

## BAB IV

### IMPLEMENTASI KARYA

Pada bab implementasi karya ini, menjelaskan tentang penerapan semua rancangan yang sudah dibuat dalam proses perancangan *video game* ini.

#### 4.1 Produksi

Pada proses ini terbagi beberapa proses produksi yang telah peneliti lakukan dalam pembuatan *game* garuda kencana, berikut proses-proses yang telah dilakukan:

##### 4.1.1 Konsep karakter

Pada tahap ini peneliti telah melakukan proses redesain karakter wayang kulit yang telah ada dengan menggunakan studi eksisting dan *keyword* sebagai acuan kerja, serta melakukan proses kusioner pada karakter utama untuk mendapatkan desain karakter yang diminati oleh kalangan remaja berikut gambar desain karakter yang telah dibuat.



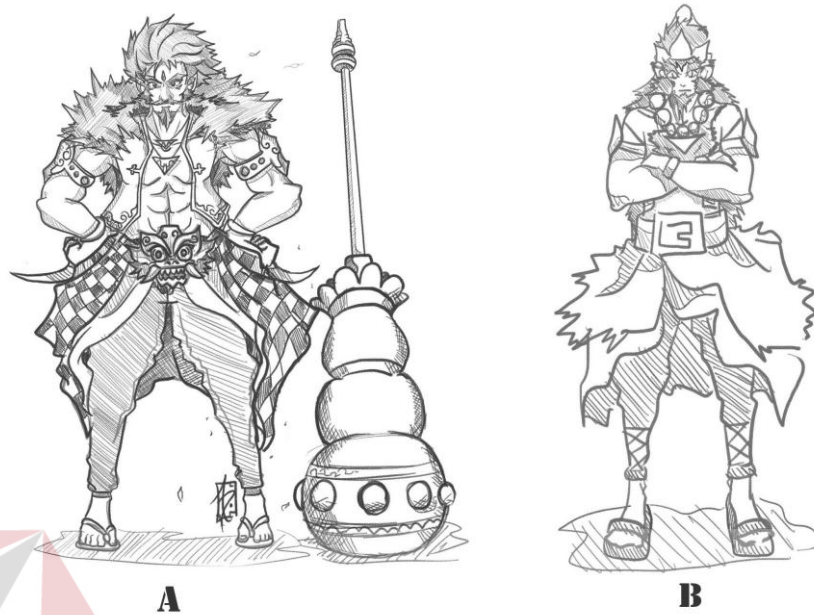
Gambar 4.1 Yudistira

Pada gambar di atas merupakan hasil sketsa konsep karakter Yudistira, dan hasil kuisisioner yang telah peneliti lakukan telah mendapatkan hasil Yudistira (A) yang paling banyak dipilih.



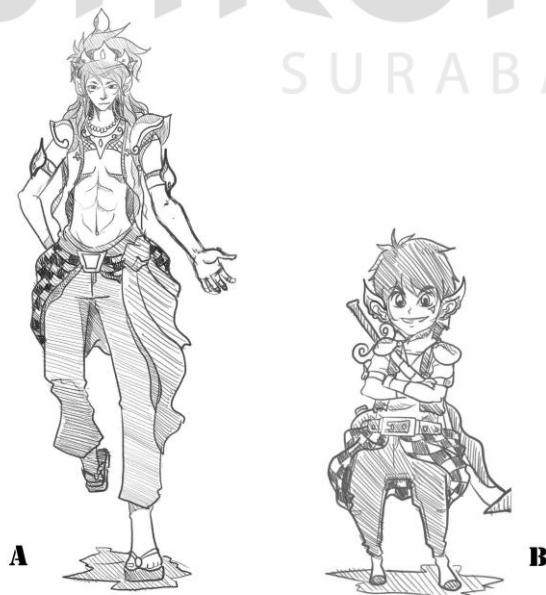
Gamabar 4.2 Arjuna

Pada gambar di atas merupakan hasil sketsa konsep desain karakter Arjuna dengan hasil kuisisioner yang telah peneliti lakukan telah mendapatkan hasil Arjuna (A) yang paling banyak dipilih.



Gambar 4.3 Bima

Pada gambar di atas merupakan hasil sketsa konsep desain karakter Bima dengan hasil kuisisioner yang telah peneliti lakukan telah mendapatkan hasil Bima (A) yang paling banyak dipilih.



