

## BAB V

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 5.1 Hasil dan Pembahasan

Hasil dan Pembahasan merupakan merupakan tahapan setelah melakukan perancangan ilustrasi pada siklus rekayasa perangkat lunak, sehingga dari sini akan diketahui apakah perancangan ilustrasi yang telah dibuat benar-benar dapat menghasilkan keluaran yang sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Berikut daftar kegiatan implementasi:

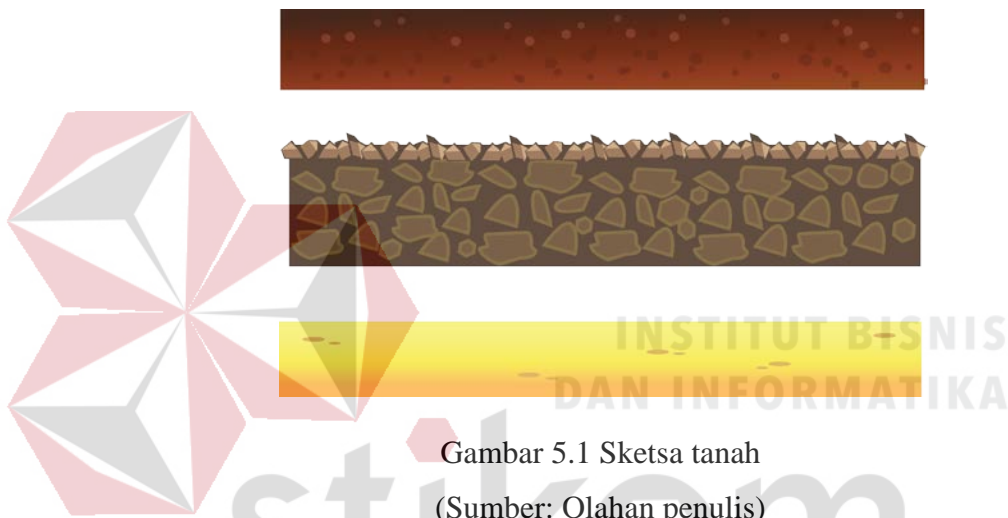
1. Sketsa.
2. *Drawing process.*
3. *Environment* pada *Gameplay* dan *User interface.*
4. *Poster.*

##### 5.1.1 Sketsa

Sketsa adalah tahapan pertama dalam proses pembuatan sebuah game. Sketsa merupakan gambaran dasar yang umumnya digunakan sebagai kerangka dalam menghasilkan sebuah karya . Gambar sketsa digolongkan menjadi seni murni, tetapi dalam tujuannya bisa disebut sebagai seni terapan. Kegiatan menggambar sketsa hanya memerlukan alat yang sederhana untuk menggambar sebuah goresan, titik, dan arsiran. Sketsa semata-mata garis dasar atau belum selesai, selain itu sebagai bagan atau rencana untuk sebuah lukisan. Sketa dan lukisan adalah dua hal yang berbeda, sketsa adalah ungkapan estetika dengan sangat

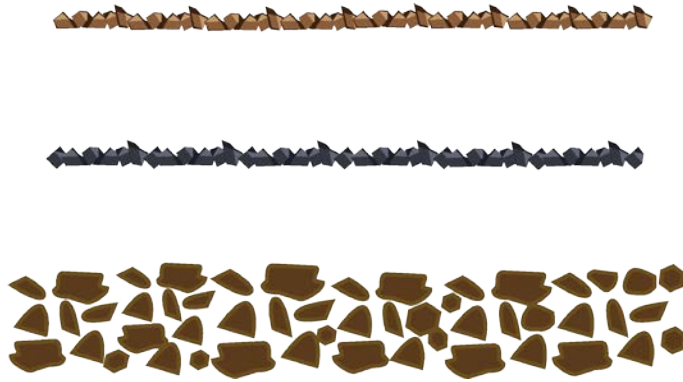
sederhana dibandingkan dengan lukisan. Lukisan adalah sebuah ungkapan yang lengkap.

