

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 rincian 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. Berikut adalah elemen-elemen dari pembuatan *Game Platform* bergenre *sidescroll* ini sebagai berikut:

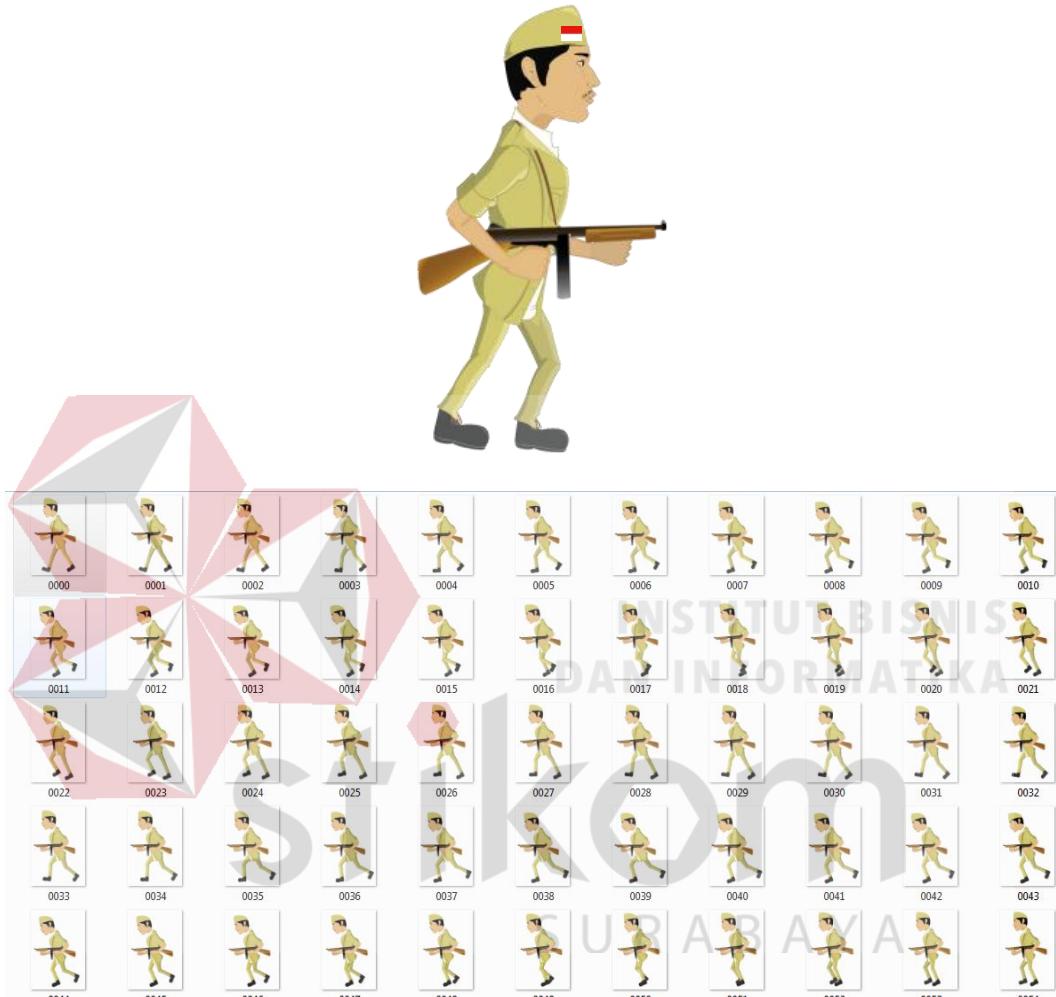
4.1.1 Pembuatan Assets

Game side scroll berjudul “Sutomo” ini memerlukan *assets* agar *game* bisa dimainkan dengan baik. *Assets* yang berada di dalam *game* ini terdiri dari:

1. Karakter Desain

Pembuatan desain karakter meliputi gambar redesain dari bentuk karakter orang Indonesia yang pada umumnya berkulit sawo matang, untuk referensi desain karakter mencontoh gambar atau foto-foto dari Bung Tomo, karakter di buat mendekati kemiripan yang ada pada gambar. yang mana seperti baju dan assesoris yang melekat pada Bung Tomo. Gambar karakter bukan dibuat secara detail, dibuat untuk referensi saja sehingga ada batasan dalam

pembuatan tersebut. Dimana karakter ini sebagai karakter utama pada *game* ini. Berikut gambar karakter yang sudah di redesain dari tokoh Bung Tomo.



