

## BAB III

### METODE PENELITIAN DAN PERANCANGAN KARYA

Pada Bab III ini akan dijelaskan metode yang digunakan dalam pembuatan dan pengolahan data serta perancangan dalam pembuatan Tugas Akhir yang berjudul “Pembuatan *Game* Bergenre *Side Scroll* Bertema Sejarah Hari Pahlawan berjudul Sutomo”. Penjelasan konsep dan pokok pikiran dalam *game* ini akan menjadi dasar rancangan karya yang dibuat. Metode penelitian dalam proses pembuatan *game* ini dilakukan berdasarkan tahapan-tahapan yang digunakan yaitu pengumpulan data dan analisa data.

#### 3.1 Metode Penulisan

Metodologi penulisan adalah ilmu yang mempelajari tentang cara atau metode untuk melakukan penulisan (Soewadji, 2012: 10). Metodologi yang dipilih sesuai dengan masalah yang sedang diteliti agar mendapatkan data yang tepat dan akurat untuk menunjang hasil karya yang dihasilkan.

Jenis metode ditinjau dari analisis data dibagi menjadi dua yakni kualitatif dan kuantitatif. Menurut Moleong (2005: 6) penulisan kualitatif adalah penulisan yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penulisan misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain. secara holistic, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dahn dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

Merujuk dari definisi diatas, maka metode yang digunakan dalam penulisan ini adalah menggunakan metode kualitatif karena penulisan ini membutuhkan deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa dalam mencari sebuah data yang diperlukan.

### 3.2 Teknik Pengumpulan Data

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

#### 1. *Game Side Scroll*

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

##### a. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada bapak Assaji Tjahjadi, dimana beliau adalah seorang programmer di studio *game* Mojiken yang berasal dari Surabaya. Perihal yang ditanyakan pada wawancara mengenai pengertian *game Side Scroll*. Dari hasil wawancara beliau mengatakan bahwa “*game Side Scroll umumnya seperti game Super Mario dan Sonic yang bisa berjalan dari kiri ke kanan dalam menyelesaikan setiap stage atau level didalam permainan tersebut. Permainannya relatif mudah dan tidak memerlukan pemikiran yang serius seperti game strategi*”.

**Keyword: Berjalan kiri ke kanan, Mudah**

b. Studi Literatur

Studi literatur dalam penyusunan laporan ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data melalui internet dan E-journal, untuk mencari informasi tentang *Side Scroll game*.

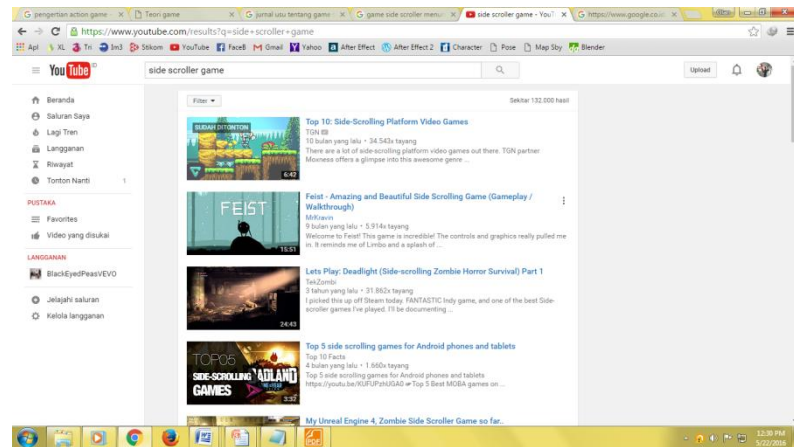
Menurut Dwi Hariani Ali dalam “*Side Scrolling game making catch the apple using adobe flash cs3*”, dijelaskan bahwa *Side Scrolling game* atau *Side Scroller* adalah jenis permainan komputer (*game*) yang sistem permainannya (*gameplay*) ditujukan dari sudut pandang 2 dimensi dan pada karakternya biasanya berjalan ke kiri dan kanan untuk mencapai tujuan akhirnya (*goal*). *Game* Super Mario Bros merupakan salah satu contoh *game* bergenre *side scrolling*.

**Keyword : Berjalan kiri ke kanan**

Dalam website <http://repository.usu.ac.id>, mengatakan bahwa *Game* jenis ini sangat terkenal dengan banyaknya *game* yang dikeluarkan. *Game* ini didasarkan kepada dua dimensi dimana pemain bergerak ke sepanjang jalur permainan ke satu arah dan menyelesaikan tugasnya. Contoh: Prince of Persia, Sonic the Hedgedog, Super Mario Bros, Megaman Series.