Gambar 4.4 Nakula dan Sadewa

Pada gambar di atas merupakan hasil sketsa konsep desain karakter Nakula dan Sadewa desain gambar hanya satu dikarenakan Nakula dan Sadewa merupakan saudara kembar dengan hasil kuisioner yang telah peneliti lakukan telah mendapatkan hasil Nakula dan Sadewa (A) yang paling banyak dipilih.

#### 4.1.2 pewarnaan karakter

setelah membuat desain karakter yang cocok peneliti dapat melanjutkan proses pembuatan selanjutnya yaitu proses pemberian warna pada karakter tersebut. Dimana warna karakter tersebut dibuat sesuai dengan sifat-sifat nya. Berikut merupakan hasil pewarnaan karakter



Gambar 4.5 Yudistira *color*

Gambar 4.5 merupakan hasil akhir konsep karakter Yudistira. Dimana karakter tersebut menggunakan warna-warna yang disesuaikan dengan watak Yudistira. Yudistira pada *game* ini merupakan salah satu tokoh *hero* yang dapat digunakan pemain pada saat memainkan *game* Garuda Kencana. Dikarenakan dalam cerita pewayangan baratayuda Yudistira hampir tidak ikut bertarung dalam peperangan maka peneliti mengonsep yudisitira sebagai *hero* yang bertipe *support* atau membantu. Dimana dalam hal support Yudistira dapat membantu prajurit dengan menyembuhkan dan memberikan tenaga-tenaga tambahan.



Gambar 4.6 Bima color

Pada gambar 4.6 merupakan hasil akhir konsep karakter Bima. Dimana warna-warna Bima disesuaikan dengan karakteristik Bima dalam pewayangan. Bima merupakan salah satu *hero* yang dapat di pilih pemain pada saat memainkan *game* garuda kencana. Dalam *game* ini Bima merupakan *hero* yang bertipe pejuang dimana kekuatan tubuh dan serangan nya sangat besar, dan menggunakan senjata jarak dekat. Dikarenakan dalam cerita pewayangan baratayuda Bima merupakan salah satu tokoh yang paling kuat dalam pandawa lima, dan paling sering terjun ke dalam peperangan.



Gambar 4.7 Arjuna color

Pada gambar 4.7 merupakan hasil akhir konsep karakter Arjuna, Dimana warna-warna pada karakter ini telah disesuaikan dengan watak Arjuna dalam pewayangan. Dalam *game* ini Arjuna merupakan salah satu karakter bertipe penyerang jarak jauh, dimana senjata utama karakter tersebut adalah panah. Arjuna yang menggunakan senjata jarak jauh tidak memiliki ketahanan tubuh yang kuat seperti Bima, tetapi dalam hal serangan dan jarak Arjuna lebih unggul dibandingkan Bima.



Gambar 4.8 Nakula dan Sadewa Color

Pada gambar 4.8 merupakan hasil akhir dari konsep karakter Nakula dan Sadewa,. Dimana warna-warna karakter tersebut telah disesuaikan dengan watak Nakula dan Sadewa dalam pewayangan, dan dalam hal ini peneliti menambahkan konsep yin dan yang, dimana yin tidak dapat terpisahkan dengan yang seperti Nakula dan Sadewa merka berdua selalu bersama dalam berperangan. Nakula dan Sadewa dalam *game* ini merupakan salah satu tokoh *hero* yang dapat dimainkan dalam *game* Garuda Kencana. Dalam *game* ini Nakula dan Sadewa merupakan

salah satu character yang special dimana pemain dapat langsung memainkan dua karakter secara langsung.

#### 4.1.3 *Sprite*

pada proses ini peneliti mulai membuat desain *sprite* karakter untuk digunakan dalam *game*, dengan menggunakan *base color* pada desain karakter. Berikut proses pembuatan dan macam-macam *sprite* yang telah dibuat



Gambar 4.9 Proses Pembuatan *Sprite*

#### 1. *Sprite* Bima

Pada bagian ini peneliti akan menjelaskan secara rinci tentang *sprite* Bima. Dalam *game* Garuda kencana Bima dapat menggunakan tiga jurus utama untuk melawan musuh yang ada didepannya.berikut penjelasannya

##### a. Pukulan

Pukulan Bima merupakan salah satu senjata yang dapat Bima gunakan dalam *game* ini, pukulan merupakan jurus yang paling simpel dan tidak membutuhkan banyak penggunaan energi, dan paling cepat. Berikut merupakan contoh gambar tombol jurus dan jurus pukulan Bima.





