

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 yang digunakan adalah *Kualitatif*. 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.

Metode Kualitatif sendiri memiliki kelebihan yaitu, deskripsi dari informan yang dapat diteliti secara mendalam, membuat penelitian lebih berjalan subyektif, sangat efektif dalam mencari tanggapan dan pandangan karena bertemu langsung. Dengan demikian metode yang digunakan dapat menghasilkan data-data yang dapat menjadi penunjang dalam pembuatan TA (tugas akhir) dan karya *game*.

3.2 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang digunakan dalam pembuatan *game* dilakukan agar proses analisis data tidak terjadi penyimpangan materi, dan dapat digunakan sebagai data penunjang sekaligus batasan atau reduksi data dalam penyusunan TA.

a. Wawancara

Menurut Prabowo (1996), wawancara adalah metode pengambilan data dengan cara menanyakan sesuatu kepada seseorang responden, caranya adalah dengan bercakap-cakap secara tatap muka. Wawancara merupakan pengumpulan data secara langsung, yang dapat dilakukan dengan tanya jawab dengan narasumber. Kemudian hasil yang diperoleh dan dirangkum oleh peneliti.

b. Observasi

Menurut Nawawi & Martini (1991), observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematik terhadap unsur-unsur yang tampak dalam suatu gejala atau gejala-gejala dalam objek penelitian. Observasi merupakan metode pengumpulan data melalui pengamatan atau peninjauan di lapangan atau lokasi yang dilakukan secara langsung oleh peneliti.

c. Studi Literatur

Nazir (2005), menyatakan bahwa studi kepustakaan atau studi literatur, selain dari mencari sumber data sekunder yang akan mendukung penelitian, juga diperlukan untuk mengetahui sampai ke mana ilmu yang berhubungan dengan penelitian telah berkembang, sampai ke mana terdapat kesimpulan dan generalisasi yang pernah dibuat sehingga situasi yang diperlukan diperoleh.

Pengumpulan data dengan menggunakan wawancara, observasi dan studi literatur dilakukan untuk menemukan keyword yang digunakan sebagai pedoman penyusunan Tugas Akhir. Hal tersebut dijelaskan menurut buku yang berjudul “*Metode Penelitian*” karya W. Gulo (2010: 115), teknik pengumpulan data dilakukan dengan beberapa cara yaitu wawancara, observasi, dan studi pustaka namun apabila data dirasa sudah cukup di antara ketiganya dapat direduksi (kurangi).

3.2.1 Data Sandi Morse

Pengumpulan data yang diperlukan yaitu data-data tentang Sandi morse. Data di antaranya merupakan dari hasil wawancara dan studi literatur yang telah dilakukan sebelumnya.

1. Wawancara

Wawancara dilakukan pada tanggal 12 Mei 2016 kepada Bapak Febyanto Puji Sulistyio pukul 19.00, beliau adalah guru pramuka di SDN Keputih 245, Surabaya. Beliau mengatakan bahwa Sandi Morse adalah “Berawal dari telegraph yang ditemukan oleh Samual F.B Morse, yang berisi kode titik (.) dan strip (-). Sandi morse juga termasuk ilmu tentang memahami sebuah tanda dan dapat diolah sesuai keinginan yang telah disepakati bersama.

Keyword: Tanda, Memahami.

2. Studi Literatur

Pada studi literatur ini penulis mencari data tentang Sandi Morse, melalui internet. Dari sumber yang didapatkan bahwa Sandi Morse merupakan hal

yang mempelajari tentang tanda, di mana terdiri dari titik (.) dan strip (-) pada setiap tanda yang ada pada masing-masing karakter huruf alphabet.

Keyword: Tanda, Karakter.

3.2.2 Data *Game* sebagai Media Pembelajaran

Pengumpulan data yang diperlukan yaitu data-data *game* sebagai media pembelajaran. Data di antaranya merupakan dari hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan sebelumnya.

1. 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 dipahami dan menarik. Dari permainan juga dapat meningkatkan kognitif. Untuk membuat menikmati permainan, biasanya pada permainan, diberikan hadiah atau kata-kata motivasi sebagai penghargaan atas apa yang telah ia lakukan.

Keyword: Menarik, Mudah.

2. Observasi

Observasi dilakukan dengan cara mengamati fenomena Sandi Morse di sekitar penulis. Hasil pengamatan yang didapatkan, di pramuka sandi morse diajarkan dengan memahami sebuah tanda yang menggunakan cahaya (senter) dan suara (peluit). Dalam pramuka sendiri ada juga sebuah ujian yang di dalamnya terdapat sandi morse yang harus dipecahkan. Ujian tersebut dilakukan dengan regu atau masing-masing kelompok. Biasa proses dalam

ujian sandi morse tersebut dilakukan pada malam hari yaitu dengan menggunakan cahaya (senter) yang biasa difokuskan pada objek pohon untuk melihat cahaya. Ataupun pada siang atau sore hari dengan menggunakan suara (peluit) yang perlu didengarkan dan cermati setiap tanda peluit panjang atau pendeknya.

