

BAB IV

IMPLEMENTASI KARYA

Pada bab ini membahas tentang bagaimana penerapan elemen-elemen rancangan karya terhadap pengembangan *game* simulasi ini.

4.1 Produksi

Untuk tahapan pembuatan *game* ini dibutuhkan perangkat keras maupun perangkat lunak. Perangkat keras yang digunakan yaitu *Personal Computer* dan perangkat lunak yang digunakan yaitu software *Construct 2* untuk membuat *coding game* dan software *Adobe Illustration* untuk membuat desain *game* itu sendiri, mulai dari *character*, *interface*, *background* dan lain sebagainya. Untuk sistem produksi tersebut mempunyai tahapan seperti dibawah ini:

4.1.1 Pembuatan Assets

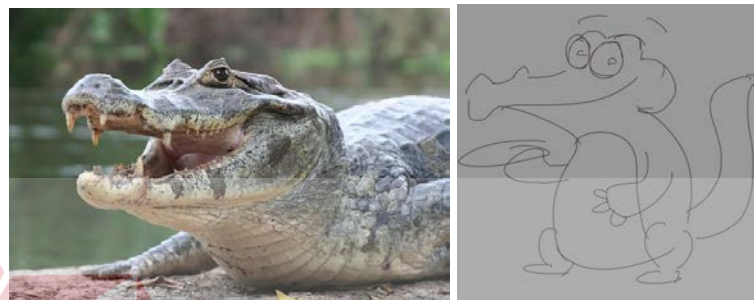
Game simulasi ini memerlukan *assets* agar *game* bisa dimainkan dengan baik. *Assets* yang berada di dalam *game* ini terdiri dari:

1. Desain Karakter Buaya

Karakter dibutuhkan dalam membuat *game*. Tanpa adanya karakter, suatu *game* tidak akan berjalan. Dalam hal ini penulis akan mendesain karakter buaya. Sudah sejak lama buaya menjadi maskot dari kota surabaya. Mendesain karakter dibagi menjadi beberapa tahap antara lain :

a. Sketsa

Sketsa adalah tahapan pertama dalam proses pembuatan sebuah *game*. Sketsa merupakan gambaran dasar yang umumnya digunakan sebagai kerangka dalam menghasilkan sebuah karya.



Gambar 4.1 Referensi buaya dan Hasil sketsa
(Sumber: Olahan Penulis)

Dalam pembuatan sketsa Buaya dibutuhkan referensi yang dicari di google.com. Gambar buaya yang sudah didapat, dibuat gambar animasinya. karena dalam *game* ini di segmentasikan untuk anak usia dini 4 sampai 6 tahun, maka buaya yang digambar harus lucu agar menarik bagi anak-anak.

b. *Clean up*

Clean up adalah proses membersihkan garis-garis yang tidak teratur dan yang tidak digunakan menjadi sebuah garis yang tegas sehingga menjadi outline yang tegas dan rapi (gambar 4.2)



Gambar 4.2 Clean up Buaya
(Sumber: Olahan Penulis)

Terlihat dari gambar 4.2 gambar buaya terlihat lebih rapi dan garis outline terlihat lebih tegas dan tebal.

c. Siluet

Siluet adalah proses dimana objek gambar ditutup oleh satu warna sehingga menimbulkan kesan balok. Di proses siluet inilah nantinya akan ditentukan sudut mana yang akan terkena cahaya dan yang tertutup oleh cahaya.

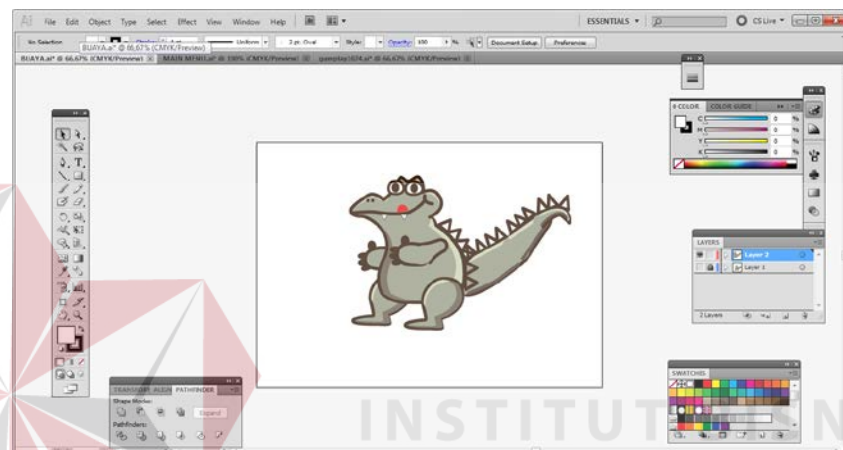


Gambar 4.3 Siluet buaya
(Sumber: Olahan Penulis)

d. Coloring

Berbeda dengan pembuatan karakter yang lain, pewarnaan buaya kali ini menggunakan Adobe illustrator. Menggunakan Adobe illustrator akan

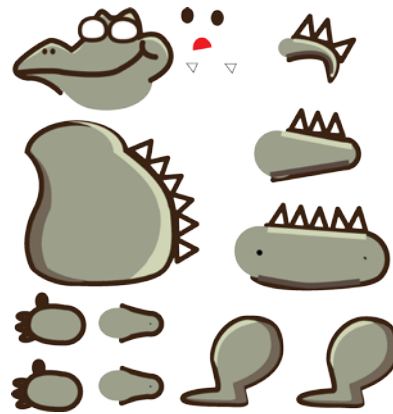
menghasilkan gambar yang lebih rapi dan jernih (gambar 4.4) . Warna abu-abu dipilih karena sesuai dengan referensi yang didapat. Adanya warna abu-abu muda di bagian sisi buaya karena adanya cahaya Sedangkan sisi yang tidak terkena cahaya diwarnai dengan abu-abu tua. Sudut cahaya pada gambar diperlukan agar gambar terlihat lebih hidup dan nyata.



