

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN KARYA

3.1 Metodologi penelitian

Metode penelitian adalah cara berfikir yang dipersiapkan secara matang untuk mencapai tujuan penelitian, yaitu menemukan, mengembangkan atau mengkaji kebenaran suatu pengetahuan secara ilmiah.

Metode dalam penelitian ini menggunakan penelitian secara kualitatif, di mana penelitian kualitatif menurut Haryanto (2012), penelitian kualitatif mengkaji perspektif partisipan dengan strategi-strategi yang bersifat interaktif dan fleksibel. Penelitian kualitatif ditujukan untuk memahami fenomena-fenomena sosial dari sudut pandang partisipan. Dengan demikian arti atau pengertian penelitian kualitatif tersebut adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah dimana peneliti merupakan instrumen kunci.

3.2 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam kegiatan pembuatan *game sport* ini dilakukan agar dalam proses analisis data tidak terjadi penyimpangan materi serta tujuan yang dicapai dengan metode wawancara, studi literatur, observasi dan studi eksisting

1. *Game Sports*

Pada tahapan ini, pengumpulan data lebih terarah kepada *sports*. Pengumpulan data dilakukan untuk menemukan *keyword* yang digunakan sebagai pedoman pembuatan Tugas Akhir ini.

a. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada bapak Assaji Tjahjadi dan Pandu Rukmi Utomo, dimana beliau adalah seorang programmer dan Artis di studio *game* Mojiken yang berasal dari Surabaya. Dari hasil wawancara beliau mengatakan bahwa *game sports* adalah sebuah *game* yang dimana melibatkan aktifitas fisik didalam permainan *game*, yang mana meniru permainan atau olahraga di dunia nyata dan *game sports* mengajarkan pemain tentang kompetitif di dalam bermain *game*.

Keyword: Meniru, Kompetitif dan Olahraga

b. Studi Literatur

Studi literatur dalam penyusunan laporan ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data melalui internet, untuk mencari informasi tentang *game sports*. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa *game sports* adalah *game* yang mana menyerupai atau meniru permainan olahraga dalam dunia nyata dimana *game* tersebut di desain serealis mungkin agar pemain bisa merasakan suasana dalam *game* tersebut. Didalam proses bermain *game* ini pemain akan merasakan sensasi untuk bermain kompetitif karna secara tidak langsung *game sports* mengajak pemain untuk berjuang terus agar menang.

Keyword: Meniru, Nyata, Olahraga

c. Observasi



Gambar 3.1 Screen Shoot Steam

Sumber: Olahan Penulis (2016)

Untuk mengetahui lebih dalam dalam mempelajari *game sports* maka penulis melakukan observasi terhadap *review* pada situs steampowered.com (lihat gambar 3.1). Dari hasil melihat *review* tersebut didapatkan bahwa didalam *game sports* memang game yang menyerupai permainan olahraga yang mana pemain digiring untuk bermain kompetitif dalam memainkan game tersebut karna game sports sendiri adalah game yang mengajarkan tentang kemenangan.

Keyword: Meniru, Kompetitif, dan Olahraga

2. Patil Lele

Pada tahapan ini, pengumpulan data lebih terarah kepada permainan tradisional patil lele. Pengumpulan data dilakukan untuk menemukan *keyword* yang digunakan sebagai pedoman pembuatan Tugas Akhir ini.

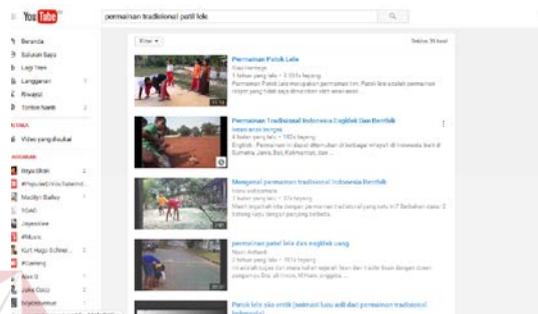
a. Studi Literatur

Pada studi literatur ini penulis mencari data tentang permainan tradisional patil lele, melalui internet. Dari sumber yang didapatkan bahwa

permainan tradisional patil lele adalah permainan yang membutuhkan kerjasama tim, permainan patil lele juga permainan yang membutuhkan fisik. permainan tersebut mengajarkan anak-anak untuk bermain sportif, melatih insting dalam bermain, dan meningkatkan kekuatan fisik.

Keyword: Kerja sama, insting dan Fisik

b. Observasi



Gambar 3.2 Screen Shoot Youtube

Sumber: Olahan Penulis (2016)

Untuk mengetahui lebih dalam dalam mempelajari *permainan tradisional patil lele* maka penulis melakukan observasi terhadap *review* pada situs youtube.com (lihat gambar 3.2). dari hasil review tersebut didapatkan bawah patil lele adalah permainan yang menunjukkan sportifitas dalam bermain dan juga bisa untuk melatih fisik anak, permainan tersebut juga mengajarkan anak-anak untuk menggunakan insting mereka di karnakan permainan ini sangat membutuhkan konsentrasi penuh untuk memukul tongkat kayu tersebut.