Keyword: Tanda, Alat.

3.2.3 Data Side Scrolling

Pengumpulan data yang diperlukan yaitu data-data tentang *side scrolling*, yang merupakan *genre* yang akan digunakan dalam karya *game* TA. Data di antaranya merupakan dari hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan sebelumnya.

1. Wawancara

Wawancara dilakukan melalui online lewat media social kepada saudara Felix A yang dilakukan pada tanggal 20 Juli 2016 pukul 16.00, dengan alasan karena narasumber bekerja di bidang yang berkaitan dengan dunia *game developer* dan ilustrator pada *studio game* Alkemis yang ada di Surabaya. Hasil wawancara tentang *game side scrolling* dengan beliau, mengatakan bahwa *side scrolling* secara umum terkesan klasik, dan perkembangannya sekarang lebih ke casual *fast paced*. Banyak *game indie* yang menggunakan *side scrolling*. Sebab masih dapat bersaing dengan *game* lainnya hanya saja memang dibutuhkan untuk memikirkan mekanisme *gameplay* yang unik.

Keyword: Klasik, Unik.

2. Studi Literatur

Studi literatur dalam penyusunan laporan ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data melalui buku, jurnal, referensi, internet, untuk mencari informasi tentang *side scrolling game*. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan *Side Scrolling Games*, pada jenis *Game* ini karakter dapat bergerak ke samping diikuti dengan gerakan background. Di mana, menurut psikolog dari *Lancaster University* yaitu *Peter Walker*, “Otak kita rupanya memang lebih memilih dan lebih nyaman untuk melihat gerakan dari kiri ke kanan”. pengamatannya tersebut telah Ia publikasikan melalui jurnal *Perception*.

Keyword: Bergeser, Sederhana.

3.2.4 Studi Eksisting

Studi eksisting dilakukan guna menjadi parameter dari karya tugas akhir yang akan dibuat, dengan melakukan kajian terhadap beberapa karya di antaranya.

a. *Bravura Quest Rush*



Gambar 3.1 *Bravura Quest Rush*

(Sumber: dtales.it/game-bravura-quest-rush.php)

Bravura Quest Rush adalah *game side scrolling* yang dicampur dengan unsur-unsur RPG. Salah satu *game side scrolling* dari *Digital Tales*, dengan model permainan setiap tahap atau *level* berlangsung sekitar 90 detik dan tujuan untuk menyelesaikan semua *quest* pencarian. Sebenarnya tidaklah menjadi masalah jika kamu menyelesaikan *quest* tersebut tidak sesuai pada waktunya, hanya saja kamu tidak akan mendapatkan bintang di akhir *level*. Jumlah koin yang kamu terima pun menjadi lebih sedikit.

b. Limbo



Gambar 3.2 Limbo

(Sumber: gamespot.com/reviews/limbo-review)

Game Limbo adalah *game adventure* yang dapat dimainkan di PC, di dalam *game* ini pemain diharuskan pintar dalam menganalisa secara *visual* serta mengingat apa yang sudah dilewati, karena di *game* ini pemain diharuskan memecahkan banyak teka-teki agar dapat lanjut ke *stage* selanjutnya. Jarang sekali ada jebakan atau rintangan yang sama. Setiap kali kamu melewati sebuah daerah maka rintangan yang kamu hadapi selalu berbeda dan itu yang membuatnya menjadi *game* yang sangat *solid*.

Tabel 3.1 Studi Eksisting Kelebihan Dan Kekurangan

<i>Game</i>	Kelebihan	Kekurangan
Bravure Quest Rush	<ol style="list-style-type: none"> 1. Grafis menarik 2. Model <i>gameplay</i> yang unik. 	Waktu di dalam <i>game</i> terlalu singkat.
Limbo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cara bermain yang simpel dan menarik. 2. Warna unik hanya hitam putih. 	Teka-teki yang ada kadang error.

(Sumber: Olahan Penulis)

3.3 Analisa Data

Analisa data diambil dari hasil pengumpulan data yang telah dilakukan. Mulai dari metode wawancara, observasi, dan studi literatur. Hasil data-data tersebut berupa sebuah *keyword* yang digunakan sebagai pedoman penyusunan TA dan karya game yang akan dibuat. Berikut *keyword* yang telah didapat dan diklasifikasikan, kemudian diolah dalam bentuk tabel.

Tabel 3.2 Analisa Data *keyword* Sandi Morse

Wawancara	Literatur	Keyword
Tanda	Tanda	Tanda
Memahami	Karakter	Respon

(Sumber: Olahan Penulis)

Tabel 3.3 Analisa *keyword* *Game* sebagai media pembelajaran.

