

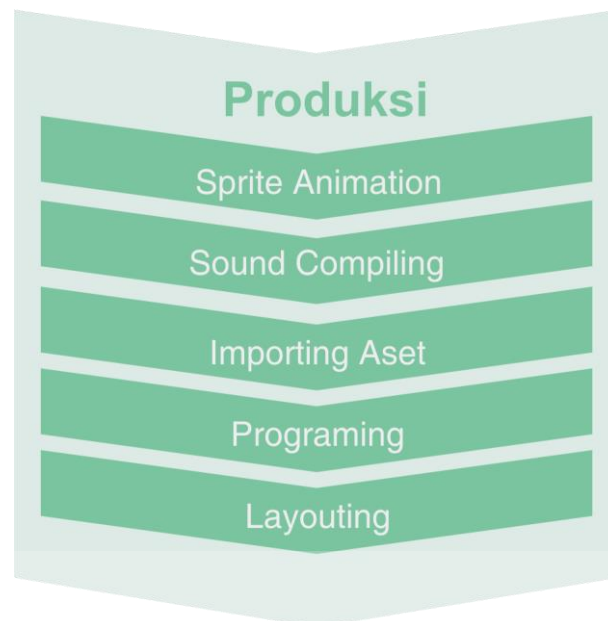
BAB V

IMPLEMENTASI KARYA

Laporan tugas akhir pada BAB V dijelaskan mengenai proses atau jalan cerita dalam desain dan pembuatan game bergenre rhythm untuk remaja. Sebelum memulai mendesain, terlebih dahulu dilakukan proses analisa *keyword* dan analisa warna seperti yang telah dijabarkan pada BAB III sebelumnya. Proses analisa *keyword* membantu dalam pencarian warna yang paling sesuai pada diagram warna *chart* Kobayashi. Proses analisa ini membantu memudahkan dalam keseluruhan pembuatan game ini, baik itu pemilihan warna, font, pembuatan karakter dan alur cerita dapat terintegrasi menjadi satu kesatuan. Setelah analisa *keyword* terlaksana maka dilanjutkan pada proses perancangan karya yang telah dijelaskan pada BAB IV, yang meliputi proses FGD. Proses FGD sangat membantu dalam perancangan karya Tugas Akhir ini, karena semua pilihan komponen yang ada didiskusikan dengan baik oleh para anggota yang memang ahli dalam bidangnya, untuk dapat diimplementasikan pada produksi game ini.

5.1 Produksi

Tampak pada gambar 4.1 alur perancangan bahwa proses produksi dalam pembuatan game ini meliputi sprite animation, sound compiling, importing aset, programing, serta layouting. Pada tahap ini dijelaskan secara rinci proses apa saja yang perlu dilakukan dalam memproduksi sebuah game. Lihat gambar 5.1 proses produksi



Gambar 5.1 Proses Produksi
Sumber: Olahan Penulis

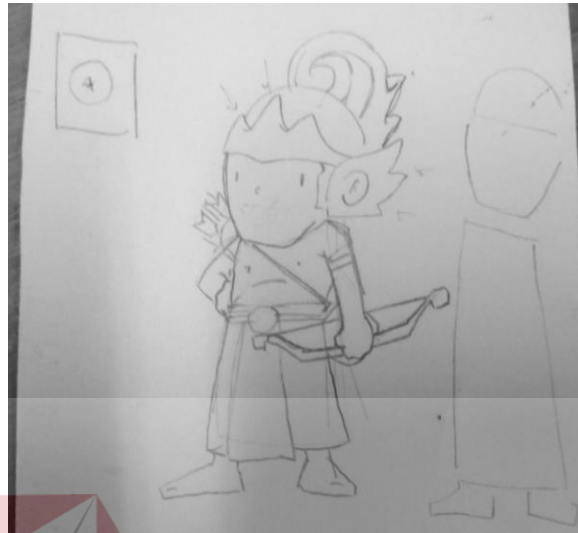
5.1.1 Sprite Animation

Sprite animation merupakan gabungan dari beberapa gambar karakter yang telah dibuat dan apabila di tampilkan secara berurutan akan menimbulkan kesan bergerak seperti berlari atau memukul. Sebelum sebuah gambar dapat menjadi sprite banyak proses yang harus dilalui terlebih dahulu. Berikutnya akan dijelaskan satu persatu mengenai proses tersebut.