Gambar 4.1 *Modeling* dan *Sprite* Bung Tomo

(Sumber: Olahan Penulis)

2. *Environtment*

Environtment merupakan latar belakang atau *background* pada suatu *game*.

Pembuatan *environtment* pada *game* ini yaitu sebuah environment yang menggambarkan pohon-pohon dan perkotaan. Warna langit berwarna biru muda menandakan bahwa gambar tersebut menggambarkan suasana di pagi hari di perkotaan.



Gambar 4.2 *Environtment* Perkotaan

(Sumber: Olahan Penulis)

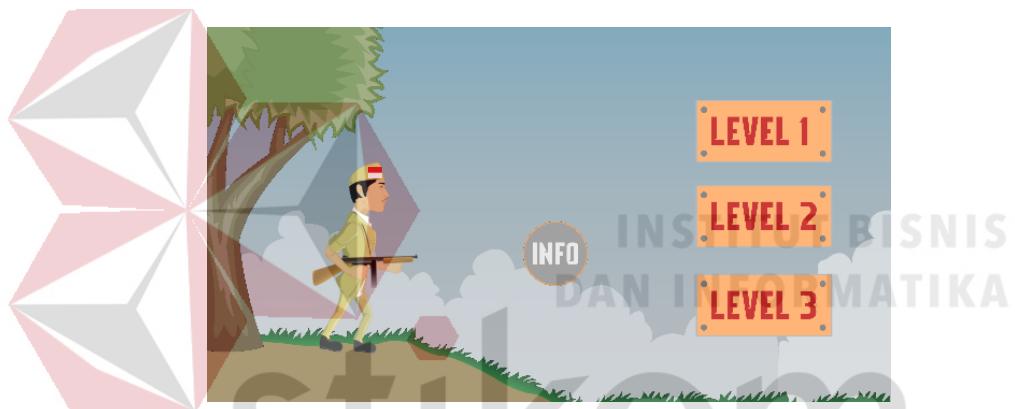
3. *Game UI*

Game UI merupakan sebuah desain penunjang pada sebuah *game*, dimana banyak *game* yang biasa tetapi *game UI* nya *perfect* akan semakin membuat *game* tersebut hidup. *Game UI* meliputi tombol-tombol, desain menu tombol, desain shop tombol dan lain-lain. Berikut ini desain *Game UI* pada *game* ini.



Gambar 4.3 Tampilan *Main Menu*

(Sumber: Olahan Penulis)



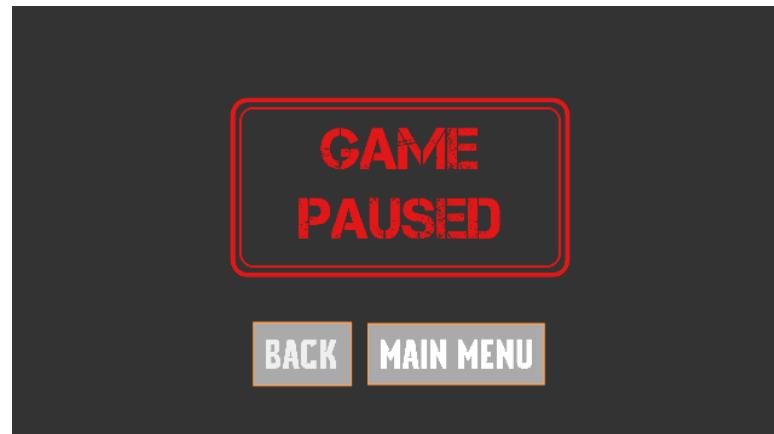
Gambar 4.4 Tampilan *World Select*

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.5 Tampilan *Game Play*

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.6 Tampilan *Game Pause*

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.7 Tampilan *Game Over*

(Sumber: Olahan Penulis)

4. Pembuatan *Level* desain

Pembuatan *level* desain merupakan pembaruan pada *level* sebelumnya menjadi *level* berikutnya. Pembuatan *level game* ini terdiri atas 3 *level*.



