

## **BAB IV**

### **IMPLEMENTASI KARYA**

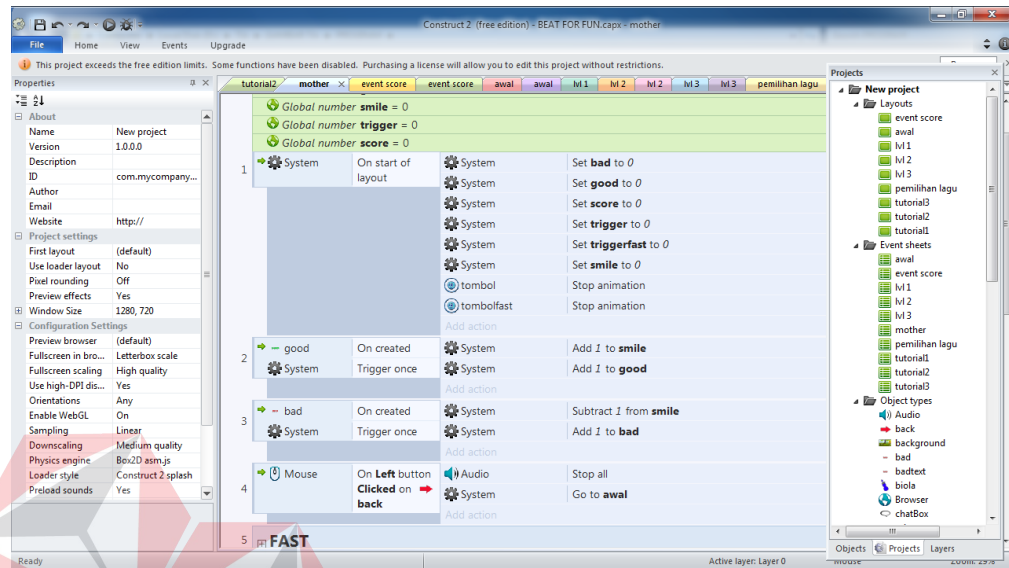
Pada bab implementasi karya ini, menjelaskan tentang penerapan semua rancangan yang sudah dibuat dalam proses perancangan *game* ini.

#### **4.1 Produksi**

Pada proses ini terbagi beberapa proses produksi yang telah penulis lakukan dalam pembuatan *game rhythm*, berikut proses-proses yang telah dilakukan.

##### **4.1.1 Fixing Prototype**

Pada proses ini penulis membuat terlebih dahulu *prototype game* dengan menggunakan *software game*. Pada proses *fixing prototype* pertama hanya menggunakan gambar kotak dikarenakan untuk mempercepat proses jika ada revisi dan perbaikan atau *bug* setelah dibuat maka *prototype* tersebut dicoba apakah sesuai dengan konsep dan program tidak ada yang *error*. Dan di dalam proses *fixing prototype* bug-bug dan perbaikan sudah teratasi sehingga dapat dilanjutkan proses selanjutnya, seperti pada gambar 4.1.

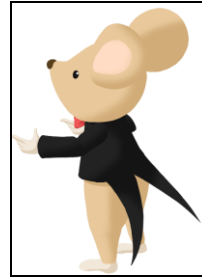


Gambar 4.1 Fixing Prototype

(Sumber: Olahan Penulis)

### 4.1.2 Karakter

Setelah membuat *sketch* karakter yang cocok dan sesuai maka dapat melanjutkan proses pembuatan selanjutnya yaitu proses pewarnaan pada karakter tersebut. Karakter pertama adalah seekor dirigent tikus yang akan disenangi oleh anak-anak yang bernama canaria, seperti pada gambar 4.2 merupakan hasil pewarnaan karakter tikus.



Gambar 4.2 Pewarnaan Canaria

(Sumber: Olahan Penulis)

Karakter selanjutnya adalah karakter pendukung yaitu piano yang, seperti pada gambar 4.3 pewarnaan piano.