Dalam sketsa ini penulis akan membuat beberapa *asset environment* berupa grafis, antara lain: macam-macam jenis tanah, batu-batuan, pegunungan, dan pepohonan. Sketsa ini menggunakan *Adobe illustrator* untuk mempermudah desain yang akan dibuat.



Gambar 5.1 Sketsa tanah  
(Sumber: Olahan penulis)

Tanah akan digambar sesuai dengan tema yang telah disepakati (gambar 5.1). Tanah dalam game ini akan lebih banyak bernuansa coklat gelap dan kemerahan agar mendukung suasana balapan. Agar tidak hampa tanah diberikan bebatuan (gambar 5.2). Bebatuan di gambar dengan variasi besar dan kecil dan dibuat runcing agar player bermain tidak keluar dari rintangannya.



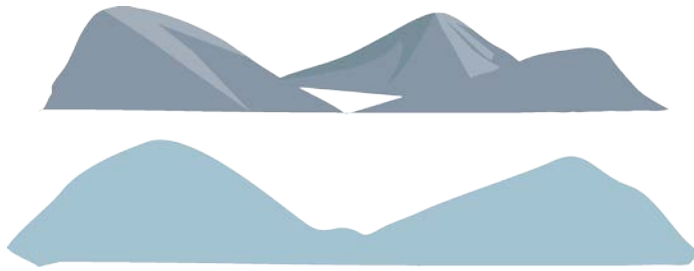
Gambar 5.2 Sketsa batu  
(Sumber: Olahan penulis)

Penulis membuat 3 batu untuk menjadi sebuah pilihan yang akan digunakan nantinya pada stage Racing Of Karapan Sapi. Batu sangat berperan penting dalam sebuah keharmonian pada environment agar terlihat lebih hidup.



Gambar 5.3 Sketsa pohon  
(Sumber: Olahan penulis)

Pohon dibuat dengan tema kehijauan (gambar 5.3) dan disertakan gunung yang diletakkan pada stage yang kedua (gambar 5.4). Pohon yang dibuat selalu berwarna kehijauan agar harmoni dengan environment yang akan dibuat. Agar tidak monoton, gunung akan dibuat seperti bertumpuk-tumpuk (gambar 5.6).

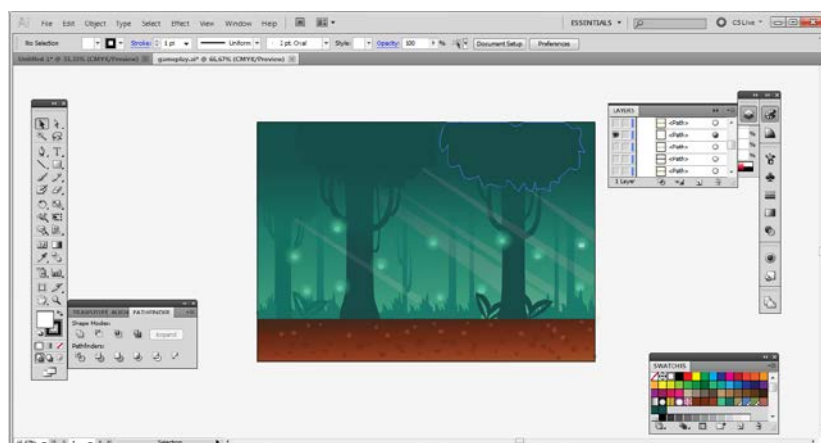


Gambar 5.4 Sketsa gunung  
(Sumber: Olahan penulis)