Gambar 4.8 *Screen Shoot Game level 1*

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.9 *Screen Shoot Game level 2*

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.10 *Screen Shoot Game level 3*

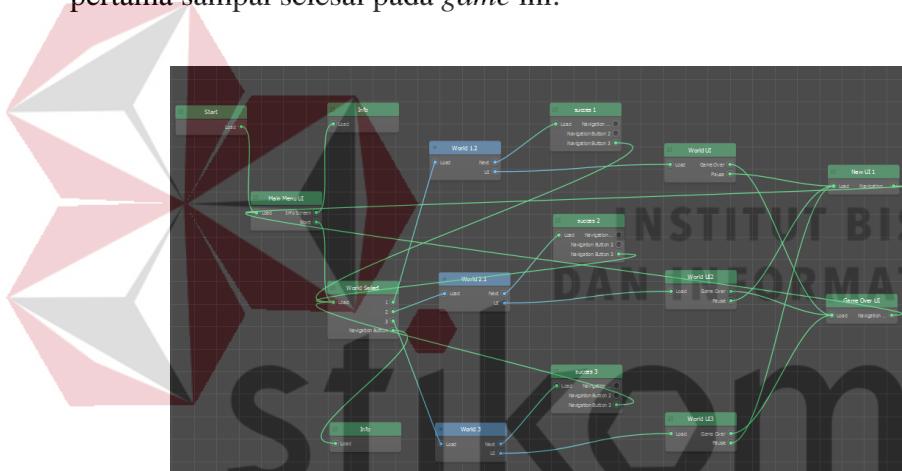
(Sumber: Olahan Penulis)

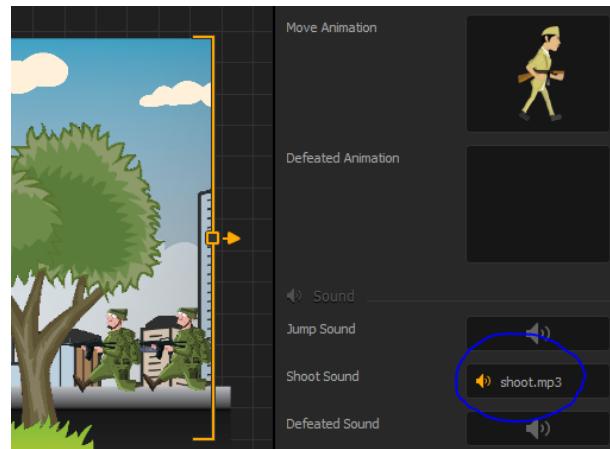
4.1.2 Development

Pada tahap ini, elemen-elemen *game* mulai dikembangkan. Desain antarmuka diterapkan dalam *game engine*, *sprite* disatukan dengan *behavior* nya, dan *background music*. Berikut bagian-bagian dari *development*.

1. Logic Game Play

Pada tahap ini merupakan pengaturan atau penyusunan *game logic*, penyusunan dibuat sebaik mungkin sehingga dapat berjalan lancar saat di mainkan dari pertama sampai selesai pada *game* ini.



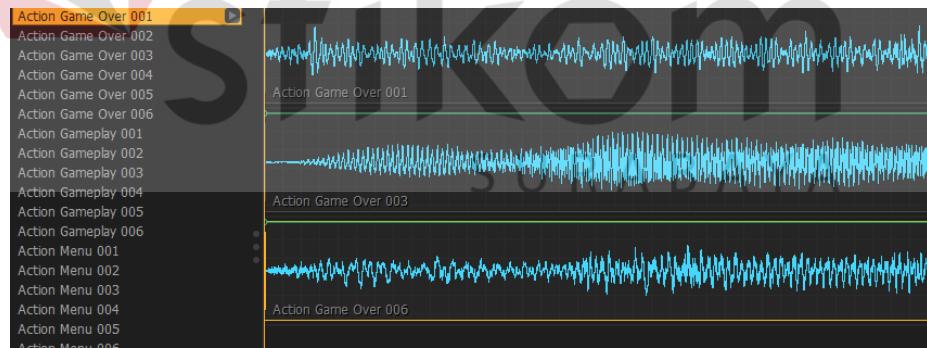


Gambar 4.12 *Screen Shoot Sound Effect*

(Sumber: Olahan Penulis)

3. *Background Music*

Background music dibuat digunakan untuk menunjang suasana pada *game*, adapun *music* yang digunakan adalah alunan musik berlatar belakang aksi, karena pada *game* ini lebih menonjolkan ketangkasan dalam bermain sehingga dapat menunjang dan lebih mendramatisir *game* ini.



Gambar 4.13 *Screen Shoot Background Music*

(Sumber: Olahan Penulis)

4.1.3 *Initial Balancing*

Untuk mengetahui bekerja atau tidaknya komponen inti dari *game*, diperlukan *initial balancing* yaitu mencoba *game* dari awal hingga akhir sebelum

di ekspor dan dijadikan .exe, sehingga apabila ada kesalahan bisa segera diperbaiki.