Keyword: Insting, Fisik, dan Kerja sama

3. Anak-Anak

Pada tahapan ini, pengumpulan data lebih terarah kepada anak - anak. Pengumpulan data dilakukan untuk menemukan *keyword* yang digunakan sebagai pedoman pembuatan Tugas Akhir ini.

a. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada bapak Sigit Soerya Widodo, beliau adalah seorang dosen bimbingan konseling di Universitas PGRI Adi Buana, dari hasil wawancara, menurut beliau pada dasarnya permainan anak didesain dengan pola keterampilan permainan yang mudah di pahami dan menarik untuk anak. Dari permainan juga dapat meningkatkan kognitif pada anak. Untuk membuat anak menikmati permainan, biasanya pada permainan anak, diberikan hadiah atau kata-kata motivasi sebagai penghargaan atas apa yang telah ia lakukan.

Keyword: Menarik, Mudah, dan Motivasi

b. Studi Literatur

Pada studi literatur ini penulis lebih memfokuskan untuk mencari data tentang anak-anak, melalui internet. Pada dasarnya terdapat beberapa aspek perkembangan anak yaitu: aspek perkembangan kognitif, aspek perkembangan bahasa, aspek perkembangan sosial emosional dan aspek perkembangan fisik motorik, dimana disetiap aspek tersebut dapat berpengaruh yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian seorang anak. Pada usia ini juga, anak – anak lebih suka bermain dan penting bagi mereka untuk memperkembangkan intelegensi dan permanen. Dengan bermain juga seorang anak dapat menambah

intelegensi keterampilan lain yang berhubungan dengan *Basic Life Skill* terutama dibidang sosial. Permainan anak yang menggunakan alat bantu, hendaknya memilih alat atau bahan yang mudah di pahami dan menarik perhatian anak, alat dan bahan dapat memuaskan kebutuhan anak, menarik minat dan menyentuh perasaan mereka baik dari warna, jenis, bentuk, ukuran atau berat.

Keyword: Menarik, Mudah, dan keterampilan

3.3 Analisis Data

Setelah melakukan pengumpulan data maka proses selanjutnya adalah analisis data, data yang telah didapat dari berbagai sumber dikualifikasikan menurut darimana data itu didapat. Lalu diolah dengan mencari mana yang paling identik atau yang selalu ada saat proses pengumpulan data dalam bentuk tabel.

Dari wawancara, studi literatur dan observasi yang telah dilakukan (lihat tabel 3.1), diapatkan *keyword* berupa Meniru, Kompetitif dan Olahraga.

Tabel 3.1 Pengumpulan *Keyword Sports Game*

Wawancara	Studi Literatur	Observasi	<i>Keyword</i>
Meniru	Meniru	Meniru	Meniru
Kompetitif	Kompetitif	Kompetitif	Kompetitif
Olahraga	Olahraga	Olahraga	Olahraga

Sumber: Olahan Penulis (2016)

Dari wawancara, studi literatur dan observasi yang telah dilakukan (lihat tabel 3.2), didapatkan *keyword* berupa Insting, Fisik, dan Sportif.

Tabel 3.2 Pengumpulan *Keyword* Patil Lele

Studi Literatur	Observasi	Keyword
Kerjasama	Kerjasama	Kerjasama
Fisik	Fisik	Fisik
Insting	Insting	Insting

Sumber: Olahan Penulis (2016)

Dari wawancara, studi literatur dan observasi yang telah dilakukan (lihat tabel 3.4), didapatkan *keyword* berupa tumbuh dan berkembang

Tabel 3.3 Pengumpulan *Keyword* Tentang Minat Anak - Anak

Wawancara	Studi Literatur	Keyword
Menarik	Menarik	Menarik
Mudah	Mudah	Mudah
Motivasi	Keterampilan	Keterampilan

Sumber: Olahan Penulis (2016)

3.3 Studi Eksisting

Untuk memperdalam ide dan konsep diwujudkan dalam bentuk karya pada tugas akhir ini, peneliti telah melakukan kajian terhadap beberapa karya diantaranya:

1. Baseball Heroes

Baseball Heroes merupakan *game sport* yang dapat kita mainkan di facebook, di dalam *game* ini diharuskan mengumpulkan beberapa karakter berbentuk kartu untuk dimainkan bergiliran (lihat gambar 3.3). Cara bermain pada *game*

ini, pemain harus sabar menunggu bola pada titik yang sudah di sediakan dan pemain harus cepat memukul bola tersebut agar mendapatkan skor.