Gambar 4.3 Pewarnaan piano

(Sumber: Olahan Penulis)

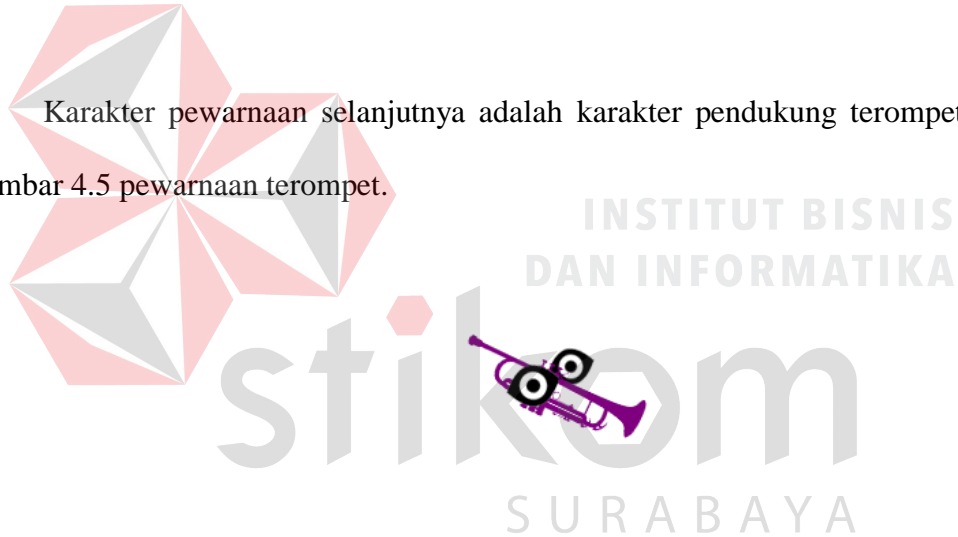
Karakter pewarnaan ketiga adalah karakter pendukung biola, seperti gambar 4.4 pewarnaan biola.



Gambar 4.4 Pewarnaan biola

(Sumber: Olahan Penulis)

Karakter pewarnaan selanjutnya adalah karakter pendukung terompet, seperti gambar 4.5 pewarnaan terompet.

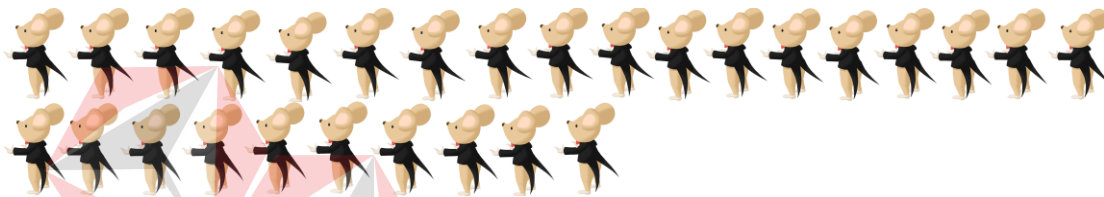


Gambar 4.5 Pewarnaan terompet

(Sumber: Olahan Penulis)

### 4.1.3 Sprite Karakter

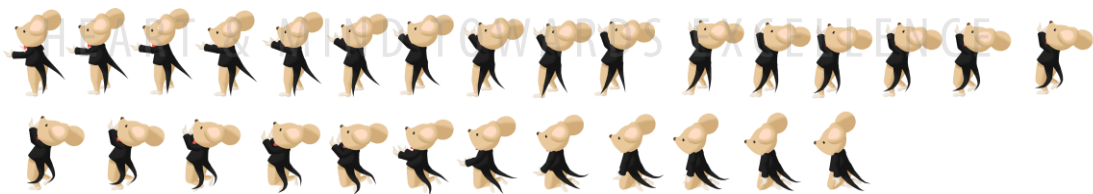
Pada proses ini mulai membuat *sprite* karakter Canaria untuk digunakan dalam *game*, dengan menggunakan *base color* pada desain karakter, seperti pada gambar 4.6 *sprite idle mouse*.