**Keyword : Bergerak satu arah**

## c. Observasi



Gambar 3.1 Screen Shoot Youtube

Sumber: Olahan Penulis

Untuk mengetahui lebih dalam dalam mempelajari *game Side Scroll* maka penulis melakukan observasi terhadap *review* pada situs youtube.com (lihat gambar 3.1). Dari hasil melihat *review* tersebut didapatkan bahwa didalam *game Side Scroll* pemain hanya bisa bergerak dari kiri ke kanan atau dari atas ke bawah dalam menyelesaikan setiap misi dari *game* yang dimainkan.

**Keyword: Bergerak kiri ke kanan, Bergerak atas ke bawah,**



Gambar 3.2 Screen Shoot Game Mario

Sumber: Olahan Penulis

Untuk mengetahui lebih dalam dalam mempelajari *game Side Scroll* maka penulis melakukan observasi secara mendalam dengan cara memainkan salah satu contoh *game sides croll* yaitu *game super mario* (lihat gambar 3.2). Dari hasil observasi yang dilakukan terhadap *game* ini didapatkan bahwa pada *game Side Scroll* merupakan *game* dengan tingkat kesulitan rendah. Dalam *game* tersebut pemain dapat bebas bergerak, berjalan, melompat, dan menembak. Untuk menyelesaikan setiap level pemain harus terus bergerak dari kiri ke kanan agar mendapatkan checkpoint dan berlanjut ke level berikutnya.

**Keyword : Mudah, Bergerak kiri ke kanan**

## 2. Sejarah Hari Pahlawan

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

### a. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada Rifki Sulakmono, dimana beliau adalah seorang pecinta sejarah yang bergabung pada komunitas Roode Brug (komunitas drama teatrikal tentang sejarah) Surabaya. Perihal yang ditanyakan pada wawancara mengenai sejarah hari pahlawan. Dari hasil wawancara beliau mengatakan bahwa “jadi pada saat itu rakyat Surabaya bertempur secara gigih berani melawan pihak inggris. Dalam pertempuran tersebut rakyat Surabaya dari berbagai lapisan mulai dari tentara, kiai, pedagang kaki lima, remaja yang tergolong masih muda

juga ikut berperang karena tidak ingin Surabaya direbut kembali. Radio yang berisi pidato serta seruan-seruan Bung Tomo di putar dengan nada keras dan berulang-ulang hingga membakar semangat seluruh rakyat Surabaya untuk ikut bertempur. Berawal dari perobekan bendera belanda itu. Lalu ada perang-perang kecil dimana-mana dan semakin meluas. Puncaknya di tanggal 10 november, karna saat itu pihak musuh mengeluarkan kekuatan penuh dan rakyat Surabaya bertempur dengan alat seadanya. Banyak yang mati dalam pertempuran, namun tak sedikitpun ada kata menyerah di benak rakyat Surabaya. karna kegigihan rakyat dalam mempertahankan Surabaya itulah momen ini disebut-sebut sebagai hari pahlawan.

**Keyword: Pertempuran**

b. Studi Literatur

Pada studi literatur ini penulis mencari data tentang sejarah hari pahlawan melalui internet. Dalam website <http://www.portalsejarah.com/> didapatkan bahwa Hari Pahlawan 10 November 1945 merupakan peringatan tahunan untuk memperingati Pertempuran Surabaya, dimana pasukan-pasukan pro kemerdekaan Indonesia bersama para milisi bertempur melawan pasukan Inggris dan Belanda sebagai bagian dari Revolusi Nasional Indonesia. Pertempuran Surabaya yang menjadi latar belakang sejarah Hari Pahlawan 10 November 1945 sendiri mencapai puncak pada bulan tersebut, dimana terjadi pertempuran yang dianggap sebagai pertempuran revolusi paling berat dan kemudian menjadi simbol

perlawanan bagi tentara Indonesia. Pertempuran yang dianggap sebagai sebuah aksi heroik ini membantu menggembelng rakyat Indonesia dan sokongan dari pihak internasional untuk Indonesia. Pertempuran Surabaya ini terjadi dari tanggal 27 Oktober hingga 20 November tahun 1945 dengan jumlah tentara 20.000 infanteri dan 100.000 pasukan milisi di sisi Indonesia, sementara pihak Inggris menyerang dengan 30.000 pasukan ditambah dengan tank, pesawat, dan kapal perang.