Gambar 3.3 Baseball Heroes

Sumber: Facebook.com

2. Turbo Golf

Turbo Golf merupakan *game sport* yang dapat kita mainkan di situs web *shockwave*, di dalam game ini pemain di suruh mengukur kecepatan dalam memukul bola agar bola bisa melesat dengan cepat untuk sampai di lubang *goal* (lihat gambar 3.4).



Gambar 3.4 O2jam

Sumber: www.cdn.mx7.com

Dari hasil studi eksisting yg telah dilakukan, maka tahap selanjutnya yaitu dengan melakukan perbandingan kelebihan dan kekurangan diantara kedua contoh *game*

Tabel 3.5 Kelebihan Dan Kekurangan *Game*

GAME	Kelebihan	Kekurangan
Baseball Heroes	1. Merupakan <i>game</i> sports yang bisa dimainkan dengan santai 2. Grafik sangat menarik .	1. merupakan game yang bisa di mainkan lewat facebook saja
Turbo Golf	1. game yang sangat simple dan enak untuk di mainkan 2. game dengan genre sports, casual	1. Grafis kurang menarik 2. Tampilan 2D yang masih sangat kasar

Sumber: Olahan Penulis (2016)

3.6 STP

Tabel 3.6 STP

STP		Patil Lele
Segmentation & Targeting	Geografis	- Surabaya
	Demografis	kelas: 5 – 6 SD Gender: laki-laki dan perempuan
	Psikografis	<i>Game</i> ini mudah dipahami dan dimainkan karena cara bermain yang mudah.
Positioning		<i>Game</i> ini diperuntukkan anak kelas 5 hingga 6 SD, agar bisa menjadi media untuk memperkenalkan kembali pada anak - anak

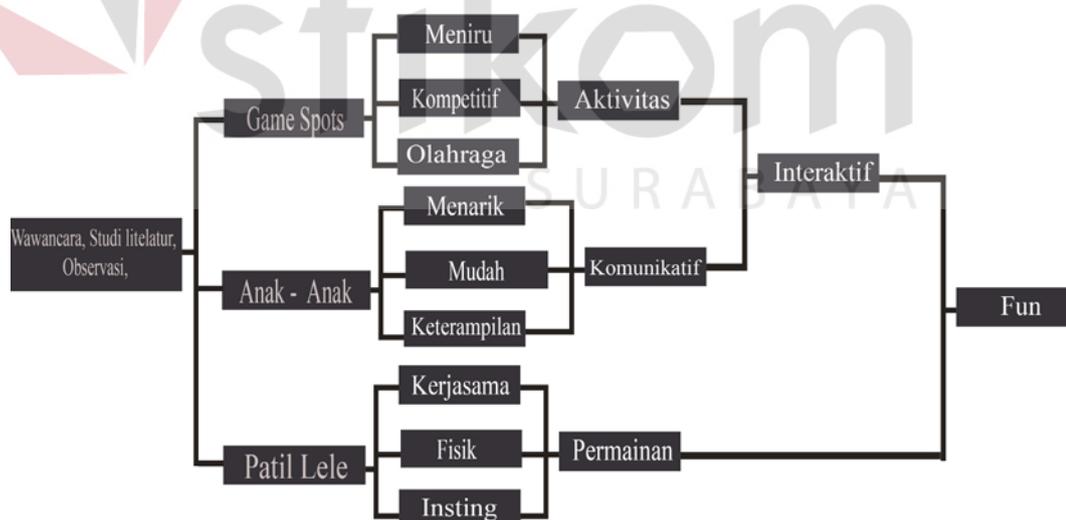
Sumber: Olahan Penulis (2016)

STP pada *game* ini ditujukan kepada masyarakat Indonesia, terutama kepada anak kelas 5 – 6 SD. Karena pada usia ini, anak-anak di zaman ini telah mulai

mengenal teknologi (HP, PC, Laptop, VR dan berbagai media lainnya) dan pada usia dini pula anak usia dini mulai berkembang. Hal ini sesuai dengan yang dikatakan oleh Ritzer (2010: 50), yang menyatakan kehidupan anak tidak dapat dipisahkan dengan dunia bermain. Perkembangan permainan modern mengikuti bias barat yakni kemajuan perkembangan di Barat dan gagasan bahwa seluruh dunia tidak memiliki banyak pilihan kecuali semakin mirip dengan dunia Barat.

3.6 *Keyword*

Berdasarkan dari hasil pencarian data dengan melakukan studi literatur dan studi eksisting, serta wawancara, didapatkan kalimat-kalimat yang digunakan sebagai pencarian *keyword*. Dari hasil wawancara maka dilakukan analisa dari target pasar dan tujuan *game* berjudul “*Patil Lele*” ini dibuat. Analisis ini berguna untuk mencari *keyword* yang kemudian akan diterapkan dalam *game*.



