

**RANCANG BANGUN GAME DAFUKK (DANCE FINGERS
UNTUK KELINCAHAN MENGETIK) MENGGUNAKAN
VISUAL BASIC**

SKRIPSI



**Disusun Oleh :
TAUFIQURRAHMAN
12.18.047**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
2016**

LEMBAR PERSETUJUAN

RANCANG BANGUN GAME DAFUKK (DANCE FINGERS UNTUK
KELINCAHAN MENGETIK) MENGGUNAKAN VISUAL BASIC

SKRIPSI

*Disusun dan Diajukan untuk melengkapi dan memenuhi persyaratan guna
mencapai Gelar Sarjana Komputer Strata Satu (S-1)*

Disusun Oleh :

TAUFIQURRAHMAN

NIM : 12.18.047

Diperiksa dan Disetujui

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Sonny Prasetyo, ST, MT

NIP.P. 1031000433

Nurlaily Vandyansyah, ST

NIPP.

Mengetahui

Ketua Program Studi Teknik Informatika S-1

Joseph Dedy Irawan, ST, MT

NIP. 197404162005011002

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

2016

LEMBAR KEASLIAN
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Taufiqurrahman
NIM : 12.18.047
Program Studi : Teknik Informatika S-1
Fakultas : Fakultas Teknologi Industri

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi saya yang berjudul :

“Rancang Bangun Game Dafukk (Dance Fingers untuk Kelincahan Mengetik) Menggunakan Visual Basic”

Adalah skripsi sendiri bukan duplikasi serta mengutip atau menyadur seluruhnya karya orang lain kecuali dari sumber aslinya.

Malang, 2016

Yang membuat pernyataan


The image shows a 5000 Rupiah Indonesian postage stamp. The stamp features a signature in black ink that reads 'Taufiqurrahman'. Below the signature, the name 'Taufiqurrahman' is printed in a smaller font. The stamp also includes the text 'PETERAI TEMPEL' at the top, the number '5000' in the center, and '5000 RUPIAH' at the bottom. A unique identification number 'DB424ADF879492627' is visible on the left side of the stamp.

Abstrak

Dalam kamus bahasa Indonesia "Game" diartikan sebagai permainan. Permainan merupakan bagian dari bermain dan bermain juga bagian dari permainan, keduanya saling berhubungan. Permainan adalah kegiatan yang kompleks yang di dalamnya terdapat peraturan, play dan budaya. Game berasal dari kata bahasa Inggris yang berarti dasar permainan. Permainan dalam hal ini merujuk pada pengertian kelincahan intelektual (Intellectual Playability Game) yang juga bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya. Dalam game ada target-target yang ingin dicapai pemainnya.

Mengetik adalah sebuah proses di mana teks atau angka dimasukkan pada alat seperti mesin ketik, komputer, atau kalkulator dengan menekan tombol pada papan ketik. Mengetik juga merupakan kemampuan yang harus dibarengi dengan kecepatan, karena kemampuan mengetik seseorang tidak bisa dianggap bagus jika tidak dilengkapi dengan kecepatan. Mengetik cepat sangatlah bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari terutama di dunia perkantoran.

Kata Kunci : game, mengetik

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah yang maha kuasa, karena telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penyusun dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “RANCANG BANGUN GAME DAFUKK(DANCE FINGERS UNTUK KELINCAHAN MENGETIK) MENGGUNAKAN VISUAL BASIC” sesuai dengan waktu yang ditentukan.

Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program pendidikan Strata Satu (S-1) Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri di Institut Teknologi Nasional Malang.

Pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati, perkenankanlah penyusun mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ir. Lalu Mulyadi, MT, selaku Rektor Institut Teknologi Nasional Malang.
2. Ir. Anang Subardi, MT, selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri, Institut Teknologi Nasional Malang.
3. Joseph Dedy Irawan, ST.MT, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika S-1, Institut Teknologi Nasional Malang.
4. Sonny Prasetyo, ST.MT, selaku Sekretaris Program Studi Teknik Informatika S-1, Institut Teknologi Nasional Malang.
5. Sonny Prasetyo, ST.MT, selaku Dosen Pembimbing I.
6. Nurlaily Vendyansyah, ST, selaku Dosen Pembimbing II.
7. Serta semua pihak yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini.

Penyusun menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penyusun mengharapkan kritik dan saran dari pembaca. Semoga skripsi ini bisa bermanfaat.

Malang, Januari 2016

Penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PERSETUJUAN	
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	vii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	2
1.5 Metodologi Penulisan	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Game	5
2.1.1 Jenis-Jenis <i>Game</i>	12
2.1.2 Perkembangan <i>Game</i>	12
2.2 <i>Game</i> Dafukk	16
2.3 Software-Software yang Digunakan	17
2.3.1 <i>Visual Studio 2013</i>	17
2.3.2 <i>Adobe Photoshop CS6</i>	18
2.3.3 <i>Adobe Flash Professional CS6</i>	19
2.3.4 <i>Adobe After Effects</i>	20
2.3.5 <i>Windows Media Player</i>	20
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	22
3.1 Analisis	22
3.1.1 Kebutuhan <i>Game</i>	22

3.1.2	Kebutuhan Non Fungsional -----	22
3.2	Perancangan -----	23
3.2.1	<i>Game</i> yang akan Dibangun -----	24
3.2.2	Struktur <i>Menu</i> -----	26
3.2.3	<i>Flowchart</i> -----	26
3.2.3	Rancangan <i>Layout</i> -----	29
BAB IV	HASIL DAN PENGUJIAN -----	33
4.1	Implementasi -----	33
4.1.1	Implementasi pada <i>Form Loading</i> -----	33
4.1.2	Implementasi pada <i>Form Utama</i> -----	34
4.1.3	Implementasi pada <i>Form Lagu</i> -----	34
4.1.4	Implementasi pada <i>Form Preview</i> -----	35
4.2	Skenario -----	36
4.3	Pengujian -----	39
4.2.1	Pengujian <i>Fungsional</i> -----	39
4.2.2	Pengujian <i>User</i> -----	39
BAB V	PENUTUP -----	41
5.1	Kesimpulan -----	41
5.2	Saran -----	41
DAFTAR PUSTAKA	-----	42
LAMPIRAN	-----	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Struktur <i>Menu Game</i> Dafukk -----	26
Gambar 3.2	Diagram Alir <i>Game</i> Bagian 1 -----	27
Gambar 3.3	Diagram Alir <i>Game</i> Bagian 2 -----	28
Gambar 3.4	Rancangan <i>Layout Form Load</i> -----	29
Gambar 3.5	Rancangan <i>Layout Form</i> Utama -----	30
Gambar 3.6	Rancangan <i>Layout Form</i> Lagu-----	30
Gambar 3.7	Rancangan <i>Layout Form</i> Daftar <i>Mission</i> -----	31
Gambar 3.8	Rancangan <i>Layout Form</i> Preview -----	32
Gambar 4.1	<i>Form Loading</i> -----	33
Gambar 4.2	<i>Form</i> Utama -----	34
Gambar 4.3	<i>Form</i> Lagu -----	35
Gambar 4.4	<i>Form</i> Preview-----	35
Gambar 4.5	<i>Pemandu</i> -----	36
Gambar 4.6	<i>Daftar Lagu dan Tingkat Kesulitannya</i> -----	36
Gambar 4.7	<i>Beat Bar</i> -----	37
Gambar 4.8	<i>Beat Bar</i> untuk Nilai <i>Perfect (Beat Bar Frame 75)</i> -----	37
Gambar 4.9	<i>Beat Bar</i> untuk Nilai <i>Cool (Beat Bar Frame 70)</i> -----	37
Gambar 4.10	<i>Beat Bar</i> untuk Nilai <i>Not Bad (Beat Bar Frame 65)</i> -----	38

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Pengujian Fungsional -----	39
Tabel 4.2	Pengujian User -----	40

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang sangat pesat membawa dampak besar terhadap teknologi-teknologi yang berkaitan erat dengan Teknologi Informasi dan Komputer. Berbagai macam disiplin ilmu turut berkembang dengan pesat pula seiring dengan berkembangnya TIK, salah satunya adalah *Game Technology*. Perkembangan spesifikasi dan performa komputer juga yang semakin meningkat didukung dengan pengguna yang menganggap game sebagai alternatif media hiburan dan edukasi sangat berpengaruh terhadap perkembangan *Game Technology*.

Game yang ada sekarang memiliki berbagai macam jenis atau yang dikenal dengan istilah *genre*, antara lain: *shooting*, *fighting*, petualangan, simulasi, konstruksi, manajemen, strategi, olahraga, *puzzle* dan *edugames* (game pelajaran).

Aktifitas terpenting dalam dunia TIK yang seakan menjadi raja ini, duduk di depan komputer bisa menjadi hal yang penting. Di dunia perkantoran pun pasti ada aktifitas dasar seperti mengetik. Seseorang yang apabila tak berkemampuan mengetik cepat memiliki sedikit kemungkinan dapat dipekerjakan sebagai teknisi komputer. Dari hal itu lahirlah banyak *game* yang melatih kemampuan untuk mengetik cepat yang masalahnya *game-game* jenis itu tidak begitu dimanfaatkan oleh masyarakat mungkin karena faktor tampilan ataupun *gameplay* yang ditawarkan masih kalah populer dari *game-game* lainnya.

Dengan dibuatnya *game* Dafukk (*Dance Finger* untuk Kelincahan Mengetik) ini, diharapkan dapat menggantikan *game* untuk melatih kecepatan mengetik yang khususnya dibalut dengan irama musik seperti pada *game-game sport* lainnya (sebut saja misalnya *game Ayodance* dan *Idol Street*) serta dengan *gameplay* yang sederhana namun *proporsional*.

1.2 Rumusan Masalah

Melihat latar belakang masalah tersebut dapat dirumuskan suatu permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara menanamkan tehnik pelatihan mengetik dalam sebuah *game*?
2. Bagaimana cara membuat *game* Dafukk dengan *Visual Studio 2013*?
3. Bagaimana merancang *layout game* Dafukk yang bagus dan menarik sekaligus mempermudah *user* dalam memahami *gameplay*-nya?

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari kemungkinan meluasnya pembahasan dari seharusnya, maka *game* ini perlu dibatasi oleh beberapa hal, yaitu:

1. Pemrograman *game* Dafukk secara keseluruhan dibangun melalui *Visual Studio 2013*, sedangkan perancangan *layout*-nya dibantu dengan *Adobe Photoshop CS6* dan *Adobe Flash Professional CS6*.
2. *Gameplay* yang dibangun akan menyerupai *gameplay game AyoDance* atau *IdolStreet* tanpa animasi seseorang melakukan *dance*, dengan letak perbedaan deretan *arrow keys* dari *game AyoDance/IdolStreet* diganti dengan kata atau kalimat.
3. Sistem *database* yang digunakan dengan hanya memanfaatkan *Resources Setting* yang dimiliki *Visual Studio 2013*.
4. *Game* yang akan dibangun merupakan *game ber-genre casual game*.

1.4 Tujuan

Tujuan dari pembuatan skripsi *game* Dafukk ini antara lain:

1. Sebagai media hiburan.
 2. Sebagai media pelatihan agar pemain juga memiliki kemampuan mengetik dengan haik.
-

3. Sebagai media pembelajaran mengenai teknik pembuatan *game* sederhana melalui *Visual Studio 2013* dengan mengoptimalkan kemampuan algoritma sederhana.

1.5 Metodologi Penulisan

Untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya, maka metodologi pengumpulan data yang dilakukan dalam penulisan skripsi ini adalah *library research*, yaitu suatu cara penelitian dan pengumpulan data teoritis dari buku-buku, artikel, jurnal dan berbagai literatur yang mendukung penyusunan skripsi.

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan akhir ini dibuat dengan sistem penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang pemilihan judul *Game Dafukk (Dance Finger* untuk *Kelincahan Mengetik)*, maksud dan tujuan, rumusan dan batasan masalah beserta sistematika penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas tentang teori-teori yang menjadi acuan dalam pembuatan analisa dan pemecahan dari permasalahan yang dibahas, sehingga memudahkan penulis dalam menyelesaikan masalah.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini menjelaskan mengenai tahapan-tahapan dalam merancang dan membuat aplikasi

BAB IV HASIL DAN PENGUJIAN

Meliputi hasil yang dicapai dari perancangan pembuatan sistem dan implementasi program serta hasil uji coba, sehingga dapat ditarik suatu kesimpulan.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran berdasarkan hasil yang telah dicapai sehingga dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan bagi pihak-pihak yang berkepentingan serta kemungkinan pengembangan selanjutnya.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 *Game*

Dalam kamus bahasa Indonesia “*Game*” diartikan sebagai permainan. Permainan merupakan bagian dari bermain dan bermain juga bagian dari permainan, keduanya saling berhubungan. Permainan adalah kegiatan yang kompleks yang di dalamnya terdapat peraturan, *play* dan budaya.

Game berasal dari kata bahasa Inggris yang berarti dasar permainan. Permainan dalam hal ini merujuk pada pengertian kelincahan intelektual (*Intellectual Playability Game*) yang juga bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya. Dalam *game* ada target-target yang ingin dicapai pemainnya.

Berdasarkan jenis *platform* atau alat yang digunakan, *game* terbagi menjadi lima yaitu, *Arcade Games*, *PC Games*, *Console Games*, *Handled Games* dan *Mobile Games*. Lalu berdasarkan *genre*-nya, *game* dibagi menjadi beberapa jenis antara lain, Aksi – *Shooting* (tembak-tembak atau hajar-hajaran, bisa juga tusuk-tusukan, tergantung cerita dan tokoh di dalamnya), *Fighting*, Petualangan (*Adventure*), Simulasi, *Role Playing*, Strategi, *Puzzle*, Simulasi kendaraan dan Olahraga. Dan adapula kategori lainnya yang terdiri dari empat jenis antara lain, *Multiplayer Online*, *Casual Games*, *Edugames* dan *Advergemes*.

2.1.1 Jenis-jenis *Game*

1. Berdasarkan *platform*

Berdasarkan *platform*-nya, *game* terbagi ke dalam lima jenis, antara lain:

- a. *Arcade Games*, yaitu yang sering disebut *ding-dong* di Indonesia. Biasanya berada di daerah atau tempat khusus dan memiliki *box* atau mesin yang memang khusus didesain untuk jenis *video game* tertentu dan tidak jarang bahkan memiliki *fitur* yang dapat membuat

pemainnya lebih merasa “masuk” dan “menikmati”, seperti pistol, kursi khusus, *sensor* gerakan, *sensor* injakan dan *stir* mobil (beserta transmisi tertentu).