Wawancara	Observasi	Keyword
Menarik	Tanda	Sederhana
Mudah	Alat	<i>Game</i>

(Sumber: Olahan Penulis)

Tabel 3.4 Analisa Data *Game Side Scrolling*

Wawancara	Studi literatur	Keyword
Klasik	Bergeser	<i>Side Scrolling</i>
Unik	Sederhana	<i>Gameplay</i>

(Sumber: Olahan Penulis)

Dari klasifikasi *keyword* yang telah dibuat dalam bentuk tabel dimaksudkan agar proses pendeskripsian *keyword* mudah untuk dilakukan. Sehingga dapat digunakan untuk merumuskan *keyword* akhir atau *keyword* utama dalam pembuatan TA dan karya *game* yang akan dibuat.

3.4 STP

Tabel 3.5 STP (*Segmentating, Targeting, Positioning*)

STP	Morse
Segmentation & Targeting	Geografis Indonesia.
	Demografis Usia: 9 tahun - 35 tahun. Gender: Laki-laki dan perempuan.
	Psikografis Target audien <i>game</i> ini yaitu untuk semua kalangan, dan khususnya pramuka. Gaya hidup, dekat dengan teknologi. Dengan status sosial, semua kelas sosial.
Positioning	<i>Game</i> ini diperuntukkan anak usia 9 tahun hingga usia 35 tahun. Menjadi <i>game</i> edukasi yang menghibur, dan sesuai dalam mempelajari Sandi Morse. Juga sedikit berbeda dari cara dalam mempelajari sandi morse pada umumnya seperti hanya cahaya atau suara saja.

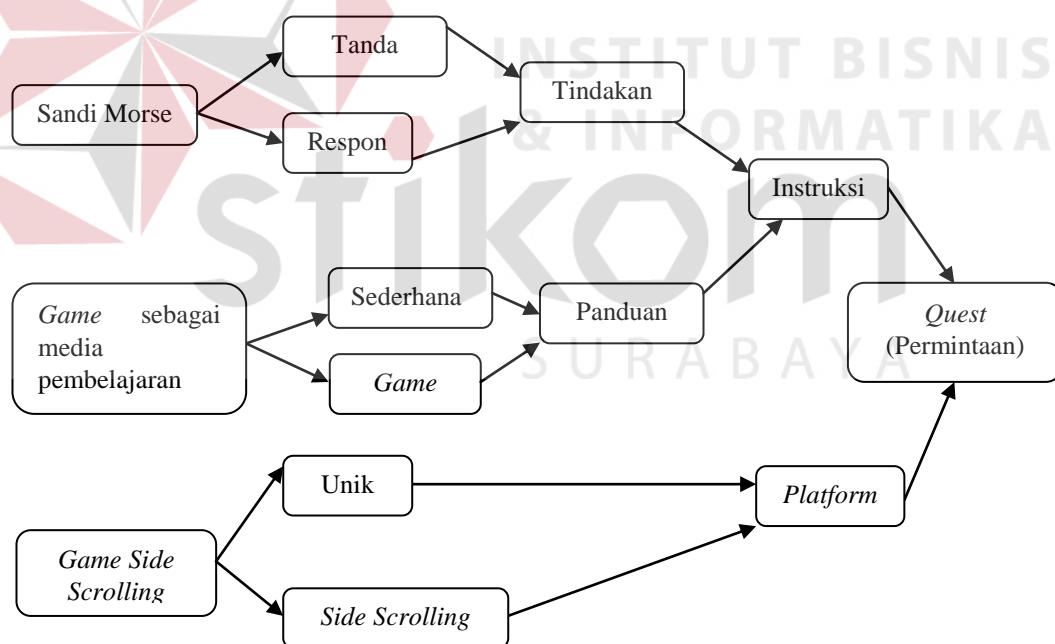
(Sumber: Olahan Penulis)

STP (*segmentation, targeting, positioning*) ditujukan kepada masyarakat Indonesia, terutama kepada anak diusia 9 tahun. Karena pada usia ini, anak telah mulai mengenal teknologi (*PC, Smartphone* dan berbagai perangkat media

lainnya). Menjadi *game* edukasi yang tidak hanya menghibur namun juga menambah pengetahuan, dan sesuai dalam mempelajari sandi morse. Media *game* agar lebih mudah dan memiliki kesan menarik karena, berbeda cara dalam mempelajari sandi morse pada umumnya seperti hanya cahaya atau suara saja.

3.5 Keyword

Berdasarkan hasil pengumpulan data yang telah dilakukan. Maka, didapatkan kalimat-kalimat yang digunakan sebagai *keyword*. Dari hasil keseluruhan *keyword* dilakukan analisa, guna mencari *keyword* yang tepat kemudian akan diterapkan dalam *game*.