Gambar 3.5 *Keyword*

Sumber: Olahan Penulis (2016)

Dari hasil analisa data didapatkan dari tiga yang ada didalam judul tugas akhir, *game Sports*, Patil Lele, dan Anak - Anak menjadi tema dari *game* ini dan patil lele sebagai batasan materi dan konten dari *game* sekaligus sebuah bentuk inovasi karena menurut observasi pada situs steampowered.com belum ada *game spoorts* yang menggunakan permainan tradisional Indonesia sebagai konsep dan ide utamanya. Berdasarkan analisa data tentang *game sports* disimpulkan *keyword* berupa meniru, kompetitif dan olahraga. *Keyword* yang didapatkan ini berasal dari hasil wawancara dan studi literatur. Dimana menurut Eedar (2014) mengatakan bahwa *game Sports* adalah:

“This genre of games features the highly realistic representation of various sports. Original licences, commentators and chracters are provided. This means that even occasional players and beginners quickly feel at home and do not face any obstacles because they are familiar with the rules and game heroes. Sports games are usually multi-player capable and are presented in a similar way to television or at least extremely realistically. Players also expect annually updated versions taking the latest changes to rules, sports strips and squads into account”.

Dari kedua *keyword* tentang *game sports* tersebut, disimpulkan menjadi *keyword* "Aktivitas" hal ini didukung oleh pengertian aktivitas menurut website <http://www.oxforddictionaries.com>, yang menyatakan bahwa arti dari ketangkasan atau *activity* adalah: " *The condition in which things are happening or being done*", dari arti tersebut dapat dihubungkan dari pengertian kata meniru, kompetitif dan olahraga dengan sumber yang sama. Dari situ dapat diambil satu unsur kata yang dapat dari kedua kata tersebut yaitu *Physical*.

Dari hasil analisa data tentang anak-anak ini lebih diarahkan ke arah bermain, hal ini dilakukan untuk menyesuaikan dengan hasil dari tugas akhir yaitu sebuah *game*. *Keyword* yang di dapat dari anak anak berupa menarik, mudah di pahami dan keterampilan dimana ketiga *keyword* tersebut merupakan hasil dari

wawancara, studi literatur dan observasi. Dari ketiga *keyword* tersebut dapat disimpulkan menjadi sebuah *keyword* yaitu komunikatif. Menurut <http://www.oxforddictionaries.com>, pengertian dari komunikatif adalah " *Willing, eager, or able to talk or impart information*". dari arti tersebut dapat dihubungkan dari pengertian kata menarik, dan keterampilan dengan sumber yang sama. Dari situ dapat diambil satu unsur kata yang dapat dari kedua kata tersebut yaitu *expertise*.

Di dalam analisa data tentang patil lele, *keyword* yang didapat dari patil lele adalah kerjasama, fisik dan insting. Dari kedua *keyword* tersebut dapat disimpulkan menjadi Permainan, Menurut <http://www.oxforddictionaries.com>, pengertian dari komunikatif adalah " *A form of competitive activity or sport played according to rules*". dari arti tersebut dapat dihubungkan dari pengertian kata kerjasama, fisik dan insting dengan sumber yang sama. Dari situ dapat diambil satu unsur kata yang dapat dari kedua kata tersebut yaitu *Process*.

3.7 Deskripsi *Keyword*

Kedua *keyword* kesimpulan dari hasil analisis data *game sports*, anak-anak dan patil lele, dapat disimpulkan menjadi *keyword* akhir yaitu fun. Menurut <http://www.oxforddictionaries.com> arti dari *fun* adalah: *Enjoyment, amusement, or light-hearted pleasure*. Dari kata *fun* di pertegas kedalam kata yaitu *pleasure*, *pleasure* mempunyai makna kesenangan dalam bermain, dari *website* <http://www.thefreedictionary.com/pleasure> mengatahkan bahwa arti kata *pleasure* adalah " *pleasure a fundamental feeling that is hard to define but that people*

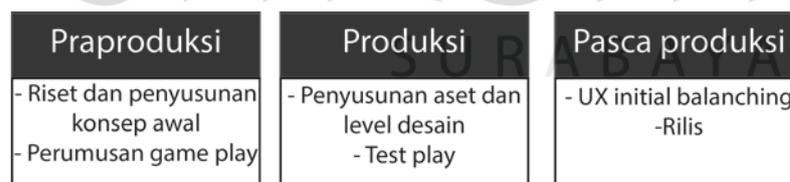
desire to experience; "he was tingling with pleasure". Jadi kata *pleasure* sangat cocok dengan *game* patil lele tersebut yang di mainkan dengan senang hati.

Setelah melakukan analisa dan mengerucutkan *keyword-keyword* yang ada maka dipilih kata *Fun* sebagai kata kunci dari tugas akhir ini. Kata *fun* sebagai kesan visual yang akan ditimbulkan dalam *game* ini dan sebagai dasar dari *Gameplay*.