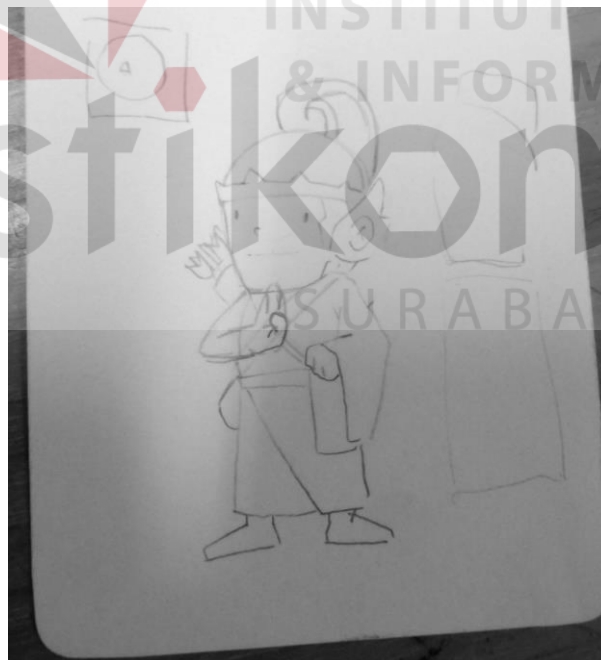
1. Pembuatan Karakter

Dalam karya ini semua gambar dibuat secara manual dengan pensil baik karakter, background, dan aset-aset lainnya. Karakter yang telah dipilih pada proses FGD di BAB IV sebelumnya disempurnakan kembali untuk dijadikan panduan utama pada masing-masing karakter. Lihat gambar 5.2

sampai 5.5 untuk penjelasan dan karakteristik dari masing-masing karakter utama.



Gambar 5.2 Sketsa Karakter Terpilih Rama
Sumber: Olahan Penulis



Gambar 5.3 Sketsa Karakter Terpilih Laksmana
Sumber: Olahan Penulis



Gambar 5.4 Sketsa Karakter Terpilih Hanoman
Sumber: Olahan Penulis



Gambar 5.5 Sketsa Karakter Terpilih Rahwana
Sumber: Olahan Penulis

2. Refine dan Action

Setelah acuan karakter telah dibuat, selanjutnya gambar diperbanyak untuk dibuat sprite sesuai dengan action gerakan yang akan ditampilkan pada game. Setelah gambar di perbanyak maka gambar akan di refine untuk memberi garis tebal pada karakter. Lihat contoh pada gambar 5.6 proses sebelum dan sesudah karakter di refine.



Gambar 5.6 Karakter *Refine*
Sumber: Olahan Penulis

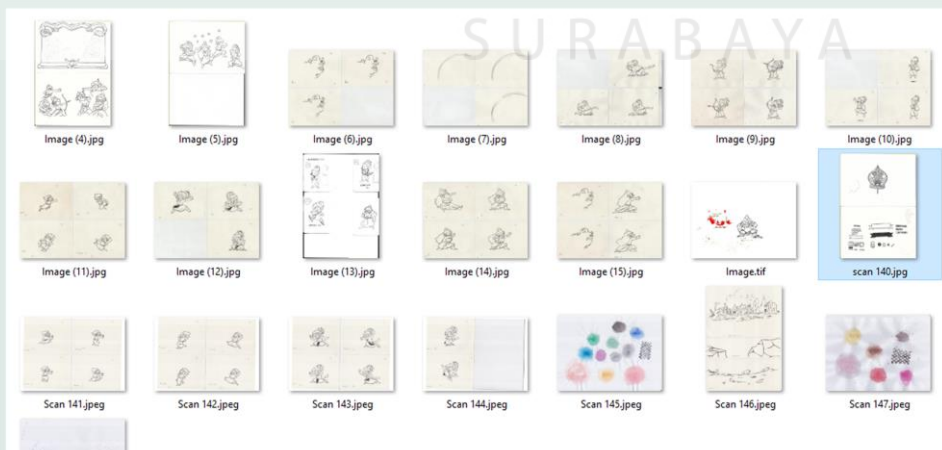
3. Pewarnaan

Dalam pembuatan game ini pewarnaan dilakukan secara digital menggunakan software photoshop dengan metode layer masking. Awalnya dibuat tekstur dari cat air secara manual, lihat gambar 5.7.



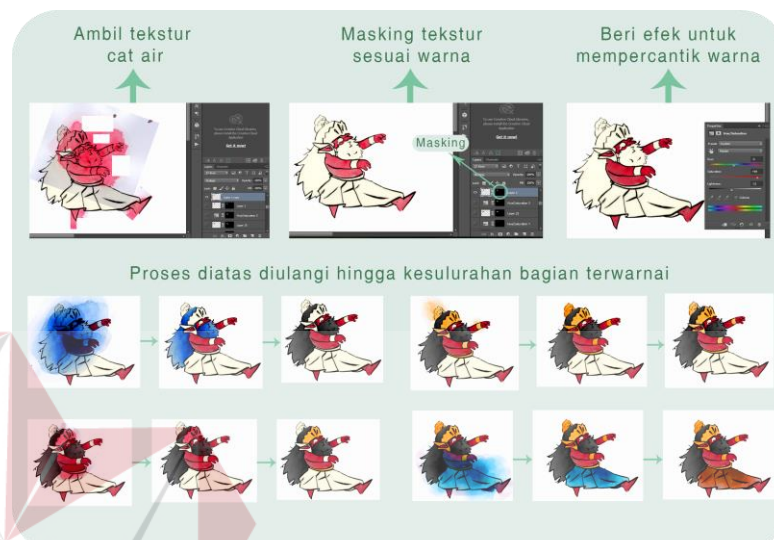
Gambar 5.7 Tekstur Cat Air
Sumber: Olahan Penulis

Setelah tekstur cat air dibuat tekstur cat air, beserta sprite refine yang telah dibuat, kemudian discan agar dapat diproses secara digital. Hasil scan dapat dilihat pada gambar 5.8.