### 5.1.2 Drawing process

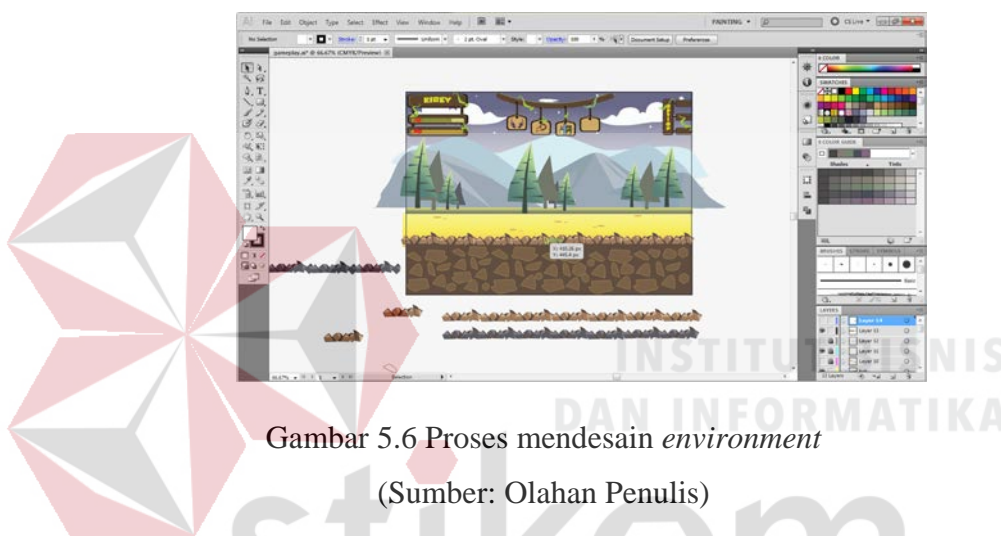
*Drawing process* adalah kegiatan membuat sebuah gambar yang menggunakan banyak pilihan dan teknik. Dalam hal ini penulis mengubah sketsa menjadi gambar digital. Sketsa yang sebelumnya sudah jadi akan digambar ulang dengan peralatan *digital* seperti *stylus*, *mouse*, *pen tab* dan alat-alat lain yang menghasilkan efek yang sama seperti perlatan manual. Proses ini penting dilakukan untuk mengetahui hasil yang akan diperoleh bagus atau tidak. Proses ini dilakukan menggunakan *software adobe illustrator* di karenakan lebih rapi, teratur dan cepat pengerjaannya.

Disini penulis akan memproses 2 gambar *environment* dan poster, antara lain: *environment* pada hutan, pegunungan, dan poster.



Gambar 5.5 Proses mendesain *environment*  
(Sumber: Olahan Penulis)

Gambar 5.5 merupakan proses menggambar *environment* menggunakan *Adobe Illustrator*. Dengan menggunakan *software* tersebut akan memudahkan penulis menggambar dengan rapi. Selain itu warna akan lebih tajam. Di sini penulis menggambar suasana yang lebih dramatis dengan memakai unsur *sprinkle*. Lalu penulis memakai gradasi bewarna hijau gelap lalu terang untuk menaikkan suasana tersebut.



Gambar 5.6 Proses mendesain *environment*

(Sumber: Olahan Penulis)