3.8 Perancangan Karya

Pemilihan perancangan yang efektif agar konten yang akan disampaikan dalam *game* ini sesuai dengan daya tangkap dan imajinasi konsumennya. Perancangan karya meliputi aspek-aspek yang menyusun suatu solusi dari permasalahan yang telah ada.

Berdasarkan informasi yang diberikan oleh eko (2013). Terdapat tahapan membuat *game* yang akan dibagi menjadi beberapa proses dengan bagan seperti berikut (lihat gambar 3.6).



Gambar 3.6 Bagan Perancangan Karya

Sumber: Olahan Penulis (2016)

3.9 Pra Produksi

Berdasarkan gambar tahapan perancangan karya (lihat gambar 3.6). Pada tahap ini penulis mempersiapkan aspek-aspek penting yang akan menjadi dasar

dalam perancangan karya. Berdasarkan permasalahan dan informasi yang telah dipaparkan dibab-bab sebelumnya. Maka disusunlah ide dan konsep berikut ini.

3.9.1 Riset dan Penyusunan Konsep Dasar

1. Ide dan Konsep

a. Ide

Ide dari *game* ini berasal dari pengamatan penulis dimana pada saat ini banyak sekali anak-anak yang sudah jarang bermain permainan tradisional khususnya patil lele, anak – anak jaman sekarang lebih suka bermain di depan layar hanphone atau komputer di bandingkan bermain permainan tradisional yang menguras banyak tenaga. Anak – anak juga sudah terpengaruh oleh kecanggihan teknologi moderen yang membuat anak – anak lupa akan permainan tradisional. Dari situpenulis memiliki ide untuk memanfaatkan media elektronik sebagai sarana untuk memperkenalkan kembali permainan tradisional kepada anak – anak lagi.

b. Konsep

Berdasarkan *keyword* yang didapat, berupa kata "fun". Maka implementasi kata fun itu didalam *game* ini berupa konsep sebuah *game sports* dimana para pemain akan merasakan sensasi menyenangkan. Sesuai dengan target yang dituju sebagai pemain pada *game* ini maka, permainan yang digunakan pada *game* ini adalah patil lele.

Dengan mengkombinasikan kata fun dan patil lele, maka konsep *game* ini berupa permainan olahraga. Pada *game* ini pemain akan memukul tungkat kayunya menggunakan tombol power, di situ pemain harus menekan

tombol tersebut agar bisa memukul tongkat kayu dengan keras. Di dekat tombol power ada parameter kekuatan pukulannya juga, jika pemain menekan tombol powernya lama maka pukulannya pun keras dan jika pemain menekan tombol powernya sebentar maka pukulannya pun akan lemah seperti yang di lihat di parameter kekuatannya.

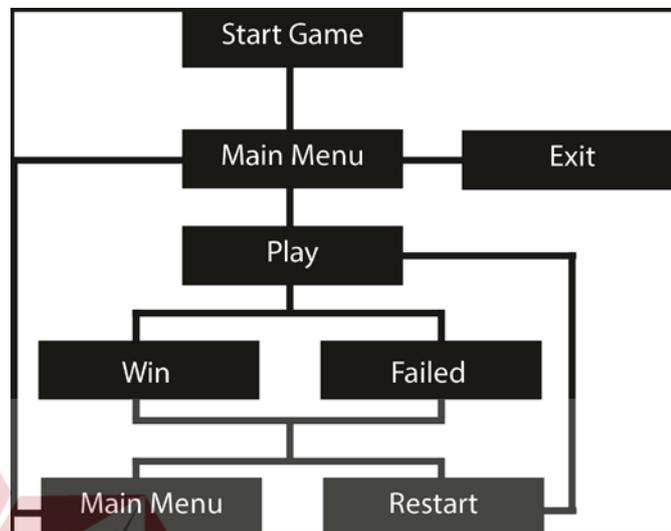
2. Sinopsis

Dalam sebuah *game* dibutuhkan suatu ringkasan cerita agar pemain dapat mengerti tentang *game* yang sedang ia mainkan. Pada *game* ini , pemain akan bermain patil lele yang mana pemain harus memukul tongkat kayu kecil menggunakan tongkat kayu yang besar di titik point yang sudah di sediakan, dan pada setiap akhir permainan akan diberikan skor, atas poin yang telah dikumpulkan selama permainan berlangsung, namun jika pemain melewati titik point yang sudah di sediakan maka lawan akan menangkap tongkat kayu tersebut dan pemain kehilangan skornya.

