

BAB IV

IMPLEMENTASI KARYA

Pada Bab Implementasi Karya ini dijelaskan tentang rangkaian proses pembuatan *game* dari tahap produksi sampai tahap pasca produksi. Berikut merupakan penjelasan secara rinci tahap produksi dan tahap pasca produksi

4.1 Produksi

Tahap produksi memiliki beberapa elemen yang penting untuk dikerjakan. Elemen-elemen ini mempunyai keterkaitan satu sama lain, apabila salah satu tidak ada maka *game* tidak akan berjalan dengan baik. Elemen-elemen pembuatan *game* simulasi meliputi pembuatan *asset*, pembuatan *game level*, *test play* dan *development*.

4.1.1 Pembuatan Assets

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

1. Karakter

Pada *game* ini terdapat satu karakter, yaitu Dani. Sesuai dengan hasil kuisisioner yang dilakukan pada sket desain Dani, maka hasil dari kuisisioner tersebut diimplementasikan pada tahap ini (lihat gambar 4.1).



Gambar 4.1 Desain Karakter Dani

Sumber: Olahan Penulis, 2016

2. *Level Desain*

Level desain dalam *game* akan dikelompokkan 4 *level* yaitu :

a. **Level 1**

Berdasarkan desain yang telah dirancang pada bab III maka implementasi desain karakter (lihat pada gambar 4.2).



Gambar 4.2 Desain Karakter Dani

Sumber: Olahan Penulis, 2016

Sprite sheet karakter Dani (lihat pada gambar 4.3).



Gambar 4.3 Desain *Sprite Sheet* Dani

Sumber: Olahan Penulis, 2016

Sprite sheet enemy yang terdiri dari api dan burung (lihat pada gambar 4.4).



Gambar 4.4 Desain *sprite sheet enemy*

Sumber : Olahan Penulis, 2016

Desain *environment* pada *level* 1 berupa hutan yang gelap dengan munculnya mata yang bersinar (lihat gambar 4.5).



Gambar 4.5 Pembuatan Desain *Background* level 1

Sumber: Olahan Penulis, 2016

b. Level 2

Berdasarkan desain yang telah dirancang pada bab III maka implementasi *enemy*.

Sprite enemy musang (lihat pada gambar 4.6).



Gambar 4.6 Desain *sprite sheet* musang

Sumber: Olahan Penulis, 2016

Sesuai dengan tema yang diambil dari *level 2*, maka desain *background* bertemakan hutan (lihat gambar 4.7).

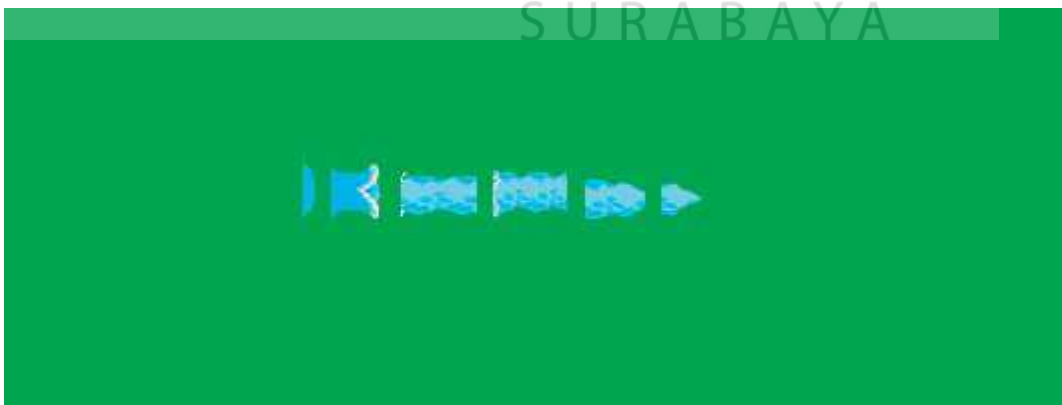


Gambar 4.7 Pembuatan Desain *Background Level 2*

Sumber: Olahan Penulis, 2016

c. **Level 3**

Berdasarkan desain yang telah dirancang pada bab III maka implementasi *sprite* air (lihat pada gambar 4.8).



