

BAB IV

IMPLEMENTASI KARYA

Dalam bab ini akan diuraikan implementasi hasil karya yang merupakan penjabaran dari perancangan karya, meliputi pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

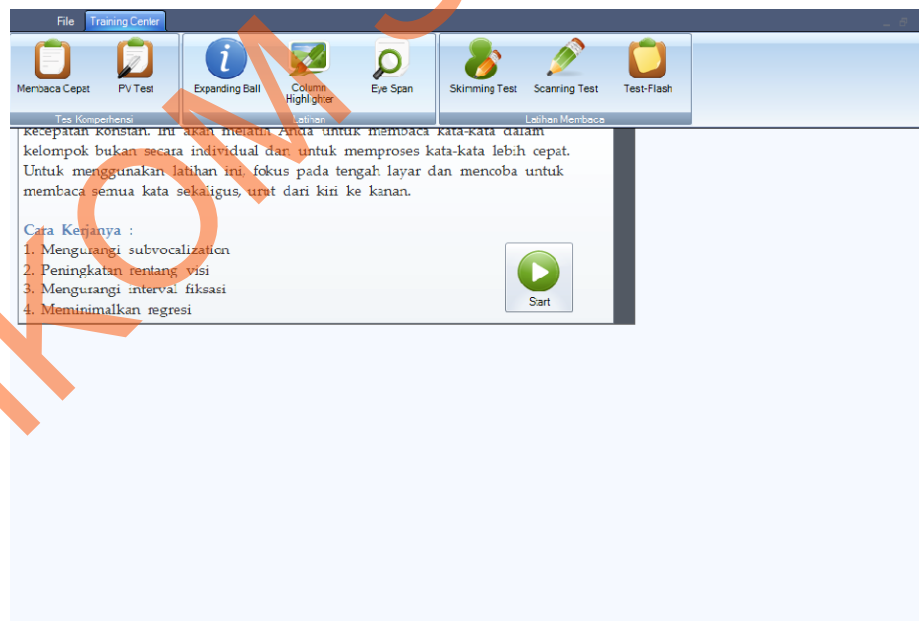
4.1 Pra Produksi

Pada tahapan pra produksi ini, penulis melakukan pencarian data secara lengkap, membuat konsep dan rancangan, serta mencari beberapa referensi game sebagai gambaran atau acuan untuk mendukung pembuatan game *speed reading*.

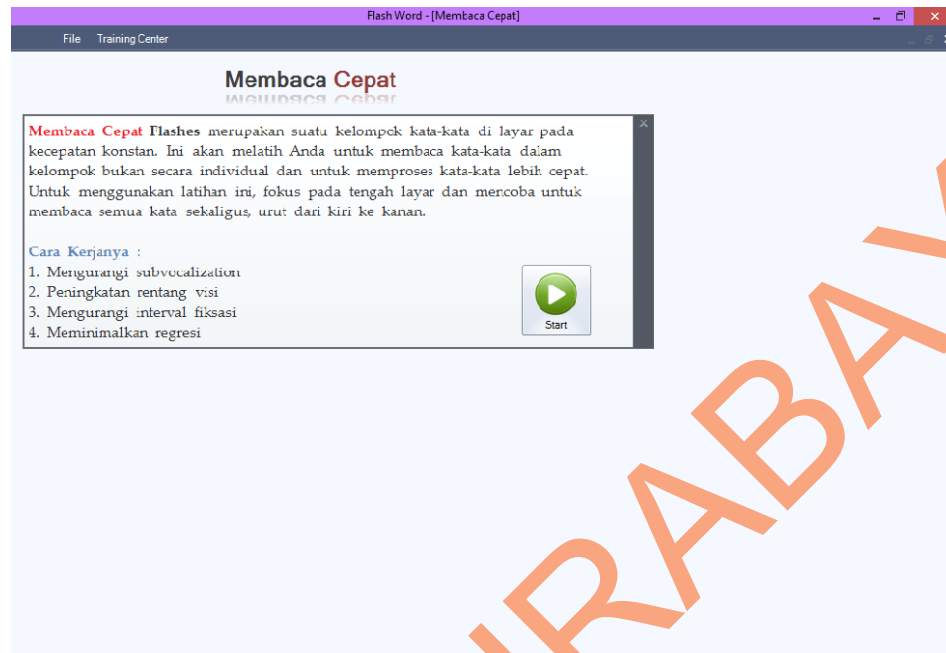
Pencarian referensi dilakukan berdasarkan penjelasan dan data dari perusahaan. Disini penulis menggunakan referensi latihan dari modul pembelajaran *Flash Word* yang akan digunakan sebagai acuan dalam pembuatan game *speed reading*. *Flash Word* merupakan bentuk latihan modul pembelajaran *speed reading*. Dengan tampilan yang sangat sederhana, modul dibuat semenarik mungkin agar dapat menarik minat masyarakat untuk mencoba.