- b. *PC Games*, yaitu *video game* yang dimainkan menggunakan *Personal Computer*.
- c. *Console Games*, yaitu *video game* yang dimainkan menggunakan *console* tertentu, seperti *Playstation 2*, *Playstation 3*, *XBOX 360* dan *Nintendo Wii*.
- d. *Handled Games*, yaitu *video game* yang dimainkan di *console* khusus *video game* yang dapat dibawa ke mana-mana. Contohnya *Nintendo DS* dan *Sony PSP*.
- e. *Mobile Games*, yaitu *video game* yang dapat dimainkan khusus pada *mobile phone* atau *PDA*.

2. Berdasarkan jenis permainannya

Berdasarkan jenis permainannya atau yang bisa disebut dengan istilah “*genre*” *game* dapat dibagi atas beberapa bagian. Meskipun belum ada kesepakatan akhir dalam penentuan batas pengkategorian, majalah *Computer Gaming World* mengkategorikan *games* berdasarkan jenisnya.

- a. Aksi – *Shooting*, (tembak-tembakkan , atau hajar-hajaran bisa juga tusuk-tusukan, tergantung cerita dan tokoh di dalamnya), *video game* jenis ini sangat memerlukan kecepatan refleks, koordinasi mata-tangan, juga timing, inti dari game jenis ini adalah tembak-tembakkan. Termasuk di dalam-nya:
 - 1) *First person shooting (FPS)* seperti *Counter Strike* dan *Call of Duty*.
 - 2) *Drive n’ shoot*, menggunakan unsur simulasi kendaraan tetapi tetap dengan tujuan utama menembak dan menghancurkan lawan, contoh : *Spy Hunter*, *Rock and Roll Racing*, *Road Rash*.
 - 3) *Shoot em’ up*, seperti *Raiden*, *1942*, dan *gradius*.
 - 4) *Beat ‘em up* (tonjok hajar) seperti *Double Dragon* dan *Final Fight*, lalu *hack and slash* (tusuk tebas) seperti *Shinobi* dan *Legend of Kage*.
-

- 5) *Light gun shooting*, yang menggunakan alat yang umumnya berbentuk seperti senjata, seperti *Virtual Cop* dan *Time Crisis*.
- b. *Fighting* (pertarungan). Ada yang mengelompokan *video game fighting* di bagian Aksi, namun beberapa juga berpendapat berbeda, jenis ini memang memerlukan kecepatan refleks dan koordinasi mata-tangan, tetapi inti dari game ini adalah penguasaan jurus (menghafal caranya dan lancar mengeksekusinya), pengenalan karakter dan timing sangatlah penting, *combo*-pun menjadi *esensial* untuk mengalahkan lawan secepat mungkin. Dan berbeda seperti game Aksi pada umumnya yang hanya melawan *Artificial Intellegence* atau istilah umumnya melawan komputer saja, pemain jenis *fighting game* ini baru teruji kemampuan sesungguhnya dengan melawan pemain lainnya. *Seri Street Fighter, Tekken, Mortal Kombat, Soul Calibur* dan *King of Fighter* adalah contohnya.
- c. Aksi – Petualangan. Memasuki gua bawah tanah, melompati bebatuan di antara lahar, bergelayutan dari pohon satu ke pohon lain, bergulat dengan ular sambil mencari kunci untuk membuka pintu kuil legendaris, atau sekedar mencari telepon umum untuk mendapatkan misi berikutnya, itulah beberapa dari banyak hal yang karakter pemain harus lakukan dan lalui dalam *video game* jenis ini. *Game* jenis ini sudah berkembang jauh hingga menjadi *genre* campuran *action beat-em up* juga, dan sekarang, di tahun 2000 an, jenis ini cenderung untuk memiliki *visual 3D* dan sudut pandang orang ke-tiga. *Tomb Rider, Grand Theft Auto* dan *Prince of Persia* termasuk didalamnya.
- d. Petualangan. Bedanya dengan jenis *video game* aksi-petualangan, refleks dan kelihaiian pemain dalam bergerak, berlari, melompat hingga memecut atau menembak tidak diprlukan di sini. *Video Game* murni petualangan lebih menekankan pada jalan cerita dan kemampuan berpikir pemain dalam menganalisa tempat secara visual, memecahkan teka-teki maupun menyimpulkan rangkaian peristiwa dan percakapan karakter hingga penggunaan benda-benda tepat pada tempat yang tepat. Termasuk didalamnya:
-

- 1) Petualangan dengan teks atau sistem tunjuk dan klik, contoh: *Kings Quest*, *Space Quest*, *Heroes Quest*, *Monkey Island*, *Sam and Max*.
- 2) *Novel* atau *film* interaktif, seperti *game "dating"* yang banyak beredar di Jepang, *Dragons Lair* dan *Night Trap*.
- e. Simulasi, Konstruksi dan manajemen. *Video Game* jenis ini seringkali menggambarkan dunia di dalamnya sedekat mungkin dengan dunia nyata dan memperhatikan dengan detil berbagai faktor. Dari mencari jodoh dan pekerjaan, membangun rumah, gedung hingga kota, mengatur pajak dan dana kota hingga keputusan memecat atau menambah karyawan. Dunia kehidupan rumah tangga sampai bisnis membangun konglomerasi, dari jualan limun pinggir jalan hingga membangun laboratorium cloning. *Video Game* jenis ini membuat pemain harus berpikir untuk mendirikan, membangun dan mengatasi masalah dengan menggunakan dana yang terbatas. Contoh: *Sim City*, *The Sims*, *Tamagotchi*.
- f. *Role Playing*. *Video game* jenis ini sesuai dengan terjemahannya, bermain peran, memiliki penekanan pada tokoh/peran perwakilan pemain di dalam permainan, yang biasanya adalah tokoh utamanya, dimana seiring kita memainkannya, karakter tersebut dapat berubah dan berkembang ke arah yang diinginkan pemain (biasanya menjadi semakin hebat, semakin kuat, semakin berpengaruh, dan lain-lain) dalam berbagai parameter yang biasanya ditentukan dengan naiknya *level*, baik dari status kepintaran, kecepatan dan kekuatan karakter, senjata yang semakin sakti, ataupun jumlah teman maupun mahluk peliharaan. Secara kebudayaan, pengembang *game* Jepang biasanya membuat *Role Playing Game (RPG)* ke arah cerita linear yang diarahkan seolah karakter kita adalah tokoh dalam cerita itu, seperti *Final Fantasy*, *Dragon Quest* dan *Xenogears*. Sedangkan pengembang *game RPG* Eropa, cenderung membuat karakter kita bebas memilih jalan cerita sendiri secara *non-linear*, seperti *Ultima*, *Never Winter Nights*, *baldurs gate*, *Elder Scroll*, dan *Fallout*.
-

- g. Strategi. Kebalikan dari *video game* jenis *action* yang berjalan cepat dan perlu refleks secepat kilat, *video game* jenis strategi, layaknya bermain catur, justru lebih memerlukan keahlian berpikir dan memutuskan setiap gerakan secara hati-hati dan terencana. *Video game* strategi biasanya memberikan pemain atas kendali tidak hanya satu orang tapi minimal sekelompok orang dengan berbagai jenis tipe kemampuan, sampai kendaraan, bahkan hingga pembangunan berbagai bangunan, pabrik dan pusat pelatihan tempur, tergantung dari tema ceritanya. Pemain *game* strategi melihat dari sudut pandang lebih meluas dan lebih kedepan dengan waktu permainan yang biasanya lebih lama dan santai dibandingkan *game action*. Unsur-unsur permainannya biasanya berkisar sekitar, prioritas pembangunan, peletakan pasukan, mencari dan memanfaatkan sumberdaya (uang, besi, kayu,minyak,dll), hingga ke pembelian dan peng-*upgrade*-an pasukan atau teknologi. *Game* jenis ini terbagi atas:
- 1) *Real time Strategy*, *game* berjalan dalam waktu sebenarnya dan serentak antara semua pihak dan pemain harus memutuskan setiap langkah yang diambil saat itu juga berbarengan mungkin saat itu pihak lawan juga sedang mengeksekusi strateginya. Contoh: *Starcraft*, *Warcraft* dan *Command and Conquer*.
 - 2) *Turn based Strategy*, *game* yang berjalan secara bergiliran, saat kita mengambil keputusan dan menggerakkan pasukan, saat itu pihak lawan menunggu, begitu pula sebaliknya, layaknya catur. Contoh: *Front Mission*, *Super robot wars*, *Final Fantasy tactics*, *Heroes of might and magic*, *Master of Orion*.
- h. *Puzzle*. *Video game* jenis ini sesuai namanya berintikan mengenai pemecahan teka-teki, baik itu menyusun balok, menyamakan warna bola, memecahkan perhitungan matematika, melewati labirin, sampai mendorong-dorong kota masuk ke tempat yang seharusnya, itu semua termasuk dalam jenis ini. Sering pula permainan jenis ini adalah juga unsur permainan dalam *video game* petualangan maupun *game* edukasi. *Tetris*, *Minesweeper*, *Bejeweled*, *Sokoban* dan *Bomberman*.
-

- i. Simulasi kendaraan. *Video Game* jenis ini memberikan pengalaman atau interaktifitas sedekat mungkin dengan kendaraan yang aslinya, meskipun terkadang kendaraan tersebut masih eksperimen atau bahkan fiktif, tapi ada penekanan khusus pada detil dan pengalaman realistik menggunakan kendaraan tersebut. Terbagi atas beberapa jenis:
- 1) **Perang.** *Video game* simulasi kendaraan yang sempat tenar di tahun 90-an ini mengajak pemain untuk menaiki kendaraan dan berperang melawan kendaraan lainnya. Dan kebanyakan diantaranya memiliki judul sama dengan nama kendaraannya. Contoh : *Apache 64, Comanche, Abrams, YF-23, F-16 fighting eagle*. Tetapi *game* kehidupan bajak laut seperti '*Pirates!*' pun dapat dikategorikan disini.
 - 2) **Balapan.** Dari namanya sudah jelas, siapa sampai duluan di garis *finish* dialah pemenangnya! Terkadang malah pemain dapat memilih kendaraan, mendandani, *upgrade* mesin bahkan mengecatnya. Contoh: *Top Gear, Test Drive, Sega Rally Championship, Daytona, Grand Turismo, Need For Speed, Mario Kart, ManXTT*.
 - 3) **Luar Angkasa.** Walau masih dapat dikategorikan simulasi kendaraan perang, tetapi segala unsur fiksi ilmiah dan banyaknya judul yang beredar membuat subgenre ini pantas dikategorikan diluar simulasi kendaraan perang. Jenis ini memungkinkan pemain untuk menjelajah luar angkasa, berperang dengan makhluk *alien*, mendarat di planet antah berantah atau sekedar ingin merasakan bagaimana menjadi kapten di film fiksi ilmiah kesayangan kamu. Contoh: *Wing Commander, Freelancer, Star Wars X-Wing, Star Wars Tie Fighter*, dan lain-lain.
 - 4) **Mecha.** Pendapat bahwa hampir tidak ada orang yang terekspos oleh *film robot* jepang saat kecilnya tidak memimpikan ingin mengendalikan robot, memang sulit dibantah. Dipopulerkan oleh serial *Mechawarrior* oleh *Activision*, subgenre *Simulasi Mecha* ini memungkinkan pemainnya untuk mengendalikan *robot* dan menggunakannya untuk menghancurkan gedung, helikopter dan tentu
-

saja *robot* lainnya. Contoh: *Mechwarrior*, *Gundam Last war Chronicles*, dan *Armored Core*.

- j. Olahraga. *Game* yang menggambarkan dunia olahraga. Biasanya permainannya diusahakan serealistik mungkin walau kadang ada yang menambah unsur fiksi seperti *NBA JAM*. Contohnya pun jelas, *Seri Winning Eleven*, *seri NBA*, *seri FIFA*, *John Madden NFL*, *Lakers vs Celtics*, *Tony hawk pro skater*, dll.

3. Kategori Lainnya

Selain dua kategori di atas, *game* juga memiliki kategori lainnya yang dapat dikelompokkan menjadi:

- a. *Multiplayer Online*. *Game* yang lagi *trend* di Indonesia bahkan dunia, menjadi salah satu titik balik mengapa dunia *game* dan internet di Indonesia dapat berkembang. Dan karena dimainkan *online* dan dengan sistem pembayaran menggunakan *voucher*, pembajakan sudah tidak menjadi masalah lagi. *Game* yang dapat dimainkan secara bersamaan oleh lebih dari 2 orang (bahkan dapat mencapai puluhan ribu orang dalam satu waktu) membuat pemain dapat bermain bersama dalam satu dunia virtual dari sekedar chatting hingga membunuh naga bersama teman yang entah bermain di mana. Umumnya permainan tipe ini dimainkan di *PC* dan bertema *RPG*, walau ada juga yang bertema music atau action. Contoh: *Ragnarok online*, *O2jam*, *World of Warcraft*, *Ayo Dance*, *Lineage*, *Rose online*.
- b. *Casual games*. Sesuai namanya, *game* yang casual itu tidak kompleks, mainnya rileks dan sangat mudah untuk dipelajari (bahkan cenderung langsung bisa dimainkan). Jenis ini biasanya memerlukan spesifikasi komputer yang standar pada jamannya dan ukurannya tidak lebih dari 100 MB karena biasanya dapat di *download versi demo*-nya di *website* resminya. *Genre* permainannya biasanya *puzzle* atau action sederhana dan umumnya dapat dimainkan hanya menggunakan mouse (biasanya *game* lain menggunakan banyak tombol tergantung *game*-

nya). Contoh: *Diner Dash*, *Sally Salon*, *Bejeweled*, *Zuma*, *Feeding Frenzy*, *Insaniquarium*.

- c. *Edugames*. *Video Game* jenis ini dibuat dengan tujuan spesifik sebagai alat pendidikan, entah untuk belajar mengenal warna untuk balita, mengenal huruf dan angka, matematika, sampai belajar bahasa asing. *Developer* yang membuatnya, harus memperhitungkan berbagai hal agar game ini benar-benar dapat mendidik, menambah pengetahuan dan meningkatkan ketrampilan yang memainkannya. Target *segmentasi* pemain harus pula disesuaikan dengan tingkat kesulitan dan *design visual* ataupun animasinya. Contoh *edugames* : *Bobi Bola*, *Dora the explorer*, Petualangan *Billy* dan *Tracy*.
- d. *Advergames*. Sering mengunjungi *website* merek-merek kesayangan anda? Permen coklat *M&M*, *Coca-cola*, *Nike*, *A-Mild*, atau *Rexona*? Anda pasti menemukan game-game yang dapat dimainkan lalu dapat anda beritahukan / mengundang langsung ke teman-teman anda. jenis game yang biasanya mudah dimainkan ini mengusung dan menampilkan produk atau brand mereka baik secara gamblang maupun tersembunyi. Di era tumbuhnya media-media baru berteknologi tinggi sekarang ini, dunia periklanan memang sudah tidak lagi terbatas pada TV, koran, majalah, *billboard* dan *radio*, *video game* sekarang telah menjadi sarana beriklan atau membangun *brand-awareness* yang efektif. Baik melalui internet maupun di mainkan di event-event mereka, *edugames* terasa semakin dibutuhkan untuk menjangkau calon konsumen bagi produk yang menggunakan *advergames* ini. Contoh produk di indonesia yang membuat *advergames*: *A-Mild*, *Rexona teens*, *Axe*.