Gambar 4.6 *Sprite Idle Canaria*

(Sumber: Olahan Penulis)

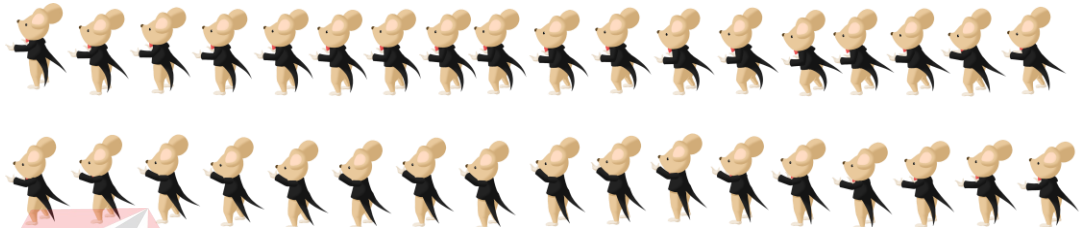
Selanjutnya adalah *sprite sad* yaitu ketika Canaria sedih pada saat *player* sering melakukan kesalahan saat bermain seperti gambar 4.7 *sprite sad Canaria*



Gambar 4.7 *Sprite sad Canaria*

(Sumber: Olahan Penulis)

Selanjutnya adalah *sprite happy* yaitu ketika Canaria senang pada saat *player* berhasil menekan tombol pada saat bermain seperti gambar 4.8 *sprite happy* Canaria



Gambar 4.8 *Sprite happy* Canaria

(Sumber: Olahan Penulis)

*Sprite piano idle* yaitu piano saat game berjalan , seperti gambar 4.9 *sprite piano*

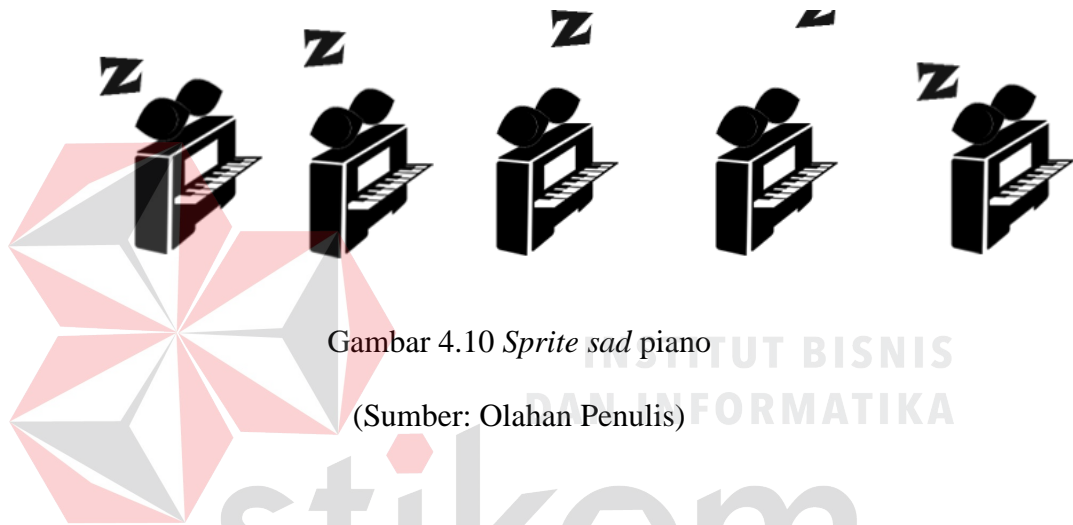
idle.