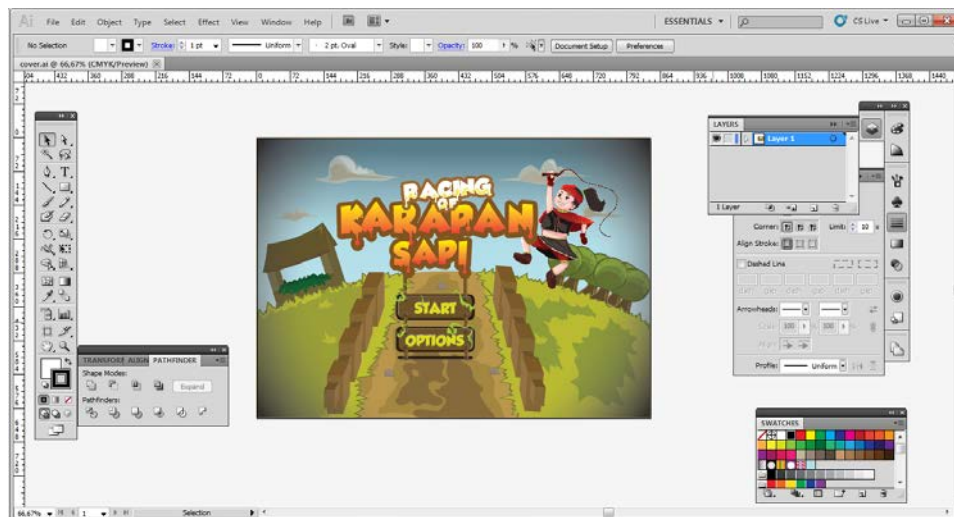
Dilanjutkan desain *environment* yang kedua (gambar 5.6). Penulis mendesain *environment* yang kedua lebih menekankan suasana pegunungan. Warna ungu dipilih agar kesan lebih cerah daripada *environment* yang pertama. Disini akan ada variasi pada *environmentnya* agar *player* tidak merasa jenuh.



Gambar 5.7 Proses mendesain poster

(Sumber: Olahan Penulis)

Gambar 5.7 merupakan proses menggambar poster. Dalam tema warna yang dipakai dalam menggambar poster untuk game "Racing Of Karapan Sapi" adalah hijau dan coklat. Ini dilakukan karena warna dominan dalam perlombaan Karapan sapi adalah warna daun dan tanah, maka sesuai keputusan bersama ditentukan lah dominan coklat dan hijau. Agar tidak terlalu monoton dan datar maka warna baju karakter utama adalah warna merah, lalu agar kontras dengan warna hijau, pemilihan warna pada font yang dipilih adalah gradasi kuning kemerahan dengan outline berwarna coklat tanah.



Gambar 5.8 Proses mendesain *environment* pada *user interface*

(Sumber: Olahan Penulis)

Gambar 5.8 merupakan proses desain *environment* pada *userinterface*. Tema yang dipilih adalah peternakan. Maka dari itu terdapat gubuk rumput tempat makan sapi. Lalu terdapat lumpur di tanah agar lebih mengesankan kesan basah dan kotor pada sebuah peternakan.

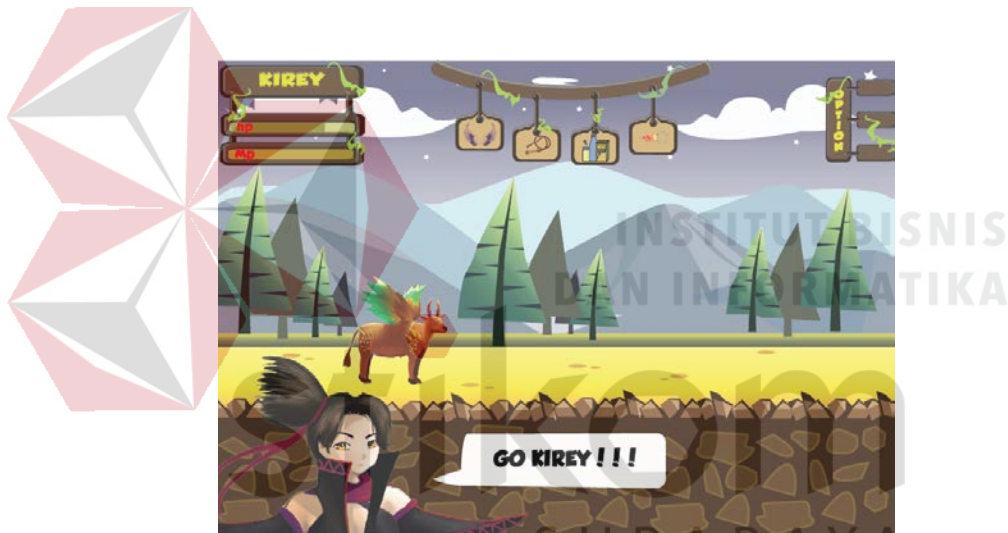
### 5.1.3 *Environment* pada *gameplay* dan *Userinterface*