3. Skenario

Skenario pada *game* ini berisi tentang tahapan bermain *game* ini. Pada awal *game* terdapat beberapa tahapan yaitu opening, ketika memasuki *game start* yang harus pemain lakukan adalah mengklik tombol *start*, lalu tahap selanjutnya adalah main menu, didalam main menu terdapat beberapa level yang dapat dimainkan, setelah memilih level yang ingin dimainkan maka permainan akan dimulai. Ketika pemain menang maupun kalah didalam *game*, maka akan muncul menu yang berisikan kembali ke main menu atau

restart. ketika pemain memilih main menu, maka pemain akan kembali menuju main menu, namun ketika pemain memilih restart maka pemain akan mengulang permainan kembali. (lihat gambar 3.9)



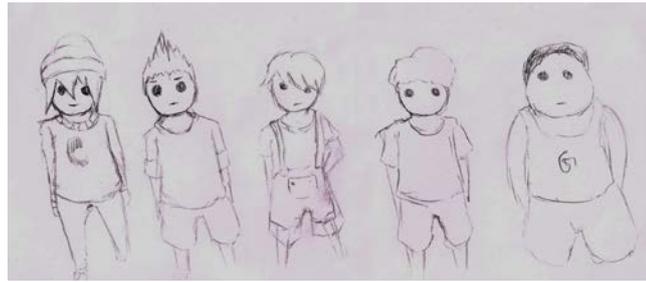
Gambar 3.7 Flowchart

Sumber: Olahan Penulis (2016)

4. Karakter

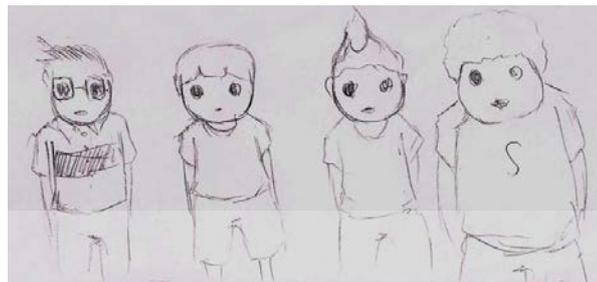
Game ini merupakan *game* yang didesain untuk anak-anak dan sesuai dengan *keyword* yang didapat, maka desain karakter yang digunakan untuk *game* ini harus mencerminkan seorang anak-anak yang senang. *Game* ini hanya memiliki satu karakter dan satu musuh, yaitu Andri dan Dendy. Karakter tersebut melambangkan anak yang bermain *game* ini.

Andri dan Dendy adalah sahabat yang sangat suka bermain dan berpetualang, (lihat gambar 3.9), Andri dan Dendy memiliki umur yang sama yaitu berumur 12 tahun, (lihat gambar 3.8).



Gambar 3.8 Desain Sket Andri

Sumber: Olahan Penulis (2016)



Gambar 3.9 Desain Sket Dendy

Sumber: Olahan Penulis (2016)

Untuk memilih karakter yang tepat, maka penulis melakukan kuisisioner.

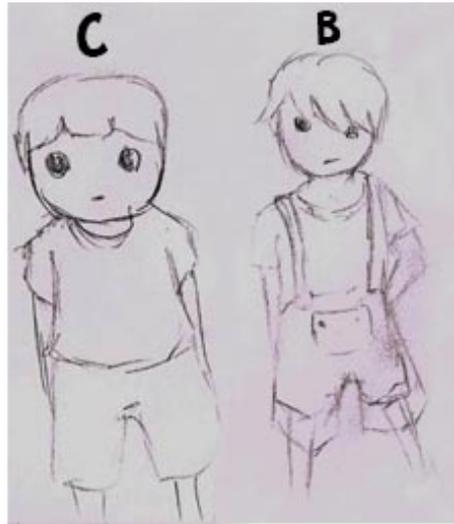
Kuisisioner dilakukan kepada mahasiswa D4 Multimedia Stikom Surabaya angkatan 2012 dan beberapa mahasiswa angkatan 2013 (Lihat Tabel 3.7)

Tabel 3.7 Kuisisioner desain karakter

Nama Karakter	A	B	C	D	E
Andri	5	4	8	3	2
Dendy	4	6	6	2	

Sumber: Olahan Penulis (2016)

Dari hasil kuisisioner yang dilakukan maka karakter yang terpilih dalam *game* ini adalah (lihat gambar 3.10):



Gambar 3.10 Desain Sket yang Terpilih

Sumber: Olahan Penulis (2016)

5. *Game Level*

Pada *game* ini akan dibuat 4 *game level*. Dimana ke empat *level* tersebut akan disesuaikan dengan kesulitan setiap lagu yang dimainkan. Tingkat kesulitan apada setiap lagu akan disesuaikan dengan nada lagu yang dimainkan pada setiap lagu.

a. Level 1

Pada *level* ini pemain di permudah untuk memainkannya karna di level 1 ini pemain di suruh mengarahkan tongkat kayunya di titik point di mana lawan tidak bisa menangkan tongkat tersebut, titik point di level 1 ini sangat besar jadi pemain lebih mudah untuk mengarahkannya dan lawannya cuma 1 orang saja.