Gambar 5.8 Hasil scan
Sumber: Olahan Penulis

Gambar yang telah discan kemudian diberi warna melalui software photoshop, untuk di masking lebih lanjut. Lihat gambar 5.9 untuk penjelasan proses pewarnaan layer masking



Gambar 5.9 Proses Pewarnaan

Sumber: Olahan Penulis

Proses pewarnaan layer masking ini diterapkan pada semua aset yang digunakan dalam game ini, seperti background, tombol, dan obstacle. Hasil sprite yang telah diberi warna dapat dilihat pada gambar 5.10.



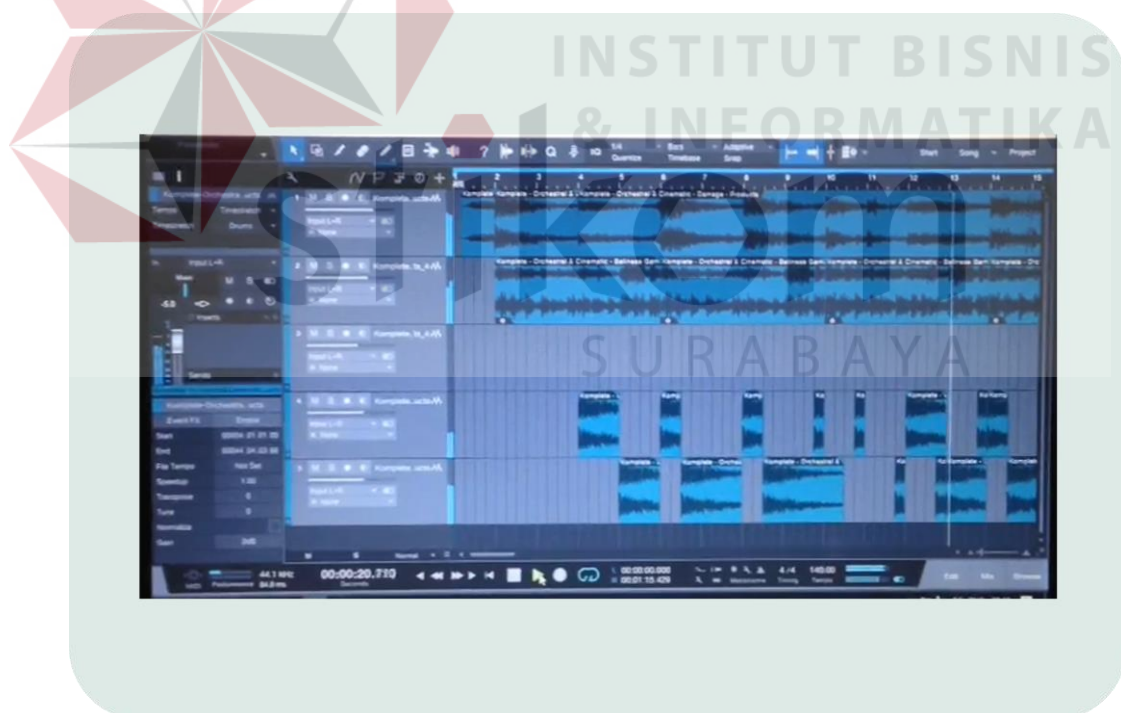
Gambar 5.10 *Sprite* yang Telah Diwarna

Sumber: Olahan Penulis

Semua tahapan yang dimulai dari pembuatan gambar secara manual hingga pewarnaan secara digital, diulang terus menerus untuk setiap gambar baik karakter, background, dan keseluruhan user interface yang nantinya muncul pada game. Lihat aset lain yang dijadikan sprite pada gambar 5.12 hingga 5.16.

5.1.2 Sound Compiling

Pembuatan sound dalam game ini menggunakan software studio one. Dengan software ini memungkinkan untuk menggabungkan antara instrumen gamelan dan instrumen musik EDM. Lihat gambar 5.11.

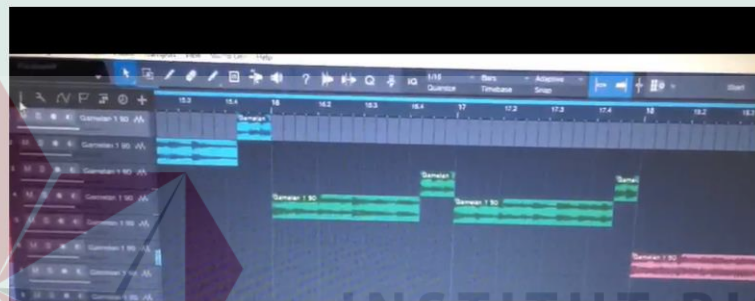


Gambar 5.11 Pembuatan Sound
Sumber: Olahan Penulis

Genre rhythm game yang dipakai dalam game ini, menjadikan musik sebagai komponen utama dalam proses produksi setelah pembuatan aset user

interface. Musik disusun secara sistematis dengan jumlah ketukan berulang yang sesuai agar ritmenya dapat ditangkap dengan baik oleh pemain nantinya. Lihat gambar 5.12 untuk penyusunan instrumen.