Gambar 4.10 Tombol Jurus dan Jurus Pukulan

b. Gada Rujak Polo

Gada rujuk polo merupakan salah satu senjata pusaka milik Bima dimana gada tersebut merupakan jurus kedua Bima dalam *game* ini. Gada rujuk polo merupakan jurus yang cocok untuk melawan banyak musuh di karenakan jurus ini memiliki serangan area yang dapat mengenai beberapa musuh sekaligus, tetapi jurus ini menggunakan energy yang cukup banyak, sehingga pemain harus berhati-hati dalam menggunakan energi tersebut. berikut merupakan contoh tombol dan jurus gada rujuk polo.



Gambar 4.11 Tombol dan Jurus Gada Rujak Polo

c. Kuku pancanaka

Kuku pancanaka merupakan senjata utama Bima dan salah satu senjata andalan Bima dalam cerita pewayangan. Kuku pancanaka mempunyai ruang lingkup serangan yang sangat besar dan kekuatan yang besar pula. tetapi jurus ini menggunakan energi sangat banyak, sehingga pemain harus hati-hati dalam menggunakannya, kalau tidak akan kehabisan energi. Berikut cuplikan gambar kuku pancanaka dan tombol jurusnya.



Gambar 4.12 Tombol dan Jurus Kuku Pancanaka

## 2. *Sprite* Arjuna

Pada bagian ini peneliti akan menjelaskan secara rinci tentang *sprite* Arjuna. Dalam *game* Garuda kencana Arjuna dapat menggunakan tiga jurus utama untuk melawan musuh yang ada didepannya. berikut penjelasannya:

### a. Keris

Arjuna merupakan tokoh pewayangan yang menggunakan panah, tetapi Arjuna juga memiliki senjata keris untuk melawan musuh yang dekat dengan tubuh nya. Keris pada jurus Arjuna merupakan senjata jarak sangat dekat dikarenakan ukuran nya yang kecil, tetapi memiliki kecepatan serang dan penggunaan energi yang sedikit. Berikut merupakan cuplikan gambar jurus keris dan tombol nya.



Gambar 4.13 Tombol dan Jurus Keris

b. Panah

Panah pada Arjuna merupakan senjata utama. Arjuna terkenal akan kelihaiannya saat menggunakan panahan. Pada *game* ini panah merupakan senjata jarak jauh yang mempunyai serangan yang cukup besar tetapi dalam penggunaan energy cukup banyak sehingga pemain harus berhati-hati untuk menggunakannya. Berikut merupakan cuplikan gambar tombol dan jurus panah.



Gambar 4.14 Tombol dan Jurus Panah

### c. Pasopati

Pasopati merupakan senjata pusaka milik Arjuna. Konon pasopati memiliki kekuatan yang dapat menghancurkan apapun dalam satu kali serang. Dan dalam *game* ini pasopati mempunyai daya hancur dan dapat menembus lebih dari satu lawan tetapi jurus ini banyak menyedot energi. Berikut cuplikan gambar tombol dan jurus pasopati.



Gambar 4.15 Tombol dan Jurus Pasopati

### 3. *Sprite* Jendral

Pada bagian ini akan menjelaskan *sprite* jendral. Dalam *game* ini pemain mendapatkan bala bantuan dari jendral pada saat perang dan berikut merupakan penjelasan jendral-jendral yang sudah dibuat.

#### a. Gatot Kaca

Gatot kaca merupakan jendral yang akan membantu Bima dalam peperangan. Peneliti memilih gatot kaca dikarenakan gatot kaca merupakan anak kandung Bima dan salah satu tokoh pewayangan yang

populer di Indonesia. Berikut tampilan gambar gatotkaca dalam *game* garuda kencana.



Gambar 4.16 Gatot Kaca

Dalam *game* ini gatot kaca memiliki jurus andalan yaitu tinju brajamusti tinju yang sangat kuat dan dilapisi dengan petir berikut tampilan gambar tinju brajamusti.



Gambar 4.17 Tinju Brajamusti

b. Srikandi

Srikandi pada *game* ini merupakan jendral yang akan membantu Arjuna dalam peperangan. Alasan penulis memilih srikandi dikarenakan srikandi merupakan salah satu istri Arjuna dalam cerita pewayangn, dan srikandi juga cukup populer di Indonesia. Berikut tampilan gambar srikandi dalam *game* garuda kencana.



