

BAB III

METODOLOGI DAN PERANCANGAN KARYA

Metodologi dan perancangan karya adalah tahap menganalisa dan menyusun suatu karya yang nantinya akan menyelesaikan masalah, tentu dengan bantuan data yang dikumpulkan terlebih dahulu. Berikut adalah uraian detail dari setiap bagian.

3.1 Metodologi

Perancangan tugas akhir ini menggunakan pendekatan kualitatif, dimana bersifat fleksibel dan berubah-ubah sesuai kondisi lapangan. Perancangan ini menggunakan instrumen penelitian wawancara, observasi, studi pustaka, dan studi komparator. Metode kualitatif dipilih untuk dapat mengungkap latar alamiah dari suatu objek penelitian. Pendekatan observasi dilakukan untuk mencermati langsung secara visual terhadap kondisi objek penelitian. Pendekatan studi pustaka dilakukan untuk menunjang penelitian secara teoritis.

Pendekatan ini didukung dengan berbagai buku dalam bidang Game Development. Pendekatan studi komparator dilakukan untuk memperdalam kajian terhadap objek penelitian dan membandingkannya dengan karya-karya terdahulu dengan topik yang sama.

3.2 Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu metode kuantitatif dan kualitatif.

Metode tersebut mengolah data yang objektif, seperti Gambar, foto, barang.

Teknik pengumpulan data yang dipakai dalam Tugas Akhir ini yaitu:

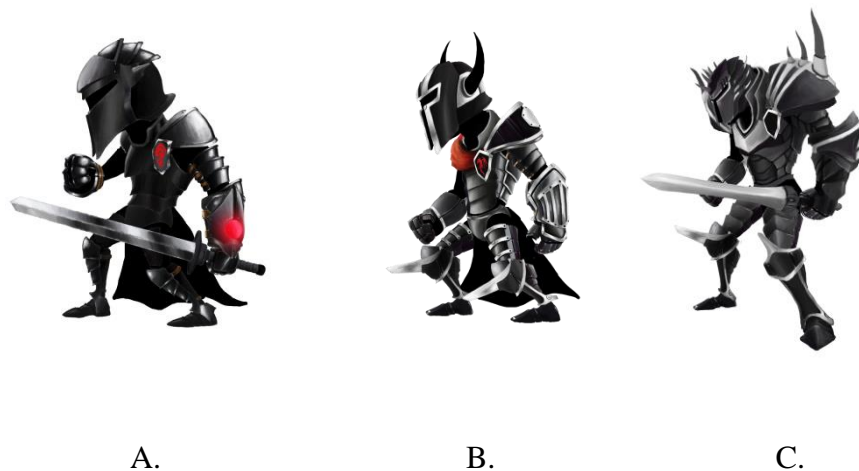
1. Observasi

Data yang didapat akan berupa pengamatan langsung di lapangan dan melakukan playtesting pada beberapa game.

2. Kuisisioner

Data ini di ambil dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan lewat media kuisisioner. Guna untuk mendapatkan informasi seputar game khususnya sasaran pengguna game ini.

Kuisisioner hanya digunakan untuk pemilihan desain proporsi karakter utama, responden hanya diberi 3 pilihan untuk memilih wujud bentuk karakter utama.



Gambar 3.1 Model Pilihan

Responden diminta menjawab soal berikut ini:

1. Pilih proporsi yang menurut anda cocok dengan selera anda?
 - a. *Super deform*.
 - b. *deform* .
 - c. normal.

Dari 20 kuisioner yang disebar pada 20 orang yang suka bermain game, 12 memilih proporsi normal, sedangkan 7 memilih *super deform*, dan 1 orang memilih *deform*.

3. Literatur Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data berupa literature, referensi, bacaan-bacaan, bahan-bahan teori yang berhubungan dengan topik untuk mendukung pembuatan karya ini. Baik secara pembuatan teknik maupun konsep.

4. Studi Komparatif

Untuk studi komparatif dari video game Paladog dan dragon crown, hasil analisis peneliti adalah sebagai berikut.

a. Paladog.



Gambar 3.2 Gameplay Paladog

Paladog adalah game bergenre *hero defense*, dimana tugas player melindungi *hero* agar tidak kalah dalam pertempuran, *player* juga akan dibantu oleh berbagai macam pasukan yang dapat dibeli oleh player untuk membantu selama permainan berlangsung, paladog juga memiliki sistem level up, dimana sang hero dapat bertambah semakin kuat, seiring bertambahnya level.

