

BAB IV

IMPLEMENTASI KARYA

4.1 Produksi

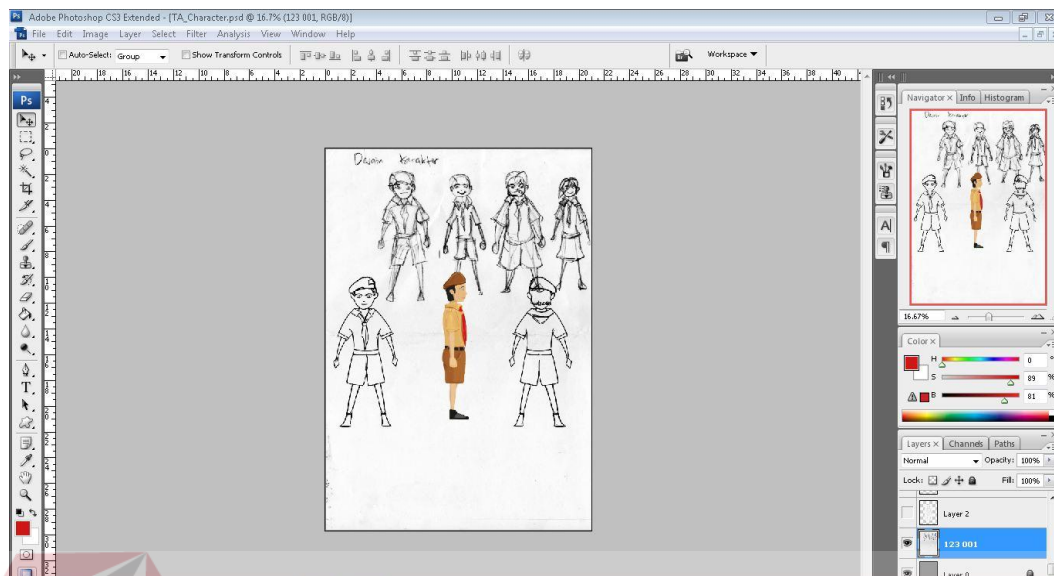
Tahap produksi memiliki beberapa tahapan-tahapan penting untuk dikerjakan, dan memiliki keterkaitan satu sama lain. Proses pembuatan *game* meliputi pembuatan *sprite* desain karakter, *colouring* karakter, proses animasi *sprite*, komposisi *user interface*, pemrograman atau *logic* ke *game engine* yang telah dibuat sebelumnya ke dalam *game engine* dan penambahan *sound effect*.

4.1.1 Game Asset

Game asset merupakan elemen awal dari pembuatan *game* sebelum menuju *game engine*, biasanya mulai dari pembuatan konsep sketsa yang sebelumnya telah dibuat. Yang kemudian diolah secara *digital* menggunakan *software* dan teknik tertentu, namun di sini menggunakan teknik *2D digital painting*. Berikut merupakan tahapan proses pembuatan *game asset* hingga menuju ke *game engine* yang terdiri dari:

1. Karakter

Dari pembuatan desain karakter didapatkan 1 karakter anak laki-laki yang berseragam pramuka, yang dilengkapi atribut topi pramuka, hasduk, dan sepatu. Anak laki-laki tersebut merupakan karakter utama dalam *game* TA yang dibuat. Berikut adalah penggambaran desain dari karakter *game* dari proses sketsa lalu diolah secara *digital*.