Gambar 3.3 Analisa Keyword

(Sumber: Olahan Penulis)

3.6 Deskripsi Keyword

Pengertian pemaknaan atau deskripsi berarti definisi atau keterangan. Sedangkan makna menurut Bloomfield (1995), mengemukakan bahwa makna adalah bentuk bahasa yang perlu dianalisis dalam batas-batas unsur-unsur penting.

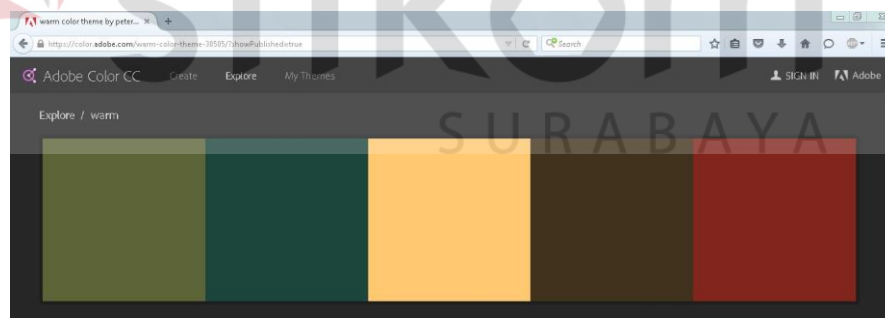
Berdasarkan pengumpulan data sebelumnya yang telah dilakukan, kata kunci atau *keyword* yang didapat kemudian diolah. Agar menjadi kesatuan satu sama lain. Dari *keyword game side scrolling* didapatkan keyword berupa, **Side Scrolling** dan **Unik**. “Side Scrolling” jika diartikan dalam bahasa Indonesia adalah bergeser kesamping, sedangkan “Unik” dalam KBBI adalah berbeda dari yang lain. Dari kedua kata tersebut ditemukan *keyword Platform*. Pada *keyword sandi morse* ditemukan kata **Tanda** dan **Respon**. “Tanda” jika diartikan adalah petunjuk dan *Respon* adalah bersikap. Dari kedua kata tersebut ditemukan *keyword Tindakan*. Kemudian pada *keyword Game* sebagai media pembeajaran, didapatkan *keyword Sederhana dan Game*. Sederhana berarti mudah atau tidak sulit. *Game* berarti permainan. Dari kedua kata tersebut ditemukan *keyword Panduan*. Lalu keyword yang berikutnya setelah ditemukan dari keyword sebelumnya, yakni **Tindakan** dan **Panduan** yang menghasilkan kata **Instruksi**. Lalu kata **Platform** sebelumnya yang sederhanakan dengan keyword **Instruksi**. Hingga muncul *keyword* terakhir **Quest (permintaan)**.

Yang dimaksud *Quest* (permintaan) dalam TA ini adalah *Game* berisi *quest* (permintaan), di mana *player* diberikan perintah untuk menebak, memahami sesuatu, dan menuntaskan permainan guna melanjutkan ke *level* berikutnya. Namun, dalam pola permainannya *game* tetap menggunakan arti dari setiap kata

yang diperoleh dalam pengumpulan data seperti tanda (*player* harus memahami tanda yang diberikan di dalam *game*), respon (*player* harus fokus terhadap rintangan-rintangan yang ada guna menyelesaikan permainan), sederhana (*game* tidak terlalu sulit hanya butuh sedikit kebiasaan untuk mudah menggerakkan karakter dalam *game* supaya tidak mudah mati) dan unik (*game* yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang baru dalam mempelajari sandi morse dan tidak seperti pada umumnya).

3.7 Analisa Warna

Sesuai dengan *Keyword* yang didapat yaitu *Quest*, maka warna pada *game* ini menggunakan warna yang cenderung bersifat *warm* jika didefinisikan dalam bahasa Indonesia adalah hangat. Atau menggunakan warna yang tidak mencolok atau kontras.



Gambar 3.4 Analisa warna untuk *game* Sandi Morse
(Sumber: color.adobe.com/explore)

3.8 Analisa Tipografi

Dalam sebuah *game* dibutuhkan tulisan di beberapa bagian, seperti nama *game*, informasi, *UI/UX* dan lain-lain. Berdasarkan *keyword* yang didapatkan

yaitu *Quest*, maka font yang digunakan dalam *game* ini adalah “*Aller Font*”, *font* ini dipilih karena selain sesuai dengan *keyword*. *Font* ini termasuk dalam *Sans Serif*. Kelebihan *font* ini juga mudah dibaca, santai, lebih sederhana jika dibandingkan dengan *Font Serif*.

