

## BAB V

# HASIL DAN PEMBAHASAN

### 5.1 Hasil dan Pembahasan

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

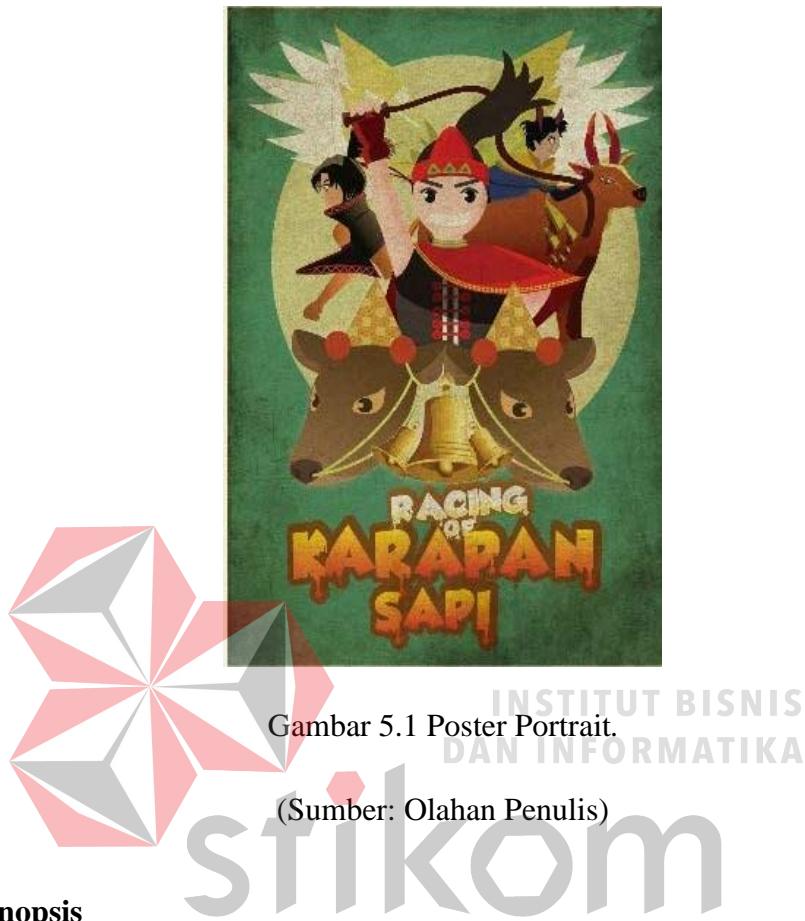
1. Membuat *Key Building Raw Idea*.
2. Produksi *Mockup* (Asset, UI dan BG).
3. Produksi *Presskit* (Layout, Banner dan Logo).
4. *Promotional Illustration*.

HEART & MIND TOWARDS EXCELLENCE

#### 5.1.1 Key Building Raw Idea

*Key Building Raw Idea* menggambarkan tahapan awal proses *story telling* suatu *gameplay*. Dimana akan diuraikan analisa mengenai emosional pada *game* tersebut, judul, jenis, tipe, sinopsis, *gameplay*, *setting*, karakter dan analisa SWOT. Berikut ini adalah uraian *Raw Idea* dalam *game* "Racing of Karapan Sapi":

## Racing Of Karapan Sapi (Android)



### a. Sinopsis

*Game "Racing of Karapan Sapi"* adalah *game* yang terinspirasi dari salah satu perlombaan pacuan sapi adat budaya yang berasal dari suku Madura, Jawa Timur. Namun karena ini adalah *game*, maka harus difantasikan sedikit agar lebih menarik dalam menjalankan permainan ini. Dalam permainan ini, nantinya joki akan berdiri dan mengendalikan pasangan sapi tersebut di atas kereta kayu. *Game* ini nantinya terdapat team yang terdiri dari 2 karakter, yaitu seorang penunggang sapi bernama Jokey dan 2 ekor sapi yang berdampingan dalam satu kesatuan kereta kayu. Kemudian team tersebut akan lomba adu cepat melawan pasangan-pasangan sapi lainnya. Sapi ini nantinya akan dipandu oleh sang joki agar tetap bisa melewati lintasan