Gambar 4.4 Karakter buaya
(Sumber: Olahan Penulis)

e. Final Sprite

Setelah melakukan sketsa, clean up, siluet dan coloring gambar akan memasuki tahap final sprite. Final sprite ini dimasukan kedalam *software unity*. Agar dapat dimasukan menjadi sprite di *software Construct2*, maka gambar buaya harus dipisah menjadi perbagian (gambar 4.5) Hal ini bertujuan agar di *software Construct2* nanti buaya tersebut bisa dianimasikan atau digerakan.



Gambar 4.5 Sprite buaya
(Sumber: Olahan Penulis)

Terlihat dari gambar 4.5 semua bagian badan buaya terpisah kecil-kecil. hal ini dimaksudkan agar setiap sendi badan bisa digerakan nantinya. Ekor buaya yang panjang pun dipotong menjadi 3 bagian, ekor awal, ekor tengah, dan ekor yang paling ujung. Dengan memisah belah bagian tersebut akan memudahkan penulis dalam menggerakan gambar tersebut.

2. Desain Karakter Gado-Gado

Gado-gado adalah masakan khas surabaya yang terdiri dari lontong dan berbagai macam sayuran dan dibumbui oleh bumbu kacang yang lezat. Gado-gado adalah makanan yang paling digemari oleh warga surabaya. Selain rasa yang enak dan segar, makanan ini masih murah di kantong.

a. Sketsa

Seperti pengerjaan desain sebelumnya, makanan khas surabaya digambar sesuai referensi yang didapat agar gambar makanan tersebut dapat dikenali. sketsa adalah gambaran kasar dalam pembuatan *game*, sehingga masih terlihat tidak jelas dan kasar. Untuk mempermudah gambaran tentang gado-

gado ada sebagian gambar yang sudah disketsa sedikit jelas, sehingga akan mempermudah *coloring* nantinya (gambar 4.6).



Gambar 4.6 Sketsa Gado-gado
(Sumber: Olahan Penulis)

b. *Clean up*

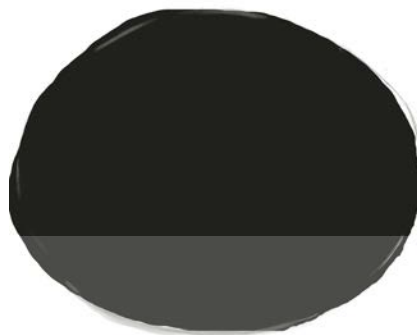
Setelah sketsa selesai masuk ke tahap *clean up*. Dimana garis-garis kasar dirapikan dan dipertegas. Garis piring yang semula kasar, sekarang terlihat halus dan tegas (gambar 4.7). Untuk tahap kali ini gambar piring sudah terlihat jelas dan tidak samar-samar lagi.



Gambar 4.7 Clean up Gado-gado
(Sumber: Olahan Penulis)

c. Siluet

Seperti desain karakter sebelumnya, proses siluet dilakukan dengan mewarnai menggunakan 1 warna sehingga terkesan balok. Ini berujuan untuk mencari tahu di mana letak sudut cahaya nanti.



Gambar 4.8 Siluet gado-gado
(Sumber: Olahan Penulis)

d. Coloring

Dalam hal ini pengerjaan coloring makanan khas surabaya dikerjakan menggunakan *software SAI*. *Software* ini dikerjakan dengan cara menggambar digital dengan bantuan pen tablet.



Gambar 4.9 Coloring gado-gado
(Sumber: Olahan Penulis)

e. *Final sprite*

Setelah tahap-tahap sebelumnya selesai maka inilah hasil jadi sprite gado-gado (gambar 4.10). Telur, kerupuk dan sayur terlihat di gambar ini sehingga pemain dapat mengetahui bahwa ini gado- gado.



Gambar 4.10 Sprite gado-gado
(Sumber: Olahan Penulis)

Selain pembuatan gambar statis, dibuat pula gambar dengan animasi agar lebih menarik dan tidak monoton.



Gambar 4.11 Sprite gado-gado dengan asap
(Sumber: Olahan Penulis)

Dalam animasi gado-gado yang ditambahkan adalah gambar asap. Animasi asap ditambahkan agar gambar makanan tersebut terlihat menarik dan nyata. Dapat dilihat pada gambar 4.11 *sprite* gado-gado dimulai dari gambar sebelah kiri belum ada asap lalu mulai gambar selanjutnya asap mulai keluar

keatas. hal ini memberi visual bagaimana makanan ditampilkan dalam *game* ini. Animasi asap ini juga akan berlaku pada karakter makanan lainnya.

3. Desain Karakter Rawon

Makanan khas surabaya selanjutnya adalah rawon. Hidangan daging sayur berkuah yang terbuat dari kluek dan bewarna hitam kecoklatan inilah yang menjadi ciri khas makanan tersebut. Karena rawon adalah khas Surabaya Banyak pendatang yang berkunjung ke Surabaya akan mencoba hidangan ini.

a. Sketsa

Sketsa Rawon (gambar 4.12) juga digambar sesuai dengan referensi yang didapat. Dari referensi yang didapat akan dibentuk pola dan gambar dasar terlebih dahulu.



Gambar 4.12 Sketsa rawon
(Sumber: Olahan Penulis)

Terlihat dari gambar 4.12 garis kasar dan tidak beraturan di tengah adalah untuk menggambar daging. Sedangkan garis untuk mangkok sudah terlihat garis besar yang akan dipertegas nanti. Lalu warna untuk kuah sudah di gambar dengan bewarna gelap, sehingga bisa dibedakan antara warna untuk

daging dan warna untuk kuah. Kemudian warna untuk daging sebagian garis besar nya akan bewarna lebih gelap dari kuah.

b. *Clean up*

Setelah sketsa selesai maka memasuki tahap *clean up*. Dimana pola dasar gambar sketsa akan diperjelas, sehingga memudahkan untuk mewarnai nantinya.