Gambar 4.8 Desain *sprite sheet* air

Sumber: Olahan Penulis, 2016

Sesuai dengan tema yang diambil dari *level 3*, maka desain *background* bertemakan hutan dengan jalan naik turun (lihat gambar 4.9).



Gambar 4.9 Pembuatan Desain *Background* hutan

Sumber: Olahan Penulis, 2016

d. **Level 4**

Berdasarkan desain yang telah dirancang pada bab III maka implementasi desain kambing (lihat pada gambar 4.10).



Gambar 4.10 Desain *sprite sheet* kambing

Sumber: Olahan Penulis, 2016

Sesuai dengan tema yang diambil dari *level 4*, maka desain *background* bertemakan hutan dengan jalan naik turun (lihat gambar 4.11).



Gambar 4.11 Pembuatan Desain *Background* level 3

Sumber: Olahan Penulis, 2016

3. Animasi



Gambar 4.12 *Sprite* orang berlari

Sumber: Olahan Penulis, 2016



Gambar 4.13 *Sprite* api

Sumber: Olahan Penulis, 2016



Gambar 4.14 *Sprite air*

Sumber: Olahan Penulis, 2016

4. UI

Ui (user interface) adalah sebuah *objek* yang dapat digunakan atau berhubungan dengan pengguna. Pada sebuah *game*, biasanya UI berupa tombol yang ada pada *game* tersebut (lihat gambar 4.15).



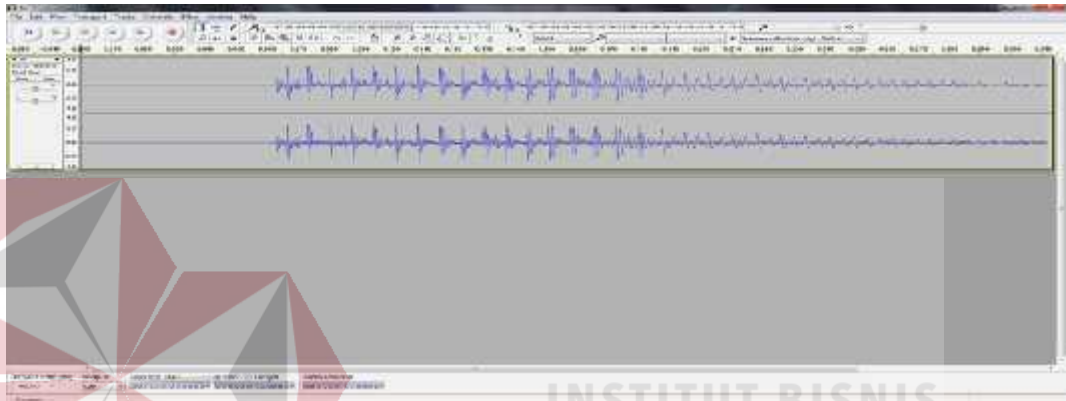
Gambar 4.15 Desain UI *Button*

Sumber: Olahan Penulis, 2016

tombol *play* untuk memulai permainan, tombol *option* untuk melihat cara bermain dalam *game* dan tombol *exit* untuk *menutup/keluar* dari *game*.

5. Sound Effect

Agar menambah kesan nyata saat bermain, maka perlu ditambahkan suara-suara pendukung yang sesuai dengan hal yang sedang dilakukan pemain. Pada *game* ini sound effect hanya digunakan ketika menekan tombol (lihat gambar 4.16).



Gambar 4.16 Sound effect kaki melangkah

Sumber: Olahan Penulis, 2016

6. Pembuatan *Level Game*

Untuk membuat *level* bisa dimainkan dengan baik dibutuhkan *game engine*. Dalam *game engine* tiap-tiap sprite dan elemen penting diberi *behavior* sesuai dengan fungsinya (lihat gambar 4.17).



Gambar 4.17 *Game Engine GameMaker Studio 1.4*

Sumber: Olahan Penulis, 2016

6. Development

Pada tahap ini, elemen-elemen *game* mulai dikembangkan. Desain antarmuka diterapkan dalam *game engine*, *sprite* disatukan (lihat gambar 4.18).