Item yang terdapat pada sepanjang permainan juga akan membantu player dalam memudahkan permainan, item sendiri dapat diperoleh player di

sepanjang permainan sebagai *reward* setiap misi, tugas utama *player* adalah untuk menghancurkan markas musuh di setiap misi.

Di sini penulis mendapatkan inspirasi dari game paladog, paladog memiliki kekuatan pada *gameplaynya* yang sangat adiktif, terutama pada management units, yang mengharuskan player mengatur pembelian pasukan untuk membantu dalam setiap pertempuran, sistem item juga salah satu kekuatan game paladog, dan dapat menambah permainan menjadi lebih adiktif.



Gambar 3.3 Gameplay Darkdog

Paladog juga menyediakan level tambahan pada *gameplaynya*, darkdog. Darkdog sendiri memiliki *gameplay* yang sama dengan paladog, namun perbedaan hanya terletak pada *player* yang akan mengontrol karakter antagonis dalam game.

b. *Dragon Crown*



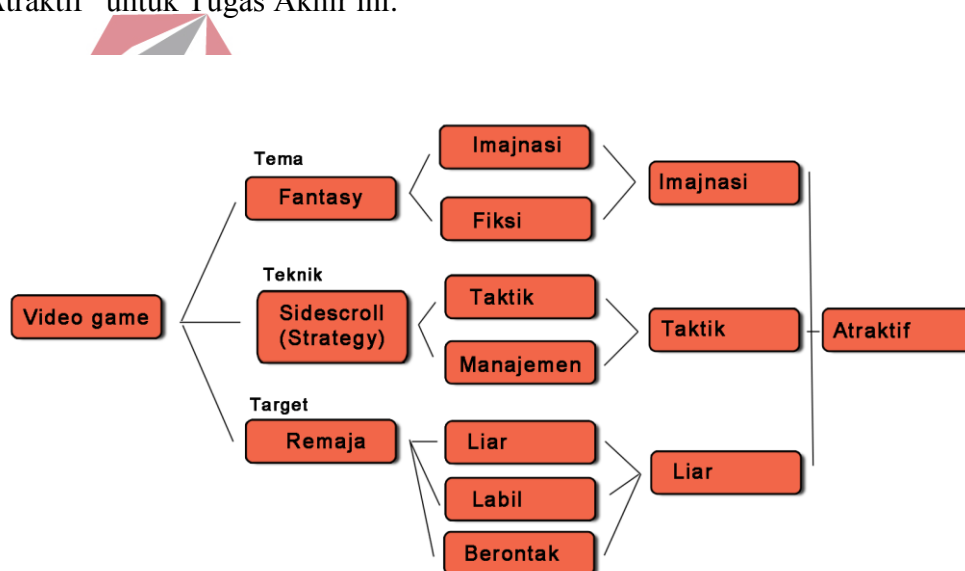
Gambar 3.4 Tampilan Permainan Dragon Crown

Dari video game dragon crown yang dirilis untuk psp vita ini memiliki gameplay 2d action sidescroll, dragon crown sendiri dikemas dengan tampilan grafis yang sangat memukau dan bagus, untuk gameplaynya sendiri tergolong standart. Namun seperti yang dapat dilihat dalam gameplaynya sendiri, dragon crown memiliki tampilan grafis yang sungguh mempesona.

Dragon crown memiliki kekuatan utama pada grafis dan segi cerita, dan untuk *gameplaynya* tergolong *standart* dan player hanya mengikuti alur cerita yang sudah ditentukan, selain itu musik dalam dragon crown juga dapat dikatakan sangat bagus dan cocok pada *background* game itu sendiri.

3.4 Analisa Konsep

Dari penjabaran analisis data diatas, peneliti telah mendapatkan beberapa kata kunci yang dapat membantu untuk menyusun konsep dari Tugas Akhir ini. Kata kunci dari data di lapangan : fantasi, imajinasi, dan strategy. Di mana strategi umum Tugas Akhir ini adalah menciptakan media hiburan, dengan menggunakan sistem gameplay yang baru dan menarik, serta dikemas dengan tampilan grafis yang bagus. Jika kata kunci dijabarkan dan digabungkan dengan referensi dari buku dan referensi dari beberapa ahli, maka peneliti mendapatkan konsep “Atraktif” untuk Tugas Akhir ini.



Gambar 3.5 Keyword

3.5 Metode Perancangan

Perancangan karya pada Tugas Akhir ini dibagi menjadi 3 tahap, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

3.5.1 Pra Produksi

Pada tahap ini, peneliti akan menentukan ide, strategi kreatif, dan warna yang dipakai pada Tugas Akhir ini berdasarkan konsep yang dimiliki.