Instrumen yang telah ada dibedakan dalam warna, ritme dan susunannya untuk mendapatkan ritme musik yang teratur dan tepat



Gambar 5.12 Susunan Instrumen
Sumber: Olahan Penulis

Pada game ini terdapat 3 level permainan, sehingga dibuatlah masing-masing satu lagu utama untuk setiap level. Tiga lagu utama tadi akan dilampirkan bersama dengan file lainnya yang tidak memungkinkan untuk dimasukkan pada laporan Tugas Akhir ini.

5.1.3 Importing Aset

Setelah semua aset telah siap, kemudian aset diimport ke software game maker agar dapat di program untuk menjadi sebuah game. Aset yang dimaksud adalah:

1. Sprite Karakter

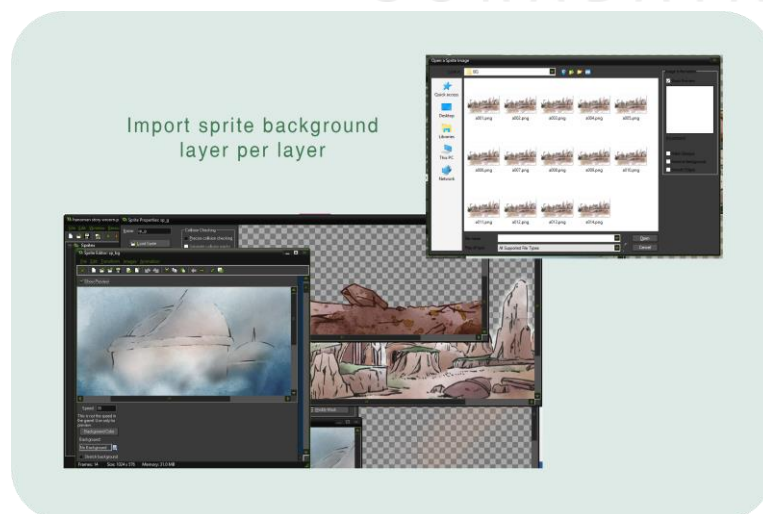
Pada gambar 5.13 merupakan proses importing sprite ke dalam game maker



Gambar 5.13 *Importing Sprite*
Sumber: Olahan Penulis

2. Background

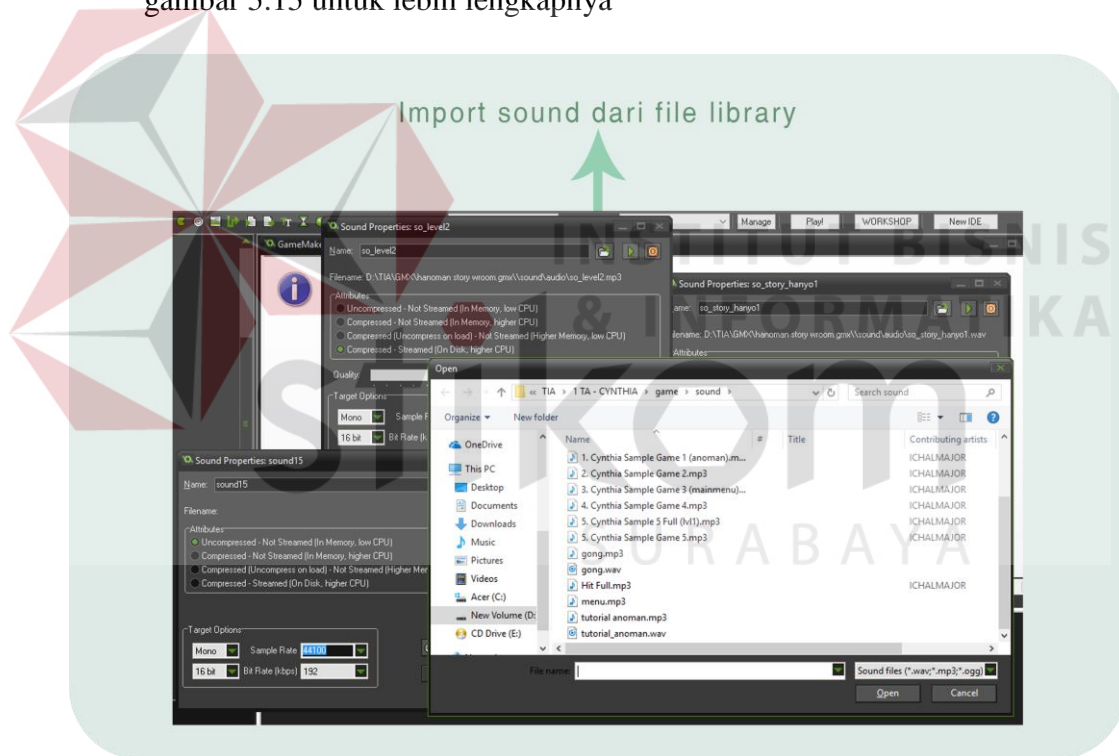
Selain karakter background juga dibuat sebagai sprite agar bisa memberikan efek sedikit pergerakan. Lebih lengkapnya lihat gambar 5.14