2.1.2 Perkembangan Game

Perkembangan *game* dalam usia lebih dari 30 tahun sudah sangat maju dan selama perjalanan panjang ini *game* yang telah tercatat mempengaruhi perkembangan *game-game* yang ada saat ini. Dan pada

game-game itulah yang telah membawa “*revolusi*” dalam perkembangan *video game* seperti yang disebutkan di bawah ini:

1. *Computer Space* (1971): game komersial pertama
Video game yang dirilis secara komersial untuk pertama kalinya adalah *Computer Space* didesain oleh Nolan Bushnell, pendiri *Atari*. *Game* ini berdasarkan program *Spacewar*, *game* komputer yang dikembangkan Steve Russel, mahasiswa MIT (*Massachusetts Institute of Technology*). Dalam *Computer Space*, pemain bertarung melawan sepasang piring terbang lewat pesawat roket yang dapat mendorong, berputar, dan menembakkan rudal.
 2. *Dungeons & Dragons* (1974): cikal bakal *Role-Playing*
Walaupun bukan sepenuhnya *video game*, *Dungeons & Dragons* berpengaruh besar dalam industri ini, *game* hasil kreator Gary Gygax dan David Arneson dianggap sebagai *game Role-Playing* pertama. Peluncuran *game* ini ternyata disambut baik pada saat itu dan di saat tahun-tahun mendatang. Unsur mitologi dalam *Dungeons & Dragons* menjadi inspirasi dalam *game-game* *Baldur's Gate* dan *Forgotten Realms: Demon Stone*.
 3. *FSI / Flight Simulator* (1979): pelopor simulasi pesawat
Pada akhir tahun 1979, Bruce Artwick meluncurkan *Flight Simulator* (FS). *Game* ini dianggap sebagai *game* simulasi pesawat terbang yang pertama. *FSI* menampilkan fungsi-fungsi dasar, mulai dari ketinggian pesawat, kecepatan angin, dan indikator bahan bakar. Jadi, *game* ini bukan sekedar berisi konsep abstrak penerbangan sebuah pesawat. Bruce Artwick tak hanya dinobatkan sebagai Bapak Simulator Pesawat Modern, tapi juga pelopor *game* sejenis *SimCity* dan *Full Spectrum Warrior* yang menggunakan realitas sebagai basis *gameplay*.
 4. *Pac-man* (1980): pelopor karakter top
Pac-Man adalah *video game* terpopuler sepanjang masa. *Game* ini dimainkan di lebih dari 100.000 *Arcade* (mesin *game* berbasis koin).
-

Pada tahun pertama rilisnya dan menghasilkan pendapatan sebesar satu miliar dolar A.S.

5. *Zork* (1980): pelopor game petualangan
Game-game adventure saat ini semua terinspirasi dari *Zork*. Meskipun *Zork* bukan *game adventure* pertama, tapi inilah yang populer pertama. Proyek *game* ini dikerjakan oleh mahasiswa yang kelak merupakan pendiri perusahaan *Infocom, Inc.* Setelah itu mereka menggarap *game-game* lain yang membutuhkan interaksi *player* dengan lingkungannya, penggunaan *item* yang kreatif, pengembangan karakter, dan pemecahan masalah.
 6. *Adventure* (1980): pelopor game kaya elemen
Adventure, merupakan game Atari 2600 dengan *gameplay* yang kaya, walau grafis dan suaranya belum sempurna. Sang kreator, Warren Robinett, memasukkan Telur Paskah (*Easter Egg*) sebagai objek tersembunyi, serta membuat ruang rahasia yang memuat namanya di cahaya yang bersinar terang. Dalam *game* ini, *player* diminta mengeksplorasi labirin, puri, dan sarang naga untuk mendapatkan *Enchanted Chalice*, si pemberi kedamaian di seluruh kerajaan. Hal-hal inilah yang mendorong munculnya kode, rahasia tersembunyi, dan objek yang bisa dibuka dalam budaya *game* sekarang ini.
 7. *Super Mario Bros* (1985): pelopor game *platformer*
Super Mario Bros, game paling penting sepanjang sejarah *video game*. *Game* ini pertama dirilis dalam versi *arcade*-nya. Dalam industri *video game*, *Super Mario Bros* dianggap "Pelopor" di *genre platformer* (lari dan lompat). Pionirnya *Pitfall*, *Moon Patrol*, atau *game adventure 3D* lain yang mungkin pernah dinikmati sekarang. Di sini dikisahkan misi dua tukang ledeng bersaudara, Mario dan Luigi, untuk menyelamatkan Princess Toa dan seterusnya. Putri dari Mushroom Kingdom ini diculik oleh Bowser, raja yang jahat dari Koopas.
 8. *Tetris* (1985): game *puzzle* terpopuler
-

Tetris diciptakan oleh desainer Rusia, Alexey Pajitnov. Lewat *game*-nya, ia menjelaskan perkembangan gaya bangunan Rusia dan musik Rusia. Saat main *Tetris*, *player* wajib menyusun potongan-potongan balok dengan berbagai bentuk yang ada di baris yang tersedia.

9. *Gauntlet* (1985): *game* pertama yang bisa dimainkan banyak orang
Game yang dirilis 22 tahun lalu ini bisa dibilang istimewa. Hal ini disebabkan karena *game Gauntlet* ini adalah *video game* pertama yang bisa dimainkan oleh empat orang sekaligus. Hal ini menjadi penemuan yang luar biasa dan inovatif pada masa itu. Dalam *game* ini tiap *player* mengontrol karakter yang berbeda, ada prajurit, orang kerdil, penyihir, dan *valkyrie*. Masing-masing dengan kekuatan, kecepatan, senjata, dan sihir tersendiri.
 10. *Outrun* (1986): pelopor *game* balap modern
Gamer sudah main *game racing* (balapan) sejak adanya *video game*. Tapi, kehadiran *OutRun* membawa angin segar bagi *game-game racing* berikutnya. *Game* garapan Yu Suzuki dari SEGA ini membawa perasaan bebas bagi orang yang memainkannya. Pemain dapat memilih petualangan dalam berbalap.
 11. *The Legend of Zelda* (1986): *game* pertama yang memiliki *save data*
The Legend of Zelda. merupakan kombinasi antara *game Adventure* dan *Gauntlet*, ditambah dengan beberapa elemen inovatif baru. Begitu masuk dalam dunia *Hyrule* (nama dunia dalam *game* ini), serasa terjebak di tengah hutan belantara. Tak ada petunjuk yang diberikan kepada pemain. *Game* ini menarik berkat *puzzle* yang rumit, pertarungan seru dengan bos, dan sistem *inventory* yang bagus. *Game* ini adalah *game* pertama yang memiliki fitur *back-up save* yang memungkinkan *player* menyimpan data permainannya.
 12. *Prince of Persia* (1989): *game* realistis pertama
Animasi Prince of Persia menciptakan karakter manusia pertama yang gerakannya mirip orang sungguhan. Karakter ini bisa menghindar dari pinggiran (*ledge*) dan melompati lubang, sesuai dengan berat badan, bentuk fisik, dan anatomi tubuh manusia yang sebenarnya. Gabungan
-

antara *motion capture* dan animasi menghasilkan gerakan-gerakan karakter yang realistis. Aspek inilah yang menjadikan *Prince of Persia* terkenal. Main game ini serasa nonton film petualangan zaman *baheula*, tapi kita terlibat di dalamnya.

(<https://chikhungunya.wordpress.com/2011/05/26/> - Diakses pada 13/12/2015)

2.2 Game Dafukk

Di jaman yang serba teknologi ini, perkomputeran sudah merajalela, di mana segala aspek kehidupan yang berlangsung tak mudah lepas dari komputer. Namun seiring dengan majunya dunia perkomputeran ini, tak sedikit yang telah melupakan atau mengenyampingkan pengetahuan-pengetahuan serta teknik-teknik dasar yang dibutuhkan untuk kemajuan peradaban ini. Teknik mengetik dengan benar, misalnya. Banyak yang sudah tahu seberapa pentingnya ilmu komputer yang di dalamnya termasuk ilmu bahasa pemrograman, animasi, audio dan semua hal yang berkaitan dengan komputer itu sendiri, namun tak sedikit dari kita yang terlambat menyadari pentingnya kemampuan dasar seperti mengetik cepat.

Kita coba bandingkan seseorang yang memiliki kemampuan mengetik 70 wpm (word per minute - artinya orang ini memiliki kemampuan mengetik 70 kata dalam waktu satu menit) dengan seseorang yang memiliki kemampuan mengetik 85 wpm. Memang perbedaannya hanya sedikit, namun jika kasusnya mereka harus menyelesaikan suatu dokumen yang tebalnya 100 halaman, lalu dokumen itu sendiri ada lebih dari 10 dokumen dengan tebal yang serupa. Maka, di sini kita bisa melihat perbedaan keefisienan waktu.

Lalu, bagaimana cara untuk menanamkan modal mengetik cepat di usia ini? Dengan penyampaian biasa saja rasanya tidak akan cukup, mengingat hal-hal yang bisa seseorang lakukan dengan komputernya ada beragam, juga mengingat bahwa mengetik adalah kemampuan paling dasar yang sebagian besarnya terlanjur dianggap tidak begitu penting. Dan bagaimana jika penyampaiannya adalah melalui sebuah game? Game adalah salah satu

aktifitas utama yang biasa dilakukan seseorang ketika berhadapan dengan laptop atau PCnya, maka sangat memungkinkan untuk menanamkan keahlian mengetik seseorang melalui game.

Memang tak sedikit game berbau kelincahan mengetik yang telah beredar di kalangan masyarakat, namun game-game itu tidak cukup banyak diminati, berbeda dengan game-game bertemakan Dance yang banyak diminati oleh kalangan muda, yang malah nge-trend di jaman ini. Kenyataannya, pada game-game bertema 'Dance' tersebut juga hampir mengandung kesamaan yang sama dengan game mengetik, yakni sama-sama harus menekan serangkaian tombol dengan cepat dan tepat.

Untuk itu, game Dafukk ini diciptakan, game sederhana yang juga bertemakan ritme, point, dan fungsi tombol sebagai faktor pengubahnya.

2.3 Software-Software yang Digunakan

Software-software yang digunakan dalam pembuatan *game* ini sebagian besar menggunakan aplikasi Visual Studio 2013, karena menitik beratkan pada penyusunan algoritma, baik untuk sistematika permainan sampai pada penggerak animasi tampilan. Sedangkan aplikasi tambahan yang turut ambil bagian dalam membantu pembuatan antara lain Adobe Photoshop CS6, Adobe Flash Professional CS6, Adobe After Effects dan Windows Media Player.

2.3.1 Visual Studio 2013

Microsoft Visual Studio merupakan sebuah perangkat lunak lengkap (suite) yang dapat digunakan untuk melakukan pengembangan aplikasi, baik itu aplikasi bisnis, aplikasi personal, ataupun komponen aplikasinya, dalam bentuk aplikasi *console*, aplikasi *Windows*, ataupun aplikasi *Web*. *Visual Studio* mencakup kompiler, *SDK*, *Integrated Development Environment (IDE)*, dan dokumentasi (umumnya berupa *MSDN Library*). Kompiler yang dimasukkan ke dalam paket *Visual Studio* antara lain *Visual C++*, *Visual C#*,

Visual Basic, Visual Basic .NET, Visual InterDev, Visual J++, Visual J#, Visual FoxPro, dan Visual SourceSafe.

Microsoft Visual Studio dapat digunakan untuk mengembangkan aplikasi dalam *native code* (dalam bentuk bahasa mesin yang berjalan di atas *Windows*) ataupun *managed code* (dalam bentuk *Microsoft Intermediate Language* di atas *.NET Framework*). Selain itu, *Visual Studio* juga dapat digunakan untuk mengembangkan aplikasi Silverlight, aplikasi *Windows Mobile* (yang berjalan di atas *.NET Compact Framework*).

Visual Studio kini telah menginjak versi *Visual Studio 9.0.21022.08*, atau dikenal dengan sebutan *Microsoft Visual Studio 2008* yang diluncurkan pada 19 November 2007, yang ditujukan untuk platform *Microsoft .NET Framework 3.5*. Versi sebelumnya, *Visual Studio 2005* ditujukan untuk platform *.NET Framework 2.0* dan *3.0*. *Visual Studio 2003* ditujukan untuk *.NET Framework 1.1*, dan *Visual Studio 2002* ditujukan untuk *.NET Framework 1.0*. Versi-versi tersebut di atas kini dikenal dengan sebutan *Visual Studio .NET*, karena memang membutuhkan *Microsoft .NET Framework*. Sementara itu, sebelum muncul *Visual Studio .NET*, terdapat *Microsoft Visual Studio 6.0 (VS1998)*.

(<https://mahisadd.wordpress.com/2013/04/28/tentang-microsoft-visual-studio> - Diakses pada 13/12/2015)

2.3.2 Adobe Photoshop CS6

Dalam pembuatan *game* manapun, desain *layout* merupakan salah satu hal terpenting, tak terkecuali *game* sederhana berjudul *Dafukk* ini. Maka, aplikasi desain *Adobe Photoshop CS6* diperlukan untuk mendesain tekstur, *croop image* dan lain sebagainya.

Adobe Photoshop, atau biasa disebut *Photoshop*, adalah perangkat lunak *editor* citra buatan *Adobe Systems* yang dikhususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek. Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar (*market leader*) untuk perangkat lunak pengolah

gambar/foto, dan, bersama *Adobe Acrobat*, dianggap sebagai produk terbaik yang pernah diproduksi oleh *Adobe Systems*. Versi kedelapan aplikasi ini disebut dengan nama *Photoshop CS (Creative Suite)*, versi sembilan disebut *Adobe Photoshop CS2*, versi sepuluh disebut *Adobe Photoshop CS3*, versi kesebelas adalah *Adobe Photoshop CS4*, versi keduabelas adalah *Adobe Photoshop CS5*, dan versi terbaru adalah *Adobe Photoshop CC*.