Gambar 4.13 Clean up rawon
(Sumber: olahan Penulis)

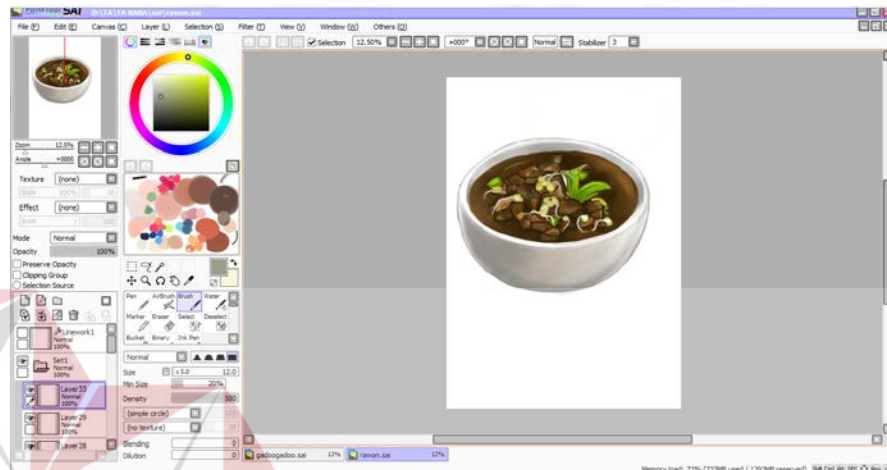
Dalam pengerjaan *clean up* (gambar 4.13) hanya mempertegas garis mangkok saja, karena yang lain sudah terlihat jelas dan nantinya akan di *coloring*.

c. Siluet

Seperti desain karakter sebelumnya, proses siluet dilakukan dengan mewarnai menggunakan 1 warna sehingga terkesan balok. Ini bertujuan untuk mencari tahu dimana letak sudut cahaya nanti.

d. Coloring

Sama seperti sebelumnya *coloring* menggunakan *software SAI*. *Software* ini memang dikhususkan untuk digital painting agar pewarnaan lebih mudah.



Gambar 4.14 *Coloring* Rawon
(Sumber: Olahan Peneliti)

Dengan digambar dengan mangkuk dan mempunyai kuah berwarna coklat akan semakin memperjelas bahwa ini adalah rawon. Rawon tersebut ditambahkan gambar kecambah dan sayur agar mempercantik gambar tersebut.

e. Final Sprite

Tahap-tahap sebelumnya telah selesai dan jadilah *final sprite* rawon (gambar 4.15). Terlihat jelas adanya daging, kecambah dan sayur. Warna daging di gradasai terang dengan gelap sesuai dengan arah cahaya. Daging yang terkena dengan cahaya akan berwarna coklat muda sedangkan sisi yang tidak terkena cahaya berwarna lebih gelap.



Gambar 4.15 *Sprite rawon*
(Sumber: Olahan Penulis)

4. Desain Karakter Semanggi

Semanggi adalah makanan khas Surabaya yang terbuat dari daun semanggi dan dibumbui dengan bumbu pecel yang terbuat dari gula, kacang tanah dan ketela rambat . Daun semanggi adalah elemen terpenting dalam masakan ini.

a. Sketsa

Sketsa adalah pola dasar dari gambaran yang akan dibuat nantinya. Sehingga proses sketsa tidak harus sempurna. Biasanya proses sketsa hanya dimengerti oleh pembuatnya saja.

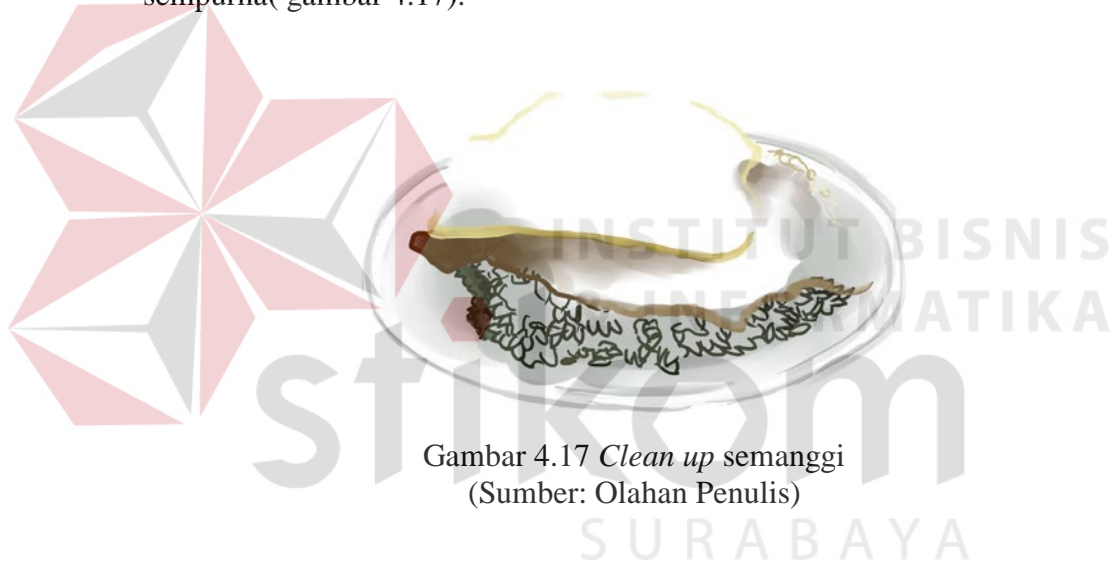


Gambar 4.16 Sketsa Semanggi
(Sumber: Olahan Penulis)

Dalam gambar 4.16 terlihat garis kasar berwarna abu-abu untuk piring, garis-garis hijau untuk daun semanggi sedangkan garis cokelat dan kuning untuk bumbu dan kerupuknya.

b. *Clean up*

Proses *Clean up* sama dengan sebelumnya. Proses ini membersihkan garis yang kasar dan dipertegas lagi. Sehingga menghasilkan *outline* yang sempurna(gambar 4.17).