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 0123456789 (!@#\$%&.,?;:)

Penultimate

The spirit is willing but the flesh is weak

SCHADENFREUDE

3964 Elm Street and 1370 Rt. 21

The left hand does not know what the right hand is doing.

Gambar 3.5 *Aller font*

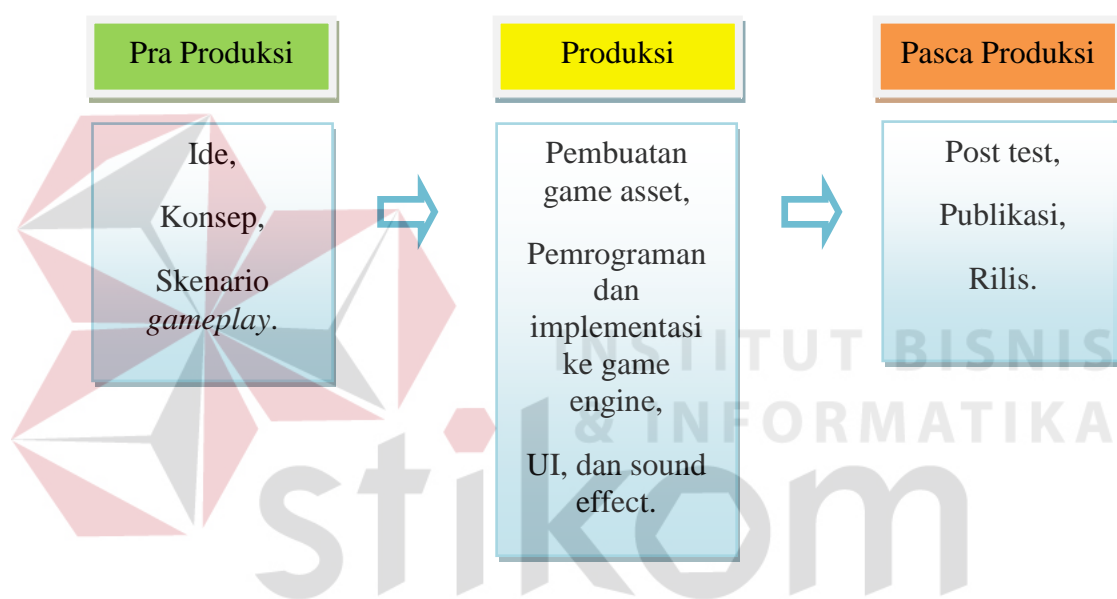
(Sumber: fontsquirl.com/fonts/Aller)

Font yang digunakan dari *game* ini memiliki keterkaitan dari *keyword* “Sederhana” yang digunakan. Di mana *game* dibuat agar mudah untuk dipahami, dan di dalam *game* berisi petunjuk dan cara memainkannya. Juga tampilan *interface* tulisan (*font*) yang dapat mudah terbaca. Sehingga meminimalisir kesalahpahaman yang ada dalam *game* ini. Bilamana *game* masih sulit dipahami, mungkin bisa dikarenakan faktor yang lain seperti, *gameplay*, *UI*, dsb.

3.9 Perancangan Karya

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. Ada beberapa tahap dalam perancangan karya mulai dari Pra produksi yang merupakan proses awal dalam ide dan konsep, Produksi yang merupakan dimana semua implementasi dari ide dan konsep yang diproduksi, dan Pasca produksi yang merupakan tahap terakhir setelah *game* dibuat yang kemudian dapat ditest oleh *game tester* atau masyarakat umum untuk dikenalkan melalui proses publikasi dan rilis.



Gambar 3.6 Bagan Perancangan Karya
(Sumber: Olahan Penulis)

3.9.1 Pra Produksi

Tahap pra produksi yang dibutuhkan untuk pembuatan *game* untuk tugas akhir adalah rancangan awal dari *game* yang akan dibuat yang terdiri dari ide, konsep, dan perancangan desain *game*. yang dijelaskan sebagai berikut.

