

BAB IV

IMPLEMENTASI KARYA

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

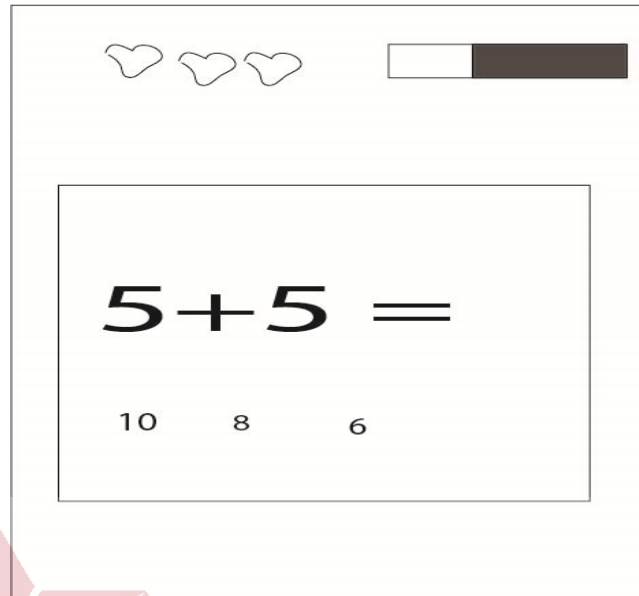
4.1 Produksi

Pada proses praproduksi ini terbagi dalam beberapa proses produksi yang telah penulis lakukan dalam pembuatan *game* edukasi “Mika”, berikut ini adalah proses-proses yang telah dilakukan.

4.1.1 Konsep Desain Game

a. Desain Mika

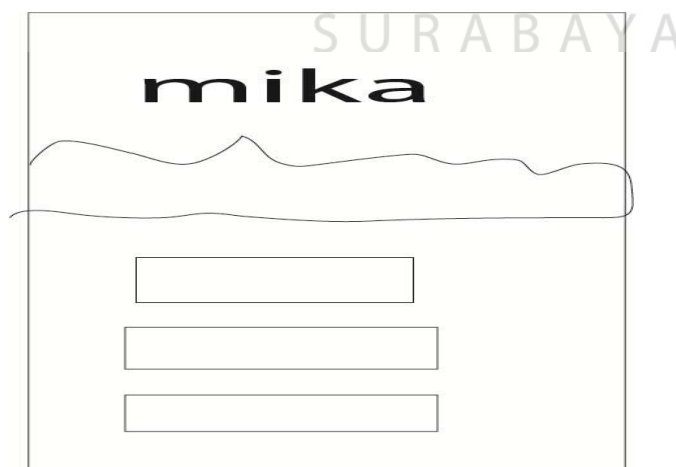
Ini adalah konsep sketsa dasar karakter MIKA yang bergerak menuju sekolah dengan tampilan sederhana tampilan berjalan, seperti pada Gambar 4.1.



Gambar. 4.1 Konsep Desain Mika
(Sumber: OlahanPenulis)

b. Sketsa tampilan depan *game* MIKA

Tampilan Sketsa desain *game* MIKA dengan penghijauan dan papan soal, seperti Gambar 4.2.



Gambar. 4.2 Sketsa Dasar *game* Mika
(Sumber: OlahanPenulis)

4.1.2 Pewarnaan *Layout Game*

Setelah pembuatan desain game peneliti dapat melanjutkan dengan proses pewarnaan pada game yang telah dipilih untuk sebagai *sprite* pada game MIKA dan pemberian warna ini sesuai dengan karakter anak SD terutama kelas 1 tersebut, seperti pada Gambar 4.3