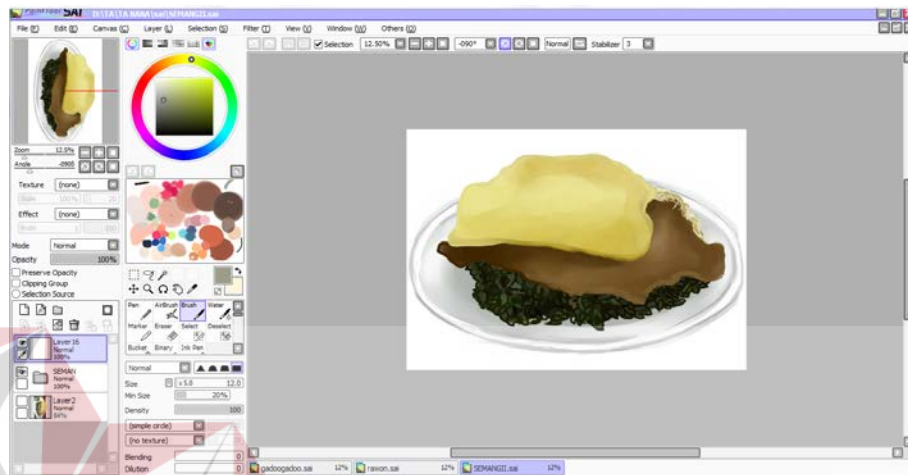
Gambar 4.17 *Clean up* semanggi
(Sumber: Olahan Penulis)

c. Siluet

Seperti desain karakter sebelumnya, proses siluet dilakukan dengan mewarnai menggunakan 1 warna sehingga terkesan balok. Ini berujuan untuk mencari tahu dimana letak sudut cahaya nanti.

d. *Coloring*

Sama dengan yang sebelumnya. Proses *Coloring* ini juga menggunakan *software SAI* (gambar 4.19).



Gambar 4.18 *Coloring Semanggi*
(Sumber: Olahan Peneliti)

Maka dari itu daun dibuat secara jelas. Semanggi biasanya disajikan dengan kerupuk, maka dari itu kerupuk juga diikuti sertakan didalam gambar.

e. *Final sprite*

Semua tahap telah diselesaikan dan tibalah di tahap *Final sprite*. Semua bagian terlihat jelas dan rapi daripada tahap-tahap yang sebelumnya (gambar 4.8).



Gambar 4.19 *Sprite Semanggi*
(Sumber: Olahan Penulis)

4.1.2 Pembuatan Desain *Environment*

Desain *Environment* dibutuhkan dalam membuat sebuah *background* pada *game*. Desain *Environment* ini didisain sesuai tema pada *game* tersebut. Setelah menentukan tema dan menggambarinya, desain *environment* tersebut akan dibagi-bagi untuk dipakai di beberapa tempat:

1. *Environment* pada halaman awal

Sebelum membuat sebuah desain *environment* untuk tampilan halaman awal, penulis mencari referensi yang cocok untuk *game* ini. Dari referensi tersebut ditemukan bahwa gambar suasana meja dapur paling cocok untuk dipakai pada tampilan halaman awal karena tema dalam *game* ini adalah kuliner. Dapur sangat dekat kaitannya dengan kuliner karena sebagai tempat mengolah masakan tersebut.



Gambar 4.20 Referensi suasana ruang makan
(Sumber: Google.com)

Dari referensi tersebut diambil suasana meja dapur dengan adanya meja, talenan, pisau, telur, dan wortel. Diberi buku sebagai variasi gambar agar terlihat seperti buku memasak. Dengan adanya gambar kopi juga menjelaskan bahwa tempat ini benar-benar sebagai aktivitas memasak setiap hari (gambar 4.21).



Gambar 4.21 *Environment* Halaman awal
(Sumber: Olahan Penulis)

2. *Environment* pada *Game play*

Setelah desain pada halaman awal selesai akan dilanjutkan mendesain pada *gameplay*.



Gambar 4.22 Environment pada *gameplay*
(Sumber: Olahan Penulis)

Desain pada *gamplay* mengandung unsur tempat makan pada tempat cafe kecil. Dilihat dari gambar 4.22 adanya tenda, dan suasana depan cafe, diharapkan dapat mendukung suasana tempat makan cafe.



Gambar 4.23 Environment pada *gameplay*
(Sumber: Olahan Penulis)

Agar tidak bosan, maka dibuat suasana malam juga. Terdapat animasi bintang-bintang berjalan, Selain itu terdapat lampu jalan yang berkedap-kedip. Itu diberikan agar pemain tidak merasa monoton (gambar 4.23).

4.1.3 Komposisi Suara

Music adalah komponen penting dalam sebuah *game*. Tanpa adanya music, *game* akan hampa dan suasananya tidak akan hidup.

1. Sound Effect

Sound Effect adalah efek suara yang diciptakan atau digunakan untuk mendukung suasana dari adegan. Contoh ketika menekan tombol akan terdengar suara klik.

2. Sound Track

Selain sound effect, dalam *game* juga membutuhkan backsound musik agar suasana *game* lebih ceria dan tidak sepi. Untuk segmentasi anak usia dini 4-6 tahun, dalam *game* ini akan diberikan musik yang ceria sesuai dengan karakter anak usia dini.

3. Narasi

Narasi digunakan agar pemain anak usia dini yang belum bisa membaca bisa mengerti apa yang disampaikan didalam *game* selain text. Suara narator yang digunakan adalah suara wanita, jelas dan enak didengar.

4.1.4 Desain User Interface

Sebuah *game* membutuhkan *user interface*. *User interface* adalah sebuah desain antarmuka yang diberikan sebagai tambahan di luar dunia *game* itu sendiri, hanya terlihat dan terdengar ke pemain di dunia nyata. Sehingga seakan-akan karakter dalam dunia *game* tidak melihatnya. Dalam hal ini divisualisasikan dengan

tombol. *User interface* pada *game* dimaksudkan untuk komunikasi dengan pemain, sehingga *interface* dapat menerima informasi dari pemain (user).

1. *Button*



Gambar 4.24 Button
(Sumber: Olahan Penulis)

Gambar 4.24 adalah button yang digunakan dalam *game* ini. Dalam button "menebak gambar" dan " pengenalan makanan" akan mengecil bila mouse meng-klik di button tersebut.