(<http://www.infiniteediting.com/2014/10/pengertian-ringkas-adobe-photoshop.html> - Diakses pada 13/12/2015)

2.3.3 *Adobe Flash Professional CS6*

Selain rancangan *layout*, pemberian animasi juga termasuk hal yang penting dalam pembuatan sebuah game. Dalam pembuatan game Dafukk ini *Adobe Flash Professional CS6* yang membantu dalam pembuatan sebuah animasi, yang dari animasi tersebut di-*render* hingga menghasilkan beberapa *file jpeg*, yang siap di-*import* ke aplikasi pemrograman.

Adobe Flash (dahulu bernama *Macromedia Flash*) adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan *Adobe Systems*. *Adobe Flash* digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar tersebut. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai *file extension .swf* dan dapat diputar di penjelajah web yang telah dipasang *Adobe Flash Player*. *Flash* menggunakan bahasa pemrograman bernama *ActionScript* yang muncul pertama kalinya pada *Flash 5*.

Sebelum tahun 2005, *Flash* dirilis oleh *Macromedia*. *Flash 1.0* diluncurkan pada tahun 1996 setelah *Macromedia* membeli program animasi vektor bernama *FutureSplash*. Versi terakhir yang diluncurkan di pasaran dengan menggunakan nama 'Macromedia' adalah *Macromedia Flash 8*. Pada tanggal 3 Desember 2005 *Adobe Systems* mengakuisisi *Macromedia* dan seluruh produknya, sehingga nama *Macromedia Flash* berubah menjadi *Adobe Flash*.

(<https://gusvira.wordpress.com/2017-2/> - Diakses pada 13/12/2015)

2.3.4 Adobe After Effects

Adobe After Effects adalah produk piranti lunak yang dikembangkan oleh Adobe, digunakan untuk film dan pos produksi pada video. Pada awalnya merupakan sebuah *software* produk dari *Macromedia* yang sekarang sudah menjadi salah satu produk *Adobe*.

Adobe After Effects adalah sebuah *software* yang sangat profesional untuk kebutuhan *Motion Graphic Design*. Dengan perpaduan dari bermacam-macam *software Design* yang telah ada, *Adobe After Effects* menjadi salah satu *software Design* yang handal. *Standart Effects* yang mencapai sekitar 50 macam lebih, yang sangat bisa untuk mengubah dan menganimasikan obyek. Disamping itu, membuat animasi dengan *Adobe After Effects*, juga bisa dilakukan dengan hanya mengetikkan beberapa kode *script* yang biasa disebut *Expression* untuk menghasil pergerakan yang lebih dinamis.

Adobe After Effects memiliki fitur-fitur penting, misalnya *Adobe After Effects* memiliki alat untuk membuat *Shape* (seperti yang terdapat pada *Adobe Photoshop*). Pada *Adobe After Effects* terdapat *Keyframe* seperti yang terdapat pada *Adobe Flash* (cara menganimasikannya juga hampir sama). Terdapat juga *Expression* yang hampir mirip dengan *Action Script* pada *Flash*, dan masih banyak lagi yang lain.

(<http://www.ilmugrafis.com/after-effect.php?page=mengenal-adobe-after-effect-cs3> – Diakses pada 13/12/2015)

2.3.5 Windows Media Player

Windows Media Player merupakan bagian dari platform *Windows Media* yang dikembangkan oleh *Microsoft*. Sesuai dengan namanya, *Windows Media Player* ditugaskan untuk melakukan operasi *playback* terhadap berkas multimedia digital berformat *Windows Media Format*

(*WMA, WMV* atau *ASF*), *MPEG Audio Layer 3 (MP3)*, dan beberapa format multimedia digital lainnya. Bagian yang lainnya dari platform *Windows Media*, adalah *Windows Media Services* (dulunya dikenal dengan *NetShow Server*), yang bertugas untuk mengalirkan data multimedia digital dengan menggunakan teknologi *multimedia streaming*.

(<http://www.anneahira.com/windows-media-player-23327.htm> -

Diakses pada 13/12/2015)

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Analisis

Kebutuhan di bagi menjadi dua, yaitu kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional diuraikan sebagai berikut:

3.1.1 Kebutuhan *Game*

Dalam pembuatan *Game* ini membutuhkan perancangan konsep yang berguna untuk membantu dalam pembuatan *Game*. Tahapan ini diawali dengan mengenal dan menganalisa spesifikasi dari *Game* yang akan dibuat. Hasil analisis spesifikasi *Game* tersebut kemudian dilanjutkan dengan menentukan struktur alur dari *Game* yang akan dibuat seperti *level* dari *Game* tersebut.

Dalam tahap ini konsep rancangan *Game Dafukk* adalah:

- a. Sebuah *database* berisi kata atau kalimat yang dikelompokkan dari 5 karakter sampai 20 karakter. *Database* ini dari *resource Visual Studio 2013*. Kata atau kalimat itu akan dimunculkan secara *random/acak*.
- b. Tersedia beberapa lagu dengan nilai bpm berbeda. Nilai bpm akan menjadi salah satu tingkat kesulitan permainan. Pemain dapat memilih lagu yang ingin dimainkan sesuka hati.
- c. Terdapat pemandu yang selalu memberikan instruksi dan cara bermain serta *mission-mission* yang harus dicapai pemain untuk mencapai *goal*. *Mission* juga merupakan tingkat kesulitan yang lainnya. Semakin banyak *mission* yang telah diselesaikan pemain, maka semakin sulit pula *mission* yang harus dicapai.

3.1.2 Kebutuhan Non Fungsional

1. Kebutuhan Perangkat Keras

Spesifikasi minimum perangkat keras yang dibutuhkan oleh pengembang yaitu antara lain:

- a. *Prosesor dengan kecepatan 1.6 Ghz.*
- b. *RAM 1 GB*
- c. *Hardisk 20 GB*
- d. *Monitor*
- e. *VGA Card 256 MB*
- f. *Mouse dan Keyboard*

Sedangkan spesifikasi minimum perangkat keras yang dibutuhkan oleh pemain adalah:

- a. *Prosesor dengan kecepatan 1.6 Ghz ke atas.*
- b. *RAM 1 Gb.*
- c. *Hardisk 700 Mb.*
- d. *Monitor.*
- e. *VGA Card 128 Mb.*
- f. *Keyboard*
- g. *Speaker*

2. Kebutuhan Perangkat Lunak

Spesifikasi perangkat lunak bagi pengembang yang digunakan dalam membangun aplikasi *Game Dafukk* antara lain:

- a. *Sistem Operasi Windows*
- b. *Visual Studio 2013*
- c. *Adobe Master Collection*

Sedangkan perangkat lunak yang digunakan oleh pemain untuk menjalankan *Game Survival Armybot* adalah sistem operasi *Windows* (*Windows 7 dan Windows 8*).

3.2 Perancangan

Perancangan sistem adalah bagian dari metodologi pengembangan suatu perangkat lunak yang dilakukan untuk memberikan gambaran secara

terperinci. Tahapan ini merupakan langkah awal yang menentukan bagaimana alur dan tampilan pada aplikasi *game* Dafukk. Langkah awal ini merupakan langkah yang sangat menentukan tingkat kesuksesan dalam pembuatan sistem.

3.2.1 *Game yang akan Dibangun*

Game Dafukk ini dibangun berdasarkan ketentuan sebagai berikut:

1. Terdiri dari 1 pemain/*player* dan ditemani seekor anjing yang bertugas sebagai pemandu sekaligus pemberi perintah. Perintah yang diberikan oleh pemandu akan menuntun *player* menuju *goal*/akhir dari permainan, artinya pemain tidak akan berhasil menyelesaikan seluruh permainan ini tanpa melaksanakan semua perintah dari si pemandu.
 2. Untuk memulai permainan, pemain wajib memilih salah satu lagu untuk dimainkan. Ada beberapa lagu yang telah disediakan, dengan tingkat kesulitan berdasarkan nilai Bpm dari lagu masing-masing. Semakin tinggi nilai bpm suatu lagu, maka semakin sulit tingkat permainannya, karena nilai bpm akan mempengaruhi berapa lama waktu bagi pemain untuk mengetik rangkaian kata nantinya.
 3. *Goal* atau hadiah akhir berupa piala emas yang akan ditampilkan ketika pemain berhasil melaksanakan semua tugas yang telah disediakan.
 4. Pada saat permainan berlangsung, terdapat empat kategori nilai yang telah ditentukan berdasarkan tepat atau tidaknya si pemain mengetik kata atau kalimat juga menekan tombol *Enter* di saat yang tepat. Kategori nilai itu antara lain: ***Perfect (20 subpoint)***, nilai ini diperoleh hanya jika pemain berhasil mengetik kata atau kalimat dengan benar dan menekan tombol *Enter* di saat yang paling tepat; ***Cool (10 subpoint)***, nilai ini diperoleh jika pemain berhasil mengetik kata atau kalimat dengan benar dan menekan tombol *Enter* 90% mendekati tepat; ***Not Bad (5 subpoint)***, nilai ini diperoleh jika pemain berhasil mengetik kata atau kalimat dengan benar dan menekan tombol *Enter* 80 % mendekati tepat; ***Miss (0 subpoint)***, nilai ini diperoleh jika pemain tidak berhasil mengetik kata
-

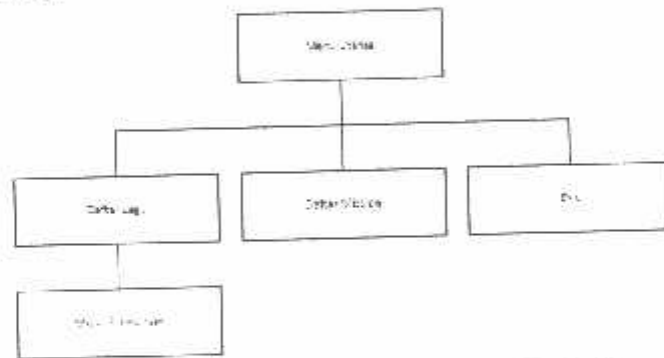
atau kalimat dengan benar atau menekan tombol *Enter* kurang dari 80% mendekati tepat, atau ketika pemain kehabisan waktu untuk mengetik. Kemudian subpoint yang didapatkan dikalikan jumlah karakter kata atau kalimat yang telah diketiknya. Hasil perkalian ini adalah point yang diperoleh si pemain.

5. Ketika pemain berhasil mengetik kata atau kalimat dengan benar dan mendapatkan nilai *perfect*, *cool* atau *notbad*, maka *level* dari kata atau kalimat yang harus diketik bertambah satu. Dan jika pemain mendapatkan nilai *miss*, maka jumlah karakter akan berkurang satu. Begitu seterusnya hingga di akhir lagu, setiap *point* akan dijumlahkan dan pemain dapat melihat berapa *point* yang diperolehnya sepanjang lagu dimainkan.
 6. *Game* terdiri dari 7 *level*. Masing-masing dari *level* ini menunjukkan tingkat kesulitan tugas atau perintah yang diberikan pemandu. Tingkatannya terdiri dari:
 - a. *Level 1*: Mendapat nilai *perfect* 3 kali. Nilai *perfect* yang didapatkan tidak diharuskan harus berturut-turut, melainkan di sepanjang lagu yang dimainkan, pemain harus memperoleh setidaknya 3 nilai *perfect*.
 - b. *Level 2*: Mendapat nilai *perfect* 5 kali. Sama dengan di level 1, namun kali ini pemain harus memperoleh setidaknya 5 nilai *perfect*.
 - c. *Level 3*: Memperoleh total *point* 3000 atau lebih. Total *point* yang didapatkan adalah hasil dari jumlah *point* keseluruhan yang didapatkan di sepanjang durasi lagu.
 - d. *Level 4*: Mendapat nilai *perfect* 10 kali. Sama dengan di level 1 dan 2, namun kali ini pemain harus memperoleh setidaknya 10 nilai *perfect*.
 - e. *Level 5*: Memperoleh total *point* 5000 atau lebih.
 - f. *Level 6*: Memperoleh total *point* 10000 atau lebih.
 - g. *Level 7*: Memperoleh total *point* 30000 atau lebih.
-

7. *Goal* yang didapat berupa piala emas yang akan ditampilkan bersama *history* pemain di sepanjang ia bermain dari pertama kali mulai bermain di *level* 1 sampai *level* 7. *History* ini berisi jumlah nilai *perfect*, *cool*, *not bad* dan *miss* di semua lagu di sepanjang ia mengemban tugas setiap *level* itu sendiri.

3.2.2 Struktur Menu

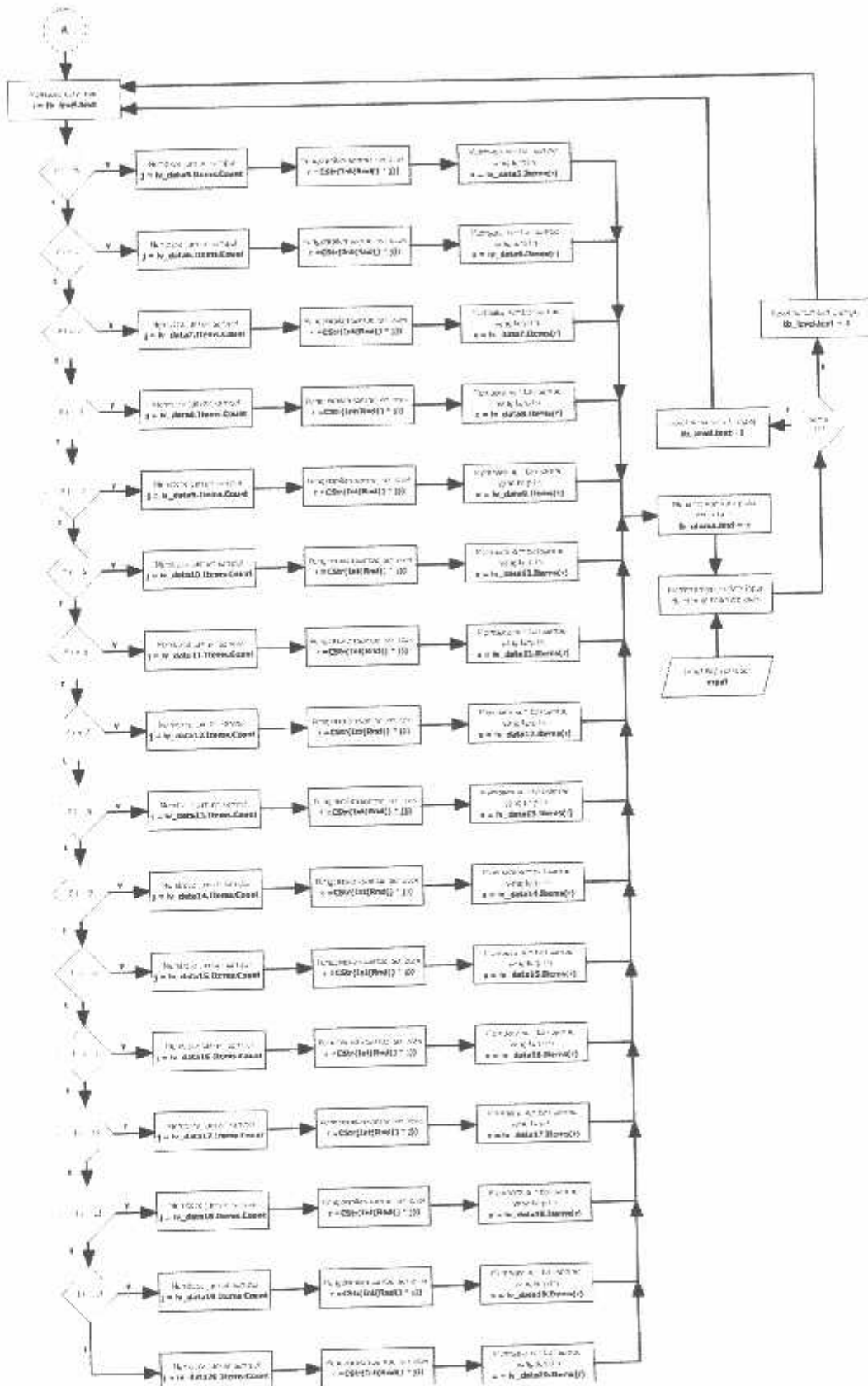
Struktur menu pada *game* Dafukk cukup sederhana. Pada menu utama hanya terdiri dari 3 *menu* yaitu *menu* Daftar Lagu yaitu berisi data-data lagu yang bisa dipilih untuk dimainkan; lalu *Menu Mission* yaitu berisi data mengenai perintah-perintah yang wajib diselesaikan pemain; dan *exit*. Sementara dari *menu* Daftar lagu ada *menu* Mulai Permainan untuk mulai bermain. Struktur *menu game* Dafukk ditunjukkan pada gambar 3.1.