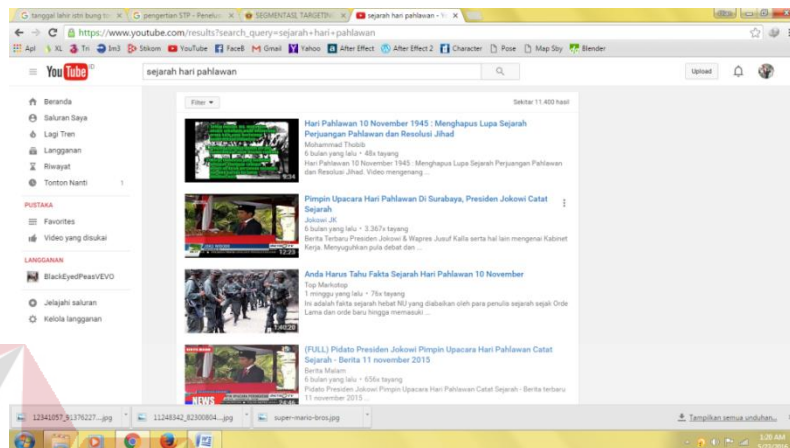
***Keyword: Pertempuran***

Dalam website <http://www.indoberita.com/> didapatkan bahwa Sejarah “Hari Pahlawan” Pertempuran 10 November 1945 Di Surabaya. Tanggal 10 bulan November adalah tanggal dan bulan yang memiliki sejarah penting karena pada tanggal tersebut adalah pertama kalinya pasukan Indonesia melakukan perang melawan terhadap tentara asing yang berlangsung setelah proklamasi kemerdekaan Indonesia. Selain merupakan pertempuran pertama, pada tanggal 10 November pun tercatat dalam sejarah sebagai pertempuran terberat dan terbesar semasa sejarah dalam Revolusi Nasional Indonesia.

***Keyword : Perang, Pertempuran***

### c. Observasi

Observasi dilakukan di situs *youtube.com* dengan *keyword* sejarah hari pahlawan.



Gambar 3.3 Screen Shoot Youtube

Sumber: Olahan Penulis

Untuk mengetahui lebih jauh dalam mempelajari *sejarah hari pahlawan* maka penulis melakukan observasi terhadap *review* pada situs *youtube.com* (lihat gambar 3.3). Dari hasil melihat *review* tersebut didapatkan bahwa sejarah hari pahlawan merupakan peristiwa pertempuran yang melibatkan rakyat Surabaya dengan pihak inggris, diawali dengan perobekan bendera belanda kemudian disusul tewasnya Jendral Mallaby sehingga pihak inggris mengeluarkan ultimatumnya. Lalu terjadilah perlawanan rakyat Surabaya terhadap tentara inggris pada tanggal 10 November 1945. Pertempuran tersebut mengorbankan nyawa 6.300 hingga 15.000 tentara Indonesia dan perkiraan 200.000 orang yang kabur dari kota tersebut sementara Inggris hanya 600 jiwa.

**Keyword: Pertempuran, Perlawanan, Pengorbanan**



### 3. Karakteristik Bung Tomo

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

#### a. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada Rifki Sulakmono, dimana beliau adalah seorang pecinta sejarah yang bergabung pada komunitas roode brug (komunitas drama teatrikal tentang sejarah) Surabaya. Perihal yang ditanyakan pada wawancara mengenai karakteristik Bung Tomo. Beliau mengatakan bahwa Bung Tomo adalah orang yang alim dan kritis. Beliau dekat dengan siapapun terutama kiai. Tak jarang beliau berdiskusi pada kiai untuk meminta saran atau pendapat. Namun ketika saat berperang di jalan Allah, beliau bisa berubah seketika menjadi sosok pejuang yang gagah berani dalam menegakkan keadilan. Suaranya lantang dan mampu mengobarkan semangat bagi para pendengarnya.

***Keyword: Kritis, Pengobar Semangat***

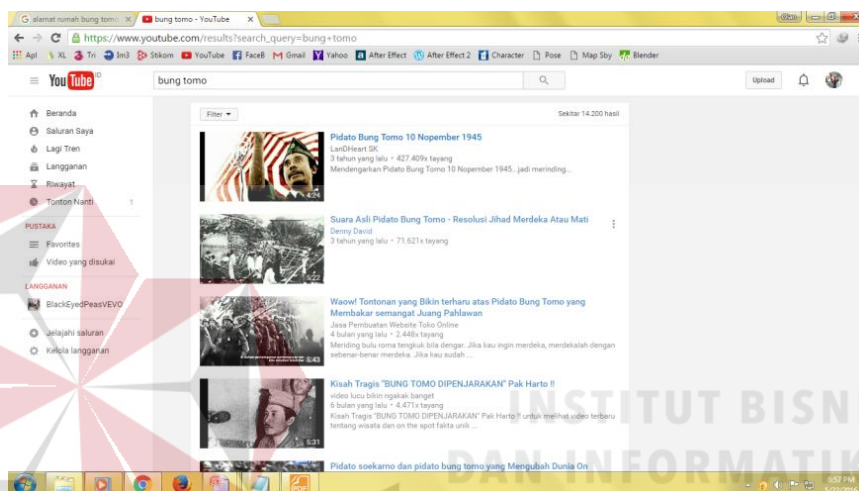
#### b. Studi Literatur

Pada tugas akhir ini penulis mencari data melalui buku. Menurut Abdul Waid (2014: 15) masa kecil Bung Tomo dihabiskan di kota Surabaya, saat ini dikenal dengan kota pahlawan. Dalam suasana yang serba sulit di masa kecil akibat berbagai macam tekanan penjajah, Bung Tomo justru menemukan wataknya yang revolusioner. Tumbuh dari suasana dan lingkungan sosial yang masih terjajah, Bung Tomo kecil justru tumbuh