b. Level 2

Pada *level* ini lumayan mudah untuk bermain permainan patil lele ini karna di level 2 ini pemain di suruh mengarahkan tongkat kayu di titik point yang sudah ada yang dimana lawannya tidak bisa menangkap tongkat

tersebut, titik point di level 2 ini lingkarannya di perkecil dari level sebelumnya jadi pemain harus fokus supaya tongkat kayu bisa mendarat di titik point, lawan yang berjaga di level 2 ini ada 3 orang jadi pemain harus hati - hati agar tongkat kayu tidak kena di tangan lawan.

c. Level 3

Pada *level* ini lebih sedikit sulit untuk memainkan permainan patil lele ini karna di level 3 ini pemain harus ekstra hati – hati pada waktu memukul tongkat kayu karna di level ini pemain di suruh mengarahkan tongkat kayu di titik point yang jauh lebih kecil dari pada di level sebelumnya jadi pemain harus fokus dan ekstra hati - hati supaya tongkat kayu bisa mendarat di titik point, lawan yang berjaga di level 3 ini ada 4 orang jadi pemain harus lebih waspada di level ini karna lawannya semakin banyak dan titik pointnya juga lebih kecil dari level sebelumnya.

d. Level 4

Pada *level* ini lebih sedikit sulit untuk memainkan permainan patil lele ini karna di level 4 ini pemain harus ekstra hati – hati pada waktu memukul tongkat kayu karna di level ini pemain di suruh mengarahkan tongkat kayu di titik point yang sangat kecil dari pada di level sebelumnya jadi pemain harus fokus dan ekstra hati - hati supaya tongkat kayu bisa mendarat di titik point, lawan yang berjaga di level 4 ini ada 5 orang jadi pemain harus lebih waspada di level ini karena lawannya semakin banyak dan titik pointnya juga lebih kecil dari level sebelumnya.

6. Tipografi

Didalam sebuah *game* dibutuhkan tulisan dibeberapa bagian, seperti nama *game*, informasi, Ui dan lain – lain. Berdasarkan *keyword* yang didapatkan yaitu Fun, maka font yang digunakan dalam *game* ini adalah font “lucyville”, font ini dipilih karena selain sesuai dengan *keyword*, font ini juga mudah dibaca dan diingat oleh pemain (Lihat Gambar 3.10).



Gambar 3.12 Desain Font lucyville

Sumber: Google.com

7. Warna

Sesuai dengan *Keyword* yang didapat yaitu *fun*, maka warna pada *game* ini menggunakan warna yang cenderung bersifat *pleasure*, hal ini dikarenakan kata *fun* memiliki unsur makna didalam kata *pleasure* (<http://www.oxforddictionaries.com>), selain itu dikeranakan *game* ini ditujukan untuk anak – anak maka warna yang dipilih haruslah memiliki sifat ceria.



Gambar 3.13 Palet Warna

Sumber: www.pinterest.com

3.8.2 Penyusunan *Gameplay*

Gameplay pada *game* ini yaitu, pemain Akan bermain *game* patil lele dengan cara memukul tongkat kayu dengan kuat menuju titik point yang sudah ada agar lawan tidak dapat menangkapnya. kalau pemain tidak dapat mengarahkan tongkat kayu ke titik point, pemain akan kehilangan sekornya dan lawannya lah yang mendapatkan skor. Di tiap level titik pointnya berbeda- beda dan lawannya juga setiap level selalu bertambah. Di level pertama titik poinnya sangat besar dan lawanya cuma satu orang, di level brikutnya juga sama tapi makin tinggi levelnya maka titik poinnya juga makin kecil di tambah lawanya juga makin banyak.

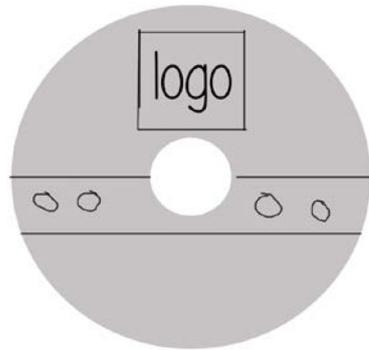
3.8.3 Pasca Produksi.

Pasca produksi adalah tahap dimana *Game* telah selesai dibuat. Pada tahap ini dilakukan pembuatan kemasan *Game* dan kegiatan publikasi.