1. Ide

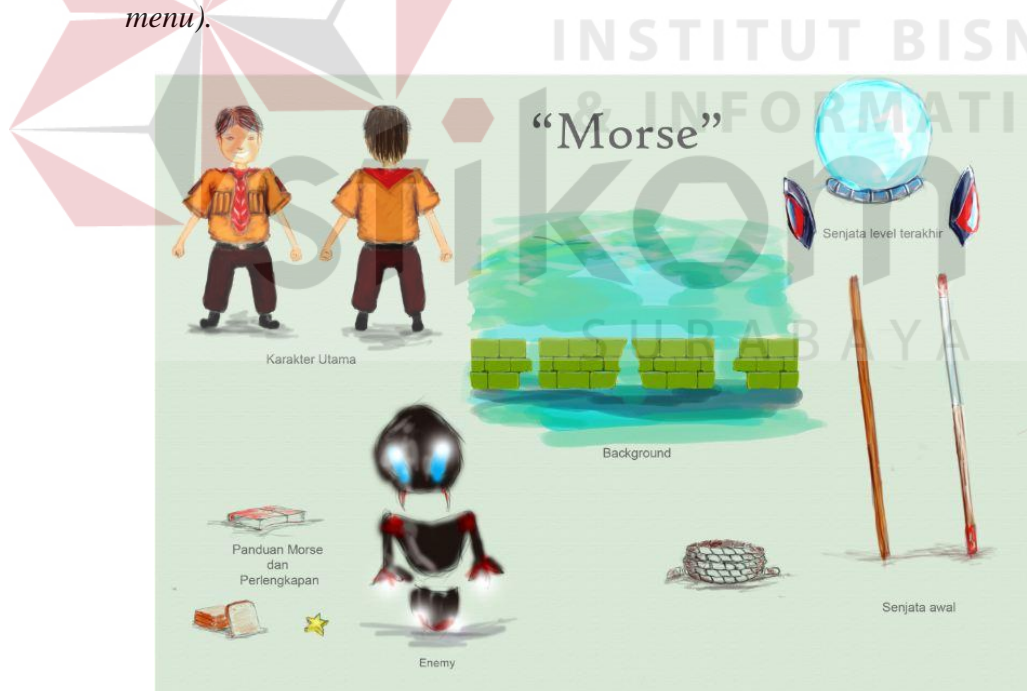
Ide membuat *game* sandi morse muncul karena melihat perkembangan teknologi di era sekarang mulai sangat maju. Dari hal itu, menjadikan *game*

sebagai media pembelajaran merupakan pemanfaatan dari teknologi yang sangat bijak. Dan *game* tidak hanya menjadi media yang menghibur saja, namun jika digunakan dengan baik *game* bisa menjadi salah satu alternatif dari media pembelajaran dalam mempelajari sesuatu.

2. Konsep

Konsep dari *game* sandi morse mengusung suasana yang terjadi di pramuka.

Di mana di dalam pramuka sandi morse biasa digunakan sebagai permainan memahami tanda dan untuk dipecahkan. Skenario pada *game* ini berisi tentang tahapan bermain *game* ini. Pada awal *game* terdapat beberapa tahapan yaitu *opening (splash screen)*, lalu memasuki tampilan awal *game (main menu)*.

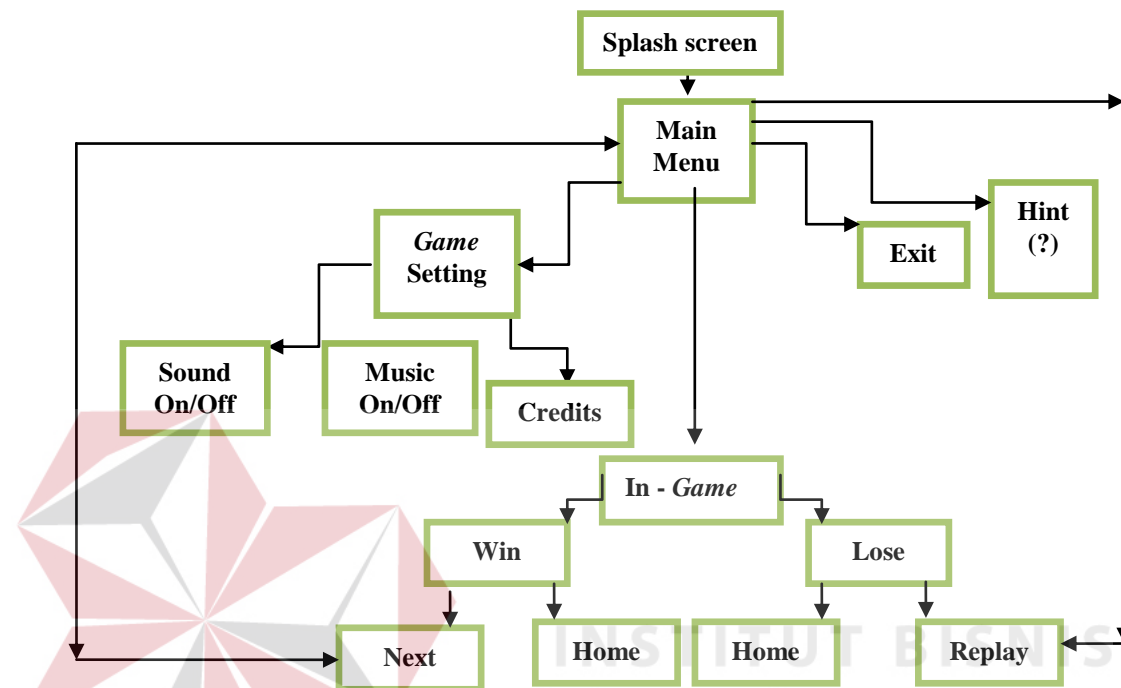


Gambar 3.7 Konsep awal *game*.