Gambar 5.14 *Importing Background*
Sumber: Olahan Penulis

3. Sound

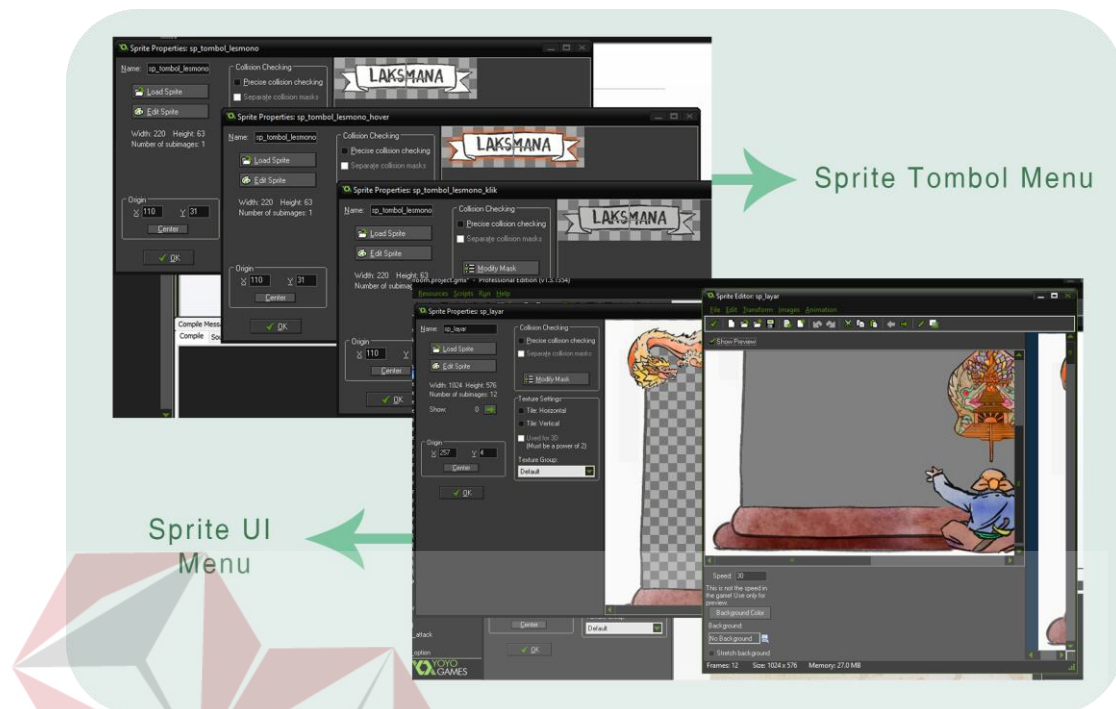
Suara juga menjadi aset yang diimport. Pada game suara atau musik dibagi menjadi dua yaitu; Musik background, merupakan musik yang terus dimainkan saat game berlangsung. Serta sound effect yang merupakan suara-suara tertentu yang dimainkan saat dipicu oleh suatu perintah. Seperti bunyi klik saat menekan tombol. Background musik diimport menggunakan format mp3 sedangkan sound effect diimport dengan format WAV. Lihat gambar 5.15 untuk lebih lengkapnya



Gambar 5.15 *Importing Sound*
Sumber: Olahan Penulis

4. User Interface

Pada game, aset user interface meliputi tombol-tombol, tampilan menu, serta aset penunjang lainnya seperti health bar. Lihat gambar 5.16 untuk lebih jelasnya.

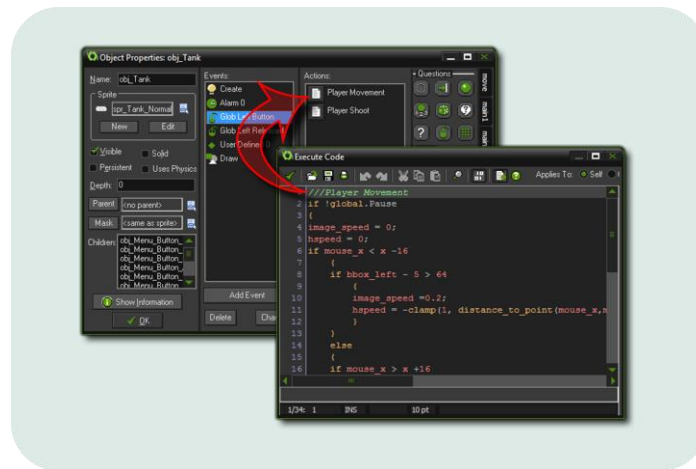


Gambar 5.16 Importing User Interface Aset

Sumber: Olahan Penulis

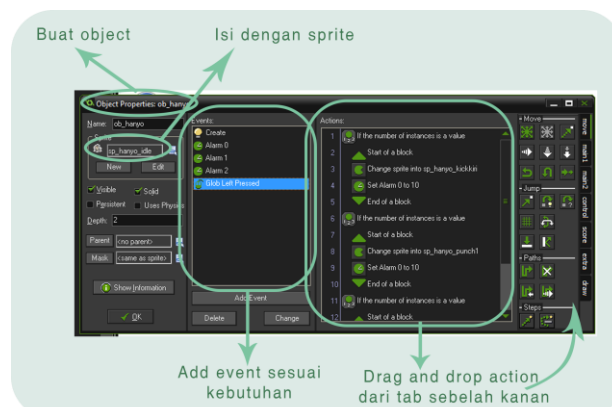
5.1.4 Programing

Software yang digunakan dalam pembuatan game ini adalah game maker, dimana game maker memiliki dua cara dalam pengkodingannya. Cara pertama adalah dengan menggunakan action script. Game maker memiliki bahasa pemrogramannya sendiri atau biasa disebut game maker language, lihat pada gambar 5.17.