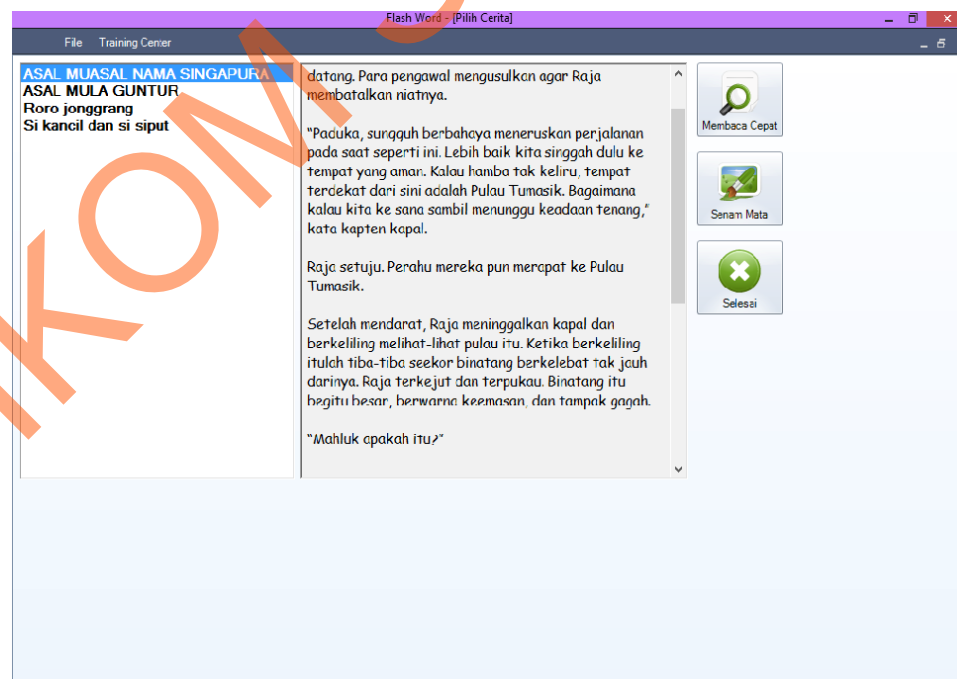
Gambar 4.1 Home *Flash Word*



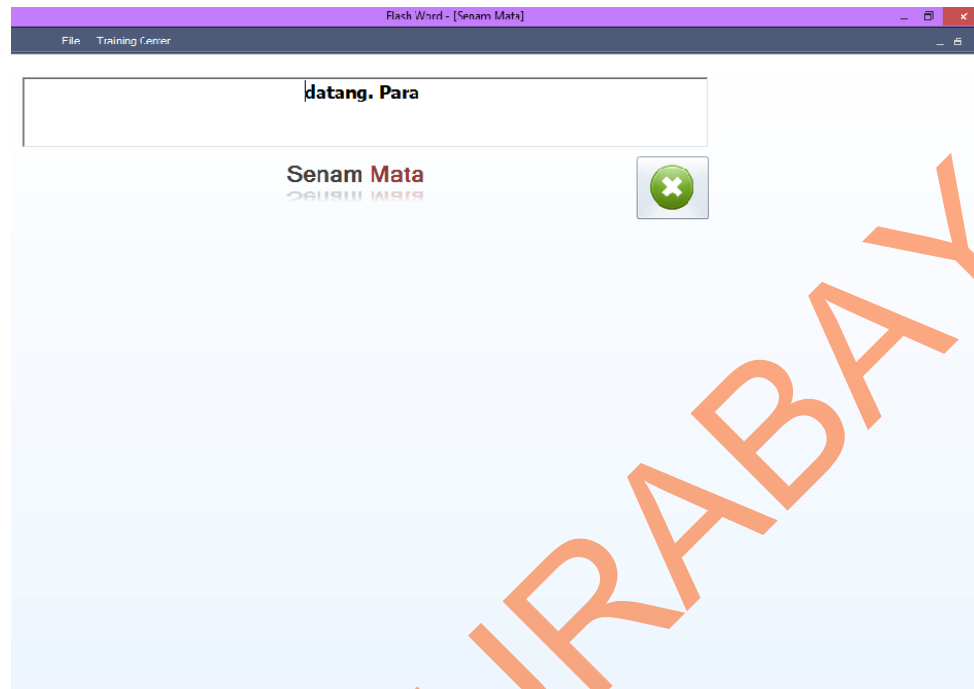
Gambar 4.2 Pilihan Menu *Flash Word*



Gambar 4.3 Tampilan modul pelatihan *Flash Word*



Gambar 4.4 Tampilan pilihan cerita



Gambar 4.5 Tampilan pelatihan senam mata

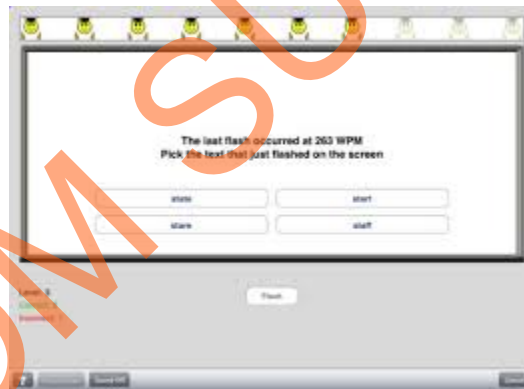
AceReader merupakan aplikasi untuk ios, aplikasi ini dalam bentuk pelatihan *speed reading*. Aplikasi ini melatih kita untuk senam mata dan membaca secara cepat dengan waktu yang telah ditentukan.



Gambar 4.6 Tampilan Home



Gambar 4.7 Tampilan latihan

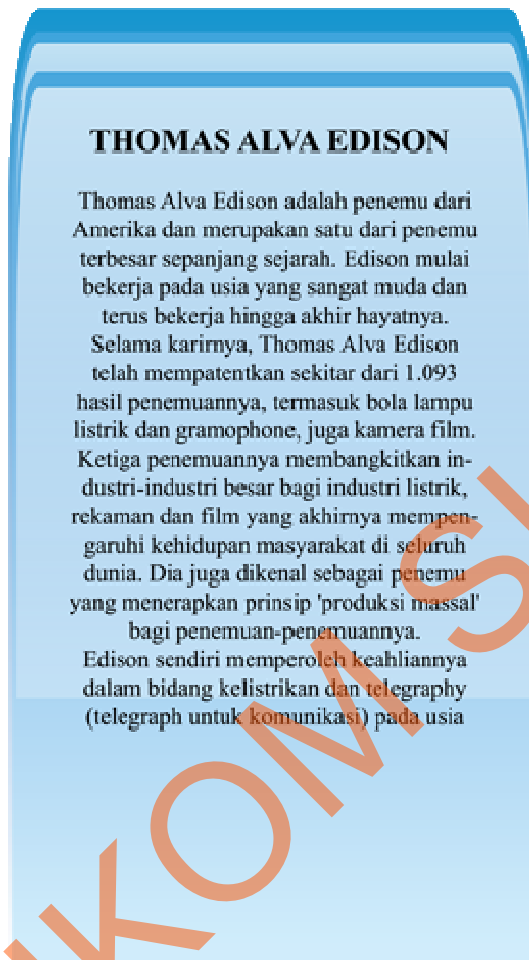


Gambar 4.8 Tampilan score

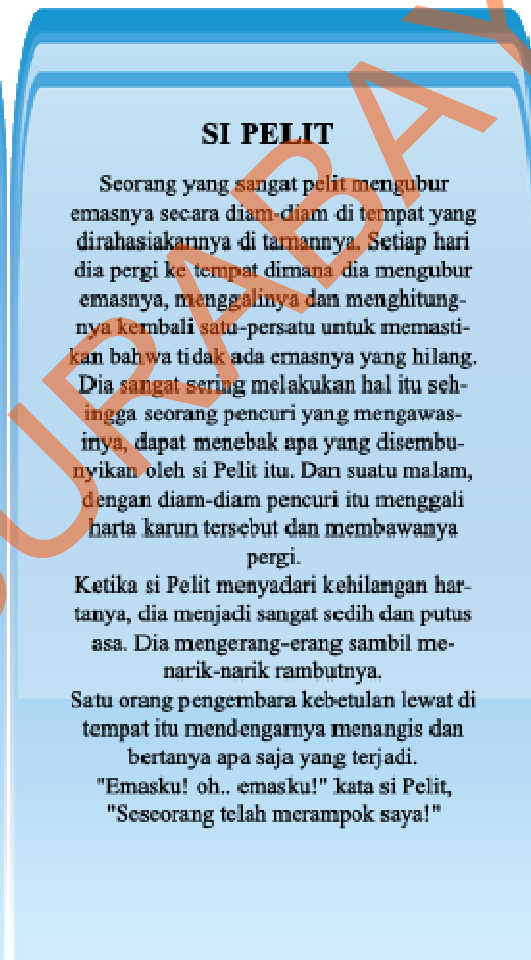
4.2 Produksi

Pada tahap ini, tim mulai membuat rancangan desain dan penulis melakukan beberapa *testing* sederhana untuk pembuatan game, sebelum pada proses pembuatan secara lengkap.

Setelah rancangan desain selesai, penulis melakukan pembuatan game secara lengkap berdasarkan referensi-referensi game.