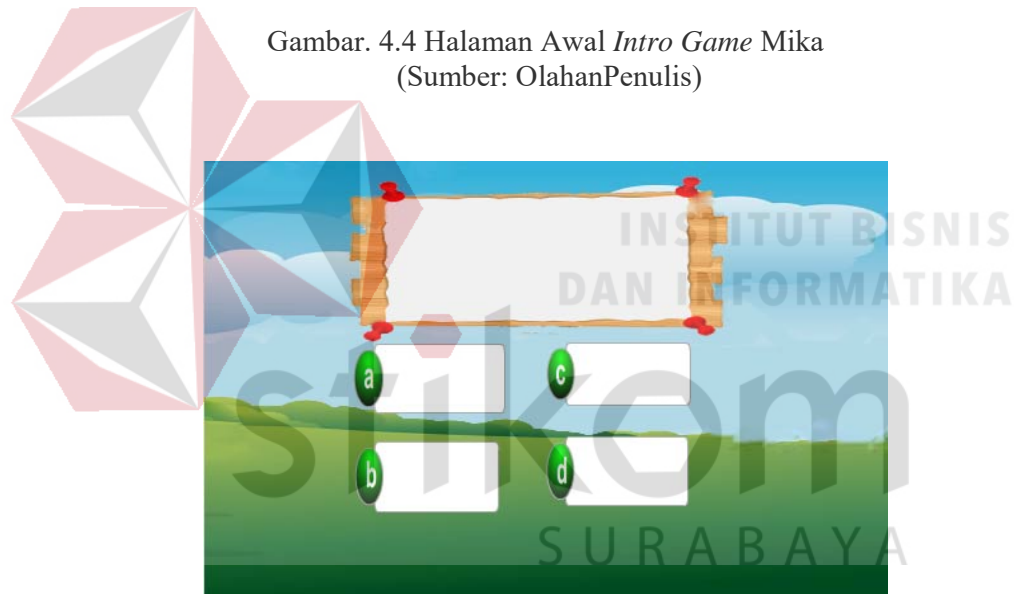
Gambar. 4.3 Pewarnaan Desain *game* Mika
(Sumber: OlahanPenulis)

4.1.3 *User interface*

Pada proses ini adalah proses untuk mendesain *background*, *environment* dan lainnya yang telah dibuat penulis, seperti pada Gambar 4.4 dan pada Gambar 4.5.



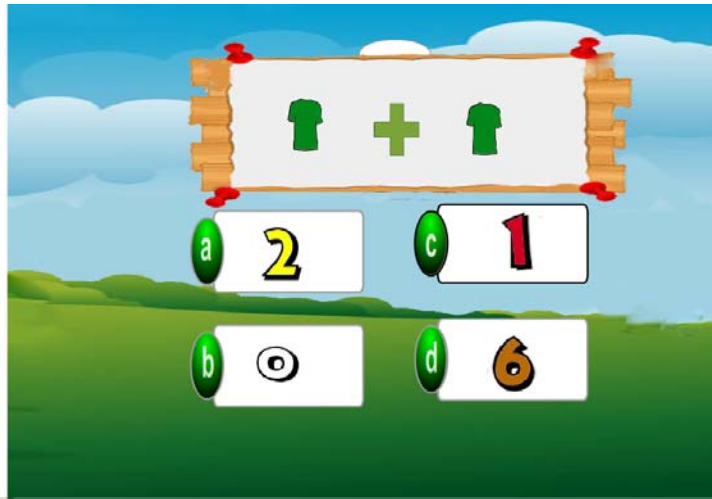
Gambar. 4.4 Halaman Awal *Intro Game* Mika
(Sumber: OlahanPenulis)



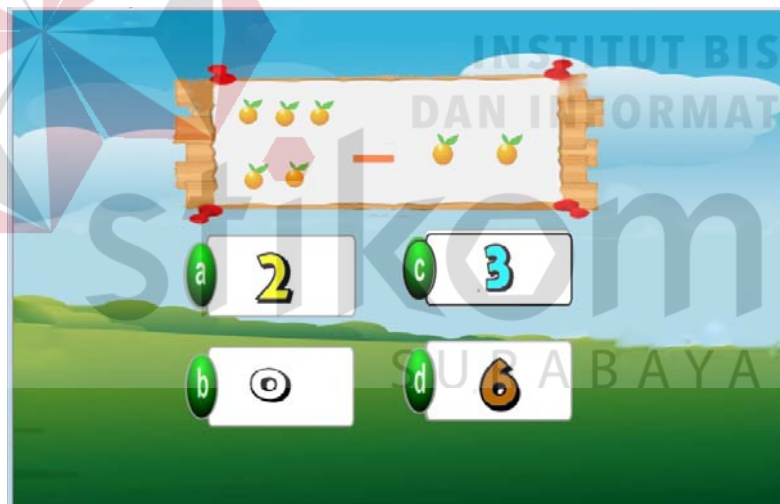
Gambar. 4.5 Level Desain Awal *Game* Mika
(Sumber: OlahanPenulis)

4.1.4 Desain Level Game

Pada proses ini menampilkan contoh *game play level* pada game tersebut dengan menampilkan pertanyaan berupa soal bergambar dengan menjawab jawaban tersebut, seperti pada Gambar 4.6 dan pada Gambar 4.7.