Gambar 5.17 Action Script Game Maker
Sumber: Olahan Penulis

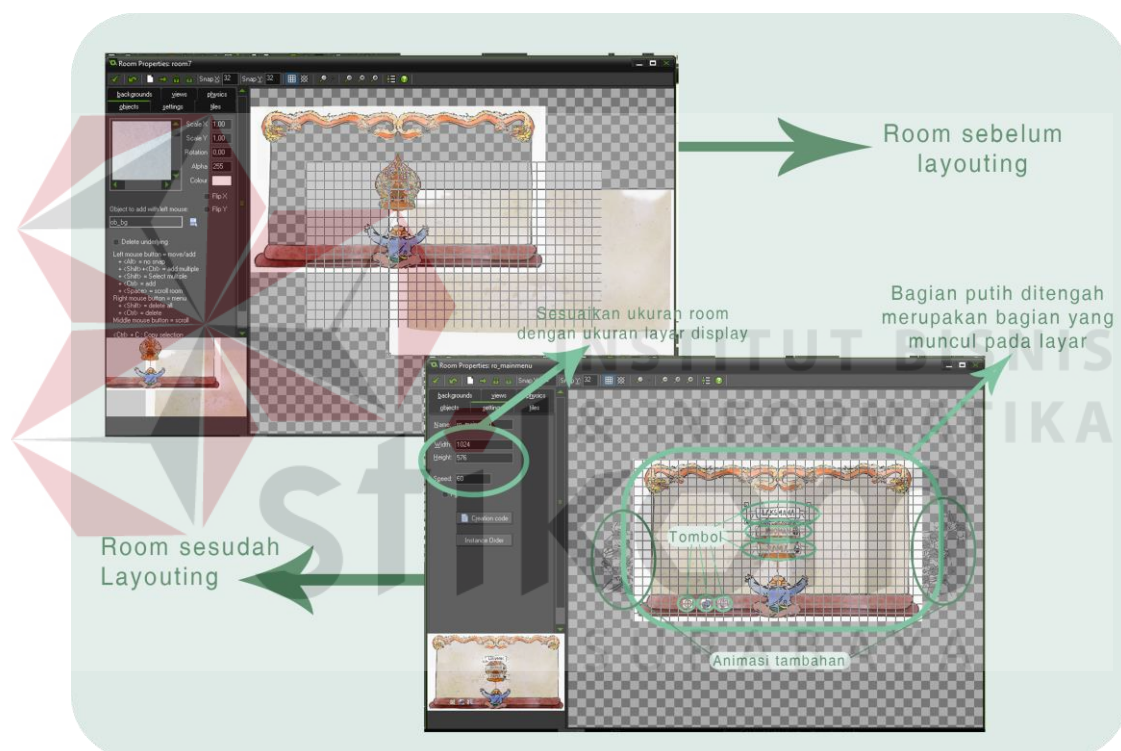
Cara kedua adalah memanfaatkan fitur utama game maker yaitu drag and drop events. Dengan drag and drop proses programing bisa dilaksanakan lebih mudah karena lebih mudah dimengerti daripada harus mempelajari game maker language terlebih dahulu. Programing drag and drop dimulai dari membuat object dengan menampilkan sprite yang sesuai. Setelah itu dipilih event yang cocok seperti mouse left klik atau collision, barulah dipilih action yang akan dilaksanakan apabila event yang sudah dipilih tadi terjadi. Penjelasan lebih jelas dapat dilihat pada gambar 5.18.



Gambar 5.18 Drag And Drop Programing
Sumber: Olahan Penulis

5.1.5 Layouting

Pada proses layouting ini dijalankan proses penataan secara keseluruhan dalam satu frame atau disebut room pada game. Room inilah yang nantinya dapat dilihat pada layar oleh pemain. Room dengan ukuran yang telah disesuaikan diisi dengan background, karakter, serta aset user interface lain yang akan nampak pada satu room tersebut (lihat gambar 5.19).