Gambar 4.25Button
(Sumber: Olahan Penulis)

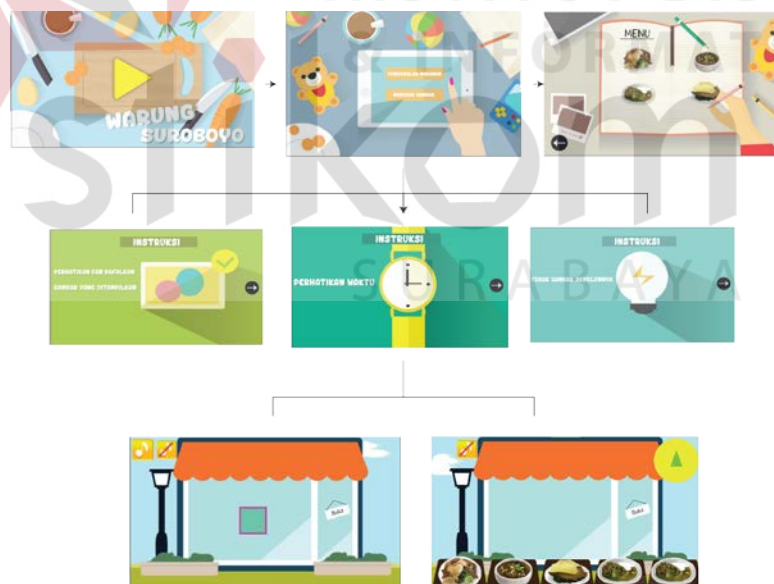
Ketika bermain di dalam *game* terdapat menang dan kalah, maka button yang ditampilkan adalah button "Fail" dan "Clear". Sedangkan tombol centang dan silang hanya menandakan tempat salah dan benar (Gambar 4.25).

4.1.6 Desain *Game Play*

Desain *gameplay* adalah suatu proses perancangan dari isi dan peraturan dalam sebuah permainan. Tanpa ada nya perancangan yang benar, *game* akan kacau balau. Desain *gameplay* terbagi menjadi beberapa tahap:

1. Storyboard

Storyboard diperlukan untuk mengatur tampilan permainan, tata letak dan apa saja yang akan ditampilkan agar pengerjaan *game* lebih teratur dan gampang.



Gambar 4.26 Story board
(Sumber: Olahan Penulis)

Dari kiri atas terlihat alur awal mula *game* ketika dimainkan. Ada tombol play yang bila di klik akan muncul halaman dimana ada pilihan untuk memilih pengenalan makanan dan menebak gambar. Ketika memilih pengenalan

makanan pemain akan ditujukan ke halaman pengenalan makanan di pojok kiri atas. Setelah selesai mempelajari, maka akan kembali ke halaman main menu. Ketika memilih pilihan menebak gambar maka akan ada instruksi terlebih dahulu sebelum permainan dimulai (Gambar 4.26).

2. Pembuatan *Gameplay*

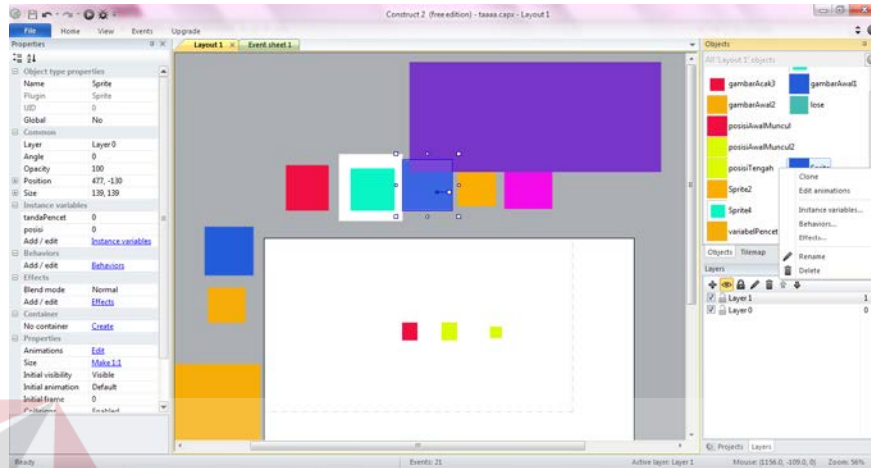
Pada *game* ini terdapat 3 level. Pembuatan per-level dibedakan sesuai dengan kecepatan waktunya. Untuk membuat *game* ini dibutuhkan sebuah *Game engine*. *engine* yang dipakai adalah *Construct 2* (gambar 4.14).



Gambar 4.27 *Game engine*
(Sumber: Olahan Penulis)

Pada tahap awal pembuatan di Construct 2, Tiap-tiap sprite yang digunakan diwakili oleh gambar blok dengan warna yang berbeda. Seperti persegi panjang, persegi dan lain lain (gambar 4.24). Terlihat kotak merah adalah sprite untuk tampilan gambar makanan yang diletakkan di sisi kiri, yang nantinya akan digunakan sebagai gambar tampilan awal. Sedangkan kotak kuning juga sebagai gambar tampilan awal tetapi disamping kanan. Untuk balok - balok warna-warni yang terletak di luar ruang kerja adalah sprite-

sprite lain yang belum akan dijalankan atau yang tidak mau dilihat didalam program saat dijalankan.



Gambar 4.28 Tampilan sprite
(Sumber: Olahan Penulis)

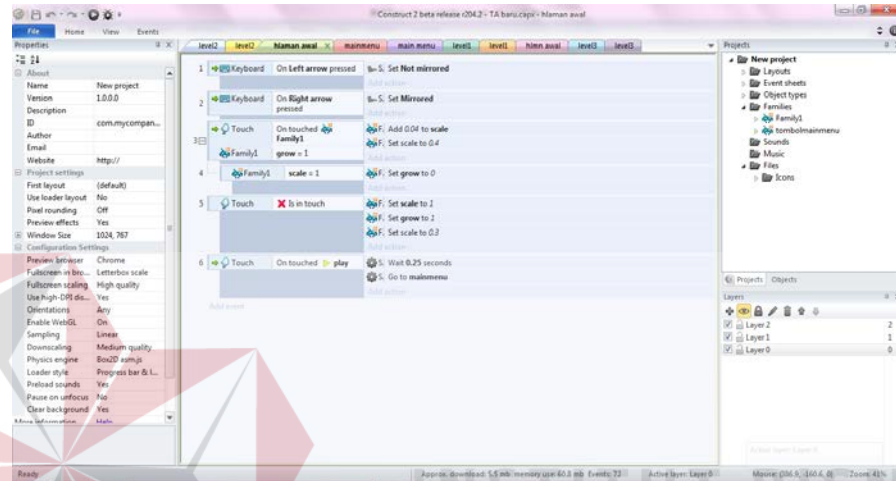
Setelah semua sprite sudah di atur sesuai dengan keinginan, maka selanjutnya yang akan dilakukan adalah membuat *event sheet*. Semua sprite yang akan dimainkan nantinya harus diberi *event sheet* agar bisa digerakkan.