Gambar 4.9 *Sprite piano idle*

(Sumber: Olahan Penulis)

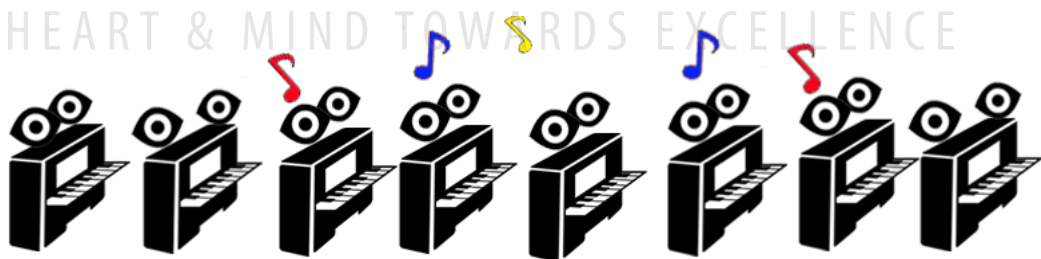
Selanjutnya adalah piano *sad* ketika piano sedih pada saat *player* sering melakukan kesalahan saat bermain, seperti gambar 4.10 *sprite sad* piano.



Gambar 4.10 *Sprite sad* piano

(Sumber: Olahan Penulis)

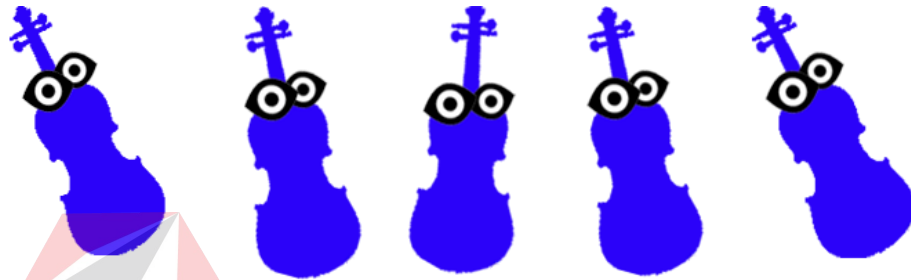
*Sprite piano happy* yaitu ketika piano senang pada saat *player* berhasil menekan tombol pada saat bermain, seperti gambar 4.11 *sprite happy* piano.



Gambar 4.11 *Sprite happy* piano

(Sumber: Olahan Penulis)

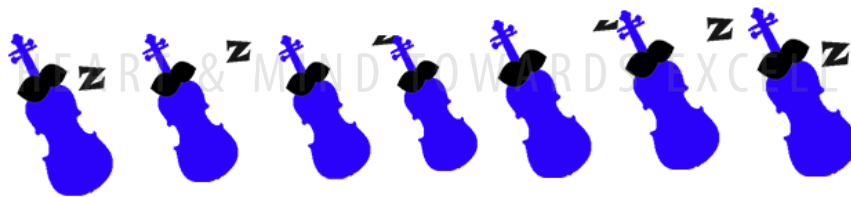
*Sprite biola idle* yaitu biola saat game berjalan , seperti gambar 4.12 *sprite biola idle*.



Gambar 4.12 *Sprite biola idle*

(Sumber: Olahan Penulis)

Selanjutnya adalah biola *sad* ketika piano biola pada saat *player* sering melakukan kesalahan saat bermain, seperti gambar 4.13 *sprite sad biola*.



Gambar 4.13 *Sprite sad biola*

(Sumber: Olahan Penulis)



*Sprite* biola *happy* yaitu ketika piano senang pada saat *player* berhasil menekan tombol pada saat bermain , seperti gambar 4.14 *sprite happy* biola.



Gambar 4.14 *Sprite happy* biola

(Sumber: Olahan Penulis)

*Sprite* terompet *idle* yaitu biola saat game berjalan , seperti gambar 4.15 *sprite* terompet *idle*.