dan berkembang menjadi manusia yang penuh semangat dan memiliki konsistensi tinggi yang kelak menjadi modal sebagai pejuang yang benar-benar ingin membebaskan bangsanya dari belenggu penjajahan.

**Keyword: Semangat, Revolusioner, Pejuang**

c. Observasi



Gambar 3.4 Screen Shoot Youtube Bung Tomo

Sumber: Olahan Penulis

Untuk mengetahui lebih dalam mengenai Bung Tomo maka penulis melakukan observasi terhadap *review* pada situs youtube.com (lihat gambar 3.3). Dari hasil observasi yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa Bung Tomo sebagai perwakilan dari Surabaya menjawab ultimatum yang dibuat oleh inggris dengan tegas dan berani menolak untuk mengangkat tangan maupun mengibarkan bendera putih tanda menyerah. Berkat pidato tersebut Bung Tomo mampu mengobarkan semangat arek-arek Surabaya dalam menghadapi tentara inggris.

**Keyword: Tegas, Berani, Pengobar Semangat**

### 3.3 Analisis Data

Setelah melakukan pengumpulan data maka proses selanjutnya adalah analisis data, data yang telah didapat dari berbagai sumber dikualifikasikan menurut dari mana 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), didapatkan *keyword* berupa bergerak satu arah dan mudah

Tabel 3.1 Pengumpulan *Keyword Side Scroll Game*

Wawancara	Studi Literatur	Observasi	Keyword
Berjalan kiri ke kanan	Bergerak satu arah	Bergerak atas ke bawah	Bergerak satu arah
Mudah	Berjalan kiri ke kanan,	Mudah	Mudah

Sumber: Olahan Penulis

Dari wawancara, studi literatur dan observasi yang telah dilakukan (lihat tabel 3.2), didapatkan *keyword* berupa pertempuran dan perjuangan

Tabel 3.2 Pengumpulan *Keyword Sejarah Hari Pahlawan*

Wawancara	Studi Literatur	Observasi	Keyword
Pertempuran	Pertempuran	Pertempuran	Pertempuran
Pertempuran	Perang	Perlawanan, pengorbanan	Perjuangan

Sumber: Olahan Penulis

Dari wawancara, studi literatur dan observasi yang telah dilakukan (lihat tabel 3.3), didapatkan *keyword* berupa Penyemangat, Responsive dan Penyayang.

Tabel 3.3 Pengumpulan *Keyword* Karakteristik Bung Tomo

Wawancara	Studi Literatur	Observasi	Keyword
Pengobar Semangat	Semangat	Pengobar Semangat	Penyemangat
Kritis	Revolusioner	Berani	Responsif
Alim	Pejuang	Tegas	Penyayang

Sumber: Olahan Penulis

### 3.4 Studi Eksisting

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

#### 1. Mario Bros



Gambar 3.5 Tampilan *Game* Mario Bros

Sumber: <http://www.nerdygentleman.com>

Misi dalam *game* ini adalah menyelamatkan *Princess Toadstool*. petualangan dimulai, dan Mario harus melewati beberapa rintangan, setting pada *game* ini adalah negeri *Mushroom Kingdom*, bersama luigi adik mario, yang berusaha

menyelamatkan sang putri mengalahkan para tentara *Mushroom*. menendang, menindih kura-kura dan mengambil jamur untuk kekuatan.

*Game* ini memiliki kelebihan:

Tabel 3.4 Hasil dari pengumpulan data studi eksisting melalui artikel internet

<b>Kelebihan <i>Game</i> Mario Bros</b>
<i>Game</i> yang mudah dimainkan oleh segala jenis umur.
<i>Game</i> ini tidak hanya bisa dimainkan di nitendo saja, tetapi juga bisa dimainkan pada PC/laptop.
Tampilan <i>game</i> yang menarik. Full color. membuat <i>game</i> ini banyak disukai oleh semua kalangan.

Sumber: Olahan Penulis

## 2. Oozy Earth Adventure



Gambar 3.6 Tampilan *Game* Oozy Earth Adventure

Sumber: [www.portablegamez.com](http://www.portablegamez.com)

*Game* tentang perjalanan Oozi di dunia yang aneh, perjalanan melalui empat bidang unik dipenuhi puluhan makhluk aneh saat dia berjalan, memanjat dan melompat melalui dunia aneh untuk menemukan jalan pulang.