Gambar 3.1 Struktur Menu Game Dafukk

3.2.3 Flowchart

Pemaparan alur cerita di atas dapat dimodelkan dengan Diagram Alir atau lebih jelasnya pada gambar 3.2 dan gambar 3.3.



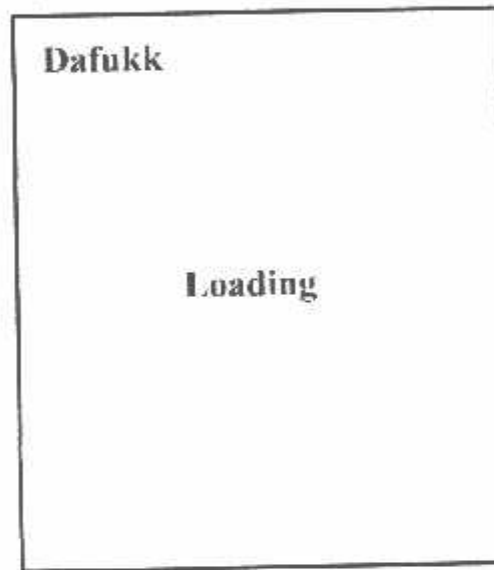
Gambar 3.3 Diagram Alir Game Bagian 2

3.2.4 Rancangan *Layout*

Dalam pembuatan *game*, rancangan *layout* merupakan hal sangat penting. Dalam *game* Dafukk sendiri, perancangan *layout* disusun antara lain:

1. Rancangan *Layout Form Load*

Form load adalah *form* yang muncul pertama kali ketika *game* di-*running*. Di dalamnya mengandung informasi umum mengenai *game* dan kegunaan dari *game* ini. Rancangan *layout form load* ditunjukkan pada gambar 3.4.

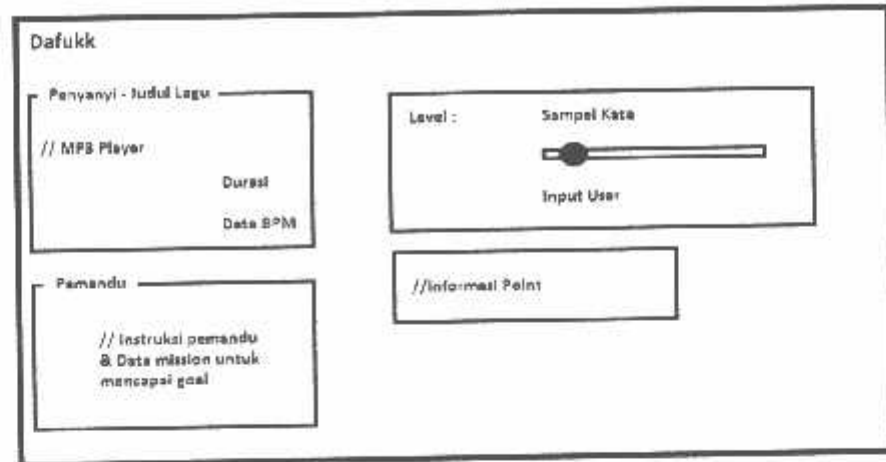


Gambar 3.4 Rancangan *Layout Form Load*

2. Rancangan *Layout Form Utama*

Form utama adalah *form* di mana *gameplay* berlangsung. Pada kolom "Penyanyi – Judul Lagu" berisi informasi mengenai lagu yang sedang dimainkan, tampilannya akan tampak seperti *windows media player* namun dengan tema yang berbeda. Berisi juga informasi mengenai nilai bpm dari lagu yang dimainkan.

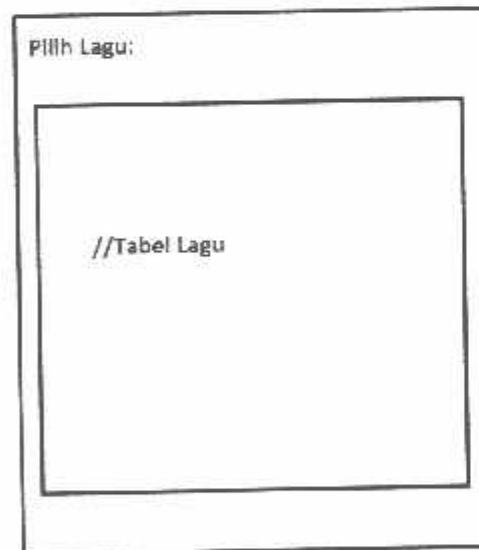
Pada kolom "Pemandu" berisi informasi mengenai cara bermain, termasuk sejumlah *mission* yang harus dicapai oleh pemain. Rancangan *layout form* utama ditunjukkan pada gambar 3.5.



Gambar 3.5 Rancangan Layout Form Utama

3. Rancangan Layout Form Lagu

Dalam game Dafukk, lagu-lagu yang telah disediakan akan tercatat ke dalam tabel dalam form ini. Begitu salah satu *item* tabel di-klik, maka otomatis form akan tertutup dan kembali ke form utama lalu lagu yang dipilih pun mulai dimainkan. Rancangan layout form lagu ditunjukkan pada gambar 3.6.



Gambar 3.6 Rancangan Layout Form Lagu

4. Rancangan *Layout Form* Daftar *Mission*

Dalam *form* daftar *mission* berisi informasi mengenai deretan *mission* baik yang sudah, yang sedang maupun yang masih harus dicapai oleh pemain. Rancangan *layout form* daftar *mission* ditunjukkan pada gambar 3.7.



Gambar 3.7 Rancangan *Layout Form* Daftar *Mission*

5. Rancangan *Layout Form* *Preview*

Form Preview akan muncul di akhir lagu, di mana berisi informasi mengenai *point* yang didapat oleh pemain sepanjang lagu dimainkan. Rancangan *layout form preview* ditunjukkan pada gambar 3.8.

Sukses

Legu pilihan

Jumlah nilai Perfect	: 00
Jumlah nilai Cool	: 00
Jumlah nilai Not bad	: 00
Jumlah Miss	: 00

Total Score : 00



Gambar 3.8 Rancangan Layout Form Preview

BAB IV

HASIL DAN PENGUJIAN

4.1 Implementasi

Implementasi bertujuan untuk menerapkan perancangan yang telah dilakukan terhadap sistem sehingga *user* dapat memberi masukan demi berkembangnya sistem yang telah dibangun sebagai simulasi dari *game Dafukk*.

4.1.1 Implementasi pada *Form Loading*

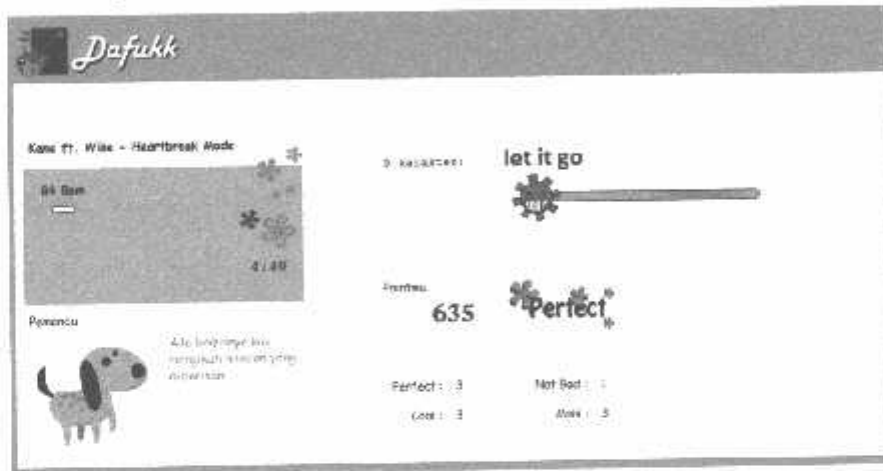
Form loading merupakan *form* pertama yang muncul ketika aplikasi dijalankan. Di *form* ini tidak berisi *menu-menu*, namun di dalamnya terdapat proses pembacaan data dari *resource* dan dituliskan ke dalam tabel. Ketika proses pembacaan dan penulisan kembali data ini selesai, maka *form* ini pun ditutup dan muncul *form* utama. *Form Loading* dapat dijelaskan pada gambar 4.1.



Gambar 4.1 *Form Loading*

4.1.2 Implementasi pada *Form* Utama

Form utama yaitu *form* di mana *gameplay* berlangsung. Pada *form* ini terdapat *Windows Media Player* yang tampilannya diubah sedemikian rupa sehingga tampak cocok dengan tampilan keseluruhan *form*. Waktu pertama kali muncul, *form* ini hanya menyediakan dua *menu*, antara lain *menu* untuk memilih lagu dan *menu* informasi *mission*. Namun, jika lagu telah dipilih, kedua *menu* tersebut di-*false*, dan pemain hanya dapat meng-*input*-kan *key* yang harus sama dengan kata yang muncul. *Form* utama dapat dijelaskan pada gambar 4.2.



Gambar 4.2 *Form* Utama

4.1.3 Implementasi pada *Form* Lagu

Form ini berisi daftar lagu-lagu yang telah disediakan dalam *game* *Dafukk* dan bisa dimainkan oleh pemain. Lagu yang dipilih juga akan mempengaruhi tingkat kesulitan *game*, karena tempo bpm dari setiap lagu akan mempengaruhi waktu yang dibutuhkan si pemain untuk mengetik kata-kata. Singkatnya, semakin tinggi nilai bpm lagu yang dipilih, maka tingkat kesulitan bermain akan semakin sulit pula. *Form* lagu dapat dijelaskan pada gambar 4.3.

Pilih Lagu:

Penyanyi	Judul	Durasi	bpm
EllieGarden	Make A Wish	2:16	100
f(x)	Let's Try	3:33	100
Kano ft. Wise	Heartbreak Mode	5:28	94

Gambar 4.3 Form Lagu

4.1.4 Implementasi pada *Form Preview*

Form preview adalah *form* yang muncul di akhir lagu dan menampilkan kembali informasi mengenai nilai-nilai yang diperoleh pemain selama lagu berlangsung. *Form preview* dapat dijelaskan pada gambar 4.4.

Sukses:

Kano ft. Wise - Heartbreak Mode (94 Bpm)

Perfect : 3 Not Bad : 1

Cool : 7 Miss : 77

Total Score :

1070

Pilih Lagu

Gambar 4.4 Form Preview

4.2 Skenario

Skenario *game* Dafukk ini disusun sebagai berikut:

1. Terdiri dari 1 pemain/*player*. Terdapat juga seekor anjing yang bertugas sebagai pemandu sekaligus pemberi perintah. Perintah yang diberikan oleh pemandu akan menuntun pemain menuju *goal*/akhir dari permainan, artinya pemain tidak akan berhasil menyelesaikan seluruh permainan ini tanpa melaksanakan semua perintah dari si pemandu.

Pemandu



Mission 1: Mendapat nilai Perfect 3 kali

Gambar 4.5 Pemandu

2. Untuk memulai permainan, pemain wajib memilih salah satu lagu untuk dimainkan. Ada beberapa lagu yang telah disediakan, dengan tingkat kesulitan berdasarkan nilai bpm dari lagu masing-masing dan merupakan tingkat kesulitan kedua setelah perintah atau *mission* dari si pemandu. Semakin tinggi nilai bpm suatu lagu, maka semakin sulit tingkat permainannya, karena nilai bpm akan mempengaruhi berapa lama waktu bagi pemain untuk mengetik rangkaian kata nantinya.

Daftar Lagu :

Level	Pesanyi	Judul	Durasi	bpm
1	Supercell	My Heartbeat	5:38	84
1	Kana ft. Waa	Heartbreak Made	5:28	84
2	Da-Ar Taftinity	Oh-kei	4:27	95
3	Super Tunier	Bimberaset	3:28	106
4	BoA	Humane Venus	3:10	112
5	Songku Nardelo	Renai Circulation	3:14	120
6	MC Wang	Sick Enough to Die	4:26	122
7	Girls Generation	Lion Heart	3:49	126
7	Show Le	Hero	4:18	125
8	Bedat	Fiction	3:55	128
8	2NE1	I'm the Best	3:30	128
9	Girls Generation	Library	4:03	130
10	Brown Eyed Girls	My Style	3:58	134
11	Girls Generation	Beep Beep	3:23	144

Gambar 4.6 Daftar Lagu dan Tingkat Kesulitannya

3. Pada saat permainan berlangsung, yang artinya lagu sedang dimainkan, terdapat empat kategori nilai yang telah ditentukan berdasarkan tepat atau tidaknya si pemain mengetik sederetan *word keys* dan menekan tombol *enter* di saat yang tepat. Tepat atau tidaknya pemain dapat melihat pada *beat bar* yang telah disediakan, seperti pada gambar 4.7.