dengan rintangan-rintangan yang sulit dengan kecepatan yang tinggi, tidak boleh terjatuh dalam kondisi apapun. Jika ada bebatuan kerikil, bisa melompat. Jika ada gerbang, bisa merunduk atau sliding. Jika melewati sungai, maka bisa terbang dengan sayap. Agar sapi bisa berlari dengan kencang, maka membeli fitur turbo untuk menambah kecepatan sapi. Jika melewati lintasan sungai, maka bisa membeli fitur sayap, agar bisa terbang. Dalam perjalanan pacuan ini, akan menemukan koin dengan jumlah yang beragam, menemukan bonusbonus lainnya. Koin yang telah dikumpulkan itu, nantinya akan digunakan untuk membeli fitur-fitur, atau membeli karakter penunggang, sapi, dan kereta kayu yang berkemampuan berbeda-beda (tergantung dengan seberapa mahal harganya).

**b. Tipe game**

Tipe game dalam game ini adalah *Side scrolling* untuk android.

**c. Judul game**

Judul game ini adalah Racing of Karapan Sapi. BAYA

**d. Karakter**

Karakter utama: Penunggang sapi yang bernama, Jokey.

Karakter pembantu: Sepasang sapi

**e. Setting**

Lapangan yang berlumpur dan becek, Jalanan kerikil, Rerumputan, Lapangan pasir kering, sungai.

#### f. Game Play

Game ini mengusung *genre side scrolling*, pemain akan menjalankan joki dan sapinya. Sapi akan bisa lari, melompat, dan menunduk. Akan ada sebuah tombol berwarna merah di tengah bawah screen. Jadi pemain harus tetap memencet tombol tersebut agar sapinya bisa lari. Bila ingin melompat pemain harus memencet tombol tersebut 2x. Akan ada banyak rintangan seperti karapan asli sesungguhnya tapi di game ini akan terdapat option-option serta health di pojok kiri atas. Option-option seperti turbo, dan perisai bisa digunakan untuk membantu sapi dalam melewati rintangan tersebut. Tujuan sapi tersebut adalah mengumpulkan koin sebanyak-banyaknya.

#### g. Analisa SWOT

- **Strength, Kekuatan:** Secara tidak langsung, melestarikan adat budaya dari Madura agar populer melalui game. Mempunyai fitur-fitur untuk menambah skill dalam pacuan, misalnya: sayap, turbo, dll.
- **Weakness, Kelemahan:** Ketika sapi kena rintangannya (anggap saja bom) nyawanya akan berkurang, jika helathnya habis maka harus ulang lagi dari awal.
- **Opportunity, Kesempatan:** Mengumpulkan koin yang bisa dibelikan untuk uang agar bisa membeli sapi-sapi baru dengan skill yang berbeda. Sapinya akan kami sediakan 3 ekor yang berbeda, masing-masing mempunyai skill berbeda pula. contoh: sapi 1 harga 20.000 skillnya mempunyai sayap otomatis akan bisa terbang dan memudahkan para pemain. Sapi 2 harga 30.000 skillnya ada tambahan option turbo dan bisa mempercepat laju sapi divisualkan dengan pantat sapi keluar api.

- **Treat, Ancaman:** Rintangan-rintangan seperti jalan berlumpur, papan lompat, jurang , ranjau dan lain lain dalam melewati rintangan tersebut. Tujuan sapi tersebut adalah mengumpulkan koin sebanyak-banyaknya.
- h. Aspek Emosional:** Menanamkan sifat tekad yang kuat pada seorang anak dan berusaha sebaik mungkin.

### 5.1.2 Produksi *Mock-Up*

*Mock-up* adalah gambaran kasar/sketsa atau bahkan bisa berupa gambar final yang menggambarkan *game* seperti apa yang kita inginkan. Menurut Dwiperdana, dkk (2012: 10), *game artist* berperan membuat semua aspek visual seperti *background*, *asset*, sampai menu dan antarmuka/UI yang terkandung dalam *mock-up*.