Gambar 4.9 Tampilan cerita 1



Gambar 4.10 Tampilan cerita 2



Gambar 4.11 Tampilan cerita 3

Gambar 4.12 Tampilan cerita 4

Gambar diatas merupakan tampilan cerita saat game mulai dibuat didalam *software* pengolahan game yang dapat diaplikasikan dalam html 5. Cerita yang telah disusun secara rapi didalam *software*, kemudian mulai menggunakan *event sheets* untuk membuat game.

Dalam pembuatannya, *user* diberikan beberapa pilihan cerita. Cerita diurut berdasarkan tingkat kesulitan dan panjang dari cerita. Saat memulai game, *timer*

secara otomatis akan berjalan hingga *user* menjawab pertanyaan yang disediakan dan *men-submit*. Setelah *submit*, *score* akan muncul.

a. *Event sheets (Coding) Home*

```
<html>
<head>
  <title>New project (Construct 2 preview)</title>
  <meta charset="UTF-8" />
  <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge,chrome=1"
/>
  <style type="text/css">
body
{
  background: #000;
  min-height: 100%;
  height: 100%;
  -ms-touch-action: none;
}

#frameT {
  width: 100%;
  padding: 0;
  display: table;
  height: 100%;
  position: absolute;
  top: 0;
  left: 0;
  margin: 0;
}

#frameTC {
  padding: 0;
  vertical-align: middle;
  display: table-cell;
  margin: 0;
}

#borderwrap {
  background: #616161;
  border: 1px solid #8F8F8F;
  padding: 15px;
  border-radius: 10px;
  margin: 0 auto;
  width: 266px;
  height: 480px;
}
```



```

#c2canvasdiv
{
    width: 266px;
    height: 480px;
}

    canvas
    {
        -ms-touch-action: none;
    }

</style>
    <script type="text/javascript" src="jquery-
1.7.1.min.js"></script>

    <script type="text/javascript"
src="common_prelude.js"></script>
    <script type="text/javascript"
src="preview_prelude.js"></script>
    <script type="text/javascript" src="shaders.js"></script>
    <script type="text/javascript" src="glwrap.js"></script>
    <script src="Mouse_common.js"></script>
    <script src="Mouse_plugin.js"></script>
    <script src="Sprite_common.js"></script>
    <script src="Sprite_plugin.js"></script>
    <script src="Text_common.js"></script>
    <script src="Text_plugin.js"></script>

    <script type="text/javascript" src="data.js"></script>
    <script type="text/javascript" src="preview.js"></script>
    <script type="text/javascript" src="layout.js"></script>
    <script type="text/javascript" src="eveng.js"></script>
    <script type="text/javascript" src="expressions.js"></script>
    <script type="text/javascript" src="system.js"></script>
    <script type="text/javascript" src="commonace.js"></script>

<script type="text/javascript">

        jQuery(window).resize(function() {
            if (window.c2resizestretchmode === 1)
            {
                window.c2resizestretchmode = 2;
                // put back when breaking back out of fullscreen
                var canvas =
document.getElementById("c2canvas");
                window.c2oldcanvaswidth =
canvas.width;
                window.c2oldcanvasheight =
canvas.height;

                window.c2eventtime = Date.now();
                var w = jQuery(window).width();

```

```

        var h = jQuery(window).height();
        cr_sizeCanvas(w, h);
    }
    else if (window.c2resizestretchmode === 2)
    {
        // Size event fires twice on FF +
        Chrome, ignore second trigger
        if (Date.now() > window.c2eventtime +
50)
        {
            window.c2resizestretchmode =
0;

            cr_sizeCanvas(window.c2oldcanvaswidth,
window.c2oldcanvasheight);
        }
    }
});

// Start the project running on window load
jQuery(document).ready(function ()
{
    // Create new runtime using the c2canvas
    cr.createRuntime("c2canvas");
});

// Pause and resume on page becoming
visible/invisible
function onVisibilityChanged() {
    if (document.hidden || document.mozHidden ||
document.webkitHidden || document.msHidden)
        cr_setSuspended(true);
    else
        cr_setSuspended(false);
};

document.addEventListener("visibilitychange",
onVisibilityChanged, false);
document.addEventListener("mozvisibilitychange",
onVisibilityChanged, false);
document.addEventListener("webkitvisibilitychange",
onVisibilityChanged, false);
document.addEventListener("msvisibilitychange",
onVisibilityChanged, false);

</script>
</head>

<body>
    <div id="fb-root"></div>

    <!-- Vertical centering -->

```

```

<div id="frameT">
  <div id="frameTC">
    <div id="borderwrap">
      <div id="c2canvasdiv" width="266"
height="480">
        <canvas id="c2canvas"
width="266" height="480">

```

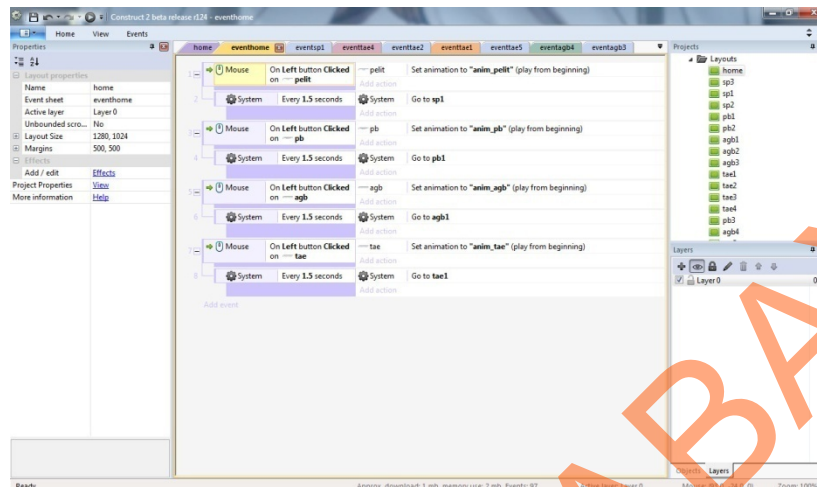
Layout Size untuk tampilan pada *browser* menggunakan *Width: 1280 pixels* dan *Height: 1024 pixels*. *Size* yang dipakai berdasarkan *size* umum untuk tampilan website. *Margins* menggunakan *Width* dan *Height 500 pixels*. *Posisi Layout* untuk desain *background* dengan koordinat X:133 dan koordinat Y:240. Serta *Size Layout* untuk desain *background* dengan *Width: 266 pixels* dan *Height: 480 pixels*.

Pada *event mouse, condition on object clicked* pada sisi kiri *mouse* untuk *Button* cerita 1. *System* akan melakukan animasi *Button* tiap 1,5 detik setelah *Button* di klik. Dan masuk ke cerita 1.

Pada *event mouse, condition on object clicked* pada sisi kiri *mouse* untuk *Button* cerita 2. *System* akan melakukan animasi *Button* tiap 1,5 detik setelah *Button* di klik. Dan masuk ke cerita 2.

Pada *event mouse, condition on object clicked* pada sisi kiri *mouse* untuk *Button* cerita 3. *System* akan melakukan animasi *Button* tiap 1,5 detik setelah *Button* di klik. Dan masuk ke cerita 3.