Gambar 4.7 Beat Bar

Beat bar ini merupakan animasi yang terdiri dari 100 *frame* gambar yang diputar dengan *ritme* sesuai dengan nilai *bpm* lagu yang dipilih si pemain. Nilai *per-frame* ini nantinya akan menjadi nilai *input-an* ketika si pemain menekan *enter*. Di sinilah penentuan kategori nilainya. Empat kategori nilai itu disusun sebagai berikut:

- a. *Perfect*. Yaitu nilai sempurna (20 *subpoint*) yang diperoleh pemain jika pemain berhasil mengetik deretan *word keys* dengan benar, dan diikuti dengan menekan tombol *enter* di saat yang tepat, atau lebih tepatnya di saat *beat bar frame* ke 74, 75 dan 76. Untuk lebih jelasnya dapat dijelaskan pada gambar 4.8.



Gambar 4.8 Beat Bar untuk Nilai Perfect (Beat Bar frame 75)

- b. *Cool* (10 *subpoint*). Nilai ini diperoleh pemain jika pemain berhasil mengetik deretan *word keys* dengan benar, dan diikuti dengan menekan tombol *enter* yang hampir di saat yang tepat, atau lebih tepatnya di saat *beat bar frame* ke 70, 71, 72, 73, 77, 78, 79 dan 80. Untuk lebih jelasnya dapat dijelaskan pada gambar 4.9.



Gambar 4.9 Beat Bar untuk Nilai Cool (Beat Bar Frame 70)

- c. *Not Bad* (5 *subpoint*). Nilai ini diperoleh pemain jika pemain berhasil mengetik deretan *word keys* dengan benar, lalu diikuti

dengan menekan tombol *enter* yang hampir di saat yang tidak tepat, atau lebih tepatnya di saat *beat bar frame* ke 65, 66, 67, 68, 69, 81, 82, 83, 84 dan 85. Untuk lebih jelasnya dapat dijelaskan pada gambar 4.10.



Gambar 4.10 Beat Bar untuk nilai Not Bad (Beat Bar Frame 65)

d. *Miss* (0 *subpoint*). Nilai ini diperoleh jika pemain tak mampu menekan *word keys* dengan benar, atau si pemain mampu menekan *word keys* dengan benar tapi menekan tombol *enter* di saat yang tidak tepat (melewatkan *beat bar frame* ke 65 sampai 85), atau pemain kehabisan waktu untuk melakukan keduanya.

Setiap *sub point* ini nantinya akan dikalikan dengan jumlah *word keys* yang ditekan si pemain.

4. Kejadian nomor 3 terjadi secara berulang-ulang hingga waktu usai. Dengan kata lain, setelah pemain berhasil mendapatkan sub nilai *perfect*, *cool*, *not bad* atau bahkan *miss*, maka akan muncul deretan *word keys* baru yang harus diketik melalui cara yang sama pula. Namun jumlah *arrow keys* akan berbeda. Misalnya jika di satu tahap si pemain berhasil mendapatkan nilai *perfect*, *cool*, atau *not bad*, maka di tahapan selanjutnya si pemain akan dihadapkan dengan deretan *word keys* dengan jumlah yang lebih tinggi (tambah satu *word keys*) hingga di tahap maksimal si pemain akan dihadapkan dengan deretan *word keys* berjumlah 17. Dengan demikian semakin tinggi jumlah *word keys* yang berhasil ditekan pemain, maka semakin banyak pula point yang didapatkan. Sebaliknya, jika dalam satu tahap si pemain mendapatkan nilai *miss*, maka jumlah *word keys* yang diberikan kepadanya akan berkurang satu.
5. Setiap point di tiap tahapan selama lagu berlangsung akan dijumlahkan dan ditampilkan selama lagu berlangsung berikut dengan keterangan berapa kali si pemain mendapatkan nilai *perfect*, *cool*, *not bad* dan *miss*.

Dan di saat lagu selesai, keterangan akhir akan dimunculkan kembali bersama laporan *mission*, yang secara tidak langsung juga diikuti oleh si pemain.

4.3 Pengujian

Pengujian berfungsi untuk memastikan bahwa aplikasi berjalan dengan benar sesuai dengan kebutuhan dan tujuan yang diharapkan.

4.3.1 Pengujian Fungsional

Pengujian fungsional game Dafukk dilakukan pada windows 7 32bit, 64bit dan windows 8 32bit, 64 bit. Hasil dari pengujian fungsional dapat dijelaskan pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 Pengujian Fungsional

No	Fungsi	Windows 7		Windows 8	
		32bit	64bit	32bit	64bit
1	Fungsi ekstrak dari <i>resource</i>	√	√	√	√
2	<i>Button open</i>	√	√	√	√
3	<i>Mp3 player</i>	√	√	√	√
4	Fungsi <i>input key</i>	√	√	√	√
5	<i>Sound effect miss</i>	√	√	√	√
6	<i>Sound effect not bad</i>	√	√	√	√
7	<i>Sound effect cool</i>	√	√	√	√
8	<i>Sound effect perfect</i>	√	√	√	√

Dari Tabel 1, dapat disimpulkan bahwa semua fungsi berjalan dengan baik pada *windows 7* dan *windows 8* baik 32bit maupun 64bit.

4.3.2 Pengujian User

Pengujian user dilakukan terhadap 20 user dengan cara membagikan aplikasi beserta *kuisisioner* yang diisi setelah user mencoba

menjalankan aplikasi. Hasil dari pengujian user dapat dijelaskan pada tabel 4.2.

Tabel 4.2 Pengujian User

No	Pertanyaan	Nilai		Ket
		1	2	
1	Bagaimana tampilan aplikasi?	16	4	1 = bagus 2 = tidak bagus
2	Bagaimana tingkat kesulitan permainan?	5	15	1 = mudah 2 = sulit
3	Bagaimana tingkat kejelasan audio?	10	10	1 = jelas 2 = tidak jelas
4	Bagaimana tingkat pemahaman scenario	18	2	1 = mudah dipahami 2 = sulit dipahami
5	Bagaimana tingkat kesulitan dalam input key	20	0	1 = mudah 2 = sulit

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah Penyelesaian *Game Dafukk* maka penulis dapat menyimpulkan:

1. Pembangunan *game Dafukk* menggunakan *Visual Basic* dibantu dengan aplikasi Adobe Photoshop CS6 dalam merancang layoutnya, Adobe Flash dalam pembuatan animasinya dan Windows Media Player agar *sound system* memungkinkan untuk menjalankan 2 *audio* dalam waktu yang sama.
2. Dari hasil pengujian fungsional, semua fungsi dalam *game* dapat berjalan sesuai yang diharapkan, baik pada *windows 7* maupun *windows 8*. Sedangkan dari hasil pengujian *user*, 80% mengatakan bahwa tampilan aplikasi sudah bagus dan 20% mengatakan tidak bagus. Sedangkan tingkat kesulitan permainan, 25% mengatakan bahwa permainan mudah, 75% mengatakan sulit. Untuk tingkat kejelasan *audio*, 50% mengatakan jelas dan 50% mengatakan tidak jelas. Lalu untuk tingkat pemahaman *skenario*, 90% *user* mengatakan mudah dipahami dan 10% mengatakan susah dipahami. Dan untuk tingkat kesulitan dalam penginputan *key*, 100% *user* mengatakan mudah dalam penginputannya.

5.2 Saran

Adapun saran yang dapat diberikan untuk pengembangan *game* adalah sebagai berikut :

1. Penambahan *animasi* 2D seperti seseorang menari pada *layout* pada saat *game* sedang berjalan sangat dibutuhkan untuk membuat *game Dafukk* lebih menyenangkan untuk dimainkan.
2. Ketersediaan data (data sampel kata dan data lagu) pada *game Dafukk* yang perlu ditambahkan jumlahnya akan membuat *game Dafukk* lebih menantang.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggra. 2008. *Memahami teknik dasar pembuatan game berbasis flash*. Yogyakarta: Gava Media.
- Aswan. 2012. *Kumpulan Program Kreatif dengan Visual Basic.net*. Bandung: Penerbit Informatika.
- Desiani, Anita, dan Arhami, Muhammad. 2005. *Konsep Kecerdasan Buatan*. Yogyakarta: penerbit Andi.
- Fatoni Zain, Moh.2009.lib.uin-malang.ac.id/files/thesis/fullchapter/04550079.pdf.(diakses pada 21 November 2015)

LAMPIRAN

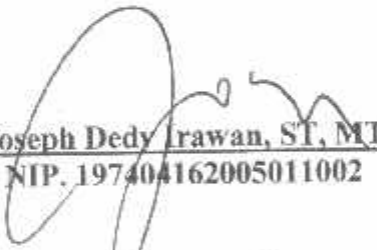
**BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI**

NAMA : Taufiqurrahman
NIM : 1218003
JURUSAN : Teknik Informatika S-1
JUDUL : Rancang Bangun Game Dafukk (Dance Fingers untuk Kelineahan Mengetik) Menggunakan Visual Basic

Dipertahankan dihadapan Majelis Penguji Skripsi Jenjang Strata Satu (S-1) pada :
Hari : Jum'at
Tanggal : 15 Januari 2016
Nilai : 79,98 (B+)

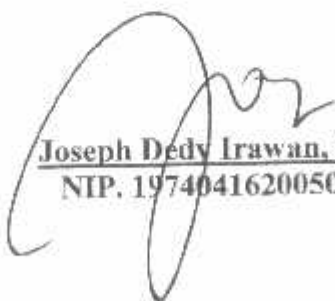
Panitia Ujian Skripsi :

Ketua Majelis Penguji

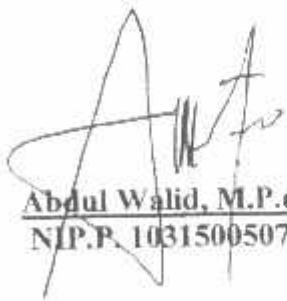

Joseph Dedy Irawan, ST, MT
NIP. 197404162005011002

Anggota Penguji :

Dosen Penguji I


Joseph Dedy Irawan, ST, MT
NIP. 197404162005011002

Dosen Penguji II


Abdul Walid, M.P.di
NIP.P. 1031500507

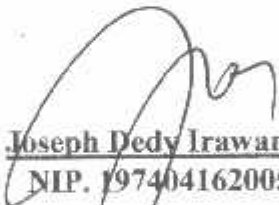
FORMULIR PERBAIKAN SKRIPSI

Dalam pelaksanaan ujian skripsi jenjang Strata 1 Program Studi Teknik Informatika, maka perlu adanya perbaikan skripsi untuk mahasiswa :


NAMA : Taufiqurrahman
NIM : 1218047
JURUSAN : Teknik Informatika S-1
JUDUL : Rancang Bangun Game Dafukk (Dance Fingers Untuk Kelincahan Mengetik) Menggunakan Visual Basic

No	Penguji	Tanggal	Uraian	Paraf
1.	Penguji I	15 Januari 2016	1. Kesimpulan 2. Pilihan lagu sesuai level 3. Tambahkan penjelasan pada bab IV	
2.	Penguji II	15 Januari 2016	1. Penentuan level dan tingkat kesulitan dalam tiap level 2. Nilai disampaikan 3. Perbedaan 10 jari dengan 2 jari 4. Tujuan	

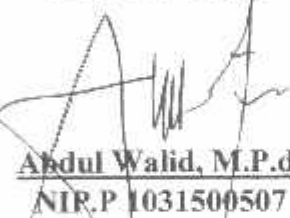
Dosen Penguji I


Joseph Dedy Irawan, ST, MT
NIP. 197404162005011002

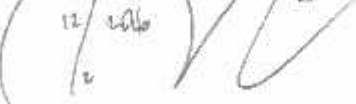
Dosen Pembimbing I


Sonny Prasetyo, ST, MT
NIP. 1013000433

Dosen Penguji II


Abdul Walid, M.P.di
NIP.P 1031500507

Dosen Pembimbing II


Nurlaily Vendvansyah, ST
NIP.P

Malang, 23 Oktober 2015

Lampiran : 1(Satu) berkas
Perihal : Ketersediaan sebagai Pembimbing Skripsi

Kepada : Yth. Bpk/Ibu **Sonny prasetio ST,MT**
Dosen Pembina Prodi Teknik Informatika S-1
Institut Teknologi Nasional
MALANG

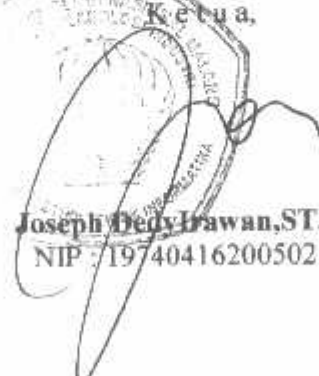
Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : TAUFIQURRAHMAN
Nim : 1218047
Prodi : Teknik Informatika S-1

Dengan ini mengajukan permohonan, kiranya Bapak/Ibu bersedia menjadi Dosen Pembimbing Utama / ~~Pendamping~~ *), untuk penyusunan Skripsi dengan judul (Proposal Terlampir) :

**RANCANG BANGUN GAME DAFUKK (DANCE FINGER UNTUK
KELINCAHAN MENGETIK) DENGAN METODE CLUSTER
SAMPLING**

Adapun tugas tersebut sebagai salah satu syarat untuk menempuh Ujian Akhir Sarjana Teknik.
Demikian permohonan kami dan atas kesediaan Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.

Prodi Teknik Informatika S-1
Ketua,

Joseph Dedy Irawan, ST., MT.
NIP : 197404162005021002

Hormat Kami,

TAUFIQURRAHMAN

Form S-3a

PERNYATAAN KESEDIAAN DALAM PEMBIMBINGAN SKRIPSI

Sesuai permohonan dari mahasiswa/i :

Nama : TAUFIQURRAHMAN

Nim : 1218047

Program Studi : Teknik Informatika S1

Dengan ini menyatakan bersedia / ~~tidak bersedia~~ *) membimbing skripsi dari mahasiswa tersebut dengan judul :

Demikian Surat Pernyataan ini kami buat agar dipergunakan seperlunya.