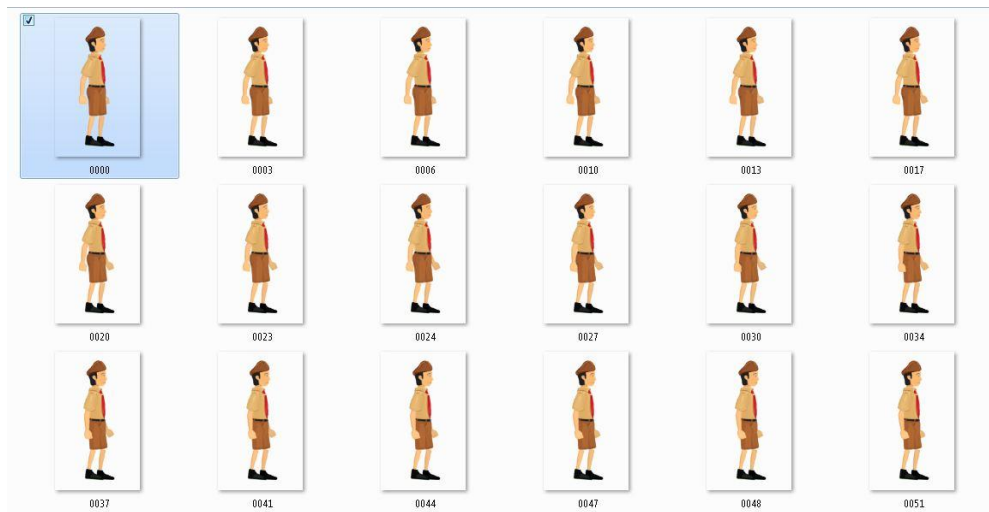


Gambar 4.1 Karakter dari sketsa ke *digital*

(Sumber: Olahan Penulis)

2. Animasi *Sprite*

Pada bagian ini, animasi *sprite* yang diperlukan ialah animasi *sprite idle*, *walk*, *jump*. Animasi *Sprite* merupakan hasil dari gambar karakter yang sebelumnya telah diolah *digital*, lalu dianimasikan sesuai dengan animasi yang diperlukan. Jadi *sprite* merupakan beberapa gambar yang akan dijadikan sebuah *sprite* animasi. Pada animasi *sprite idle* beberapa bagian dari karakter dibuat sedikit ada pergerakan seperti bernafas layaknya manusia pada umumnya, *sprite walk* atau berjalan pergerakan karakter kearah kiri dan kekanan atau terlihat menyamping yang berguna untuk aksi pergerakan atau perpindahan dari karakter, dan *sprite jump* yang diberikan pada karakter berguna untuk aksi melompat ke tempat tertentu atau untuk melompati maupun untuk menghindari objek.

Gambar 4.2 *Sprite Idle*

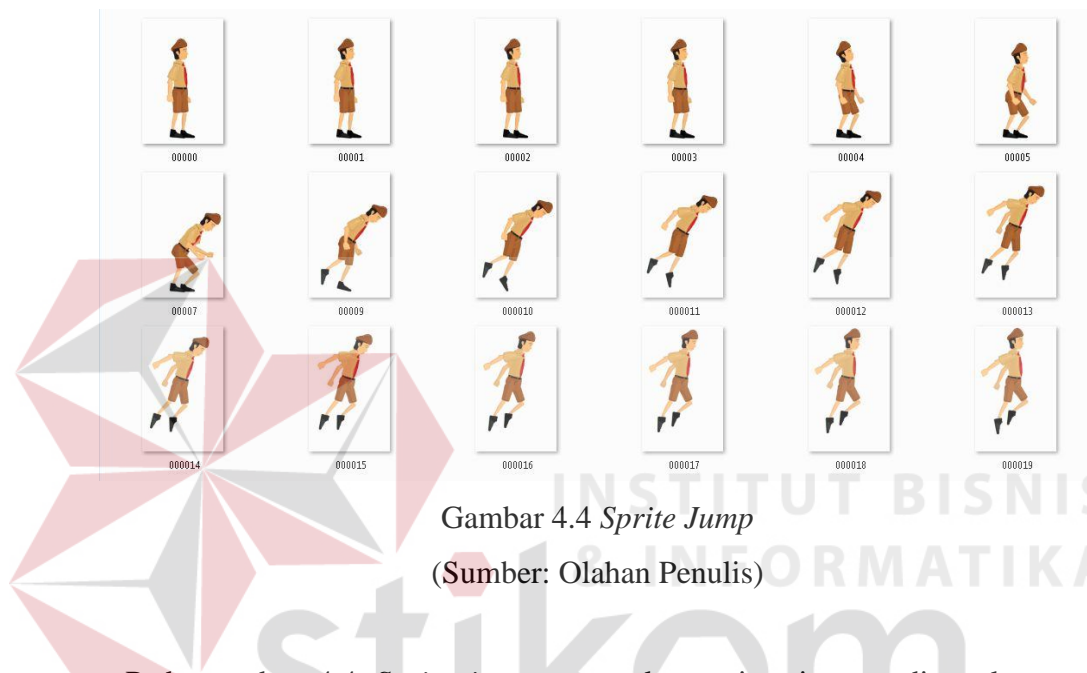
(Sumber: Olahan Penulis)