Pada *event mouse, condition on object clicked* pada sisi kiri *mouse* untuk *Button* cerita 4. *System* akan melakukan animasi *Button* tiap 1,5 detik setelah *Button* di klik. Dan masuk ke cerita 4.



Gambar 4.13 Tampilan event sheets home

b. *Event sheets (Coding)* cerita 1

```

<html>
<head>
  <title>New project (Construct 2 preview)</title>
  <meta charset="UTF-8" />
  <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge,chrome=1"
/>
  <style type="text/css">
body
{
  background: #000;
  min-height: 100%;
  height: 100%;
  -ms-touch-action: none;
}
#frameT {
  width: 100%;
  padding: 0;
  display: table;
  height: 100%;
  position: absolute;
  top: 0;
  left: 0;
  margin: 0;
}
#frameTC {
  padding: 0;
  vertical-align: middle;
  display: table-cell;

```

```

        margin: 0;
    }

    #borderwrap {
        background: #616161;
        border: 1px solid #8F8F8F;
        padding: 15px;
        border-radius: 10px;
        margin: 0 auto;
        width: 266px;
        height: 480px;
    }

    #c2canvasdiv
    {
        width: 266px;
        height: 480px;
    }

    canvas
    {
        -ms-touch-action: none;
    }

</style>
<script type="text/javascript" src="jquery-
1.7.1.min.js"></script>

<script type="text/javascript"
src="common_prelude.js"></script>
<script type="text/javascript"
src="preview_prelude.js"></script>
<script type="text/javascript" src="shaders.js"></script>
<script type="text/javascript" src="glwrap.js"></script>
<script src="Mouse_common.js"></script>
<script src="Mouse_plugin.js"></script>
<script src="Sprite_common.js"></script>
<script src="Sprite_plugin.js"></script>
<script src="Text_common.js"></script>
<script src="Text_plugin.js"></script>

<script type="text/javascript" src="data.js"></script>
<script type="text/javascript" src="preview.js"></script>
<script type="text/javascript" src="layout.js"></script>
<script type="text/javascript" src="eveng.js"></script>
<script type="text/javascript" src="expressions.js"></script>
<script type="text/javascript" src="system.js"></script>
<script type="text/javascript" src="commonace.js"></script>

<script type="text/javascript">

    jQuery(window).resize(function() {

```

```

        if (window.c2resizestretchmode === 1)
        {
            window.c2resizestretchmode = 2;
// put back when breaking back out of fullscreen
            var canvas =
document.getElementById("c2canvas");
            window.c2oldcanvaswidth =
canvas.width;
            window.c2oldcanvasheight =
canvas.height;

            window.c2eventtime = Date.now();
            var w = jQuery(window).width();
            var h = jQuery(window).height();
            cr_sizeCanvas(w, h);
        }
        else if (window.c2resizestretchmode === 2)
        {
            // Size event fires twice on FF +
Chrome, ignore second trigger
            if (Date.now() > window.c2eventtime +
50)
            {
                window.c2resizestretchmode =
0;

                cr_sizeCanvas(window.c2oldcanvaswidth,
window.c2oldcanvasheight);
            }
        }
    });

// Start the project running on window load
jQuery(document).ready(function ()
{
    // Create new runtime using the c2canvas
    cr.createRuntime("c2canvas");
});

// Pause and resume on page becoming
visible/invisible
function onVisibilityChanged() {
    if (document.hidden || document.mozHidden ||
document.webkitHidden || document.msHidden)
        cr_setSuspended(true);
    else
        cr_setSuspended(false);
};

document.addEventListener("visibilitychange",
onVisibilityChanged, false);
document.addEventListener("mozvisibilitychange",
onVisibilityChanged, false);

```

```

        document.addEventListener("webkitvisibilitychange",
onVisibilityChanged, false);
        document.addEventListener("msvisibilitychange",
onVisibilityChanged, false);

</script>
</head>

<body>
    <div id="fb-root"></div>

    <!-- Vertical centering -->
    <div id="frameT">
        <div id="frameTC">

            <div id="borderwrap">
                <div id="c2canvasdiv" width="266"
height="480">
                    <canvas id="c2canvas"
width="266" height="480">

```

Layout Size untuk tampilan pada *browser* menggunakan *Width: 1280 pixels* dan *Height: 1024 pixels*. *Size* yang dipakai berdasarkan *size* umum untuk tampilan website. *Margins* menggunakan *Width* dan *Height 500 pixels*. Posisi *Layout* untuk desain *background* dengan koordinat X:133 dan koordinat Y:240. Serta *Size Layout* untuk desain *background* dengan *Width: 266 pixels* dan *Height: 480 pixels*.

Pada *event mouse, condition on object clicked* pada sisi kiri *mouse* untuk *Button Next*. *System* melakukan penambahan 1 detik tiap 1 detik ketika masuk ke cerita 1 pada halaman 1. Dan masuk ke halaman 2.

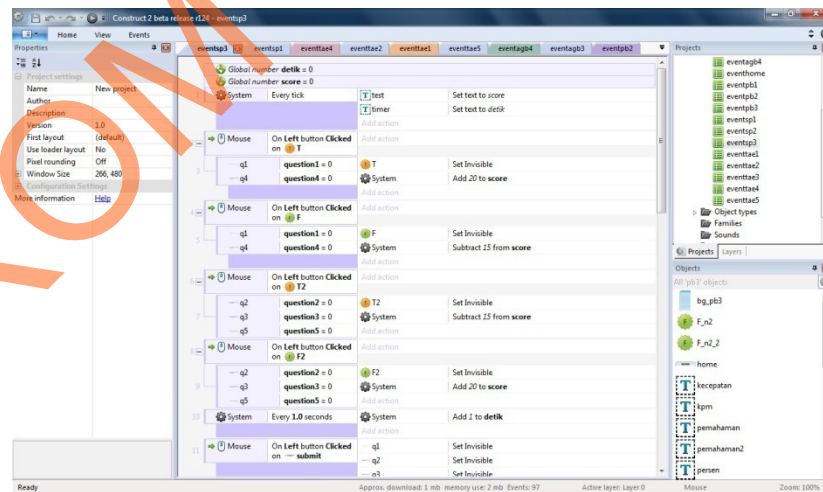
Pada *event mouse, condition on object clicked* pada sisi kiri *mouse* untuk *Button Next*. *System* melanjutkan *timer* dari halaman 1. Dan masuk ke halaman 3.

Pada *event mouse, condition on object clicked* pada sisi kiri *mouse* untuk *Button TRUE* dalam menjawab *Question*. Dan *event mouse, condition on object clicked* pada

sisi kiri mouse untuk *Button FALSE* dalam menjawab *Question*. *Action Button TRUE* dan *action Button FALSE* melakukan *invisible* ketika *Button* di klik. Pada *Question 1* dan *4 system* melakukan penambahan *score 20* untuk *Button TRUE* dan pengurangan *score 15* untuk *Button FALSE*. Pada *Question 2, 3, dan 5 system* melakukan pengurangan *score 15* untuk *Button TRUE* dan penambahan *score 20* untuk *Button FALSE*.

Pada *event mouse, condition on object clicked* pada sisi kiri mouse untuk *Button Submit*. Semua *action invisible* dan menampilkan *action score* untuk *comprehension, action timer, action* dari rumus *speed reading*.