Malang, _____

Hormat Kami,



Sonny prasetio ST,MT

Catatan :

Setelah disetujui agar formulir ini diserahkan mahasiswa/i yang bersangkutan kepada administrasi Program Studi untuk diproses lebih lanjut

*) coret yang tidak perlu

Form S-3b

Malang, 23 Oktober 2015

Lampiran : 1(Satu) berkas
Perihal : Kesiadaan sebagai Pembimbing Skripsi

Kepada : Yth. Bpk/Ibu **Nurlaily Vendyansyah, ST**
Dosen Pembina Prodi Teknik Informatika S-1
Institut Teknologi Nasional
MALANG

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : TAUFIQURRAHMAN
Nim : 1218047
Prodi : Teknik InformatikaS-1

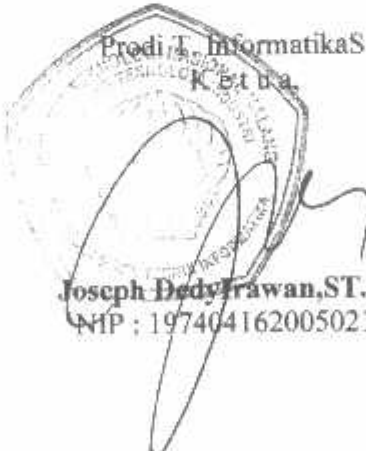
Dengan ini mengajukan permohonan, kiranya Bapak/Ibu bersedia menjadi Dosen Pembimbing ~~Utama~~ / Pendamping *), untuk penyusunan Skripsi dengan judul (Proposal Terlampir) :

**RANCANG BANGUN GAME DAFUKK (DANCE FINGER UNTUK
KELINCAHAN MENGETIK) DENGAN METODE CLUSTER
SAMPLING**

Adapun tugas tersebut sebagai salah satu syarat untuk menempuh Ujian Akhir Sarjana Teknik.

Demikian permohonan kami dan atas kesediaan Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.

Prodi. InformatikaS-1
K e t u a



Joseph Dedyrawan, ST., MT.
NIP : 197404162005021002

Hormat Kami,



TAUFIQURRAHMAN

Form S-3a

PERNYATAAN KESEDIAAN DALAM PEMBIMBINGAN SKRIPSI

Sesuai permohonan dari mahasiswa/i :

Nama : TAUFIQURRAHMAN

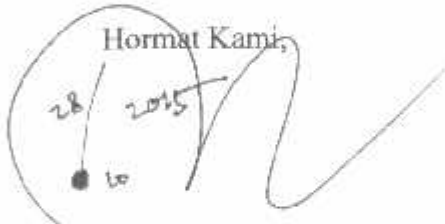
Nim : 1218047

Program Studi : Teknik Informatika S1

Dengan ini menyatakan bersedia / tidak bersedia *) membimbing skripsi dari mahasiswa tersebut dengan judul :

Demikian Surat Pernyataan ini kami buat agar dipergunakan seperlunya.

Malang, _____

Hormat Kami,
28/10/2015

Nurlaily Vendyansyah, ST

Catatan :

Setelah disetujui agar formulir ini diserahkan mahasiswa/i yang bersangkutan kepada administrasi Program Studi untuk diproses lebih lanjut
*) coret yang tidak perlu

Form S-3b



FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Taufiqurrahman
Nim : 12180417
Masa Bimbingan : _____
Judul Skripsi : Rancang Bangun Game Dafekt

No.	Tanggal	Uraian	Paraf Pembimbing
1	19/7 2015	Rev Bab III	
2	20/7 2015	Rev Bab I	
3	21/7 2015	Rev Bab I	
4	18/12 2015	Seminar Progress	
5	15/12 2015	Seminar Hasil	
6	9/1/2016	Rev Bab IV & V	
7	12/1/2016	Ac Bab 1, 2, 3	
8	13/1/2016	Ac Bab IV & V	
9	14/1/2016	Ac Umpre	
10			

Malang,
Dosen Pembimbing

(Sanny Prasetya, ST, MT)
NIP. P 1013000433



FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : TAUFIQURRAHMAN
nim : 1218047
Masa Bimbingan :
Judul Skripsi : RANCANG BANGUN GAME DAFLUK (DANCE FINGERS UNTUK
KELINCAHAN MENGETIK) DENGAN VISUAL BASIC

No.	Tanggal	Uraian	Paraf Pembimbing
1	19/11 2015	Bab I, II	
2	20/11 2015	Bab III	
3	21/11 2015	Analisis	
4	12/12 2015	Game Sinopsis yang akan dibangun	
5	15/12 2015	Kesimpulan & Saran	
6	15/12 2015	Sitasi	
7	11/1 2016	Flowchart	
8	12/1 2016	Layout game	
9	13/1 2016	Lampiran	
10			

Malang,
Dosen Pembimbing

14/1/2016

(NURLAILY. V)
NIP. P

1. Form Loading

```
2. Public Class loading
3.     Private Sub loading_Load(sender As Object, e As EventArgs) Handles
MyBase.Load
4.         TextBox1.Text = My.Settings.userdata
5.         Timer1.Enabled = True
6.         Timer2.Enabled = True
7.     End Sub
8.     Private Sub Timer1_Tick(sender As Object, e As EventArgs) Handles
Timer1.Tick
9.         tb_timer1.Text = tb_timer1.Text + 1
10.        ketentuan()
11.    End Sub
12.    Sub ketentuan()
13.        If tb_timer1.Text = 5 Then
14.            lima1.Text = My.Settings.data5
15.            ekstrak_lima()
16.        ElseIf tb_timer1.Text = 10 Then
17.            enam1.Text = My.Settings.data6
18.            ekstrak_enam()
19.        ElseIf tb_timer1.Text = 15 Then
20.            tujuh1.Text = My.Settings.data7
21.            ekstrak_tujuh()
22.        ElseIf tb_timer1.Text = 20 Then
23.            delapan1.Text = My.Settings.data8
24.            ekstrak_delapan()
25.        ElseIf tb_timer1.Text = 25 Then
26.            sembilan1.Text = My.Settings.data9
27.            ekstrak_sembilan()
28.        ElseIf tb_timer1.Text = 30 Then
29.            sepuluh1.Text = My.Settings.data10
30.            ekstrak_sepuluh()
31.        ElseIf tb_timer1.Text = 35 Then
32.            sebelas1.Text = My.Settings.data11
33.            ekstrak_sebelas()
34.        ElseIf tb_timer1.Text = 40 Then
35.            duabelas1.Text = My.Settings.data12
36.            ekstrak_duabelas()
37.        ElseIf tb_timer1.Text = 45 Then
38.            tigabelas1.Text = My.Settings.data13
39.            ekstrak_tigabelas()
40.        ElseIf tb_timer1.Text = 50 Then
41.            empatbelas1.Text = My.Settings.data14
42.            ekstrak_empatbelas()
43.        ElseIf tb_timer1.Text = 55 Then
44.            limabelas1.Text = My.Settings.data15
45.            ekstrak_limabelas()
46.        ElseIf tb_timer1.Text = 60 Then
47.            enambelas1.Text = My.Settings.data16
48.            ekstrak_enambelas()
49.        ElseIf tb_timer1.Text = 65 Then
50.            tujuhbelas1.Text = My.Settings.data17
51.            ekstrak_tujuhbelas()
52.        ElseIf tb_timer1.Text = 70 Then
53.            delapanbelas1.Text = My.Settings.data18
54.            ekstrak_delapanbelas()
55.        ElseIf tb_timer1.Text = 75 Then
56.            sembilanbelas1.Text = My.Settings.data19
```

```

57.         ekstrak_sembilanbelas()
58.     ElseIf tb_timer1.Text = 80 Then
59.         duapuluh1.Text = My.Settings.data20
60.         ekstrak_duapuluh()
61.     ElseIf tb_timer1.Text = 85 Then
62.         Me.Hide()
63.         utama.Show()
64.     End If
65. End Sub
66. 'data 5
67. Sub ekstrak_lima()
68.     Dim i As Integer = lima3.Text
69.     Dim x As String = lima1.Text
70.     lima4.Text = x(i)
71.     If lima4.Text = "0" Then
72.         lima5.Items.Add(lima2.Text)
73.         lima2.Text = ""
74.         lanjut_lima()
75.     ElseIf lima4.Text = "9" Then
76.         lima5.Items.Add(lima2.Text)
77.     Else
78.         lima2.Text = lima2.Text + lima4.Text
79.         lanjut_lima()
80.     End If
81. End Sub
82. Sub lanjut_lima()
83.     lima3.Text = lima3.Text + 1
84.     ekstrak_lima()
85. End Sub
86. 'data 6
87. Sub ekstrak_enam()
88.     Dim i As Integer = enam3.Text
89.     Dim x As String = enam1.Text
90.     enam4.Text = x(i)
91.     If enam4.Text = "0" Then
92.         enam5.Items.Add(enam2.Text)
93.         enam2.Text = ""
94.         lanjut_enam()
95.     ElseIf enam4.Text = "9" Then
96.         enam5.Items.Add(enam2.Text)
97.     Else
98.         enam2.Text = enam2.Text + enam4.Text
99.         lanjut_enam()
100.    End If
101. End Sub
102. Sub lanjut_enam()
103.     enam3.Text = enam3.Text + 1
104.     ekstrak_enam()
105. End Sub
106. 'data 7
107. Sub ekstrak_tujuh()
108.     Dim i As Integer = tujuh3.Text
109.     Dim x As String = tujuh1.Text
110.     tujuh4.Text = x(i)
111.     If tujuh4.Text = "0" Then
112.         tujuh5.Items.Add(tujuh2.Text)
113.         tujuh2.Text = ""
114.         lanjut_tujuh()
115.     ElseIf tujuh4.Text = "9" Then

```

```

116.         tujuh5.Items.Add(tujuh2.Text)
117.     Else
118.         tujuh2.Text = tujuh2.Text + tujuh4.Text
119.         lanjut_tujuh()
120.     End If
121. End Sub
122. Sub lanjut_tujuh()
123.     tujuh3.Text = tujuh3.Text + 1
124.     ekstrak_tujuh()
125. End Sub
126. 'data 8
127. Sub ekstrak_delapan()
128.     Dim i As Integer = delapan3.Text
129.     Dim x As String = delapan1.Text
130.     delapan4.Text = x(i)
131.     If delapan4.Text = "0" Then
132.         delapan5.Items.Add(delapan2.Text)
133.         delapan2.Text = ""
134.         lanjut_delapan()
135.     ElseIf delapan4.Text = "9" Then
136.         delapan5.Items.Add(delapan2.Text)
137.     Else
138.         delapan2.Text = delapan2.Text + delapan4.Text
139.         lanjut_delapan()
140.     End If
141. End Sub
142. Sub lanjut_delapan()
143.     delapan3.Text = delapan3.Text + 1
144.     ekstrak_delapan()
145. End Sub
146. 'data 9
147. Sub ekstrak_sembilan()
148.     Dim i As Integer = sembilan3.Text
149.     Dim x As String = sembilan1.Text
150.     sembilan4.Text = x(i)
151.     If sembilan4.Text = "0" Then
152.         sembilan5.Items.Add(sembilan2.Text)
153.         sembilan2.Text = ""
154.         lanjut_sembilan()
155.     ElseIf sembilan4.Text = "9" Then
156.         sembilan5.Items.Add(sembilan2.Text)
157.     Else
158.         sembilan2.Text = sembilan2.Text + sembilan4.Text
159.         lanjut_sembilan()
160.     End If
161. End Sub
162. Sub lanjut_sembilan()
163.     sembilan3.Text = sembilan3.Text + 1
164.     ekstrak_sembilan()
165. End Sub
166. 'data 10
167. Sub ekstrak_sepuluh()
168.     Dim i As Integer = sepuluh3.Text
169.     Dim x As String = sepuluh1.Text
170.     sepuluh4.Text = x(i)
171.     If sepuluh4.Text = "0" Then
172.         sepuluh5.Items.Add(sepuluh2.Text)
173.         sepuluh2.Text = ""
174.         lanjut_sepuluh()

```

```

175.         ElseIf sepuluh4.Text = "9" Then
176.             sepuluh5.Items.Add(sepuluh2.Text)
177.         Else
178.             sepuluh2.Text = sepuluh2.Text + sepuluh4.Text
179.             lanjut_sepuluh()
180.         End If
181.     End Sub
182.     Sub lanjut_sepuluh()
183.         sepuluh3.Text = sepuluh3.Text + 1
184.         ekstrak_sepuluh()
185.     End Sub
186.     'data 11
187.     Sub ekstrak_sebelas()
188.         Dim i As Integer = sebelas3.Text
189.         Dim x As String = sebelas1.Text
190.         sebelas4.Text = x(i)
191.         If sebelas4.Text = "0" Then
192.             sebelas5.Items.Add(sebelas2.Text)
193.             sebelas2.Text = ""
194.             lanjut_sebelas()
195.         ElseIf sebelas4.Text = "9" Then
196.             sebelas5.Items.Add(sebelas2.Text)
197.         Else
198.             sebelas2.Text = sebelas2.Text + sebelas4.Text
199.             lanjut_sebelas()
200.         End If
201.     End Sub
202.     Sub lanjut_sebelas()
203.         sebelas3.Text = sebelas3.Text + 1
204.         ekstrak_sebelas()
205.     End Sub
206.     'data 12
207.     Sub ekstrak_duabelas()
208.         Dim i As Integer = duabelas3.Text
209.         Dim x As String = duabelas1.Text
210.         duabelas4.Text = x(i)
211.         If duabelas4.Text = "0" Then
212.             duabelas5.Items.Add(duabelas2.Text)
213.             duabelas2.Text = ""
214.             lanjut_duabelas()
215.         ElseIf duabelas4.Text = "9" Then
216.             duabelas5.Items.Add(duabelas2.Text)
217.         Else
218.             duabelas2.Text = duabelas2.Text + duabelas4.Text
219.             lanjut_duabelas()
220.         End If
221.     End Sub
222.     Sub lanjut_duabelas()
223.         duabelas3.Text = duabelas3.Text + 1
224.         ekstrak_duabelas()
225.     End Sub
226.     'data 13
227.     Sub ekstrak_tigabelas()
228.         Dim i As Integer = tigabelas3.Text
229.         Dim x As String = tigabelas1.Text
230.         tigabelas4.Text = x(i)
231.         If tigabelas4.Text = "0" Then
232.             tigabelas5.Items.Add(tigabelas2.Text)
233.             tigabelas2.Text = ""