Gambar 4.15 *Sprite* terompet *idle*

(Sumber: Olahan Penulis)

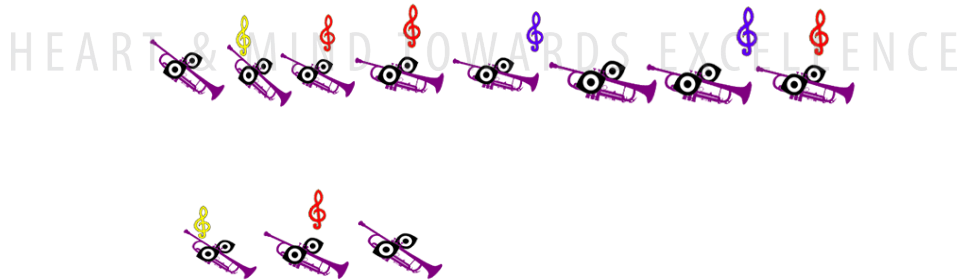
Selanjutnya adalah terompet *sad* ketika piano biola pada saat *player* sering melakukan kesalahan saat bermain, seperti gambar 4.16 *sprite sad* terompet.



Gambar 4.16 *Sprite sad* terompet

(Sumber: Olahan Penulis)

*Sprite* terompet *happy* yaitu ketika terompet senang pada saat *player* berhasil menekan tombol pada saat bermain , seperti gambar 4.17 *sprite happy* terompet.



Gambar 4.17 *Sprite happy* terompet

(Sumber: Olahan Penulis)

Selain animasi karakter didalam *game* ini juga terdapat berbagai macam animasi tombol yang digunakan agar *game* menjadi lebih hidup. Seperti pada gambar 4.18.

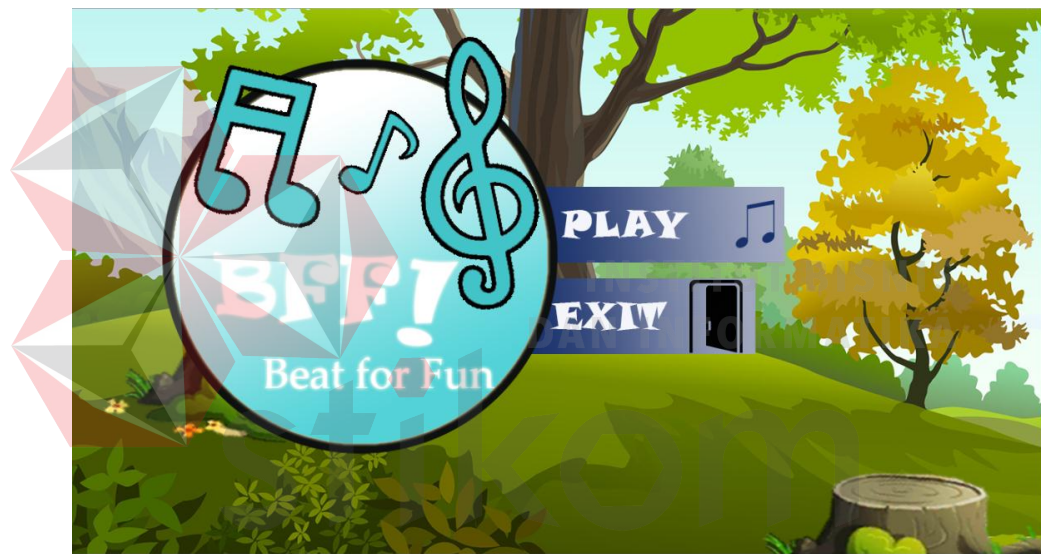


Gambar 4.18 *Sprite* animasi tombol

(Sumber: Olahan Penulis)