Pada *event mouse, condition on object clicked* pada sisi kiri mouse untuk *Button Home*. Kembali ke home dan *system* akan *me-reset* semua *variable* ke semula.



Gambar 4.14 Tampilan *event sheets* cerita 1

c. *Event sheets (Coding) cerita 2*

```

<html>
<head>
  <title>New project (Construct 2 preview)</title>
  <meta charset="UTF-8" />
  <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge,chrome=1"
/>
  <style type="text/css">
body
{
  background: #000;
  min-height: 100%;
  height: 100%;
  -ms-touch-action: none;
}

#frameT {
  width: 100%;
  padding: 0;
  display: table;
  height: 100%;
  position: absolute;
  top: 0;
  left: 0;
  margin: 0;
}

#frameTC {
  padding: 0;
  vertical-align: middle;
  display: table-cell;
  margin: 0;
}

#borderwrap {
  background: #616161;
  border: 1px solid #8F8F8F;
  padding: 15px;
  border-radius: 10px;
  margin: 0 auto;
  width: 266px;
  height: 480px;
}

#c2canvasdiv
{
  width: 266px;
  height: 480px;
}

```

```

        canvas
        {
            -ms-touch-action: none;
        }
    </style>
    <script type="text/javascript" src="jquery-
1.7.1.min.js"></script>

    <script type="text/javascript"
src="common_prelude.js"></script>
    <script type="text/javascript"
src="preview_prelude.js"></script>
    <script type="text/javascript" src="shaders.js"></script>
    <script type="text/javascript" src="glwrap.js"></script>
    <script src="Mouse_common.js"></script>
    <script src="Mouse_plugin.js"></script>
    <script src="Sprite_common.js"></script>
    <script src="Sprite_plugin.js"></script>
    <script src="Text_common.js"></script>
    <script src="Text_plugin.js"></script>

    <script type="text/javascript" src="data.js"></script>
    <script type="text/javascript" src="preview.js"></script>
    <script type="text/javascript" src="layout.js"></script>
    <script type="text/javascript" src="eveng.js"></script>
    <script type="text/javascript" src="expressions.js"></script>
    <script type="text/javascript" src="system.js"></script>
    <script type="text/javascript" src="commonace.js"></script>

    <script type="text/javascript">
        jQuery(window).resize(function() {
            if (window.c2resizestretchmode === 1)
            {
                window.c2resizestretchmode = 2;
                // put back when breaking back out of fullscreen
                var canvas =
document.getElementById("c2canvas");
                window.c2oldcanvaswidth =
canvas.width;
                window.c2oldcanvasheight =
canvas.height;

                window.c2eventtime = Date.now();
                var w = jQuery(window).width();
                var h = jQuery(window).height();
                cr_sizeCanvas(w, h);
            }
            else if (window.c2resizestretchmode === 2)
            {
                // Size event fires twice on FF +
                Chrome, ignore second trigger
            }
        });
    </script>

```

```

50)         if (Date.now() > window.c2eventtime +
            {
                window.c2resizestretchmode =
0;         cr_sizeCanvas(window.c2oldcanvaswidth,
                window.c2oldcanvasheight);
            }
        });

        // Start the project running on window load
        jQuery(document).ready(function ()
        {
            // Create new runtime using the c2canvas
            cr.createRuntime("c2canvas");
        });

        // Pause and resume on page becoming
visible/invisible
        function onVisibilityChanged() {
            if (document.hidden || document.mozHidden ||
document.webkitHidden || document.msHidden)
                cr.setSuspended(true);
            else
                cr.setSuspended(false);
        };

        document.addEventListener("visibilitychange",
onVisibilityChanged, false);
        document.addEventListener("mozvisibilitychange",
onVisibilityChanged, false);
        document.addEventListener("webkitvisibilitychange",
onVisibilityChanged, false);
        document.addEventListener("msvisibilitychange",
onVisibilityChanged, false);
    </script>
</head>
<body>
    <div id="fb-root"></div>

    <!-- Vertical centering -->
    <div id="frameT">
        <div id="frameTC">

            <div id="borderwrap">
                <div id="c2canvasdiv" width="266"
height="480">

```

```
width="266" height="480">
<canvas id="c2canvas">
```

Layout Size untuk tampilan pada *browser* menggunakan *Width: 1280 pixels* dan *Height: 1024 pixels*. *Size* yang dipakai berdasarkan *size* umum untuk tampilan website. *Margins* menggunakan *Width* dan *Height 500 pixels*. Posisi *Layout* untuk desain *background* dengan koordinat X:133 dan koordinat Y:240. Serta *Size Layout* untuk desain *background* dengan *Width: 266 pixels* dan *Height: 480 pixels*.

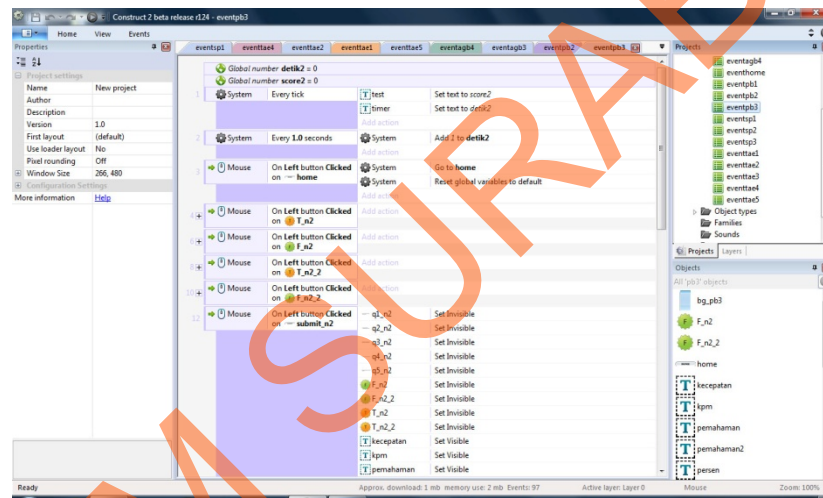
Pada *event mouse, condition on object clicked* pada sisi kiri *mouse* untuk *Button Next*. *System* melakukan penambahan 1 detik tiap 1 detik ketika masuk ke cerita 1 pada halaman 1. Dan masuk ke halaman 2.

Pada *event mouse, condition on object clicked* pada sisi kiri *mouse* untuk *Button Next*. *System* melanjutkan *timer* dari halaman 1. Dan masuk ke halaman 3.

Pada *event mouse, condition on object clicked* pada sisi kiri *mouse* untuk *Button TRUE* dalam menjawab *Question*. Dan *event mouse, condition on object clicked* pada sisi kiri *mouse* untuk *Button FALSE* dalam menjawab *Question*. *Action Button TRUE* dan *action Button FALSE* melakukan *invisible* ketika *Button* di klik. Pada *Question 1, 2, dan 5 system* melakukan penambahan *score 20* untuk *Button TRUE* dan pengurangan *score 15* untuk *Button FALSE*. Pada *Question 3 dan 4 system* melakukan pengurangan *score 15* untuk *Button TRUE* dan penambahan *score 20* untuk *Button FALSE*.