Gambar 4.18 Srikandi

Srikandi dalam *game* ini sedikit mengalami modifikasi pada senjata dan topi yang digunakan, dimana senjata tersebut termasuk jenis senjata fantasi *bow gun* ( penggabungan cross bow dan gun), dan topi yang ditambahkan pelindung telinga. Dikarenakan serangan srikandi cukup kuat dan mengeluarkan suara yang keras berikut merupakan cuplikan gambar srikandi pada saat menyerang.



Gambar 4.19 Srikandi *Attack*

#### 4. Prajurit Pandawa dan Kurawa

Pada *game* ini Arjuna dan Bima dapat memanggil bala bantuan pada saat menghadapi perang, dan prajurit musuh yang akan menghalangi Arjuna dan Bima. Berikut cuplikan dan penjelasan sprit prajurit dalam *game* garuda kencana.

##### a. *Spearman* Pandawa

*Spearman* pada *game* ini bertugas sebagai penyerang jarak menengah dimana senjata tombak yang digunakan dapat menjangkau lawan sesuai panjang tombak. *Spearman* memiliki serangan yang kuat tetapi memiliki daya tahan tubuh yang lemah. Dalam *game* ini *Spearman* hanya dapat di panggil empat kali. Berikut cuplikan gambar *Spearman*.





Gambar 4.20 *Spearman*

b. *Bowman* Pandawa

*Bowman* pada *game* ini merupakan prajurit dengan jarak serang jauh. *Bowman* memiliki kekuatan serang yang cukup kuat, tetapi memiliki kekurangan daya tubuh yang sangat lemah. *Bowman* pada *game* Garuda Kencana hanya dapat dipanggil tiga kali. Berikut gambar *Bowman* yang ada di *game* ini.



Gambar 4.21 *Bowman*

c. Gajah perang Pandawa

Gajah perang merupakan salah satu prajurit yang kuat dimana gajah perang memiliki daya tahan tubuh yang sangat kuat serta serangan yang kuat. Tetapi dalam *game* ini player hanya dapat memanggil dua gajah perang. Berikut cuplikan gambar gajah perang pandawa.



Gambar 4.22 Gajah Perang Pandawa

d. *Swordman* Kurawa

*Swordman* merupakan salah satu prajurit kurawa yang akan menghalangi player dalam *game* ini. *Swordman* memiliki daya tahan tubuh yang cukup, dan kelincahan dalam menyerang dan menghindar sehingga *Swordman* cukup susah untuk dilawan. Berikut cuplikan gambar *Swordman* dalam *game* ini.



Gambar 4.23 *Swordman*

e. *Gunner* Kurawa

*Gunner* merupakan salah satu prajurit kurawa yang akan menghalangi player dalam *game* ini. *Gunner* dalam *game* ini merupakan penyerang jarak jauh, sehingga sangat sulit untuk didekati, tetapi *Gunner* memiliki daya tahan tubuh yang lemah jadi mudah di kalahkan kalau sudah dapat didekati. Berikut cuplikan gambar *Gunner*.



Gambar 4.24 *Gunner*

f. Gajah Perang Kurawa

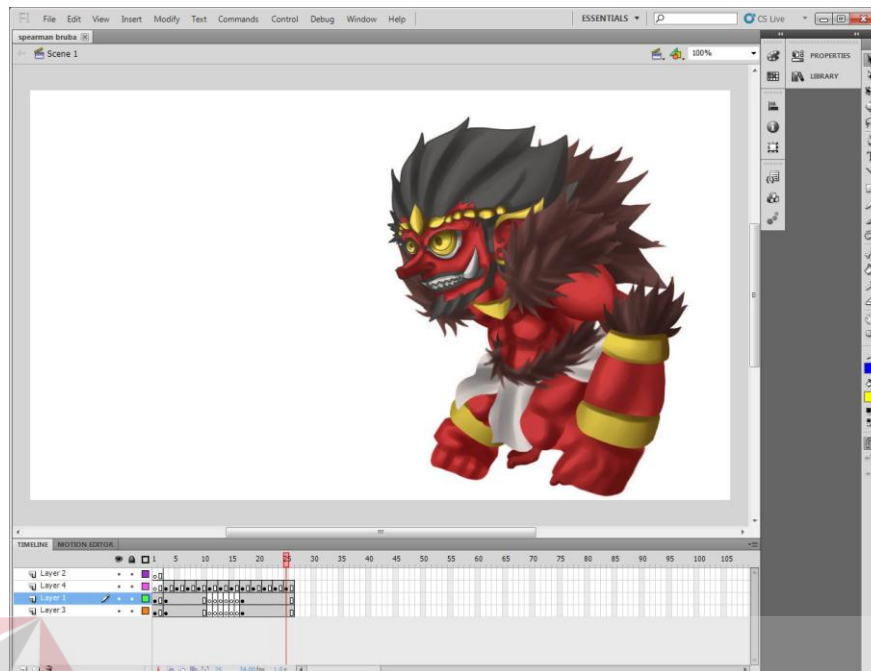
Gajah perang kurawa merupakan prajurit musuh terkuat sama halnya gajah perang pandawa. Gajah perang mempunyai serangan yang kuat dan daya tahan yang kuat pula jadi sangat sulit untuk dikalahkan. Berikut cuplikan gambar gajah perang kurawa.