(Sumber: Olahan Penulis)

Gambar di atas merupakan desain konsep awal. Namun, berhubung *game* yang akan diangkat adalah *game* yang tidak hanya menjadi media yang

menghibur namun juga dapat menjadi media pembelajaran. Maka banyak sediki hal yang direduksi, agar tetap sesuai dalam mempelajari sandi morse.



Gambar 3.8 Bagan skenario game.

(Sumber: Olahan Penulis)

3.9.2 Produksi

Setelah tahap pra produksi dilakukan, maka tahap selanjutnya merupakan tahap produksi. Pada tahap ini semua konsep yang telah dilakukan sebelumnya dijadikan acuan dan diolah untuk menjadi sebuah *game*.

Hal-hal yang perlu dilakukan pada bagian produksi yaitu, pembuatan *sprite* desain karakter, *colouring* karakter, proses animasi *sprite*, pemrograman atau *logic* ke *game engine*, komposisi *user interface* yang telah dibuat sebelumnya ke dalam *game engine* dan penambahan *sound effect*. Berikut beberapa penjelasan tahap-tahap pada proses produksi.

1. *Sprite* karakter dan *Colouring* karakter

Karakter yang telah jadi diolah ke dalam desain digital untuk disesuaikan dengan konsep, kemudian dibuat *sprite* awal karakter hingga pewarnaan atau *colouring* karakter.

2. Animasi *Sprite*

Animasi *Sprite* merupakan bagian penganimasian karakter. Gambar *sprite* awal karakter yang telah jadi, diolah untuk dianimasikan. Animasi *idle*, *walk*, *jump* merupakan animasi dasar agar karakter mampu disesuaikan dengan konsep sebelum diolah ke *game engine*.

3. Pemrograman atau *logic* ke *Game Engine*

Pemrograman pada bagian ini merupakan konsep dari skenario yang telah dibuat, kemudian diolah ke dalam *game engine*.

4. *User Interface*

User interface merupakan bagian dari *layout* dalam *game* yang dikomposisikan ke *game engine*.

5. *Sound Effect*

Penambahan *sound effect* diperlukan agar *game* yang dibuat lebih hidup.

3.9.3 Pasca Produksi

Pasca produksi merupakan tahap yang berhubungan dengan publikasi dan rilis *game*. Setelah *game* diolah dan dijadikan satu dalam *game engine*, *game* diexport ke *device* yang ditentukan seperti ke perangkat PC untuk menjadi *game*

awal atau sementara. Dalam tahap ini, *game* masih memerlukan percobaan atau *play test*.

1. *Play Test*

Game yang telah jadi diperlihatkan ke masyarakat untuk dicoba dan dimainkan, demi mendapat saran dan kritik. *Play test* juga dapat digunakan untuk mengetahui bagaimana respon masyarakat terhadap *game* yang telah dibuat.

2. *Polishing*

Setelah mendapat saran dan kritik dari masyarakat atau *game* tester yang telah didapatkan di tahap *play test*. Hal-hal yang telah didapatkan dari tahap tersebut coba diterapkan dalam *game*, sehingga pada akhirnya *game* sesuai dan menjadi karya yang baik.

3.10 Jadwal Kegiatan

Dalam pembuatan karya TA, dibuatlah jadwal kegiatan sebagai berikut:

Tabel 3.6 Jadwal kegiatan

No	Kegiatan	Minggu ke									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Ide	√									
2	Konsep	√									
3	Desain <i>Game</i>	√	√	√					√		
4	Pemrograman ke <i>game</i> engine		√	√	√	√	√		√		
5	User interface					√		√	√		
6	Penambahan Sound effect							√	√		
7	Play test								√	√	
8	Publikasi									√	√

(Sumber: Olahan Penulis)

3.11 Anggaran Dana

Pada pembuatan TA dibutuhkan biaya untuk dapat diimplementasikan. Maka demikian penulis membuat anggaran biaya agar mempermudah dalam anggaran dana yang diperlukan.