Pada gambar 4.2 *Sprite idle* diperlukan untuk animasi ketika karakter diam tanpa perintah apaun. Namun masih ada sedikit gerakan seperti sedang bernafas yang membuatnya tetap seolah-olah hidup seperti penjelasan pada kalimat pembuka sebelumnya.

Gambar 4.3 *Sprite Walk*

(Sumber: Olahan Penulis)

Pada gambar 4.3 *Sprite walk* merupakan animasi pergerakan karakter berjalan, berpindah posisi atau berlawanan arah (*side scrolling*) dari kanan ke kiri atau sebaliknya.



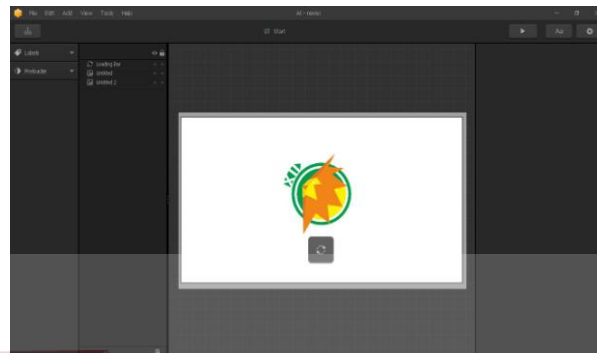
Gambar 4.4 *Sprite Jump*
(Sumber: Olahan Penulis)

Pada gambar 4.4 *Sprite jump* merupakan animasi yang digunakan untuk perintah melompat, bagian ini sering digunakan untuk perpindahan karakter pada *object* yang menjadi tumpuan (*platform*) atau berpindah dari tempat untuk lompat atau berpindah ke tempat tertentu.

3. *User Interface*

User interface merupakan elemen-elemen yang muncul atau ditampilkan dalam *game*. Di antaranya ialah *UI main menu* yang merupakan tampilan setelah *splash screen*, *game pause* yang merupakan tampilan ketika *player* memulai permainan dan hendak mengentikan permainan untuk beberapa saat, *level select* merupakan tampilan saat *player* telah mengklik tombol atau

perintah *start*, *game info* merupakan tampilan yang berisi petunjuk dan hal atau informasi apa saja yang dimuat dalam *game*, *game over* merupakan tampilan ketika *player* gagal menuntaskan permainan.



Gambar 4.5 *Splash screen*

(Sumber: Olahan Penulis)

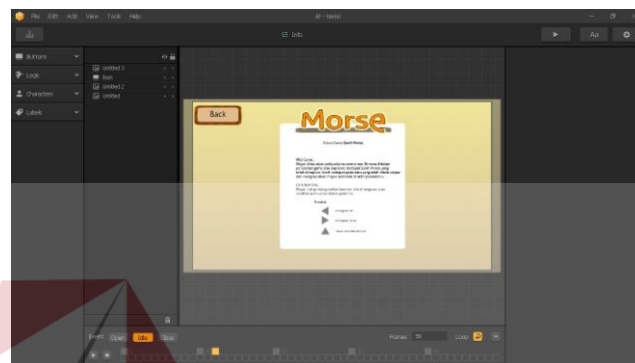
Gambar 4.5 di atas merupakan tampilan awal dari atau biasa disebut *splash screen*. Biasa disebut *loading menu* yang pada dasarnya dimuat seperti logo *studio* dari si pembuat *game*. Atau berisi pesan pendek yang terkadang juga nama kru, dan tahun *publish game* tersebut.