#### 4.1.4 User Interface

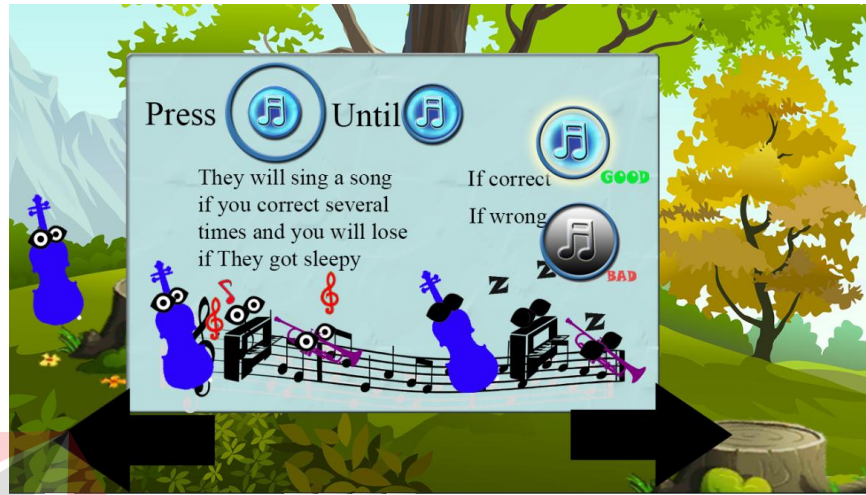
Pada proses ini merupakan proses mendesain *background enviroment* dan lain-lainnya yang berkenaan dengan *user interface* yang akan dipakai. *User Interface* diawal menggunakan animasi *exit dan start* untuk memberitahukan agar pemain siap untuk bermain, seperti gambar 4.19.



Gambar 4.19 *User Interface* Sebelum Main

(Sumber: Olahan Penulis)

Pada *user interface tutorial* adalah petunjuk yang digunakan untuk bermain *game*, diantaranya adalah seperti pada gambar 4.20.



Gambar 4.20 *User Interface Tutorial*

(Sumber: Olahan Penulis)

*Menu* selanjutnya adalah *menu* pemilihan lagu yang digunakan untuk memilih lagu yang dikehendaki, seperti gambar 4.21 *menu* pemilihan lagu.