Pada *event mouse, condition on object clicked* pada sisi kiri mouse untuk *Button Submit*. Semua *action invisible* dan menampilkan *action score* untuk *comprehension, action timer, action* dari rumus *speed reading*.

Pada *event mouse, condition on object clicked* pada sisi kiri mouse untuk *Button Home*. Kembali ke home dan *system* akan me-reset semua *variable* ke semula.



Gambar 4.15 Tampilan *event sheets* cerita 2

d. *Event sheets (Coding)* cerita 3

```
<html>
<head>
  <title>New project (Construct 2 preview)</title>
  <meta charset="UTF-8" />
  <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge,chrome=1" />
  <style type="text/css">
  body
  {
    background: #000;
    min-height: 100%;
    height: 100%;
    -ms-touch-action: none;
  }
</style>
</head>
</html>
```

```
}

#frameT {
    width: 100%;
    padding: 0;
    display: table;
    height: 100%;
    position: absolute;
    top: 0;
    left: 0;
    margin: 0;
}

#frameTC {
    padding: 0;
    vertical-align: middle;
    display: table-cell;
    margin: 0;
}

#borderwrap {
    background: #616161;
    border: 1px solid #8F8F8F;
    padding: 15px;
    border-radius: 10px;
    margin: 0 auto;
    width: 266px;
    height: 480px;
}

#c2canvasdiv
{
    width: 266px;
    height: 480px;
}

canvas
{
    -ms-touch-action: none;
}

</style>
<script type="text/javascript" src="jquery-1.7.1.min.js"></script>

<script type="text/javascript"
src="common\_prelude.js"></script>
<script type="text/javascript"
src="preview\_prelude.js"></script>
<script type="text/javascript" src="shaders.js"></script>
<script type="text/javascript" src="glwrap.js"></script>
<script src="Mouse\_common.js"></script>
```

```

<script src="Mouse_plugin.js"></script>
<script src="Sprite_common.js"></script>
<script src="Sprite_plugin.js"></script>
<script src="Text_common.js"></script>
<script src="Text_plugin.js"></script>

<script type="text/javascript" src="data.js"></script>
<script type="text/javascript" src="preview.js"></script>
<script type="text/javascript" src="layout.js"></script>
<script type="text/javascript" src="eveng.js"></script>
<script type="text/javascript" src="expressions.js"></script>
<script type="text/javascript" src="system.js"></script>
<script type="text/javascript" src="commonace.js"></script>

<script type="text/javascript">

    jQuery(window).resize(function() {
        if (window.c2resizestretchmode === 1)
        {
            window.c2resizestretchmode = 2;
// put back when breaking back out of fullscreen
            var canvas =
document.getElementById("c2canvas");
            window.c2oldcanvaswidth =
canvas.width;
            window.c2oldcanvasheight =
canvas.height;
            window.c2eventtime = Date.now();
            var w = jQuery(window).width();
            var h = jQuery(window).height();
            cr_sizeCanvas(w, h);
        }
        else if (window.c2resizestretchmode === 2)
        {
            // Size event fires twice on FF +
// Chrome, ignore second trigger
            if (Date.now() > window.c2eventtime +
50)
            {
                window.c2resizestretchmode =
0;
                cr_sizeCanvas(window.c2oldcanvaswidth,
window.c2oldcanvasheight);
            }
        }
    });

// Start the project running on window load
jQuery(document).ready(function ()
{
    // Create new runtime using the c2canvas

```

```

        cr.createRuntime("c2canvas");
    });

    // Pause and resume on page becoming
    visible/invisible
    function onVisibilityChanged() {
        if (document.hidden || document.mozHidden ||
document.webkitHidden || document.msHidden)
            cr_setSuspended(true);
        else
            cr_setSuspended(false);
    };

    document.addEventListener("visibilitychange",
onVisibilityChanged, false);
    document.addEventListener("mozvisibilitychange",
onVisibilityChanged, false);
    document.addEventListener("webkitvisibilitychange",
onVisibilityChanged, false);
    document.addEventListener("msvisibilitychange",
onVisibilityChanged, false);

</script>
</head>

<body>
    <div id="fb-root"></div>

    <!-- Vertical centering -->
    <div id="frameT">
        <div id="frameTC">
            <div id="borderwrap">
                <div id="c2canvasdiv" width="266"
height="480">
                    <canvas id="c2canvas"
width="266" height="480">

```

Layout Size untuk tampilan pada *browser* menggunakan *Width: 1280 pixels* dan *Height: 1024 pixels*. *Size* yang dipakai berdasarkan *size* umum untuk tampilan website. *Margins* menggunakan *Width* dan *Height 500 pixels*. Posisi *Layout* untuk desain *background* dengan koordinat X:133 dan koordinat Y:240. Serta *Size Layout* untuk desain *background* dengan *Width: 266 pixels* dan *Height: 480 pixels*.

Pada *event mouse, condition on object clicked* pada sisi kiri mouse untuk *Button Next*. System melakukan penambahan 1 detik tiap 1 detik ketika masuk ke cerita 1 pada halaman 1. Dan masuk ke halaman 2.

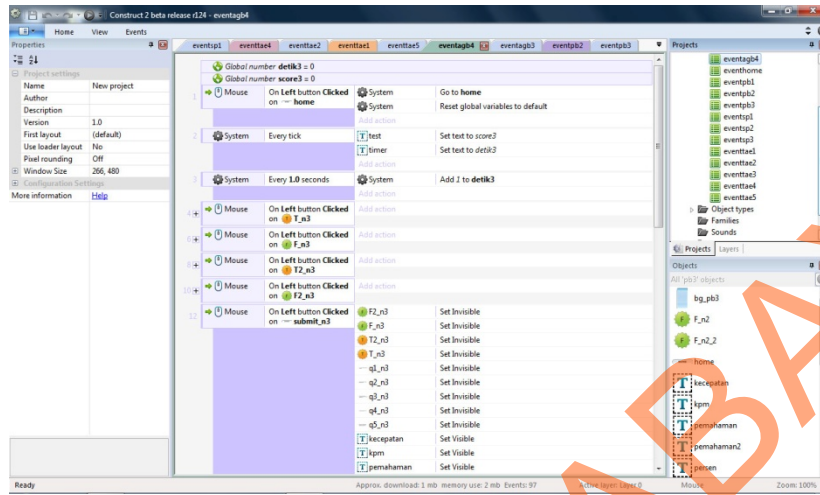
Pada *event mouse, condition on object clicked* pada sisi kiri mouse untuk *Button Next*. System melanjutkan *timer* dari halaman 1. Dan masuk ke halaman 3.

Pada *event mouse, condition on object clicked* pada sisi kiri mouse untuk *Button Next*. System melanjutkan *timer* dari halaman 2. Dan masuk ke halaman 4.

Pada *event mouse, condition on object clicked* pada sisi kiri mouse untuk *Button TRUE* dalam menjawab *Question*. Dan *event mouse, condition on object clicked* pada sisi kiri mouse untuk *Button FALSE* dalam menjawab *Question*. Action *Button TRUE* dan action *Button FALSE* melakukan *invisible* ketika *Button* di klik. Pada *Question 1, 4, dan 5* system melakukan pengurangan *score 15* untuk *Button TRUE* dan penambahan *score 20* untuk *Button FALSE*. Pada *Question 2 dan 3* system melakukan penambahan *score 20* untuk *Button TRUE* dan pengurangan *score 15* untuk *Button FALSE*.