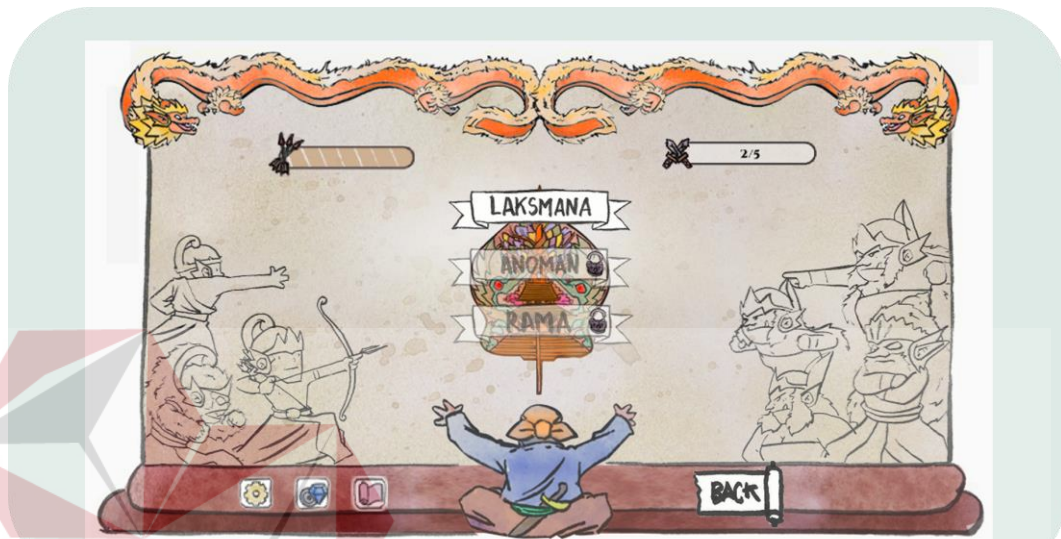
Gambar 5.19 *Layouting*
Sumber: Olahan Penulis

5.2 Pasca Produksi

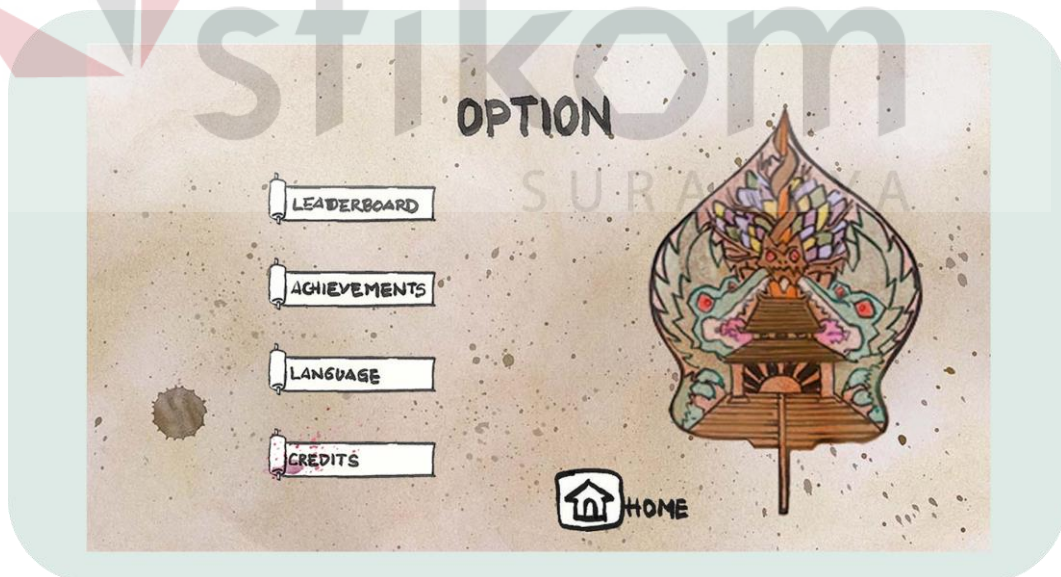
Pada tahap ini ditampilkan gambar-gambar screenshots game yang telah selesai dirender, dan juga gambar-gambar desain publikasi beserta merchandise yang telah selesai.

5.2.1 Screenshots

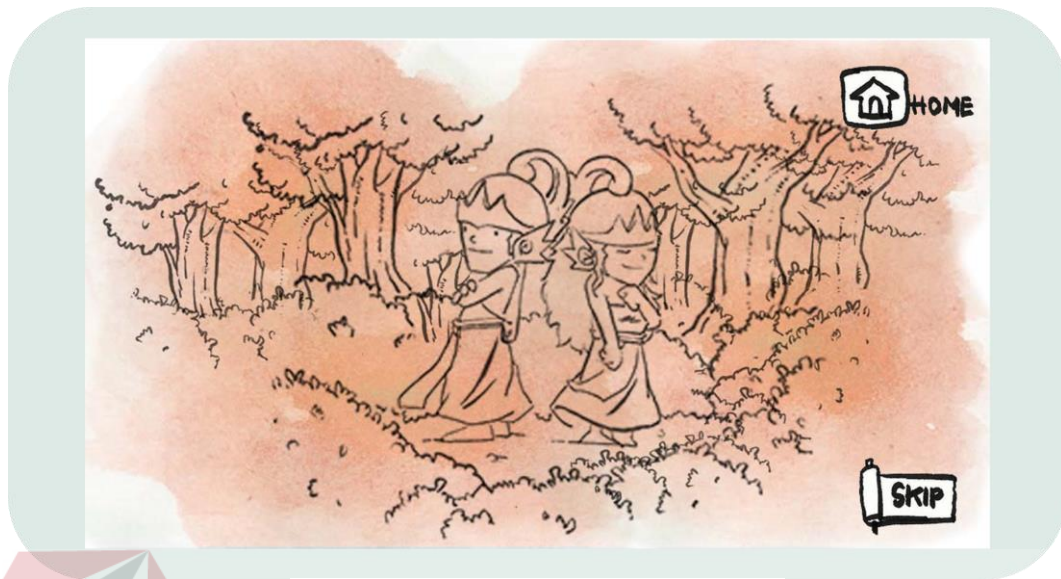
Berikut adalah gambar-gambar hasil *screenshots* dari *game* yang telah selesai di render secara keseluruhan.