Gambar 4.18 Halaman Utama *Game* pada *GameMaker Studio 1.4*

Sumber: Olahan Penulis, 2016

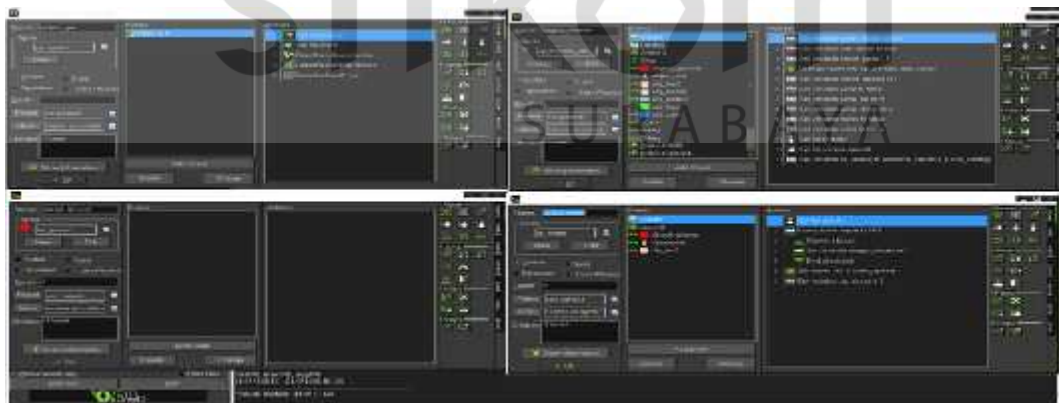
Sebelum memasuki permainan pastinya setiap *game* memiliki halaman utama. Pada gambar 4.19 merupakan gambar *menu* utama ketika bermain *game* ini, dari menu utama ini kita akan menuju main menu, dengan cara mengklik tombol play (lihat gambar 4.19).



Gambar 4.19 Main Menu pada *GameMaker Studio 1.4*

Sumber: Olahan Penulis, 2016

Setelah memasuki halaman utama, *menu* utama dalam *GameMaker Studio*, *game* ini dibuat simpel agar pemain bisa lebih mudah memainkannya (lihat gambar 4.20).



Gambar 4.20 System Utama Pada *Game* pada *GameMaker Studio 1.4*

Sumber: Olahan Penulis, 2016

4.2 Pasca Produksi

4.2.1 UX Initial Balancing

Pada Tahap ini semua komponen *game* yang telah disatukan dan disempurnakan di tes kembali, tahapan ini dilakukan untuk mengetahui jika didalam *game* yang telah diperbaiki masih terdapat bug atau tidak, biasanya pada tahapan ini *game* akan diuji oleh *game* tester.

4.2.2 Play Testing

Play testing dilakukan untuk menguji kelancaran *gameplay* serta berbagai konsep yang tersusun dalam tiap *level* maupun secara keseluruhan, serta melakukan berbagai perbaikan yang diperlukan (lihat gambar 4.21).

Play testing menggunakan 2 cara *play tester* teman dan pameran. *Play tester* teman dilakukan menggunakan mahasiswa DIV Komputer Multimedia Stikom Surabaya, sedangkan *play tester* pameran diadakan di Royal Plaza pada tanggal 5-7 Agustus 2016.



Gambar 4.21 *Play tester* Pada *GameMaker Studio 1.4*

Sumber: Olahan Penulis, 2016



Gambar 4.22 *Play tester* pameran di Royal

Sumber: Olahan Penulis, 2016

4.2.2 Rilis

Pada tahap ini terdapat dua aspek, yaitu pembuatan kemasan dan *merchandise* sebagai media publikasi kepada masyarakat yang merupakan hasil dari implementasi gambar sket pada bab III.

1. Pembuatan Kemasan

Game yang sudah jadi ini diburn 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. Cover CD



Gambar 4.23 Cover CD *Game*

Sumber: Olahan Penulis, 2016

b. Cover *Game*



Gambar 4.24 Cover *Game*

Sumber: Olahan Penulis, 2016

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.