Pada *event mouse, condition on object clicked* pada sisi kiri mouse untuk *Button Submit*. Semua action *invisible* dan menampilkan action *score* untuk *comprehension, action timer, action* dari rumus *speed reading*.

Pada *event mouse, condition on object clicked* pada sisi kiri mouse untuk *Button Home*. Kembali ke home dan system akan me-reset semua *variable* ke semula.



Gambar 4.16 Tampilan *event sheets* cerita 3

e. *Event sheets (Coding)* cerita 4

```

<html>
<head>
  <title>New project (Construct 2 preview)</title>
  <meta charset="UTF-8" />
  <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge,chrome=1"
/>
  <style type="text/css">
body
{
  background: #000;
  min-height: 100%;
  height: 100%;
  -ms-touch-action: none;
}

#frameT {
  width: 100%;
  padding: 0;
  display: table;
  height: 100%;
  position: absolute;
  top: 0;
  left: 0;
  margin: 0;
}

#frameTC {

```

```

padding: 0;
vertical-align: middle;
display: table-cell;
margin: 0;
}

#borderwrap {
background: #616161;
border: 1px solid #8F8F8F;
padding: 15px;
border-radius: 10px;
margin: 0 auto;
width: 266px;
height: 480px;
}

#c2canvasdiv
{
width: 266px;
height: 480px;
}

canvas
{
-ms-touch-action: none;
}

</style>
<script type="text/javascript" src="jquery-
1.7.1.min.js"></script>

<script type="text/javascript"
src="common_prelude.js"></script>
<script type="text/javascript"
src="preview_prelude.js"></script>
<script type="text/javascript" src="shaders.js"></script>
<script type="text/javascript" src="glwrap.js"></script>
<script src="Mouse_common.js"></script>
<script src="Mouse_plugin.js"></script>
<script src="Sprite_common.js"></script>
<script src="Sprite_plugin.js"></script>
<script src="Text_common.js"></script>
<script src="Text_plugin.js"></script>

<script type="text/javascript" src="data.js"></script>
<script type="text/javascript" src="preview.js"></script>
<script type="text/javascript" src="layout.js"></script>
<script type="text/javascript" src="eveng.js"></script>
<script type="text/javascript" src="expressions.js"></script>
<script type="text/javascript" src="system.js"></script>
<script type="text/javascript" src="commonace.js"></script>

```

```

<script type="text/javascript">

    jQuery(window).resize(function() {
        if (window.c2resizestretchmode === 1)
        {
            window.c2resizestretchmode = 2;
// put back when breaking back out of fullscreen
            var canvas =
document.getElementById("c2canvas");
            window.c2oldcanvaswidth =
canvas.width;
            window.c2oldcanvasheight =
canvas.height;

            window.c2eventtime = Date.now();
            var w = jQuery(window).width();
            var h = jQuery(window).height();
            cr_sizeCanvas(w, h);
        }
        else if (window.c2resizestretchmode === 2)
        {
            // Size event fires twice on FF +
// Chrome, ignore second trigger
            if (Date.now() > window.c2eventtime +
50)
            {
                window.c2resizestretchmode =
0;

                cr_sizeCanvas(window.c2oldcanvaswidth,
window.c2oldcanvasheight);
            }
        }
    });

    // Start the project running on window load
    jQuery(document).ready(function ()
    {
        // Create new runtime using the c2canvas
        cr.createRuntime("c2canvas");
    });

    // Pause and resume on page becoming
// visible/invisible
    function onVisibilityChanged() {
        if (document.hidden || document.mozHidden ||
document.webkitHidden || document.msHidden)
            cr_setSuspended(true);
        else
            cr_setSuspended(false);
    };

```

```

        document.addEventListener("visibilitychange",
onVisibilityChanged, false);
        document.addEventListener("mozvisibilitychange",
onVisibilityChanged, false);
        document.addEventListener("webkitvisibilitychange",
onVisibilityChanged, false);
        document.addEventListener("msvisibilitychange",
onVisibilityChanged, false);

</script>
</head>

<body>
    <div id="fb-root"></div>

    <!-- Vertical centering -->
    <div id="frameT">
        <div id="frameTC">

            <div id="borderwrap">
                <div id="c2canvasdiv" width="266"
height="480">
                    <canvas id="c2canvas"
width="266" height="480">

```

Layout Size untuk tampilan pada *browser* menggunakan *Width: 1280 pixels* dan *Height: 1024 pixels*. *Size* yang dipakai berdasarkan *size* umum untuk tampilan website. *Margins* menggunakan *Width* dan *Height 500 pixels*. Posisi *Layout* untuk desain *background* dengan koordinat X:133 dan koordinat Y:240. Serta *Size Layout* untuk desain *background* dengan *Width: 266 pixels* dan *Height: 480 pixels*.

Pada *event mouse, condition on object clicked* pada sisi kiri mouse untuk *Button Next. System* melakukan penambahan 1 detik tiap 1 detik ketika masuk ke cerita 1 pada halaman 1. Dan masuk ke halaman 2.

Pada *event mouse, condition on object clicked* pada sisi kiri mouse untuk *Button Next. System* melanjutkan *timer* dari halaman 1. Dan masuk ke halaman 3.

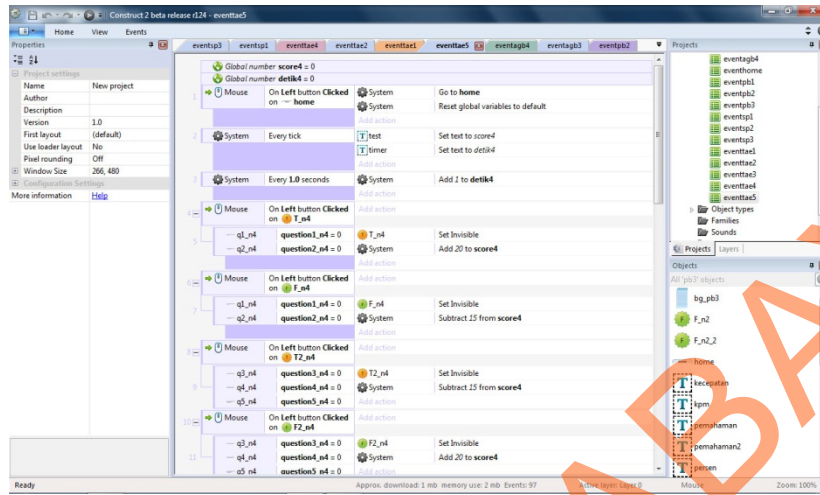
Pada *event mouse, condition on object clicked* pada sisi kiri *mouse* untuk *Button Next*. *System* melanjutkan *timer* dari halaman 2. Dan masuk ke halaman 4.

Pada *event mouse, condition on object clicked* pada sisi kiri *mouse* untuk *Button Next*. *System* melanjutkan *timer* dari halaman 3. Dan masuk ke halaman 5.