Gambar 4.25 Gajah Perang Kurawa

#### 4.1.4 Proses Animasi

Setelah membuat *sprite* proses selanjutnya adalah proses animasi dalam proses ini peneliti menggunakan dua program yaitu dengan potoshop dan flash. Berikut contoh animasi yang telah dibuat.



Gambar 4.26 Proses Pembuatan Animasi

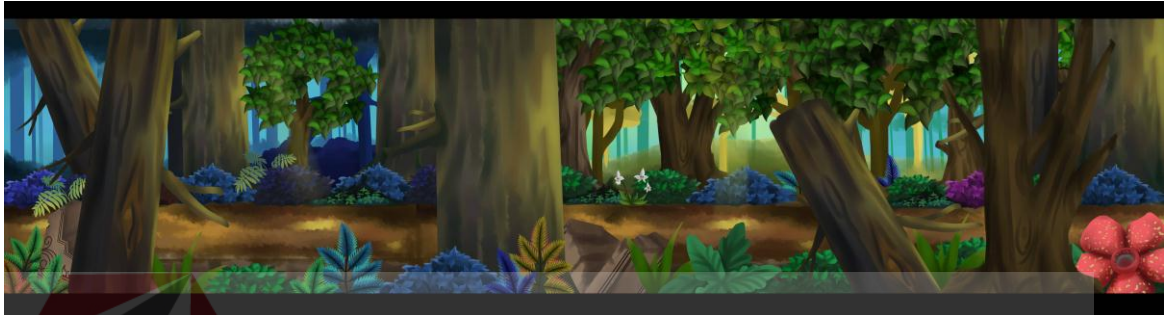
Gambar di atas merupakan gambar proses animasi yang dilakukan dengan menggunakan program flash. Teknik animasi yang digunakan adalah *frame by frame*. Berikut merupakan cuplikan gambar hasil pembuatan animasi dengan program flash, *frame by frame*.



Gambar 4.27 Hasil Animasi

#### 4.1.5 *Game User Interface* Desain

Pada proses ini merupakan proses mendisain *background environment* dan lain-lain nya berikut desain yang telah di buat peneliti.



Gambar 4.28 *Background*

Gambar di atas merupakan gambar *background* pada *game* garuda kencana. Latar belakang *background* yang diambil adalah hutan tropis Indonesia dan peneliti menambahkan bunga hanya ada di Indonesia yaitu Rafflesia Arnoldii sebagai cirikas hutan Indonesia.



Gambar 4.29 *User Interface* Awal

Gambar di atas merupakan tampilan *user interface* pada menu awal dimana peneliti menggunakan garuda kencana untuk *cover* depan dan tipo garuda kencana sebagai judul *game*.



Gambar 4.30 *User interface Character Menu*

Gambar di atas merupakan tampilan *user interface character menu* pada gambar tersebut peneliti menggunakan gambar tokoh Bima dan sebuah tabel yang menjelaskan tentang watak tokoh tersebut dan contoh wayang asli Bima.