Gambar. 4.6 Level 1 Desain *Game play* Mika
(Sumber: OlahanPenulis)



Gambar. 4.7 Level 2 Desain *Game play* Mika
(Sumber: OlahanPenulis)

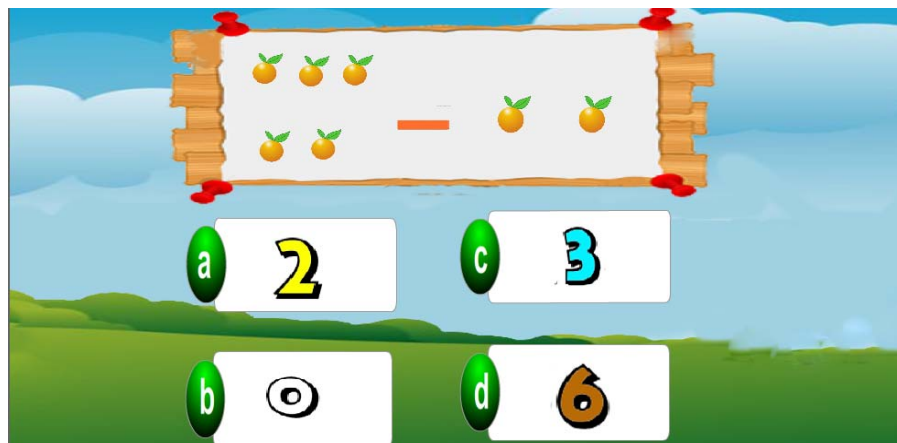
4.1.5 Prototype Game

Pada tahap ini menampilkan *prototype game* tersebut dengan menggunakan *adobe flash CS3* dan *CS6*. Untuk level 1 desain *prototype game* Mika dapat dilihat pada Gambar 4.8.



Gambar. 4.8 Level 1 Desain *Prototype Game* Mika
(Sumber: OlahanPenulis)

Untuk level 2 desain *prototype game* Mika, tampilannya dapat dilihat seperti pada Gambar 4.9.



Gambar. 4.9 Level 2 Desain *Prototype Game* Mika
(Sumber: OlahanPenulis)

Level 3 desain *prototype game* Mika, tampilannya seperti Gambar 4.10.



Gambar. 4.10 Level 3 Desain *Prototype Game* Mika
(Sumber: OlahanPenulis)

Untuk level 4 desain *prototype game* Mika, tampilannya seperti Gambar 4.11.



Gambar. 4.11 Level 4 Desain *Prototype Game* Mika
(Sumber: OlahanPenulis)

4.2 Pasca Produksi

Dalam tahap pasca produksi hal yang dilakukan adalah *publishing*. Publikasi dilakukan dengan membuat poster dan *merchandise* seperti *sticker*, pin dan mug.

4.2.1 Play Testing

Play testing dilakukan kepada masyarakat untuk mengetahui respon masyarakat secara langsung dan mengetahui hal-hal yang perlu diperbaiki dalam pembuatan *game* ini. Dokumentasi *play testing* seperti pada Gambar 4.12.



Gambar 4.12 Dokumentasi *Play Testing*
(Sumber: Olahan Penulis)

Dari proses *Play Testing* diperoleh saran dan kritik yang berfungsi untuk membuat *game* tersebut lebih mudah untuk dipahami dan dimainkan.

4.2.2 Publikasi

Publikasi *game* masih dalam tahap perencanaan masuk ke media seperti *play store* karena membutuhkan biaya, waktu dan proses seleksi dari *google play*. Cara publikasi juga dilakukan dengan membuat poster serta *merchandise*. Berikut merupakan hasil publikasi seperti poster dan *merchandise*.

1. Poster

Media publikasi yang digunakan adalah poster karena poster dapat memuat informasi tentang gambaran game dari sisi gameplay dan genre game yang digunakan, seperti pada Gambar 4.13.



Gambar 4.13 Poster Mika
(Sumber: Olahan Penulis)

2. Merchandise

Pin & Mug dipilih karena dapat menampilkan tema game serta judul game dengan harga yang terjangkau, seperti pada Gambar 4.14 dan Gambar 4.15.



Gambar 4.14 Pin
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.15 Mug
(Sumber: Olahan Penulis)

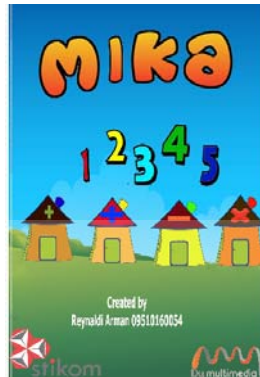
Sticker merupakan salah satu merchandise yang cocok untuk menampilkan dan memperkuat tema game, seperti pada Gambar 4.16.



Gambar 4.16 Sticker
(Sumber: Olahan Penulis)

3. Cover CD

Pada gambar 4.17, dan pada gambar 4.18 menampilkan sampul CD dan *cover* CD yang akan dipakai untuk menyimpan data game tersebut, dan beserta laporannya.



Gambar 4.17 Sampul CD
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.18 *Cover* CD
(Sumber: Olahan Penulis)