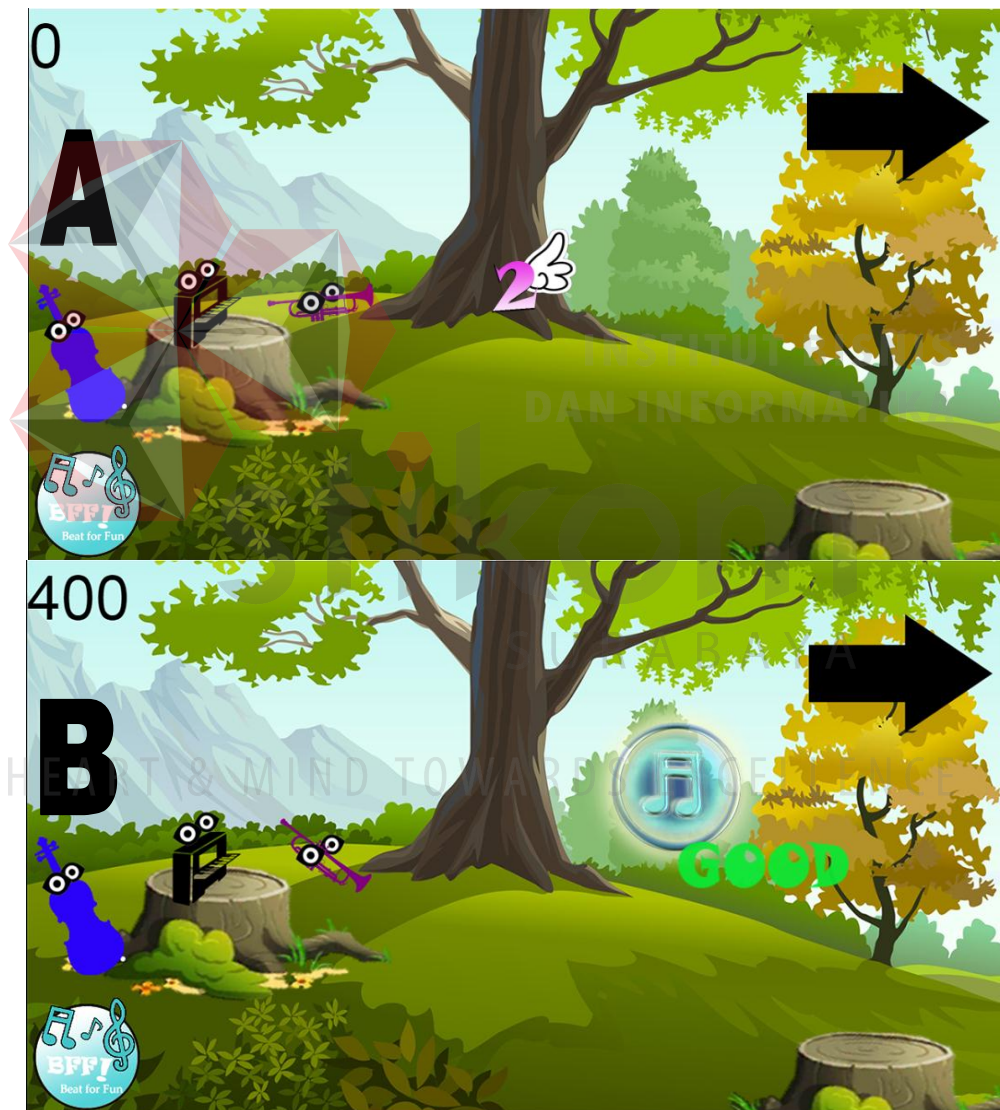


Gambar 4.21 *User Interface* pemilihan lagu

(Sumber: Olahan Penulis)



*User interface* selanjutnya adalah *gameplay* yang akan dimainkan seperti pada gambar 4.22 *User Interface* gameplay. Pada gambar bagian A merupakan *user interface* pada saat *start* pada game “*Beat For Fun*”. Pada gambar bagian B merupakan *user interface* pada saat game “*Beat For Fun*” sedang berlangsung.



Gambar 4.22 *User Interface* gameplay

(Sumber: Olahan Penulis)

Di dalam game “*Beat For Fun*” terdapat tampilan score yang akan memunculkan score dari pada pemain seperti pada gambar 4.23 *User Interface score*.



Gambar 4.23 *User Interface score*

(Sumber: Olahan Penulis)

Selain animasi dan *user interface* diatas terdapat berbagai macam tombol yang digunakan agar *game* yang dimainkan menjadi semakin lebih hidup seperti pada gambar 4.24 Gambar tombol.



Gambar 4.24 Gambar Tombol

(Sumber: Olahan Penulis)

#### 4.1.5 Coddng dan Play testing

Pada proses ini sudah dilakukan proses *coddng* dan *play testing*, agar penulis dapat menentukan apakah *game* tersebut sudah dapat dimainkan dengan nyaman dan tidak ada *bug* atau *error* dalam *game* tersebut, seperti gambar 4.25 *Coddng dan Play Testing*





Gambar 4.25 Coding dan Play Testing

(Sumber: Olahan Penulis)

## 4.2 Publikasi

Pada proses ini akan dibuat beberapa benda untuk digunakan sebagai alat untuk publikasi agar *game* dapat mudah dikenal oleh *public*. Salah satunya adalah dengan menggunakan *merchandise* atau kata lainnya buah tangan dari *developer*.

*Merchandise* merupakan salah satu hal penting untuk publikasi dikarenakan penulis dapat dengan mudah menyebar *merchandise* dengan cara membagi-bagi *merchandise* tersebut dalam pameran kepada publik.