Tabel 3.5 Hasil dari pengumpulan data studi eksisting melalui artikel internet

<b>Kelebihan <i>Game</i> Oozi</b>
Interface yang menarik membuat <i>game</i> ini banyak disukai oleh anak-anak
Sound berlatar belakang keceriaan sehingga mampu membuat penikmat <i>game</i> merasa senang
Memiliki rintangan yang cukup menantang karena terdapat beragam jenis monster dengan kemampuan berbeda-beda

Sumber: Olahan penulis

### 3.5 STP

Pengertian STP menurut Yui Hidayanto dalam websitenya yuiword.com yaitu:

1. *Segmentation*: Adalah upaya memetakan atau pasar dengan memilah-milahkan konsumen sesuai persamaan di antara konsumen. Pemilahan ini bisa berdasarkan usia, tempat tinggal, penghasilan, gaya hidup, atau bagaimana cara konsumen mengkonsumsi produk.
2. *Targeting*: Setelah memetakan pasar, tahap *targeting* seperti namanya adalah membidik kelompok konsumen mana yang akan disasar.
3. *Positioning*: Apabila target pasar sudah jelas, *positioning* adalah bagaimana menjelaskan posisi produk kepada konsumen.

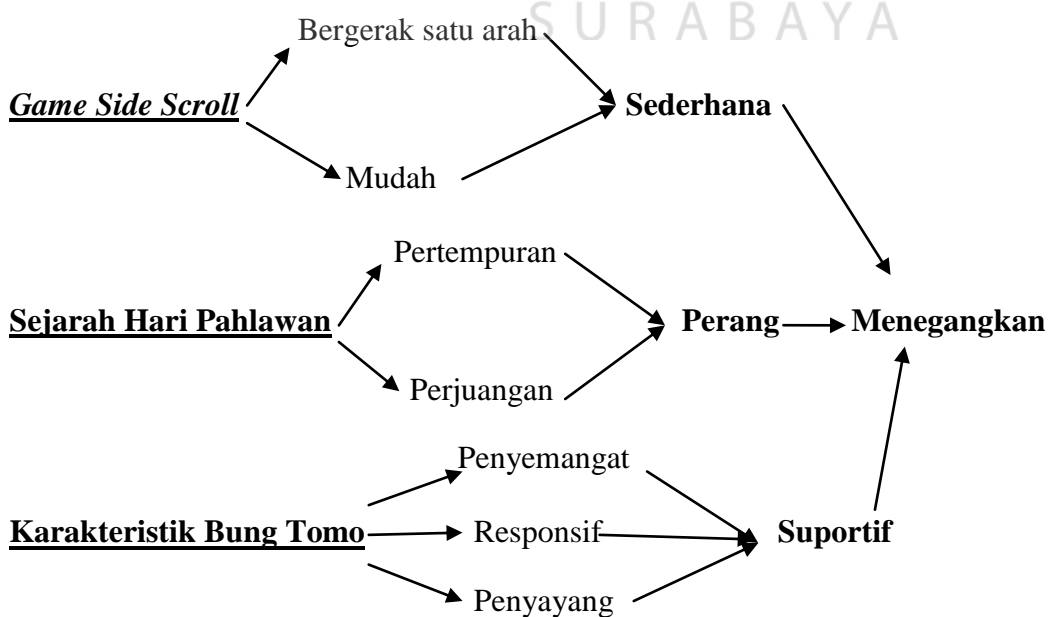
Tabel 3.6 STP

STP		<i>Game Side Scroll “Sutomo”</i>
Segmentation	Geografis	- Indonesia khususnya Surabaya
	Demografis	<b>usia:</b> 13 tahun – 18 tahun  <b>Gender:</b> laki-laki dan perempuan  <b>Pekerjaan:</b> Pelajar SMP-SMA
	Psikografis	Kelas menengah ke atas.
Targeting		Anak Remaja yang memiliki rasa nasionalisme tinggi.
Positioning		Karna <i>game</i> ini dimainkan di pc, maka <i>game</i> ini dipublikasikan melalui media CD. Dipasarkan di tempat penjualan kaset atau CD <i>game</i> di Surabaya.

Sumber: Olahan Penulis

### 3.6 Keyword

Berdasarkan dari hasil pencarian data dengan melakukan wawancara, studi literatur dan observasi didapatkan kalimat-kalimat yang digunakan sebagai pencarian *keyword*.