Gambar 4.29 Tampilan halaman awal
(Sumber: Olahan Penulis)

Sebelum memasuki tahap pembuatan gameplay nya, penulis membuat tampilan halaman awal terlebih dahulu. Gambar 4.17 adalah pembuatan

tampilan halaman awal. Terlihat sprite-sprite yang awalnya berupa balok-balok berwarna-warni sudah diganti dengan gambar sprite yang sebenarnya. Button berwarna kuning adalah button play yang sudah diberikan animasi agar bila di klik ada gerakan membesar dan mengecil.



Gambar 4.30 *Even sheet* halaman awal
(Sumber: Olahan Penulis)

Gambar 4.30 adalah tampilan pemograman untuk halaman awal. Yang di programkan untuk *even sheet* ini adalah tombol play. Tombol play tidak akan menarik bila tidak ada animasi membesar dan mengecil. Maka ketika tombol play ditekan, tombol play akan mengecil.



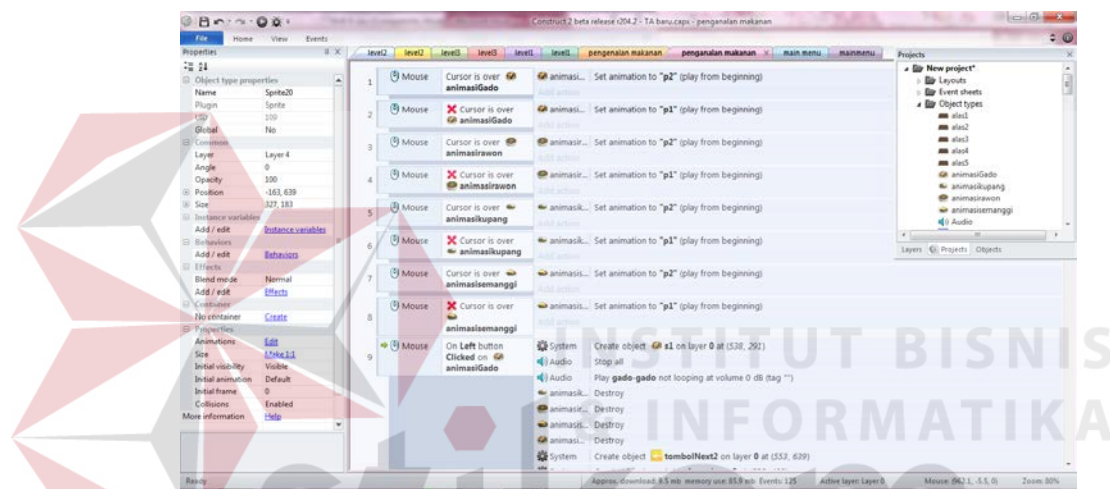
Gambar 4.31 Tampilan main menu
(Sumber: Olahan Penulis)

Sebelum masuk pada *gameplay* pemain akan disuguhkan dengan tampilan main menu terlebih dahulu (gambar 4.31). Tampilan main menu akan menyediakan pilihan pengenalan makanan dan menebak gambar. Tampilan pada main menu ini bertemakan meja anak-anak lengkap dengan boneka dan mainan, terdapat piring dimaksudkan bekas menyuapi anak makan dan secangkir gelas susu coklat untuk anak. Event sheet dalam halaman main menu ini hanya mengatur tombol dan sound.



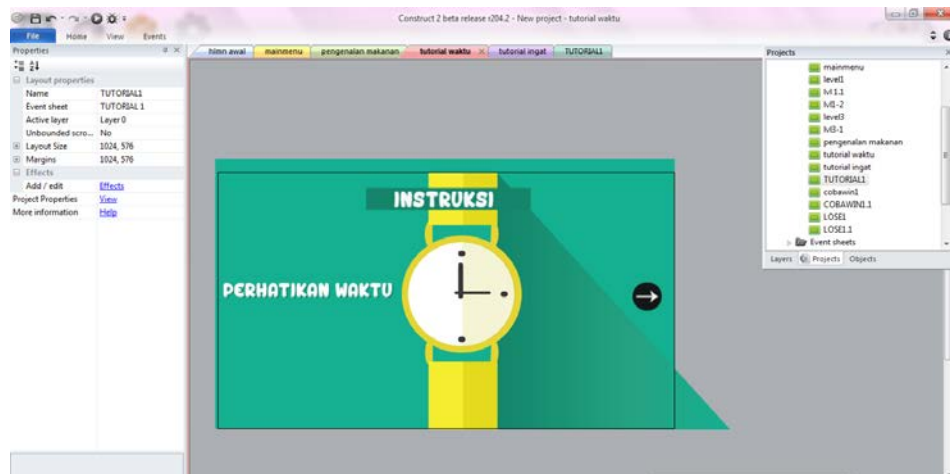
Gambar 4.32 Halaman pengenalan
(Sumber : Olahan Penulis)

Sebelum bermain menebak gambar, pemain diberi pilihan untuk mengenali gambar makanan tersebut. Gambar 4.32 adalah halaman pengenalan makanan. Terlihat ada beberapa barisan kalimat yang akan ditampilkan nanti saat pengenalan gambar. Semua sprite yang diluar layout size tidak akan terlihat ketika *game* dimainkan.



Gambar 4.33 *Even sheet* pengenalan makanan
(Sumber: Olahan Penulis)

Tampilan even sheet untuk pengenalan makanan adalah mengatur animasi untuk *cursor*, lalu memberikan suara narasi pada tampilan gambar. Karena semua anak kecil belum bisa membaca maka tampilan pengenalan makanan diberikan narasi agar mengerti.