Setelah menyelesaikan tahap-tahap awal seperti sketsa dan proses dalam menggambar, penulis menggabungkan *environment* tersebut pada *gameplay* dan *userinterface*. Desain *Userinterface* pada suatu *game* sangat berpengaruh terhadap kenyamanan player meminati suatu *game* tersebut. Dalam Gambar 5.9 adalah *userinterface* pertama setelah *player* masuk pada *game*. Disini penulis hanya menggabungkan *environment* yang sudah selesai digambar pada *user interface*.



Gambar 5.9 *Userinterface*

(Sumber: Olahan Penulis)

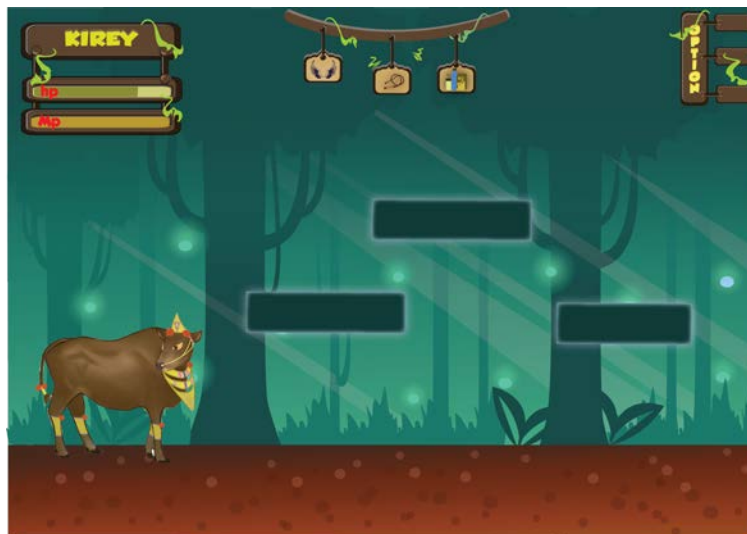


Gambar 5.10 *Gameplay*

(Sumber: Olahan penulis)

Gambar 5.10 adalah *gameplay* pertama setelah *environment* dimasukkan, terdapat karakter juga yang akan menjadi penyemangat ketika *player* memainkan sapi tersebut. Terlihat dalam gambar, aset-aset yang digunakan dalam *gameplay*. Terdapat *bar* untuk *health* dan *skill*, semua menggunakan desain bertema kayu dan bewarna coklat agar harmoni dengan keseluruhan *gameplay* tersebut.





Gambar 5.11 Gameplay

(Sumber: Olahan penulis)

Hal serupa juga dilakukan pada gambar 5.11, tetapi perbedaannya adalah terdapat bata bercahaya pada *gameplay* yang kedua. Itu ditambahkan karena ingin adanya variasi pada *game* yang akan dimainkan. Di *scene* tersebut, sapi akan berlari dan melompat untuk melintasi rintangan tersebut.

#### 5.1.4 Poster

Setelah didapat masukan serta kritik dari berbagai pihak. Dalam tahap ini saatnya mencoba menerapkan semua masukan dan kritik. Sehingga pada akhirnya akan didapat diimplementasikan menjadi karya yang lebih baik. Publikasi dilakukan dengan cara yaitu:

##### 1. Poster

Poster adalah salah satu macam media publikasi yang digunakan penulis untuk memberitahukan sebuah informasi *game* "Racing of Karapan Sapi". Hal ini bertujuan agar dapat menarik minat masyarakat terhadap *game*

"Racing of Karapan Sapi" tersebut. Dalam gambar 5.12 adalah hasil poster *game* "Racing of Karapan Sapi" yang telah jadi.



Gambar 5.12 Poster

(Sumber: Olahan penulis)