1. Ide

Ide yang dibangun peneliti berdasarkan konsep Atraktif ialah, menciptakan sebuah game yang adiktif dan diperlukanya peran yang cukup banyak dari player untuk dapat memenangkan permainan tersebut, wujud interaktif yang dimaksud penulis adalah player selain harus mengatur strategy pertahanan dan serangan, disaat bersamaan juga akan mengontrol secara langsung jendral yang juga turun langsung untuk berperang.

Game yang terjadi secara *realtime* membuat player harus berfikir cepat dalam setiap pengambilan keputusan, dikarenakan hal tersebut yang menentukan kemenangan dalam game ini.

2. Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang dibangun oleh peneliti berdasarkan dari studi komparator adalah elemen-elemen yang kuat yang terdapat pada game paladog dan dragon crown.

Paladog memiliki kekuatan pada *gameplay hero defense* yang akan penulis gabungkan dengan elemen grafis dragon crown yang sangat bagus, dengan tujuan dapat menciptakan sebuah game yang memiliki sistem *gameplay* yang adiktif dan atraktif, dengan tampilan grafis yang memukau dan indah yang tidak dimiliki oleh game paladog.

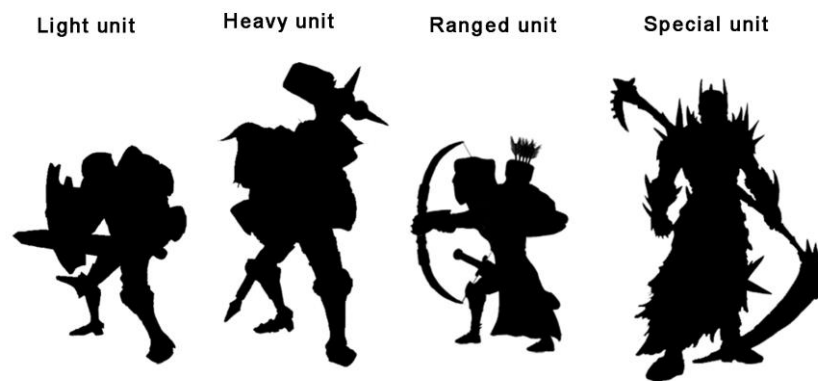
3. Tema

Tema yang dipakai dalam Tugas Akhir ini adalah *fantasy*, ini dikarenakan penulis ingin menciptakan sebuah suasana lingkungan yang indah dan tanpa ada batasan yang dapat memicu imajinasi player agar dapat menikmati lebih lagi game ini.

Selain itu tema *fantasy* juga memberikan keuntungan pada penulis dalam merancang game ini, dikarenakan tema *fantasy* membantu dalam sistem permainan dan cocok untuk diaplikasikan pada game dengan genre sidescroll.

4. Desain game

Desain game yang sudah direncanakan di awal oleh penulis mulai dari komposisi karakter, hingga pembuatan background memang harus konsisten agar dapat terlaksana dengan baik.



Gambar 3.6 Pasukan Inti Dalam Permainan

Dalam game akan terdapat 4 pasukan inti yang akan dapat dibeli oleh player, masing-masing pasukan memiliki kelebihan dan kekurangannya sendiri.



PERBANDINGAN KARAKTER

Gambar 3.7 Perbandingan Besar Karakter Dalam Game.

Perbandingan besar dan tinggi pasukan sudah terkonsep dengan baik, ini berguna agar dapat menampilkan visualisasi serta karakter secara maksimal pada setiap unitnya.



Gambar 3.8 Asset tumbuhan terpisah

Teknik yang penulis gunakan dalam menggambar background adalah dengan cara terpisah, seperti pada gambar 3.7, penggabungan background akan dilakukan di dalam game engine, selain untuk memudahkan penyusunan gambar secara bebas, keuntungan juga ada pada game engine yang membuat sistem akan bekerja lebih lancar dan ringan.

3.5.2 Produksi

Pada Tahap ini, peneliti akan melanjutkan rancangan sketsa dari desain-desain yang sudah dibuat. Dari desain karakter, background, dan tombol yang digunakan. Selain penyelesaian rancangan desain, peneliti juga memperbaiki dan meneruskan pembuatan sistem video game.

1. Grafis dan desain antarmuka

Semua konsep desain akan dipoles sehingga menjadi desain akhir yang siap dipakai dalam video game. Dalam tahap ini juga memproduksi animasi dari karakter dan desain-desain lainnya, serta melakukan penggabungan asset background yang sebelumnya sudah terkonsep.