1. 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 dibuatlah desain untuk *label* CD dan *cover case* dengan sketsa sebagai berikut :

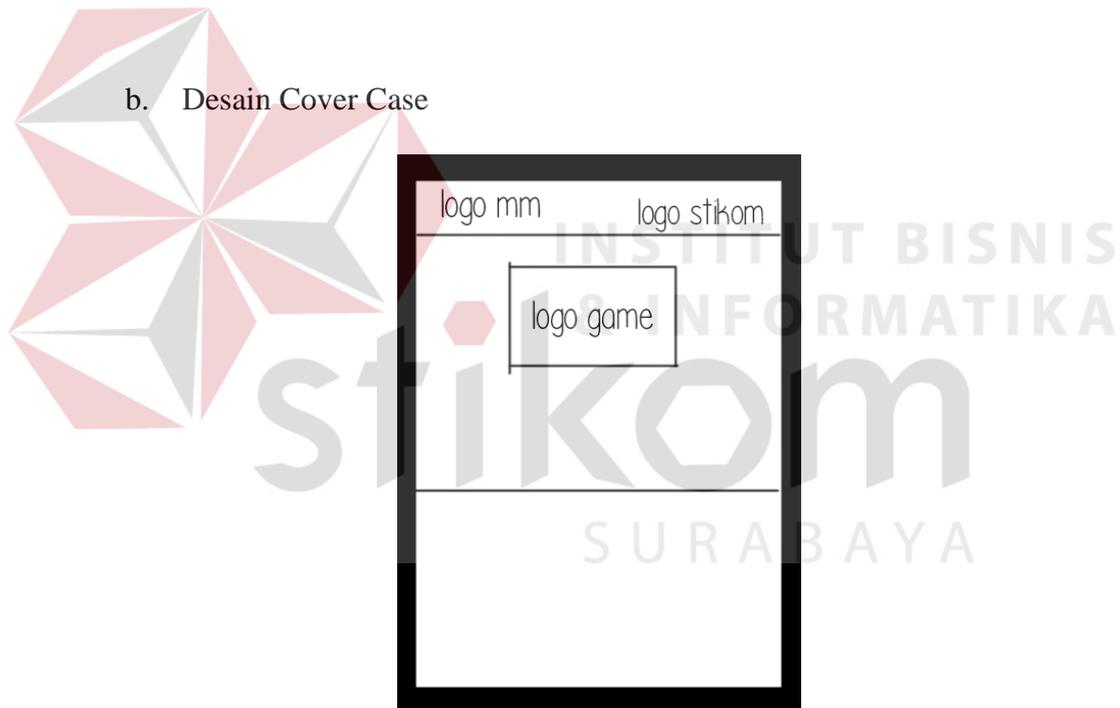
a. Desain Label CD



Gambar 3.14 Sketsa Label CD

Sumber: Olahan Penulis (2016)

b. Desain Cover Case



Gambar 3.15 Sketsa Cover Case Bagian Depan

(Sumber: Olahan Penulis) (2016)

2. Publikasi

Kegiatan publikasi meliputi *playtesting*, pembuatan poster, promosi di media sosial serta pembuatan *merchandise* berupa sticker dan pin. Berikut adalah hal-hal yang terkait dengan pembuatan poster dan pembuatan *merchandise*.

a. Poster

Konsep poster pada game ini berupa anak laki-laki dan teman - temannya yang sedang asik bermain patil lele di lapangan.



Gambar 3.16 Sketsa Poster

Sumber: Olahan Penulis (2016)

b. *Merchandise*

Pembuatan *merchandise* dilakukan untuk mendukung kegiatan pengenalan *Game* kepada masyarakat. Untuk *Game* ini dipilih *merchandise* dalam bentuk gantungan kunci, stiker dan kaos.



Gambar 3.17 Rancangan *Merchandise* Gantungan Kunci dan Stiker

Sumber: Olahan Penulis (2016)

3.9 Jadwal kegiatan

Di dalam pembuatan TA ini membutuhkan waktu dan tahapan, maka dibuatlah jadwal kegiatan sebagai berikut:

Tabel 3.8 Jadwal kegiatan

No.	Rencana Kegiatan	Bulan																							
		I				II				III				IV				V							
		Minggu				Minggu				Minggu				Minggu				Minggu							
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Ide dan Konsep	■																							
2	Game Desain	■	■	■	■																				
3	Produksi (Prototipe, Grafis, Sound, alpha test)					■	■	■	■	■	■	■	■												
4	Play Test dan debugging													■	■	■	■								
5	Final Export																				■	■			
6	Publishing																						■	■	

Sumber: Olahan Penulis (2016)

3.10 Rencana Anggaran

Pada pembuatan TA ini dibutuhkan biaya, maka penulis membuat anggaran biaya agar mempermudah penulis di dalam menyediakan dana yang di perlukan.

Tabel 3.9 Rencana Anggaran

Produksi	
PC	Rp. 10.500.000
Game Engine	Rp. 1.500.000
Proggamer	Rp. 1.500.000
Background Sound	Rp. 5.00.000
Total Produksi	Rp 13.000.000
Paska Produksi	
Pembuatan Laporan TA(4)	Rp. 200.000,-
Cetak Publikasi(CD, Poster, Souvenir, dll)	Rp. 500.000,-
Total Paska Produksi	Rp. 700.000,-
Total Keseluruhan	Rp. 14.400.000,-

Sumber: Olahan Penulis (2016)