusir hantu	
<i>Content / Teks</i> Sama dengan tampilan		

Nama Frame : Menu	No Hal : 4
Level : -	No Frame : 1

<i>Layar Tampilan</i>		<i>Keterangan Tampilan</i>	
		<p><i>Keterangan Tampilan</i></p> <p>Menu Utama terdiri dari:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-belajar : menampilkan belajar</li> <li>-latihan : menampilkan latihan permainan</li> <li>-permainan: menampilkan <i>game</i></li> <li>-rekor : menampilkan rekor player</li> <li>-petunjuk : menampilkan petunjuk bermain</li> <li>-berhenti : keluar program</li> </ul>	
<i>Keypad</i>		<i>Animasi</i>	
<p>Softkey Left (belajar) ---&gt; goto frame belajar ( hal 5 )</p> <p>Softkey Left (latihan)--&gt; goto frame latihan( hal )</p> <p>Softkey Left (permainan)--&gt; goto frame main ( hal )</p> <p>Softkey Left (rekor)--&gt; goto frame rekor ( hal )</p> <p>Softkey Left (berhenti)--&gt; goto frame berhenti ( hal....)</p>		Tidak ada	
<i>GUI</i>		<i>Sound</i>	
<p>belajar--&gt; goto frame belajar ( hal 5 )</p> <p>latihan--&gt; goto frame latihan( hal 9 )</p> <p>permainan--&gt; oto frame main( hal 10 )</p> <p>rekor--&gt; goto frame rekor ( hal 14)</p> <p>berhenti--&gt; goto frame berhenti ( hal ...)</p>		Tidak Ada	
		<i>Charakter dan Object</i>	
		Rumah , kelelawar, nenek sihir, hantu dan labu	
<i>Content / Teks</i>			
Sama dengan tampilan			

Nama Frame : intro	No Hal : 2
Level : -	No Frame : 1

<i>Layar Tampilan</i>		<i>Keterangan Tampilan</i>	
		<p><i>Preloading</i> sebelum masuk ke intro</p> <p>Waktu preloading selama 2 detik</p>	
<i>Keypad</i>	<i>Animasi</i>	<i>Sound</i>	
Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	
<i>GUI</i>	<i>Charakter dan Object</i>		
	Tidak ada		
<i>Content / Teks</i>			
Natasha Production			

## b. Spesifikasi sistem komputer

### 3.4. Pengembangan Animasi

Ket : isi dari pengembangan animasi sbb

#### A. Preloading

Halaman *pre-loading* dari *game shooting Adventure* berbasis inkuiri praktikum berisi teks *Natasha Production*, hitungan mundur diberikan 3 detik untuk menuju ke menu utama. Konteks menu dan pointer disembunyikan.

Adapun *script* yang ada pada halaman ini adalah:

```
fscommand("fullscreen",true)
fscommand("trapallkeys",true)
fscommand("showmenu",false)
_root.onEnterFrame=function(){
Mouse.hide()
}
```

## **B. Intro**

### **C. Menu utama**

Halaman menu utama dari *game* ini berisi teks judul dan keterangan, tombol belajar, latihan, permainan, rekor, petunjuk, dan berhenti.

Adapun *script* yang ada pada halaman ini adalah:

1. *Script* tampilan menu.

```
stop();
navi = 0
data_user = SharedObject.getLocal("ghostHunter");
//
if (data_user.data.nama1 == undefined) {
data_user.data.nama1 = "";
data_user.data.nilai1 = "0";
}
//
if (data_user.data.nama2 == undefined) {
data_user.data.nama2 = "";
data_user.data.nilai2 = "0";
}
//
if (data_user.data.nama3 == undefined) {
data_user.data.nama3 = "";
data_user.data.nilai3 = "0";
}
//
if (data_user.data.nama4 == undefined) {
data_user.data.nama4 = "";
data_user.data.nilai4 = "0";
}
//
if (data_user.data.nama5 == undefined) {
data_user.data.nama5 = "";
data_user.
```

### **D. Help**

(Halaman ini membahas tentang bantuan dalam menjalankan permainan)

### **E. About**

(Halaman ini membahas tentang permainan)

### **3.5. Testing Program**

(Menjelaskan hasil uji coba program terhadap user)

## **BAB IV PENUTUP**

### **4.1. Kesimpulan**

Menguraikan tentang kesimpulan yang sudah dibahas.

### **4.2. Saran**

Menguraikan saran yang mendukung keberhasilan dari implementasi program yang diusulkan serta pengembangan ke arah yang akan datang.