Gambar 4.6 *Main menu*

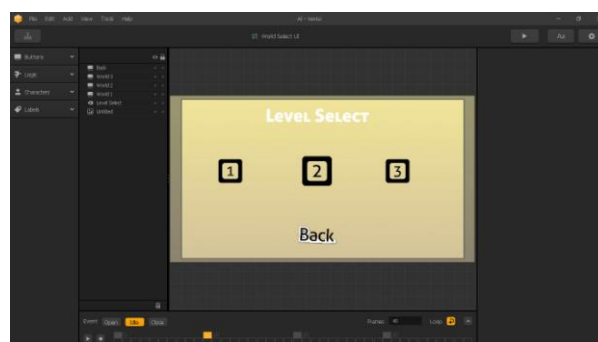
(Sumber: Olahan Penulis)

Pada gambar 4.6 *main menu* merupakan tampilan yang menunjukkan *menu* utama pada *game*. Terdapat beberapa tombol seperti *game info*, *start* yang digunakan untuk memulai permainan, dan elemen yang dianimasikan dalam *main menu*.



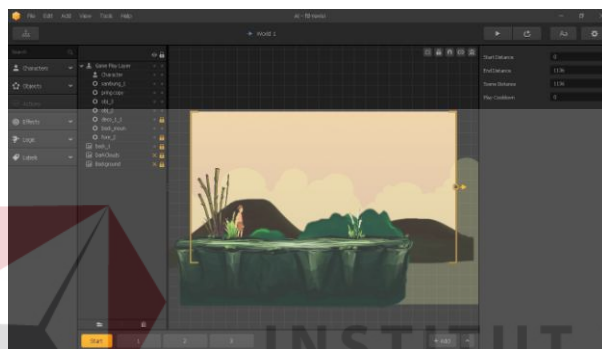
Gambar 4.7 *Game info*
(Sumber: Olahan Penulis)

Pada gambar 4.7 *Game info* berisikan, bagaimana cara memainkan *game* dan tombol-tombol apa saja yang digunakan, juga berisi sedikit informasi tentang *game* apa yang dibuat.



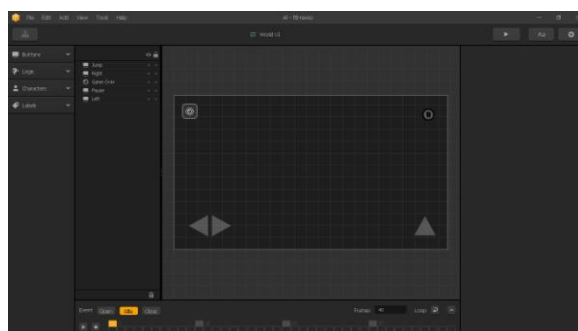
Gambar 4.8 *Level select*
(Sumber: Olahan Penulis)

Pada gambar 4.8 *Level select* merupakan tampilan jumlah *level* dalam *game*. Terdapat beberapa *level* dari 1 sampai *level* 3 di mana angka yang paling besar merupakan *level* terakhir yang paling sulit. Umumnya juga terdapat tombol *back* berguna membatalkan perintah untuk kembali ke *main menu*.