Gambar 4.34 Tampilan tutorial
(Sumber: Olahan Penulis)

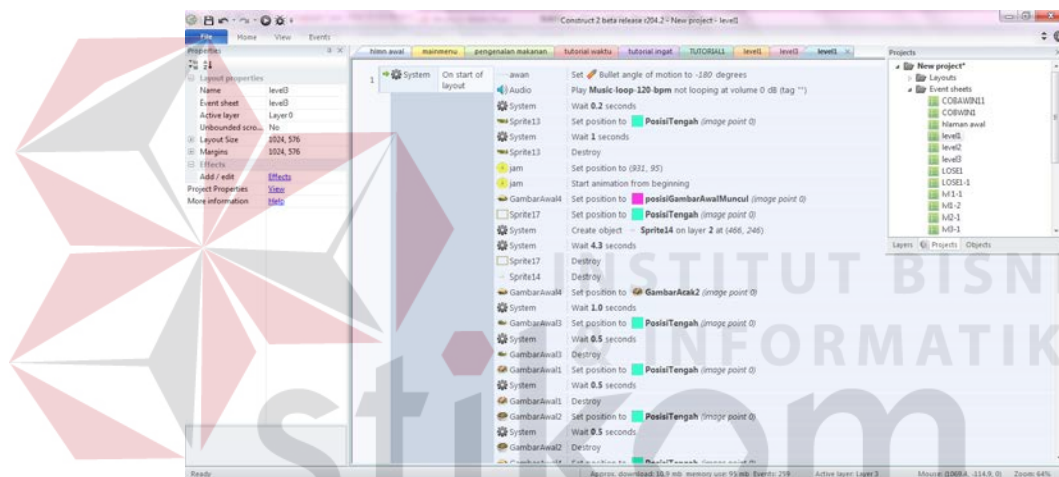
Sebelum memasuki tahap bermain, pemain akan dilihatkan bagaimana cara bermain atau instruksi. Instruksi ini mempunyai 3 halaman yang berbeda yang menjelaskan tentang waktu, mengingat, dan menebak.

Dalam gambar 4.34 menjelaskan tentang memperhatikan waktu yang sedang berjalan ketika pemain berusaha mengingat. *Event sheet* untuk halaman ini sangat sederhana karena hanya mengatur animasi tombol dan sound. Setelah intruksi selesai maka masuklah ke level 1.



Gambar 4.35 Tampilan level 1
(Sumber: Olahan Penulis)

Gambar 4.34 adalah tampilan level pertama. Terlihat sprite-sprite yang telah diatur diluar layout, nantinya akan terlihat ketika *game* dijalankan sesuai tempat yang telah diatur. Kotak berwarna biru muda ditengah adalah posisi awal ketika gambar makanan dilihatkan, nanti gambar tersebut akan hilang setelah persekian detik. Lalu kotak berwarna coklat yang berjejer dibawah adalah tempat untuk pilihan makanan yang akan ditebak muncul. Jadi pemain akan memilih gambar di dalam kotak coklat ini.



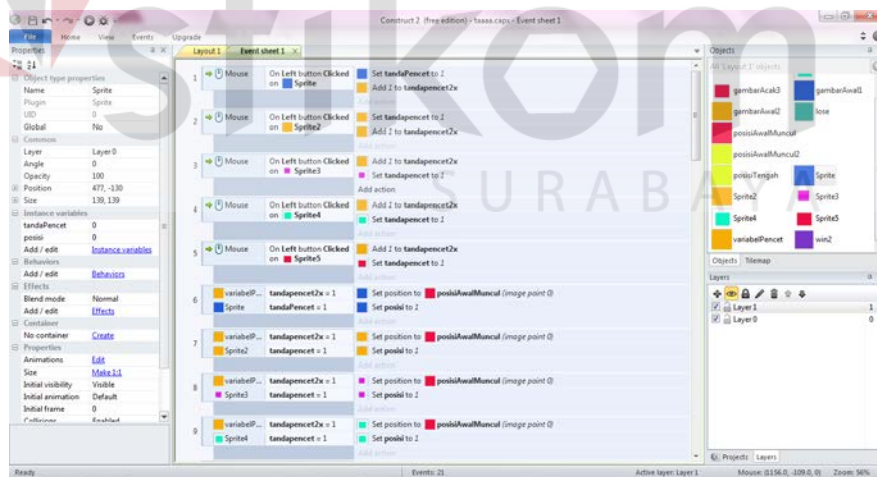
Gambar 4.36 *Even sheet* level 1
(Sumber: Olahan Penulis)

Gambar 4.36 adalah *even sheet* untuk level 1. Dalam *even sheet* ini berisi program yang mengatur bagaimana permainan ini berjalan. Gambar yang ditebak untuk level 1 ini masih 1 buah dan terdapat 3x permainan yang akan lanjut ke level 2 ketika menang.



Gambar 4.37 Tampilan level 3
(Sumber: Olahan Penulis)

Berbeda dengan level 1 dan dua, untuk level 3 suasana yang dipakai adalah malam. Suasana ini hanya sebagai variasi saja agar tidak bosan ketika bermain. Sprite bintang dan lampu berkedap-kedip diberikan untuk halaman ini agar suasana malam lebih terasa.



Gambar 4.38 Tampilan event sheet
(Sumber : Olahan Penulis)

Gambar 4.38 merupakan tampilan even sheet dengan berisi program yang menjalankan sprite-sprite tersebut. Untuk *even sheet* yang ini untuk

menjalankan program level 3. Level 1- 3 hanya berbeda waktu kecepatan dan tata letak gambar yang semakin bertambah.

3. Hasil perancangan final

Setelah tahap-tahap pemograman selesai dan *game* akan diuji terlebih dahulu. *Game* tidak akan langsung bisa menjadi aplikasi *game* yang baik bila belum diuji terlebih dahulu.