2. Pemrograman dan prototype

Pembuatan program awal untuk mencoba sistem permainan. Setelah sistem telah dibangun, maka mulai dimasukkan desain yang sudah jadi kedalam prototype.

3. Level design

Setelah desain yang sudah jadi dimasukkan ke dalam prototype, maka game mulai disusun dalam 3 level, di mana tiap level memiliki tutorial dan sistem gameplay campuran.

3.5.3 Pasca Produksi

Tahap ini adalah tahap terakhir dalam pembuatan Tugas Akhir ini. Dari hasil tahap produksi, maka ditambahkan sound effect dan bgm untuk pelengkap. Lalu untuk polishing dilakukan pula setting contrast warna agar lebih mempercantik visual grafis pada game, dan yang terakhir adalah pembuatan video trailer untuk game ini yang kemudian diunggah ke situs youtube untuk dapat dikenalkan kepada public.

3.5.4 Publikasi

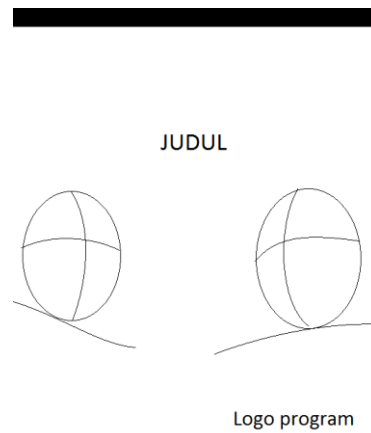
Tahap ini adalah tahap publikasi hasil karya tugas akhir ini, dengan pembuatan poster, Cover Dvd, Sampul Dvd, hingga pembuatan Video Trailer.

1. Poster

- a. Konsep

Konsep yang penulis gunakan dalam pembuatan poster adalah close up antara karakter utama dengan musuh, kemudian untuk font judul akan berada pada tengah atas, diantara kedua karakter, Maksud dariv penulis menggunakan teknik close up adalah agar dapat menunjukkan detail dan ekspresi pada karakter utama maupun musuh.

b. Sketsa



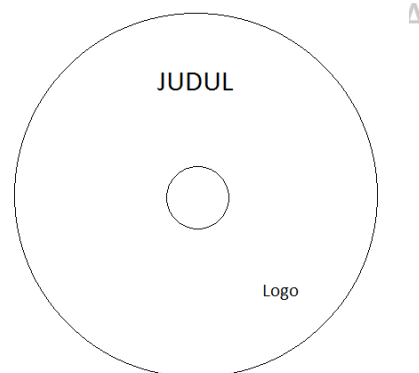
Gambar 3.9 Sketsa Poster

2. Cover DVD

a. Konsep

Konsep yang penulis gunakan dalam pembuatan Cover DVD adalah Tanpa gambar, dan hanya menggunakan fill warna, dan textr saja.

b. Sketsa



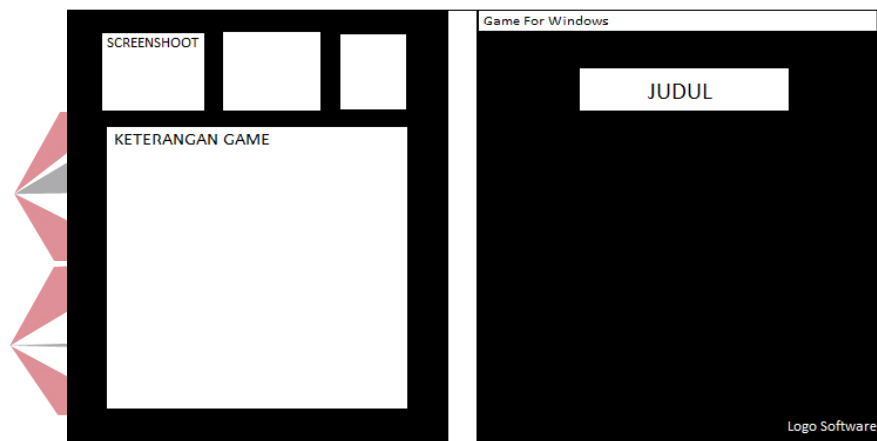
Gambar 3.10 Sketsa Cover DVD

3. Sampul DVD

a. Konsep

Konsep yang penulis gunakan dalam pembuatan Sampul adalah Menampilkan *environment* background dalam game pada depan sampul dvd dan pada bagian belakan akan ada penjelasan tentang game, serta terdapat *screenshot in game*.

b. Sketsa



SURABAYA

Gambar 3.11 Sketsa Sampul DVD