1. Gelas digunakan sebagai pajangan dalam pameran Koma, desain gelas dapat dilihat pada gambar 4.26 desain gelas.



Gambar 4.26. Desain gelas

(Sumber: Olahan Penulis)

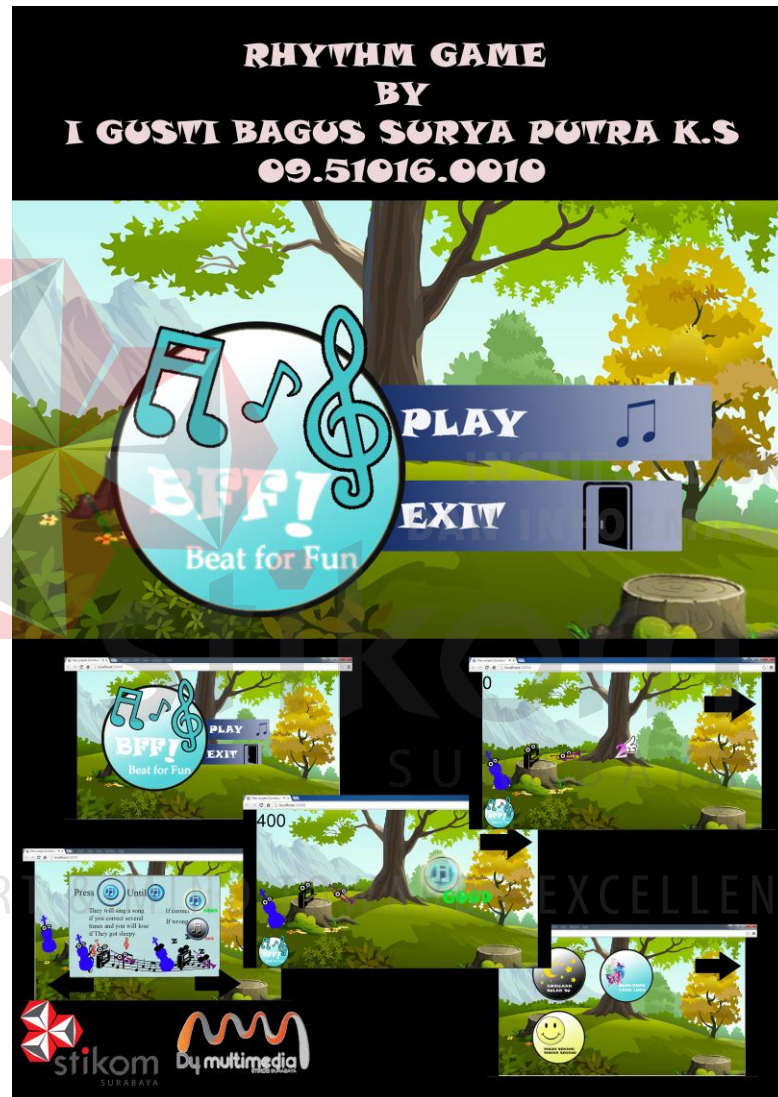
2. *Stiker* digunakan untuk objek pendukung dari game “*Beat for Fun*”, seperti gambar 4.27.



Gambar 4.27 Desain *Stiker*

(Sumber: Olahan Penulis)

- Poster digunakan untuk promosi game “*Beat for Fun*” terhadap khalayak umum, seperti gambar 4.28.



Gambar 4.28 Desain Poster

(Sumber: Olahan Penulis)

4. Kaos digunakan sebagai pajangan dalam pameran Koma, desain kaos dapat dilihat pada gambar 4.29 desain kaos.



Gambar 4.29 Desain kaos

(Sumber: Olahan Penulis)

5. Pin digunakan untuk pendukung dari game “*Beat for Fun*” sekaligus pernak-pernik sebagai eksostisme terhadap khalayak umum, seperti gambar 4.30.



Gambar 4.30 Pin

(Sumber: Olahan Penulis)