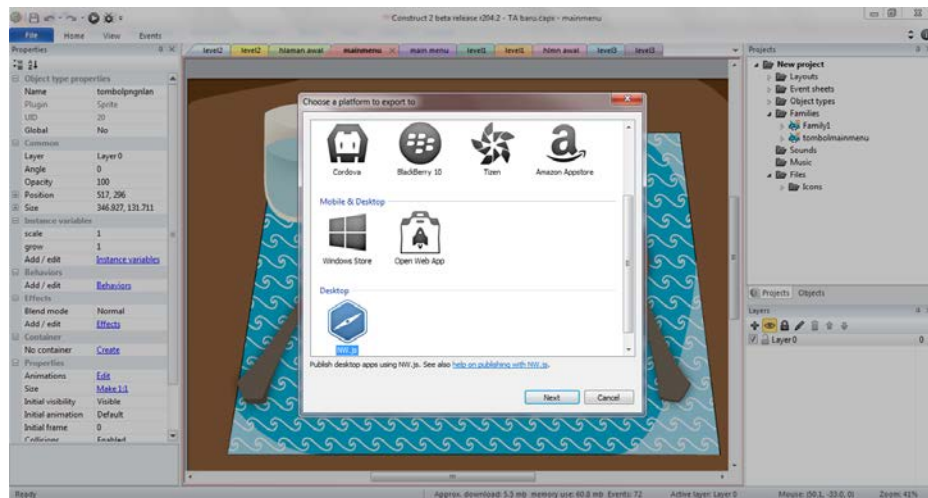
a. Test play

Sebelum dijadikan aplikasi .exe, *game* akan diuji terlebih dahulu dari awal hingga akhir agar mengerti bila adanya kesalahan dan segera diperbaiki



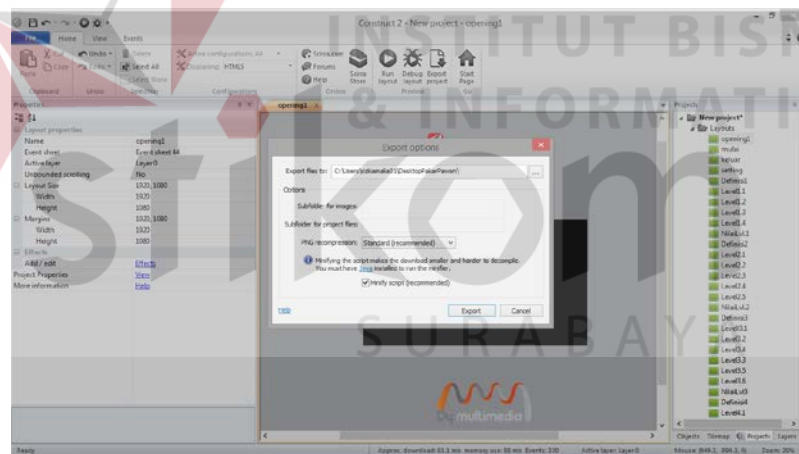
Gambar 4.39 Test Play
(Sumber: Olahan Penulis)

Sudah siap untuk di uji dan tidak ada kesalahan maka, hasil program tersebut akan di extract agar bisa menjadi aplikasi *game*.



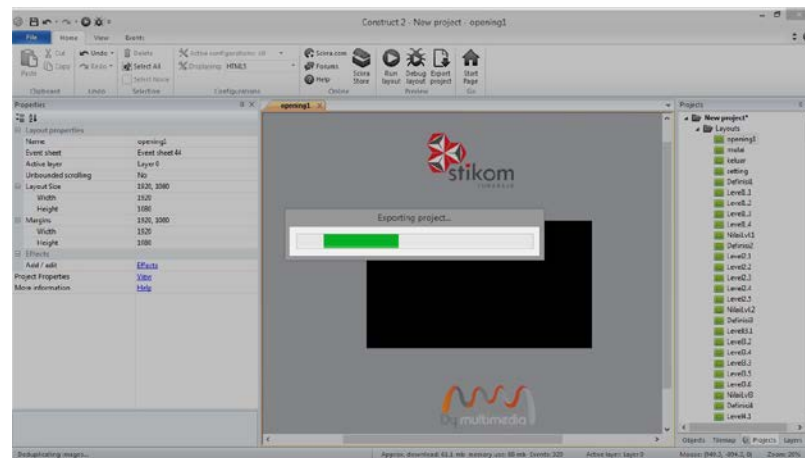
Gambar 4.40 Proses Awal Ekspor
(Sumber: Olahan Penulis)

Target *game* ini adalah Pc maka dipilihlah Nw.Js, dengan memilih itu, *game* nantinya dapat dijalankan di Windows OS dan MacOS.



Gambar 4.41 Pemilihan Lokasi File
(Sumber: Olahan Penulis)

Setelah memilih *platform* untuk *game*, langkah selanjutnya adalah memilih lokasi *file* untuk meng *install* game.



Gambar 4.42 Ekspor Game
(Sumber: Olahan Penulis)

Setelah semua langkah telah dilewati, proses ekspor akan berjalan hingga pemberitahuan bahwa ekspor sudah selesai dan *game* siap di install.

4.2 Pasca Produksi

Kegiatan pasca produksi meliputi dua aspek yaitu, pembuatan kemasan dan publikasi kepada masyarakat tentang *game* ini.

1. Kemasan

Game yang sudah jadi ini dilakukan *burning* pada kepingan CD. Setelah diburn, kepingan CD dimasukkan dalam CD-Case. Agar kepingan CD dan CD-Case tidak terkesan *plain*, maka inilah hasil dari desainnya.

a. Desain CD



Gambar 4.43 Desain CD
(Sumber: Olahan Penulis)

b. Desain Cover CD



Gambar 4.44 Desain cover CD
(Sumber: Olahan Penulis)

2. Publikasi

Kegiatan publikasi meliputi pembuatan poster, pembuatan *merchandise* berupa stiker dan gelas serta kegiatan pameran sebagai sarana mengenalkan *game* ini. Berikut adalah hasil jadi dari *merchandise* dan kegiatan *playtesting* di pameran.

a. Poster



Gambar 4.43 Poster
(Sumber : Olahan Penulis)

b. Play Testing



Gambar 4.44 Play testing
(Sumber: Olahan Penulis)

c. Stiker



Gambar 4.46 Stiker
(Stiker: Olahan Penulis)