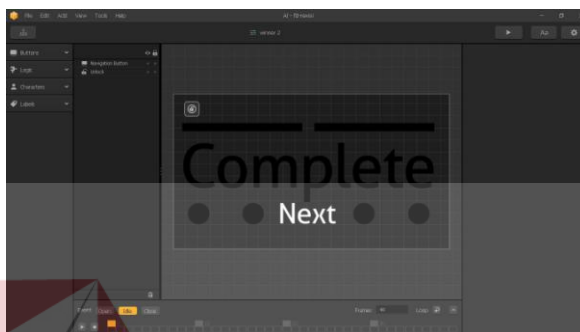
Gambar 4.9 *level preview*
(Sumber: Olahan Penulis)

Pada gambar 4.9 di atas merupakan tampilan *level preview* yang terdiri *timeline start*, dan 3 *timeline* berikutnya merupakan tampilan yang ada di dalam *game*. Atau *interface* yang muncul setelah *player* memilih *game level*.



Gambar 4.10 *Game UI*
(Sumber: Olahan Penulis)

Pada gambar 4.10 *Game UI* merupakan tampilan pada saat *game* dijalankan. Yang menampilkan *icon* tombol perintah untuk menggerakkan karakter ke arah kiri dan kanan dan tombol lain seperti *pause*. Yang terlihat ketika *player* memasuki permainan dan selama proses berlangsungnya permainan.



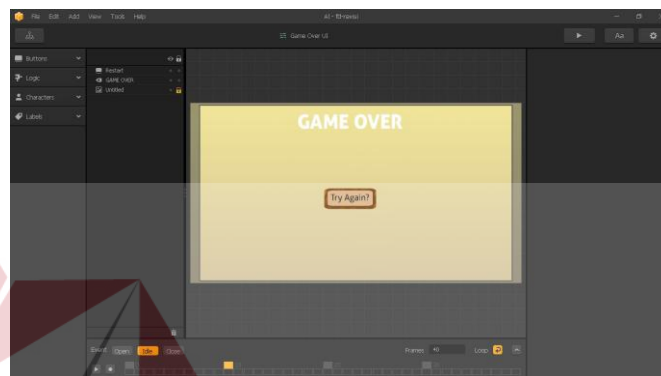
Gambar 4.11 *Winner UI*
(Sumber: Olahan Penulis)

Pada gambar 4.11 merupakan tampilan ketika *level* telah diselesaikan atau *complete*. Merupakan elemen yang muncul yang berfungsi sebagai tanda untuk menuju ke *level* yang berikutnya atau terkadang dapat berisi *reward* ketika *level* dituntaskan.



Gambar 4.12 *Game pause*
(Sumber: Olahan Penulis)

Gambar 4.12 merupakan tampilan saat *player* menekan tombol atau ikon *pause*, dalam *menu pause* sendiri terdapat ikon *main menu* yang berguna untuk *player* bila ingin kembali ke *menu* utama, dan *continue* yang berguna untuk mengembalikan *player* ke *game* sebelumnya.



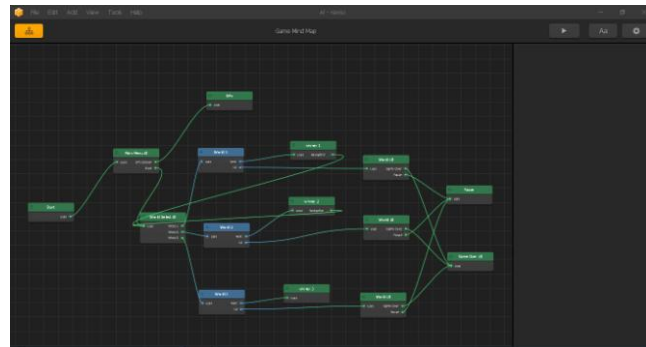
Gambar 4.13 *Game over*
(Sumber: Olahan Penulis)

Gambar 4.13 merupakan tampilan saat *game over* merupakan kondisi tampilan dimana *player* gagal menyelesaikan dalam *level*. Sehingga muncul tombol perintah *try again* untuk perintah mulai lagi.

4.1.2 Logic Game Engine

Logic game engine merupakan implementasi dari bagan konsep yang ada pada bagan scenario *game* ke dalam *Buildbox Engine*. Di mana *logic* sangat berperan dalam alur dari *gameplay* yang berhubungan satu sama lain. Mulai dari *splash screen*, menuju *main menu*, menuju ke *game info*, eksekusi dari *player* ketika menekan *icon start* menuju ke *level select* hingga *world UI*, menuju

tampilan *winner UI*, pengaktifan tombol *pause*, dan eksekusi ketika *player* gagal atau *game over*.