Tabel 3.7 Rencana Anggaran

Pra Produksi	
Transportasi	Rp. 50.000
Administrasi	Rp. 50.000
Cetak Proposal TA	Rp. 20.000
Jilid Proposal TA	Rp. 5.000
Fotocopy Proposal TA	Rp. 10.000
Konsumsi	Rp. 150.000
Total Pra Produksi	Rp. 285.000
Produksi	
Laptop	Rp. 4.500.000
Wacom	Rp. 1.000.000
Game Engine	Rp. 1.500.000
Konsumsi	Rp. 150.000
Total Produksi	Rp. 2.650.000
Pasca Produksi	
Cetak Laporan TA (..)	Rp. 300.000
Cetak Publikasi(Poster A1, Merchandise, dll)	Rp. 250.000
Konsumsi	Rp. 150.000
Total Pasca Produksi	Rp. 600.000
Total Keseluruhan	Rp. 8.135.000,-

Sumber: Olahan Penulis

3.12 Publikasi

Publikasi dalam hal ini merupakan pendukung dalam mengenalkan atau mempromosikan *game* ini. Adapun di antaranya membuat, *x banner* dan *poster* untuk publikasi. Pin dan *sticker* yang diberikan gratis buat *game tester* dan umum.

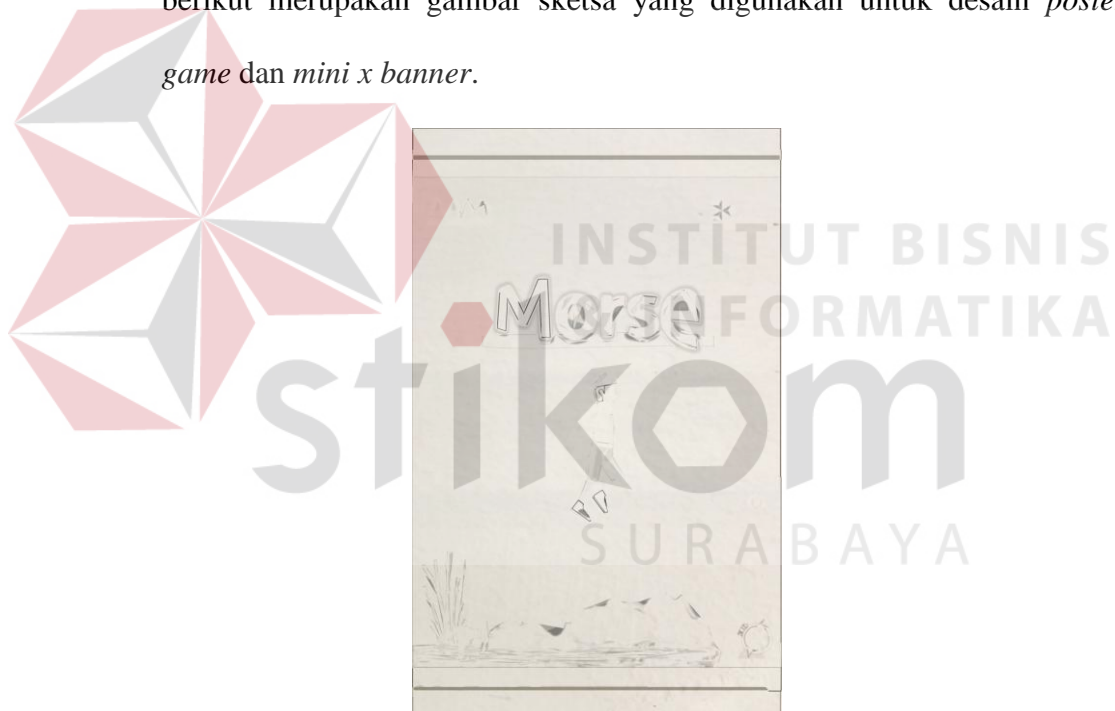
1. *Poster* dan *mini x banner*

a. Konsep

Konsep terdapat *logo* prodi dan *logo* kampus di atas, bagian kanan dan kiri. Dan ada kata morse tepat di tengah juga gambar karakter utama *game* yang sedang melompat. Terakhir atau gambar di bagian bawahnya ada sedikit *visual* dari *game* yang menunjukkan ketika memasuki *game*.

b. Sketsa

berikut merupakan gambar sketsa yang digunakan untuk desain *poster game* dan *mini x banner*.



Gambar 3.9 Sketsa desain *Poster* dan *mini x banner*

(Sumber: Olahan Penulis)

2. Stiker

a. Konsep

Konsep desain stiker terdapat elemen *logo* angkatan di sebelah kiri dan judul *game* serta gambar karakter *game* di kanan bawah yang agak diperkecil namun tetap terlihat jelas.

b. Sketsa

Gambar 3.10 *Sketsa desain stiker*

(Sumber: Olahan Penulis)

3. Pin

a. Konsep

Karena pin berbentuk bulat, maka desain yang digunakan berupa *logo* angkatan yang tepat berada di tengah. Dan di tengahnya dengan posisi agak kebawah diberi judul *game* dan tepat di atas nama judul diberikan gambar karakter utama dari *game* yang dibuat.

b. Sketsa

Gambar 3.11 *Sketsa desain Pin.*

(Sumber: Olahan Penulis)