### 3.7 Pemaknaan *Keyword*

Dari hasil analisa data didapatkan dari tiga yang ada di dalam tugas akhir, *game Side Scroll*, sejarah hari pahlawan dan karakteristik Bung Tomo menjadi tema dari *game* ini. Berdasarkan analisa data tentang *game Side Scroll* disimpulkan *keyword* berupa bergerak satu arah dan mudah. *Keyword* yang didapatkan ini berasal dari hasil observasi dan studi literatur. Dari kedua *keyword* tentang *game Side Scroll* tersebut, disimpulkan menjadi *keyword* sederhana. Hal ini didukung oleh pengertian sederhana menurut website <http://kbbi.web.id/>, yang menyatakan bahwa arti sederhana tidak banyak seluk-beluknya (kesulitan dan sebagainya).

Dari hasil analisa data sejarah hari pahlawan didapatkan *keyword* berupa pertempuran dan perjuangan. Dari kedua *keyword* tersebut disimpulkan menjadi *keyword* perang. Hal ini didukung oleh pengertian perang menurut website <http://kbbi.web.id/>, yang menyatakan bahwa arti perang yaitu pertempuran besar bersenjata antara dua pasukan atau lebih (tentara, laskar, pemberontak, dan sebagainya).

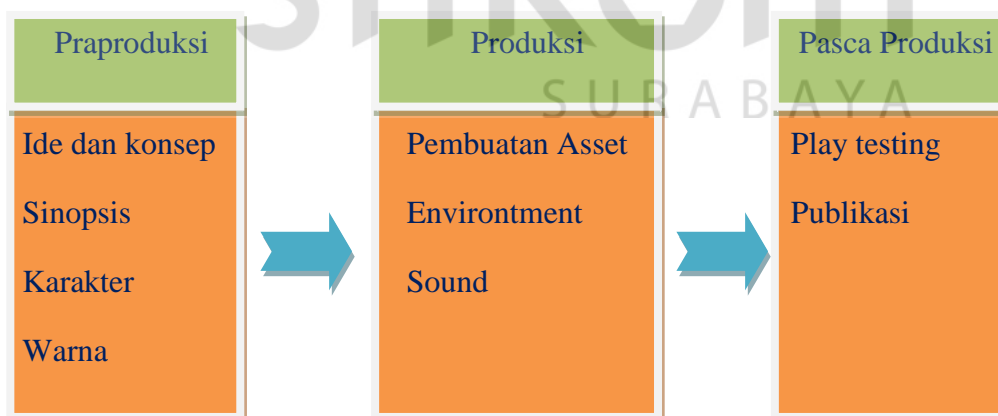
Dari hasil analisa data karakteristik Bung Tomo didapatkan *keyword* penyemangat, responsif dan penyayang. Dari kumpulan *keyword* tersebut disimpulkan menjadi *keyword* suportif. Hal ini didukung oleh pengertian suportif menurut website <http://kbbi.web.id/>, yang menyatakan bahwa arti suportif yaitu bersifat memberi dukungan dan semangat.



Dari kumpulan *keyword* sederhana, perang dan suportif disimpulkan menjadi *keyword* utama dalam pembuatan *game* ini. *Keyword* utama yang didapatkan dari hasil analisis yaitu menegangkan. Hal ini didukung oleh pengertian menegangkan dalam website <http://kbbi.web.id/>, yang menyatakan bahwa arti menegangkan yaitu bertentangan keras (tentang perhubungan diplomatik, pertalian, dan sebagainya).

### 3.8 Perancangan Karya

Berdasarkan data-data yang didapat, maka dapat dibuat sebuah perancangan dalam pembuatan *game* arcade puzzle memasak ini. Perancangan yang tepat dan sesuai dengan tahapan pembuatan *game* ditujukan agar konten yang akan disampaikan dalam *game* ini sesuai dengan daya tangkap dan imajinasi konsumennya. Pada tahap perancangan karya ini dibagi menjadi beberapa proses yang dapat dilihat pada gambar bagan 3.7.



Gambar 3.7 Bagan Perancangan Karya

(Sumber: Olahan Penulis)

### 3.8.1 Pra Produksi

Pada tahap pra produksi, hal-hal yang dilakukan ialah mempersiapkan aspek-aspek penting yang merupakan pokok dalam perancangan karya. Pada bagian ini dijelaskan secara rinci mengenai tahap-tahap perancangan yang diperlukan dalam pembuatan karya Tugas Akhir ini. Berdasarkan permasalahan dan informasi yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya maka terbentuk ide, konsep, dan perancangan desain *game* yang dijelaskan sebagai berikut:

#### 1. Ide dan Konsep

##### a. Ide

Ide dari *game* ini berasal dari pengamatan penulis dimana pada saat ini banyak sekali remaja yang tidak tertarik dengan sejarah khususnya sejarah hari pahlawan. Remaja jaman sekarang jauh lebih berani dan agresif karena terpengaruh oleh budaya barat dan sedikit sekali yang mendalami sejarah. Hal ini menyebabkan rasa nasionalisme anak remaja saat ini cenderung buruk. Maka dari itu penulis memiliki ide untuk memanfaatkan media elektronik sebagai sarana untuk memberi pengetahuan sejarah agar rasa nasionalisme tumbuh dan berkembang pada diri remaja.