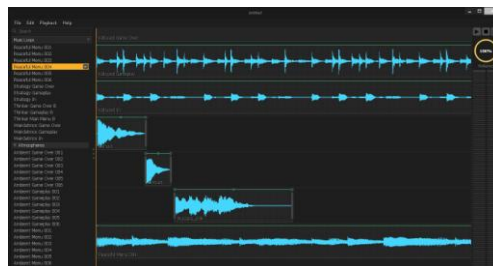
Gambar 4.14 Buildbox game logic

(Sumber: Olahan Penulis)

Gambar 4.14 di atas merupakan *logic* dari yang dibuat menggunakan *Game Engine Buildbox*. *Logic* di atas juga termasuk dari implementasi proses pra produksi bagan konsep skenario yang telah dibuat sebelumnya.

4.1.3 Sound Effect

Sound effect atau *music* dibuat oleh seorang *composer*. Yang dibutuhkan adalah *sound* untuk tombol, *background game sound*, dan tanda yang digunakan untuk identifikasi sandi morse.



Gambar 4.15 *Composer sound*

(Sumber: Olahan Penulis)

4.2 Pasca Produksi

Tahap pasca produksi merupakan tahap di mana *game* telah selesai dibuat. Di mana *game* telah siap untuk dilakukan *Play Test*. Melalui *play test* tersebut dapat diketahui hal-hal apa yang dapat perlu digunakan untuk pengembangan dari *game* di kemudian hari. Jika sudah maka dilakukan publikasi dan rilis demi memperkenalkan yang telah dibuat kepada masyarakat.

4.2.1 Play Test

Tujuan utama dari *play test* adalah menguji, dan mendapatkan tanggapan dari *tester* yang memainkan. Bagian ini juga bermanfaat untuk melihat respon apa saja yang diterima masyarakat dari *game* yang telah dibuat dan meminta agar bersedia memberikan kritik dan saran. Sehingga hasil pengujian dapat dilihat, apakah *tester* bisa mengerti maksud dari *game* yang dimainkan, tanpa perlu arahan dari pembuat *game* secara langsung.



Gambar 4.16 Dokumentasi Publikasi

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.17 Dokumentasi Publikasi

(Sumber: Olahan Penulis)

4.2.2 Publikasi

Game yang sudah dilakukan *play test* dipublikasikan, dipamerkan agar diketahui oleh masyarakat. Publikasi juga dapat dilakukan dengan membuat *poster* dan *mini x banner* atau *merchandise* seperti *sticker*, dan pin yang diberikan gratis secara cuma-cuma kepada *tester* setiap orang yang mencoba *game* secara langsung. Hal ini juga berguna demi mendapat tanggapan tentang seperti apa respon terhadap *game* yang telah dibuat, dan penilaian ketika dalam proses mempublikasikan *game* tersebut. Gambar berikut di bawah ini merupakan desain yang telah jadi yang disiapkan untuk keperluan publikasi yang telah dibuat.



Gambar 4.18 Desain Poster, X banner, sticker dan pin.

(Sumber: Olahan Penulis)

Tabel 4.1 Realisasi Anggaran

No.	Keperluan	Biaya
1	Pembuatan karakter	Rp. 1.000.000
2	Programmer	Rp. 1.000.000
3	Music Composer	Rp. 750.000
4	Game UI	Rp. 1.000.000
5	Game Engine	Rp. 1.500.000
6	Laptop dan perangkat lain-lain.	Rp. 4.500.000
7	Pameran	Rp. 350.000
8	Poster A1+ frame	Rp. 150.000
9	Merchandise (stiker, pin, mini x banner)	Rp. 100.000
10	Total	Rp. 10.350.000

(Sumber: Olahan Penulis)