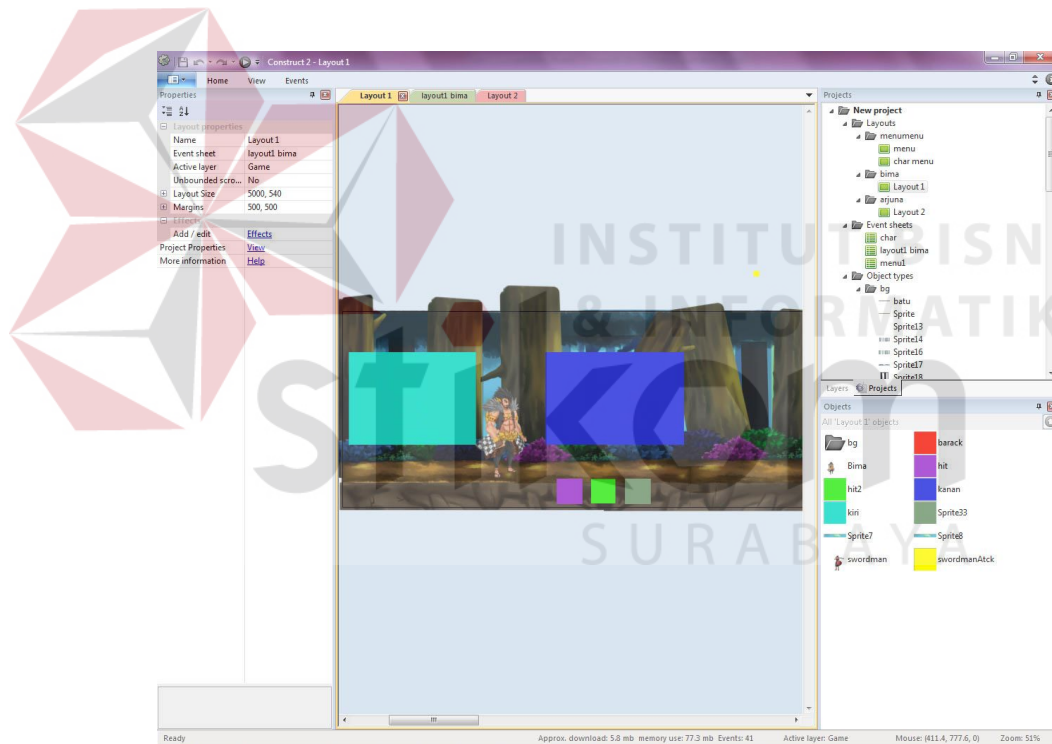


Gambar 4.31 *User Interface Dalam Game*

Pada gambar di atas merupakan tampilan *user interface* dalam *game* garuda kencana. Dalam gambar tersebut memperlihatkan tata letak menu tombol dan *healthbar* karakter.

#### 4.2 Prototype

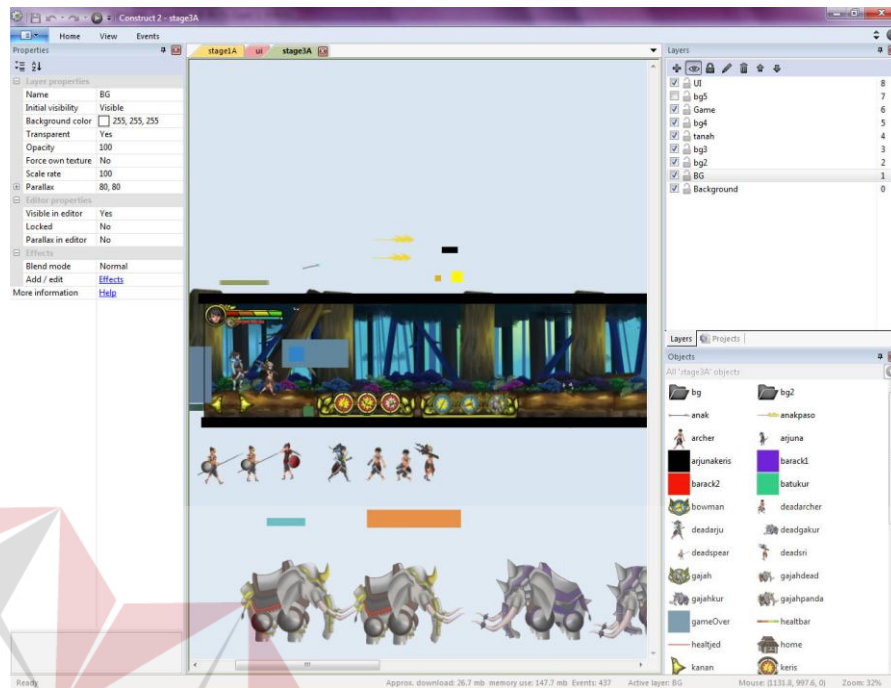
Pada proses ini peneliti membuat terlebih dahulu *prototype game* dengan menggunakan *software* Construct 2. Pada proses *prototype* pertama atau *alpha* peneliti hanya menggunakan gambar kotak dikarenakan untuk mempercepat proses, setelah dibuat maka *prototype* tersebut dicoba apakah sesuai dengan konsep dan program tidak ada yang *error*. Berikut gambar proses pembuatan.