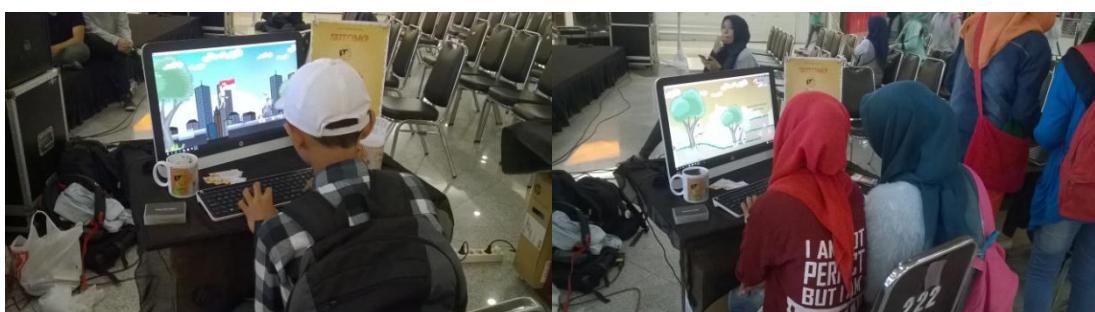
4.2 Pasca Produksi

Dalam tahap pasca produksi hal yang dilakukan adalah *publishing*. Publikasi tersebut dilakukan dengan membuat poster dan *merchandise* seperti sticker, gantungan kunci, dan mug serta proses preview dari *game* dari awal hingga akhir yang dicek ulang kembali agar semuanya berjalan normal tanpa ada masalah.

4.2.1 Play Testing

Tujuan utama dari *play testing* adalah menguji, lebih dalam lagi, pengujian ini dimaksudkan untuk melakukan penyeimbangan pada *gameplay*, atau perubahan mekanisme agar aliran (*flow*) *game* bisa lebih menarik, dan yang terutama apakah *play tester* bisa mengerti maksud dari *game* yang sedang diujinya tanpa perlu arahan oleh sang pembuat *game* secara langsung.

Play testing dilakukan dengan dua cara yakni menggunakan *play tester* teman dan pameran. *Play tester* teman menggunakan mahasiswa DIV Komputer Multimedia Stikom Surabaya. Sedangkan *play testing* pameran diadakan di royal plaza pada tanggal 5-7 Agustus 2016.





Gambar 4.14 Dokumentasi *Play Testing* Pameran

(Sumber: Olahan Penulis)

Gambar 4.14 adalah dokumentasi *play tester* pengunjung pameran memainkan *game* tanpa arahan dari pembuat *game*. *Play tester* didominasi anak remaja sesuai dengan segmentasi, *targeting* dan *positioning*. Dari proses *play testing* pada teman dan pengunjung pameran diperoleh apresiasi, saran dan kritik yang berfungsi untuk membuat *game* lebih menyenangkan dan mudah di pahami.

4.2.2 Publikasi

Kegiatan pasca produksi meliputi tiga aspek yaitu, pembuatan kemasan dan publikasi kepada khalayak umum tentang *game* ini.

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 kosong, maka inilah hasil dari desainnya.



Gambar 4.15 Tampilan Cover CD

(Sumber: Olahan Penulis)

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.



Gambar 4.16 Tampilan Desain Gelas dan Stiker

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.17 Tampilan Cover CD

(Sumber: Olahan Penulis)

3. Rilis

Pada tahapan rilis merupakan hak dari pembuat *game*, untuk tahapan rilis yang diharapkan *game* tersebut bisa bersaing dengan *game* dari banyak developer *game-game* lainnya.

4.3 Realisasi Anggaran

Pada perancangan karya telah terdapat rancangan anggaran untuk pembuatan karya tugas akhir ini. Tabel 4.1 merupakan tabel realisasi anggaran setelah pembuatan karya tugas akhir.

Tabel 4.1 Realisasi Anggaran

| No | Nama | Biaya |
|--------------|--|----------------------|
| 1 | Music Composer | Rp. 700.000 |
| 2 | Programmer | Rp. 1.500.000 |
| 3 | Wifi | Rp. 1.000.000 |
| 4 | Poster A1 dan Frame | Rp. 180.000 |
| 5 | Merchandise (sticker, mini x banner, mug, pin dan gantungan kunci) | Rp. 600.000 |
| 6 | Pameran | Rp. 500.000 |
| 7 | Kebutuhan selama produksi | Rp. 2.500.000 |
| Total | | Rp. 6.980.000 |

(Sumber: Olahan Penulis)