##### b. Konsep

Berdasarkan *keyword* yang didapat, berupa kata "menegangkan". Maka implementasi kata menegangkan itu di dalam *game* ini berupa konsep sebuah *game Side Scroll* dimana para pemain akan dibuat seperti merasakan sensasi ketegangan. Dalam *game* ini pemilihan sound bertema peperangan dan seruan Bung Tomo. Di setiap perjalanan, karakter akan

menemui musuh yang mampu menyerang dan menembak, pemain harus mampu bertahan atau mengalahkan lawan agar bisa menang dan menuju ke arena berikutnya.

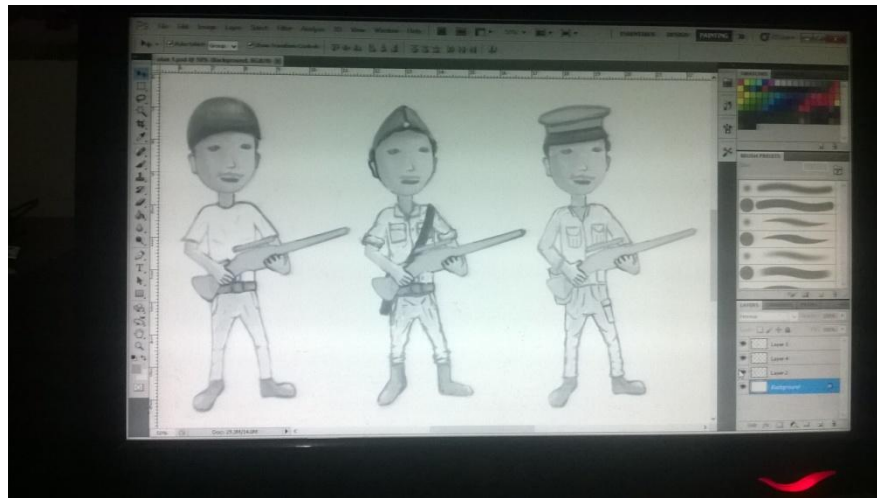
## 2. Sinopsis

Dalam sebuah *game* dibutuhkan suatu ringkasan cerita agar pemain dapat mengerti tentang *game* yang sedang ia mainkan. Pada *game* ini, pemain akan dituntun untuk menyelesaikan *stage* sesuai alur cerita sejarah hari pahlawan.

*Game* pada *stage* pertama adanya perang kecil yang terjadi saat perobekan bendera belanda. *stage* kedua peperangan sedang melawan bos Mallaby. *stage* ketiga peperangan besar melawan bos Jendral Mansergh. Pemain harus terus memenangkan *stage* yang telah ada agar mendapat *score* yang sempurna.

## 3. Karakter

*Game* ini merupakan *game* yang didesain untuk segmentasi remaja. maka desain karakter yang digunakan untuk *game* ini harus mencerminkan seorang karakter yang dapat membuat remaja saat ini merasa tertarik untuk memainkannya.



Gambar 3.8 Desain Sketsa Karakter Bung Tomo

(Sumber: Olahan Penulis)

#### 4. Tipografi

Didalam sebuah *game* dibutuhkan tulisan dibeberapa bagian, seperti nama *game*, informasi, Ui dan lain-lain. Berdasarkan tema *game* tentang sejarah, maka *font* yang digunakan dalam *game* ini adalah *font* “ampersand”, *font* ini dipilih karena tampak seperti tulisan pada jaman dahulu, (Lihat Gambar 3.10).

### AMPERSAND

based on my handwriting - no, actually, it IS my handwriting. :P

THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE  
LAZY DOG. jackdaws love my big sphinx of quartz.