Gambar 4.32 *Prototype* Awal

Setelah selesai membuat *prototype* awal peneliti dapat melanjutkan proses selanjutnya yaitu memasukan asset-aset gambar yang telah dibuat, seperti animasi karakter, *effect*, *background*, dan lain-lainya. Berikut merupakan contoh proses memasukan aset gambar.

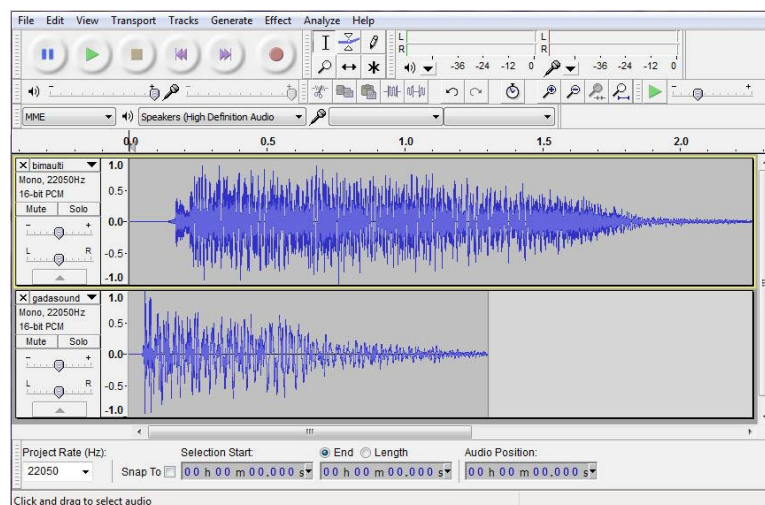




Gamabar 4.33 Proses Memasukan Gambar

### 4.3 Sound

Pada proses ini peneliti mulai memasukan *sound effect* dan *background sound* pada *game* agar *game* terlihat lebih menarik dan seru saat dimainkan.



Gamabar 4.34 Proses Pengeditan Sound

Pada gambar di atas merupakan proses pengeditan *sound* agar sesuai dengan animasi yang dibuat dan membuat animasi tersebut terlihat menarik dan suara pas.

#### 4.4 *Play Test* dan *Finishing*

Pada proses ini peneliti sudah mulai *mengexport game* tersebut kedalam aplikasi android, dan mulai melakukan proses *playtest*, agar peneliti dapat menentukan apakah *game* tersebut sudah dapat dimainkan dengan nyaman dan tidak ada *bug* atau *error* dalam *game* tersebut. jika ada *bug* atau *error* maka peneliti bisa langsung melakukan proses *finishing* agar *game* dapat segera di *publish* ke *public*.



Gambar 4.35 Proses Playtesting

#### 4.5 publikasi

Pada proses ini peneliti akan membuat beberapa benda untuk digunakan sebagai alat untuk publikasi agar *game* dapat mudah dikenal oleh *public*. Berikut merupakan contoh-contoh publikasi yang akan peneliti gunakan

#### 4.5.1 Xbaner

Pada hal ini peneliti menggunakan Xbaner dikarenakan ukuran Xbaner lebih besar daripada poster A3 dan dapat mudah dilihat dari jauh, selain itu dapat memuat banyak tulisan berikut merupakan desain Xbaner yang telah di buat.



Gambar 4.36 Desain X Baner

#### 4.5.2 *Mercerdise*

*Mercerdise* merupakan salah satu hal penting untuk publikasi dikarenakan peneliti dapat dengan mudah menyebar *mercerdise* dengan cara membagi-bagi *mercerdise* tersebut dalam pameran kepada public.berikut contoh macam-macam *mercerdise* yang peneliti buat.



Gambar 4.37 *Mercerdise*