```



```

234.         lanjut_tigabelas()
235.     ElseIf tigabelas4.Text = "9" Then
236.         tigabelas5.Items.Add(tigabelas2.Text)
237.     Else
238.         tigabelas2.Text = tigabelas2.Text + tigabelas4.Text
239.         lanjut_tigabelas()
240.     End If
241. End Sub
242. Sub lanjut_tigabelas()
243.     tigabelas3.Text = tigabelas3.Text + 1
244.     ekstrak_tigabelas()
245. End Sub
246. 'data 14
247. Sub ekstrak_empatbelas()
248.     Dim i As Integer = empatbelas3.Text
249.     Dim x As String = empatbelas1.Text
250.     empatbelas4.Text = x(i)
251.     If empatbelas4.Text = "0" Then
252.         empatbelas5.Items.Add(empatbelas2.Text)
253.         empatbelas2.Text = ""
254.         lanjut_empatbelas()
255.     ElseIf empatbelas4.Text = "9" Then
256.         empatbelas5.Items.Add(empatbelas2.Text)
257.     Else
258.         empatbelas2.Text = empatbelas2.Text + empatbelas4.Text
259.         lanjut_empatbelas()
260.     End If
261. End Sub
262. Sub lanjut_empatbelas()
263.     empatbelas3.Text = empatbelas3.Text + 1
264.     ekstrak_empatbelas()
265. End Sub
266. 'data 15
267. Sub ekstrak_limabelas()
268.     Dim i As Integer = limabelas3.Text
269.     Dim x As String = limabelas1.Text
270.     limabelas4.Text = x(i)
271.     If limabelas4.Text = "0" Then
272.         limabelas5.Items.Add(limabelas2.Text)
273.         limabelas2.Text = ""
274.         lanjut_limabelas()
275.     ElseIf limabelas4.Text = "9" Then
276.         limabelas5.Items.Add(limabelas2.Text)
277.     Else
278.         limabelas2.Text = limabelas2.Text + limabelas4.Text
279.         lanjut_limabelas()
280.     End If
281. End Sub
282. Sub lanjut_limabelas()
283.     limabelas3.Text = limabelas3.Text + 1
284.     ekstrak_limabelas()
285. End Sub
286. 'data 16
287. Sub ekstrak_enambelas()
288.     Dim i As Integer = enambelas3.Text
289.     Dim x As String = enambelas1.Text
290.     enambelas4.Text = x(i)
291.     If enambelas4.Text = "0" Then
292.         enambelas5.Items.Add(enambelas2.Text)

```

```

293.         enambelas2.Text = ""
294.         lanjut_enambelas()
295.     ElseIf enambelas4.Text = "9" Then
296.         enambelas5.Items.Add(enambelas2.Text)
297.     Else
298.         enambelas2.Text = enambelas2.Text + enambelas4.Text
299.         lanjut_enambelas()
300.     End If
301. End Sub
302. Sub lanjut_enambelas()
303.     enambelas3.Text = enambelas3.Text + 1
304.     ekstrak_enambelas()
305. End Sub
306. 'data 17
307. Sub ekstrak_tujuhbelas()
308.     Dim i As Integer = tujuhbelas3.Text
309.     Dim x As String = tujuhbelas1.Text
310.     tujuhbelas4.Text = x(i)
311.     If tujuhbelas4.Text = "0" Then
312.         tujuhbelas5.Items.Add(tujuhbelas2.Text)
313.         tujuhbelas2.Text = ""
314.         lanjut_tujuhbelas()
315.     ElseIf tujuhbelas4.Text = "9" Then
316.         tujuhbelas5.Items.Add(tujuhbelas2.Text)
317.     Else
318.         tujuhbelas2.Text = tujuhbelas2.Text + tujuhbelas4.Text
319.         lanjut_tujuhbelas()
320.     End If
321. End Sub
322. Sub lanjut_tujuhbelas()
323.     tujuhbelas3.Text = tujuhbelas3.Text + 1
324.     ekstrak_tujuhbelas()
325. End Sub
326. 'data 18
327. Sub ekstrak_delapanbelas()
328.     Dim i As Integer = delapanbelas3.Text
329.     Dim x As String = delapanbelas1.Text
330.     delapanbelas4.Text = x(i)
331.     If delapanbelas4.Text = "0" Then
332.         delapanbelas5.Items.Add(delapanbelas2.Text)
333.         delapanbelas2.Text = ""
334.         lanjut_delapanbelas()
335.     ElseIf delapanbelas4.Text = "9" Then
336.         delapanbelas5.Items.Add(delapanbelas2.Text)
337.     Else
338.         delapanbelas2.Text = delapanbelas2.Text +
delapanbelas4.Text
339.         lanjut_delapanbelas()
340.     End If
341. End Sub
342. Sub lanjut_delapanbelas()
343.     delapanbelas3.Text = delapanbelas3.Text + 1
344.     ekstrak_delapanbelas()
345. End Sub
346. 'data 19
347. Sub ekstrak_sembilanbelas()
348.     Dim i As Integer = sembilanbelas3.Text
349.     Dim x As String = sembilanbelas1.Text
350.     sembilanbelas4.Text = x(i)

```

```

351.         If sembilanbelas4.Text = "0" Then
352.             sembilanbelas5.Items.Add(sembilanbelas2.Text)
353.             sembilanbelas2.Text = ""
354.             lanjut_sembilanbelas()
355.         ElseIf sembilanbelas4.Text = "9" Then
356.             sembilanbelas5.Items.Add(sembilanbelas2.Text)
357.         Else
358.             sembilanbelas2.Text = sembilanbelas2.Text +
sembilanbelas4.Text
359.             lanjut_sembilanbelas()
360.         End If
361.     End Sub
362.     Sub lanjut_sembilanbelas()
363.         sembilanbelas3.Text = sembilanbelas3.Text + 1
364.         ekstrak_sembilanbelas()
365.     End Sub
366.     'data 20
367.     Sub ekstrak_duapuluh()
368.         Dim i As Integer = duapuluh3.Text
369.         Dim x As String = duapuluh1.Text
370.         duapuluh4.Text = x(i)
371.         If duapuluh4.Text = "0" Then
372.             duapuluh5.Items.Add(duapuluh2.Text)
373.             duapuluh2.Text = ""
374.             lanjut_duapuluh()
375.         ElseIf duapuluh4.Text = "9" Then
376.             duapuluh5.Items.Add(duapuluh2.Text)
377.         Else
378.             duapuluh2.Text = duapuluh2.Text + duapuluh4.Text
379.             lanjut_duapuluh()
380.         End If
381.     End Sub
382.     Sub lanjut_duapuluh()
383.         duapuluh3.Text = duapuluh3.Text + 1
384.         ekstrak_duapuluh()
385.     End Sub
386.     Private Sub Timer2_Tick(sender As Object, e As EventArgs)
Handles Timer2.Tick
387.         animasi()
388.         tb_timer2.Text = tb_timer2.Text + 1
389.     End Sub
390.     Sub animasi()
391.         If tb_timer2.Text = 0 Then
392.             BackgroundImage = My.Resources.loading1
393.         ElseIf tb_timer2.Text = 1 Then
394.             BackgroundImage = My.Resources.loading2
395.         ElseIf tb_timer2.Text = 2 Then
396.             BackgroundImage = My.Resources.loading3
397.         ElseIf tb_timer2.Text = 3 Then
398.             BackgroundImage = My.Resources.loading4
399.         ElseIf tb_timer2.Text = 4 Then
400.             BackgroundImage = My.Resources.loading5
401.         ElseIf tb_timer2.Text = 5 Then
402.             BackgroundImage = My.Resources.loading6
403.         ElseIf tb_timer2.Text = 6 Then
404.             BackgroundImage = My.Resources.loading7
405.         ElseIf tb_timer2.Text = 7 Then
406.             BackgroundImage = My.Resources.loading8
407.         ElseIf tb_timer2.Text = 8 Then

```

```
408.         BackgroundImage = My.Resources.loading9
409.     ElseIf tb_timer2.Text = 9 Then
410.         BackgroundImage = My.Resources.loading10
411.     ElseIf tb_timer2.Text = 10 Then
412.         BackgroundImage = My.Resources.loading11
413.     ElseIf tb_timer2.Text = 11 Then
414.         BackgroundImage = My.Resources.loading12
415.     ElseIf tb_timer2.Text = 12 Then
416.         BackgroundImage = My.Resources.loading13
417.     ElseIf tb_timer2.Text = 13 Then
418.         BackgroundImage = My.Resources.loading14
419.     ElseIf tb_timer2.Text = 14 Then
420.         BackgroundImage = My.Resources.loading15
421.     ElseIf tb_timer2.Text = 15 Then
422.         BackgroundImage = My.Resources.loading16
423.     ElseIf tb_timer2.Text = 16 Then
424.         BackgroundImage = My.Resources.loading17
425.     ElseIf tb_timer2.Text = 17 Then
426.         BackgroundImage = My.Resources.loading18
427.     ElseIf tb_timer2.Text = 18 Then
428.         BackgroundImage = My.Resources.loading19
429.     ElseIf tb_timer2.Text = 19 Then
430.         BackgroundImage = My.Resources.loading20
431.     ElseIf tb_timer2.Text = 20 Then
432.         BackgroundImage = My.Resources.loading21
433.     ElseIf tb_timer2.Text = 21 Then
434.         BackgroundImage = My.Resources.loading22
435.     ElseIf tb_timer2.Text = 22 Then
436.         BackgroundImage = My.Resources.loading23
437.     ElseIf tb_timer2.Text = 23 Then
438.         BackgroundImage = My.Resources.loading24
439.     ElseIf tb_timer2.Text = 24 Then
440.         BackgroundImage = My.Resources.loading25
441.     ElseIf tb_timer2.Text = 25 Then
442.         BackgroundImage = My.Resources.loading26
443.     ElseIf tb_timer2.Text = 26 Then
444.         BackgroundImage = My.Resources.loading27
445.     ElseIf tb_timer2.Text = 27 Then
446.         BackgroundImage = My.Resources.loading28
447.     ElseIf tb_timer2.Text = 28 Then
448.         BackgroundImage = My.Resources.loading29
449.     ElseIf tb_timer2.Text = 29 Then
450.         BackgroundImage = My.Resources.loading30
451.     ElseIf tb_timer2.Text = 30 Then
452.         BackgroundImage = My.Resources.loading31
453.     ElseIf tb_timer2.Text = 31 Then
454.         BackgroundImage = My.Resources.loading32
455.     ElseIf tb_timer2.Text = 32 Then
456.         BackgroundImage = My.Resources.loading33
457.     ElseIf tb_timer2.Text = 33 Then
458.         BackgroundImage = My.Resources.loading34
459.     ElseIf tb_timer2.Text = 34 Then
460.         BackgroundImage = My.Resources.loading35
461.     ElseIf tb_timer2.Text = 35 Then
462.         BackgroundImage = My.Resources.loading36
463.     ElseIf tb_timer2.Text = 36 Then
464.         BackgroundImage = My.Resources.loading37
465.     ElseIf tb_timer2.Text = 37 Then
466.         BackgroundImage = My.Resources.loading38
```

```

467.         ElseIf tb_timer2.Text = 38 Then
468.             BackgroundImage = My.Resources.loading39
469.         ElseIf tb_timer2.Text = 39 Then
470.             BackgroundImage = My.Resources.loading40
471.             tb_timer2.Text = 0
472.         End If
473.     End Sub
474. End Class

```

2. Application XMI. main form

```

<?xml version="1.0"?>
<doc>
<assembly>
<name>
DafukkApplication
</name>
</assembly>
<members>
<member name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.ResourceManager">
    <summary>
        Returns the cached ResourceManager instance used by this class.
    </summary>
</member>
<member name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.Culture">
    <summary>
        Overrides the current thread's CurrentUICulture property for all
        resource lookups using this strongly typed resource class.
    </summary>
</member>
<member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.audioplayer">
    <summary>
        Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
    </summary>
</member>
<member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.background">
    <summary>
        Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
    </summary>
</member>
<member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__1_">
    <summary>
        Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.

```

```
</summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__10_">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__100_">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__11_">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__12_">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__13_">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__14_">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__15_">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__16_">
  <summary>
```

```
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
</summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__17_">
    <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
</summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__18_">
    <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
</summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__19_">
    <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
</summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__2_">
    <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
</summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__20_">
    <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
</summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__21_">
    <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
</summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__22_">
    <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
</summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__23_">
```

```
<summary>
  Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
</summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__24_">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__25_">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__26_">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__27_">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__28_">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__29_">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__3_">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
```



```
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__30_">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__31_">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__32_">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__33_">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__34_">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__35_">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__36_">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__37_">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
```

```
</summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__38_">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__39_">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__4_">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__40_">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__41_">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__42_">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__43_">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__44_">
  <summary>
```

```
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
</summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__45_">
    <summary>
        Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
    </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__46_">
    <summary>
        Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
    </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__47_">
    <summary>
        Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
    </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__48_">
    <summary>
        Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
    </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__49_">
    <summary>
        Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
    </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__5_">
    <summary>
        Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
    </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__50_">
    <summary>
        Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
    </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__51_">
```

```
<summary>
  Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
</summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__52_">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__53_">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__54_">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__55_">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__56_">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__57_">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__58_">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
```

```
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__59_">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__6_">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__60_">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__61_">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__62_">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__63_">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__64_">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__65_">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
```

```
</summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__66_">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__67_">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__68_">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__69_">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__7_">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__70_">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__71_">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__72_">
  <summary>
```

```
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
</summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__73_">
    <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
</summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__74_">
    <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
</summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__75_">
    <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
</summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__76_">
    <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
</summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__77_">
    <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
</summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__78_">
    <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
</summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__79_">
    <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
</summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__8_">
```

```
<summary>
  Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
</summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__80_">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__81_">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__82_">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__83_">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__84_">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__85_">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__86_">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
```



```
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__87_">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__88_">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__89_">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__9_">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__90_">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__91_">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__92_">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__93_">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
```

```
</summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__94_">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__95_">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__96_">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__97_">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__98_">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.beatbar__99_">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.childback">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.dog">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
```

```
</summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.loading1">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.loading10">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.loading11">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.loading12">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.loading13">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.loading14">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.loading15">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.loading16">
  <summary>
```

```
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
</summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.loading17">
    <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
</summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.loading18">
    <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
</summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.loading19">
    <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
</summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.loading2">
    <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
</summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.loading20">
    <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
</summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.loading21">
    <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
</summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.loading22">
    <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
</summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.loading23">
```

```
<summary>
  Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
</summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.loading24">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.loading25">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.loading26">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.loading27">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.loading28">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.loading29">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.loading3">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
```

```
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.loading30">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.loading31">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.loading32">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.loading33">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.loading34">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.loading35">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.loading36">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.loading37">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
```

```
</summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.loading38">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.loading39">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.loading4">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.loading40">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.loading5">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.loading6">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.loading7">
  <summary>
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
  </summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.loading8">
  <summary>
```

```
    Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
</summary>
</member><member
name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.loading9">
    <summary>
        Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
    </summary>
</member><member name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.open">
    <summary>
        Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
    </summary>
</member><member name="P:DafukkApplication.My.Resources.Resources.url">
    <summary>
        Looks up a localized resource of type System.Drawing.Bitmap.
    </summary>
</member><member name="T:DafukkApplication.My.Resources.Resources">
    <summary>
        A strongly-typed resource class, for looking up localized strings, etc.
    </summary>
</member>
</members>
</doc>
```