1234567890. !@#\$%^&\*()[]\><? ;:;àáâëéç+-=\_

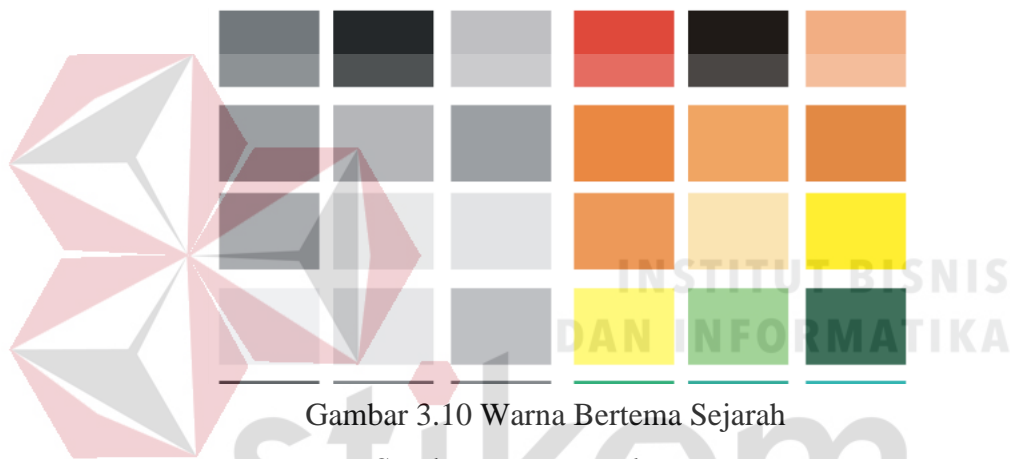
Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing  
elitr, sed diam nonumy eirmod tempor invidunt ut  
labore et dolor magna aliquyam erat, sed diam  
voluptua. At vero eos et accusam et justo duo dolores  
et ea rebum. Stet clita kasd gubergren, no sea  
takimata sanctus est Lorem ipsum dolor sit amet.

Gambar 3.9 Desain *Font* lucyville

Sumber: Google.com

## 5. Warna

Pewarnaan dalam *game* ini menggunakan warna-warna abu-abu untuk menambah kesan sejarah dan klasik. Serta pemilihan warna tombol dengan tingkat saturasi yang rendah untuk menyesuaikan dengan konsumen anak-anak remaja. Selain pewarnaan, aspek jenis tipografi juga sangat penting untuk membawa suasana.



Gambar 3.10 Warna Bertema Sejarah

Sumber: [www.google.com](http://www.google.com)

### 3.9 Jadwal Kegiatan

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

Tabel 3.7 Jadwal Kegiatan

No.	Rencana Kegiatan	Bulan											
		I				II				III			
		Minggu				Minggu				Minggu			
		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)

### 3.10 Anggaran Dana

Pada pembuatan TA ini dibutuhkan biaya, maka penulis membuat anggaran biaya agar mempermudah penulis di dalam menyediakan dana yang di perlukan. Seperti pada tabel 3.8.

Tabel 3.8 Anggaran Dana

Pra Produksi	
Transportasi (BBM+Sepeda Motor)	Rp. 50.000,-
Administrasi (ATK, Tinta, Kertas a4, dll)	Rp. 300.000,-
Jilid Proposal TA	Rp. 30.000,-
Fotocopy Proposal/laporan TA	Rp. 20.000,-
<b>Total Pra Produksi</b>	<b>Rp. 400.000,-</b>

<b>Produksi</b>	
Laptop	Rp. -
PC	Rp. -
<i>Game Engine</i>	Rp. 650.000,-
<i>Composser Music</i>	Rp. 100.000,-
<b>Total Produksi</b>	<b>Rp 750.000,-</b>
<b>Pasca Produksi</b>	
Konsumsi (untuk peserta seminar 30 orang)	Rp. 200.000,-
Pembuatan Laporan TA(4)	Rp. 150.000,-
Cetak Publikasi(CD, Poster, Souvenir, dll)	Rp. 300.000,-
<b>Total Pasca Produksi</b>	<b>Rp. 650.000,-</b>
<b>Total</b>	<b>Rp. 1.800.000,-</b>

(Sumber: Olahan Penulis)

### 3.11 Publikasi

Publikasi yang digunakan adalah melalui poster dan *merchandise game*. Poster digunakan menjadi salah satu publikasi karena poster dapat memuat informasi tentang gambaran *game* dari sisi *gameplay* dan genre *game* yang digunakan. *Merchandise* digunakan sebagai media publikasi guna menarik minat masyarakat untuk mencoba *game* yang dibuat dengan hadiah gratis.

#### 1. Poster

##### a. Konsep

Konsep Poster yang digunakan adalah menampilkan karakter dari *game* tersebut yang berpose memegang senjata yang menampilkan adegan dalam scene *game* tersebut dengan diberi bayangan hitam pada *platform* serta karakter agar terkesan *epic*.

b. Sketsa



Gambar 3.11 Sketsa Poster  
(Sumber: Olahan Penulis)

1. *Merchandise*

*Merchandise* yang digunakan yakni berupa 100 stiker, kartu nama serta poster. Stiker diberikan untuk siapa saja yang mau mencoba *game*.

a. Konsep

Konsep gambar yang digunakan adalah karakter yang sedang menyiarkan radio dengan tambahan tulisan merdeka atau mati yang merupakan ciri khas kata dari Bung Tomo.



## b. Sketsa



Gambar 3.12 Sketsa *Merchandise*

(Sumber: Olahan Penulis)