Setelah penulis melakukan *Raw Idea* pada tahap awal, maka selanjutnya penulis membuat produksi *mock-up*, yaitu mendesain *asset*, *user interface* dan *background*. Desain tersebut diproses atau *dipainting* menggunakan *software* *Adobe Photoshop*, *Adobe Illustrator* maupun *SAI* dibantu juga dengan alat yang disebut *pen tablet*.

Pada gambar 5.2 proses pembuatan *User Interface Button* membutuhkan waktu sekitar 2-5 jam tergantung berapa banyak revisi dan kecocokan konsep yang akan dibuat. Untuk hasil yang maksimal dan rapi, biasanya penulis akan menggabungkan beberapa *software*, seperti contoh jika setelah memakai *SAI* maka *outlinenya* dibuat di *Adobe Illustrator*.



Gambar 5.2 Proses pembuatan *User Interface Button*

(Sumber: Olahan Penulis)

Berikut ini adalah beberapa hasil desain *background user interface* yang dilakukan di *Adobe Photoshop*, *Adobe Illustrator* maupun *SAI*, yaitu:



Gambar 5.3 Desain *User Interface Opening*

(Sumber: Olahan Penulis)

Pada gambar 5.3 desain *User Interface* awal merupakan gambaran awal yang mewakili isi *game*. Maka, untuk memunculkan kesan pelengkap, pada gambar ini penulis memadukan item-item yang ada didalam *game* ini. Sudut pandang yang dibuat superwide memberikan kesan lapangan perlomba yang luas. Serta setting yang didominasi warna harmoni pada alam mampu memberikan kesan nature.



Gambar 5.4 Desain *cover* katalog portofolio

(Sumber: Olahan Penulis)

Pada gambar 5.4 desain *cover* katalog portofolio merupakan tampilan lakon yang mencerminkan watak player. Selain itu untuk memberikan kesan jiwa semangat yang tinggi, maka didominasi oleh warna merah gelap. Posisi *player* dan sapi menggambarkan kekompakan dan visi misi yang sama.



Gambar 5.5 Desain *Background*

(Sumber: Olahan Penulis)

Pada gambar 5.5 desain *background* pada salah satu *gameplay* merupakan tampilan tempat perlombaan pacuan kuda.



### 5.1.3 Produksi *Press-Kit*

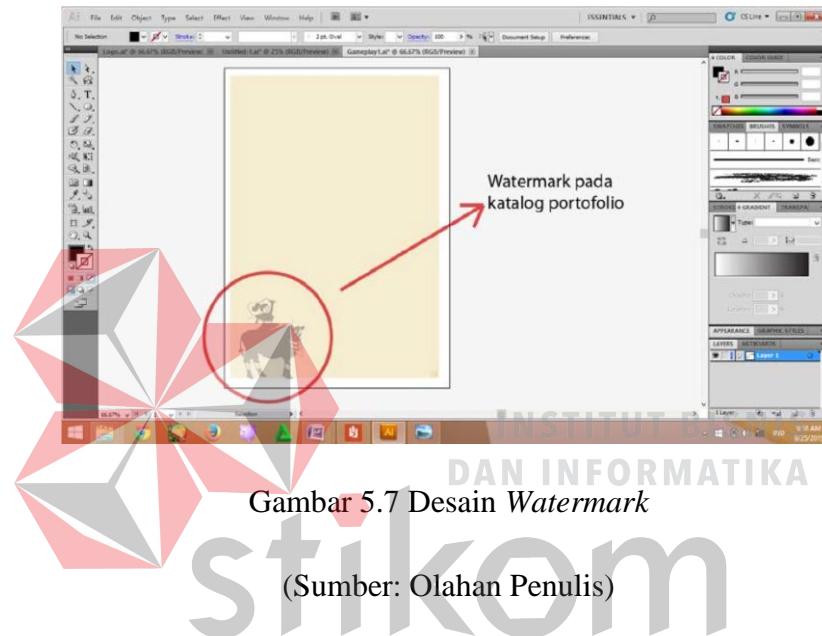
*Presskit* adalah proses pembuatan *layout*, *banner*, logo dan *promotional illustration* yang berupa portofolio desain *game*.



Gambar 5.6 Layout

(Sumber: Olahan Penulis)

Gambar 5.6 desain layout yang digunakan dalam katalog portofolio. untuk merangkum secara rapi dan terorganisir, dibutuhkan satu tata letak sejenis untuk memberi keterangan apa-apa saja yang ada didalam rancangan *game artist*.