Pada *event mouse, condition on object clicked* pada sisi kiri *mouse* untuk *Button TRUE* dalam menjawab *Question*. Dan *event mouse, condition on object clicked* pada sisi kiri *mouse* untuk *Button FALSE* dalam menjawab *Question*. *Action Button TRUE* dan *action Button FALSE* melakukan *invisible* ketika *Button* di klik. Pada *Question 1* dan *2* *system* melakukan penambahan *score 20* untuk *Button TRUE* dan pengurangan *score 15* untuk *Button FALSE*. Pada *Question 3, 4, dan 5* *system* melakukan pengurangan *score 15* untuk *Button TRUE* dan penambahan *score 20* untuk *Button FALSE*.

Pada *event mouse, condition on object clicked* pada sisi kiri *mouse* untuk *Button Submit*. Semua *action invisible* dan menampilkan *action score* untuk *comprehension, action timer, action* dari rumus *speed reading*.

Pada *event mouse, condition on object clicked* pada sisi kiri *mouse* untuk *Button Home*. Kembali ke home dan *system* akan me-reset semua *variable* ke semula.

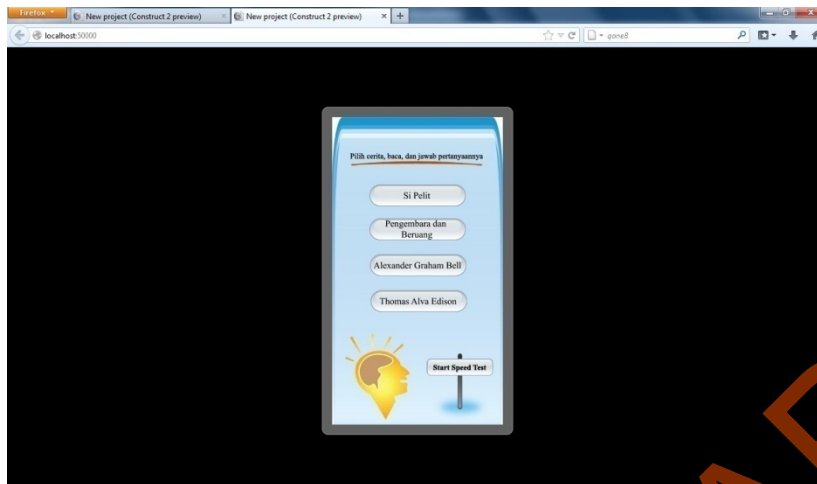


Gambar 4.17 Tampilan *event sheets* cerita 4

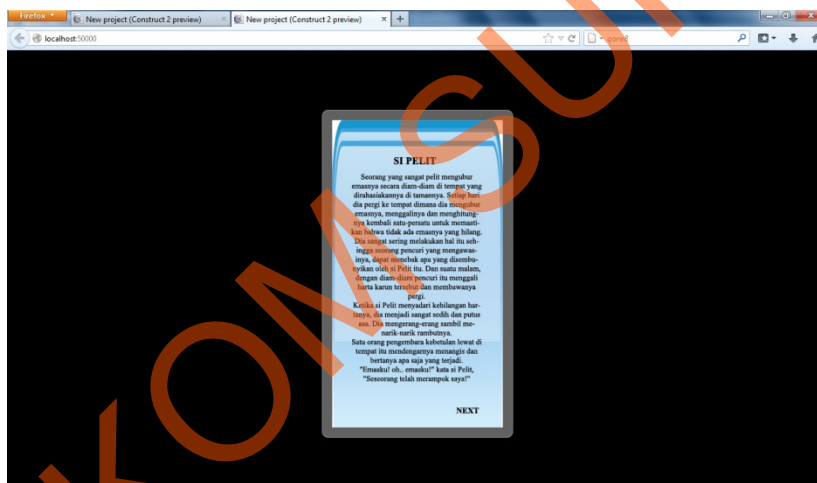
4.3 Pasca Produksi

Pada tahap ini, penulis melakukan beberapa *testing* apakah game yang dibuat bermasalah atau tidak. Dan penulis melakukan beberapa perbaikan pada game yang setelah di *testing* terdapat beberapa masalah.

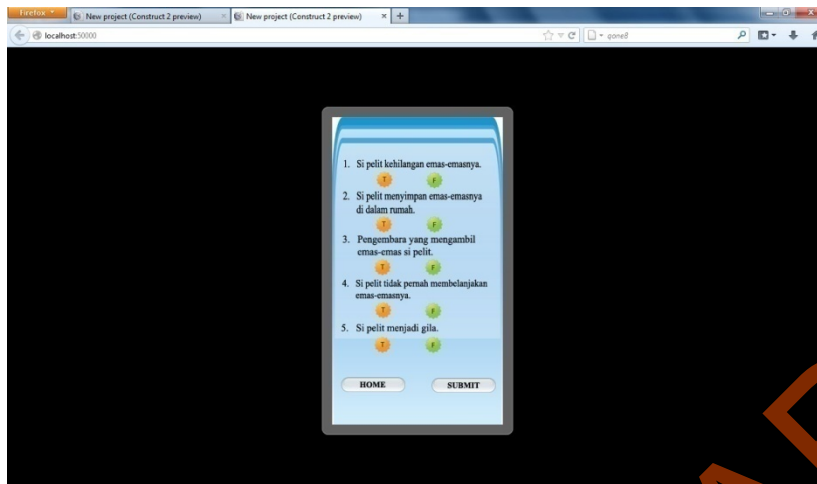
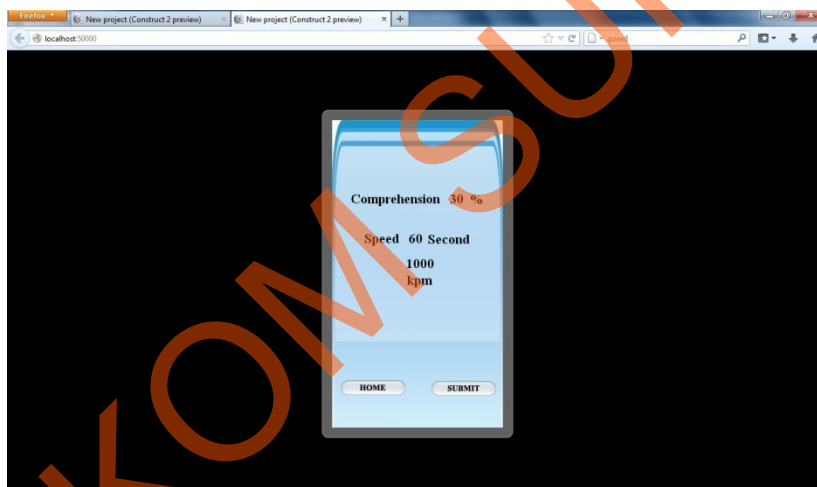
Setelah melakukan beberapa perbaikan, gambar dibawah ini merupakan gambaran hasil akhir dari game *speed reading*.



Gambar 4.18 Tampilan Menu utama hasil akhir



Gambar 4.19 Tampilan cerita hasil akhir

Gambar 4.20 Tampilan *Question* hasil akhirGambar 4.21 Tampilan *score* akhir