Gambar 5.7 Desain Watermark

(Sumber: Olahan Penulis)

*Watermark* adalah sebuah tulisan atau logo yang biasa ditemukan pada sebuah karya digital atau manual, *Watermark* ini menunjukkan identitas dari seseorang yang menciptakan karya tersebut. Bentuk dari watermark ini bermacam-macam ada yang berupa tulisan singkat atau ada juga berupa logo yang berisi rincian lengkap dari identitas si pencipta karya.

Biasanya watermark itu diletakkan pada pojokan supaya tidak menutupi obyek atau ada juga watermark yang sengaja dibuat menutupi obyek tetapi dengan tingkat transparan yang tinggi supaya tidak sepenuhnya menutupi obyek yang ada di foto.



GAMBAR 5.8 DESAIN LOGO  
INSTITUT BISNIS  
DAN INFORMATIKA

(Sumber: Olahan Penulis)

Logo adalah lambang atau simbol khusus yang mewakili suatu perusahaan atau organisasi. Sebuah logo bisa berupa nama, lambang atau elemen grafis lain yang ditampilkan secara visual. Sebuah logo diciptakan sebagai identitas agar unik dan mudah dibedakan dengan perusahaan kompetitor/pesaing.

Logo bisa diibaratkan dengan wajah. Setiap orang bisa dengan mudah dikenali antara satu dengan yang lain hanya dengan melihat wajah. Begitu juga halnya dengan logo. Logo merupakan sebuah visi penyampaian citra positif melalui sebuah tampilan sederhana dalam bentuk simbol.

Karena fungsi dasarnya sebagai identitas, logo haruslah unik dan mudah diingat. Selain itu, logo juga harus divisualisasikan seimbang dan enak dipandang,

serta relefan sehingga mampu memberikan penjelasan mengenai apa yang ditawarkan perusahaan pemilik logo.

#### **5.1.4 Promotional Illustration**

Setelah penulis mendapatkan masukan serta kritikan dari berbagai pihak. Maka, dalam tahap ini penulis 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**

Menurut Mandhalika Vega didalam tugas akhirnya berjudul *The Designing of Video Game Slidescroll Genre with Indonesia Folktakes Theme* (2013: 54) dijelaskan bahwa:

"Poster atau plakat adalah karya seni atau desain grafis yang memuat komposisi gambar dan huruf di atas kertas berukuran besar. pengaplikasiannya dengan ditempel di dinding atau permukaan datar lainnya dengan sifat mencari perhatian mata sekutu mungkin.Karena itu poster hanya dapat dibuat dengan warna-warna kontras dan kuat."

Disini poster pada gambar 5.9 menggunakan konsep poster ilustrasi dengan menggabungkan berbagai karakter menjadi satu, sehingga terlihat beberapa karakter-karakter utama dalam cerita ini. Warnanya pun dibuat seperti kertas usang dan kotor. Menandakan bahwa takhayul-takhayul kuno dalam cerita ini masih ada dalam diri warga setempat sehingga memakan korban yang tidak bersalah, hanya karena mempunyai fisik yang sama dalam cerita takhayul kuno tersebut.



Gambar 5.9 Poster game "Racing of Karapan Sapi"

(Sumber: Olahan Penulis)

Dan poster pada gambar 5.10 menggunakan konsep poster ilustrasi horizontal dengan menggunakan karakter Patdev sebagai penunggang kuda. Warnanya pun dibuat pastel agar tercipta keharmonisan.



Gambar 5.10 Poster game "Racing of Karapan Sapi"

(Sumber: Olahan Penulis)

## 2. Katalog Game "Racing Of Karapan Sapi"

Gambar 5.11 adalah Katalog game "Racing of Karapan Sapi" yang terdapat dalam desain protofolio. Katalog adalah suatu buku yang memuat berbagai informasi deskriptif mengenai berbagai hal, seperti pengarang, judul, penerbit dan sebagainya.



Gambar 5.11 Katalog game "Racing of Karapan Sapi"

(Sumber: Olahan Penulis)