Gambar 5.20 Main Menu
Sumber: Olahan Penulis



Gambar 5.21 Menu Option
Sumber: Olahan Penulis



Gambar 5.22 Cerita Pengantar Level 1
Sumber: Olahan Penulis



Gambar 5.23 Cerita Pengantar Level 2
Sumber: Olahan Penulis



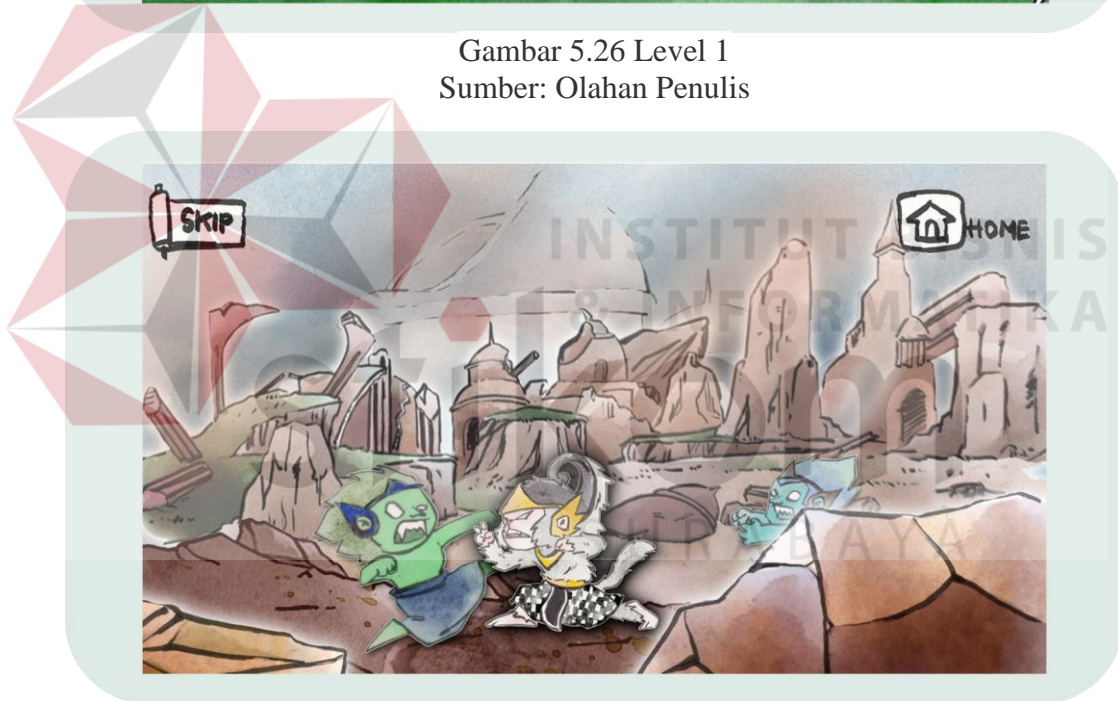
Gambar 5.24 Cerita Pengantar Level 3
Sumber: Olahan Penulis



Gambar 5.25 Tutorial
Sumber: Olahan Penulis



Gambar 5.26 Level 1
Sumber: Olahan Penulis



Gambar 5.27 Level 2
Sumber: Olahan Penulis



Gambar 5.28 Level 3
Sumber: Olahan Penulis



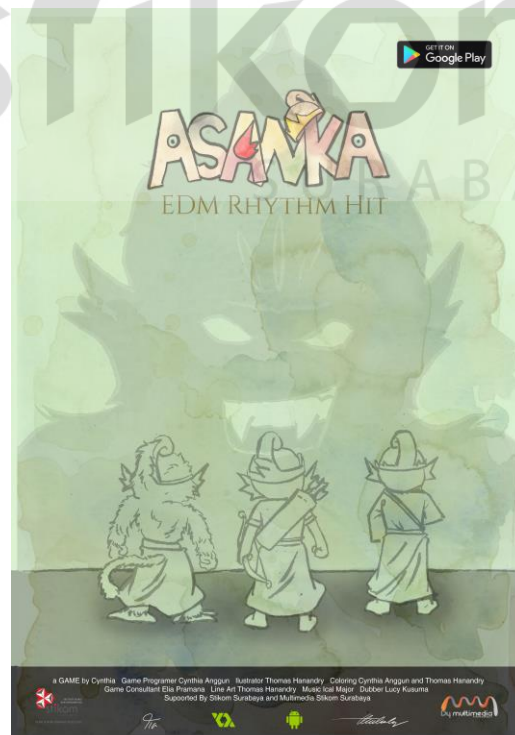
Gambar 5.29 Tampilan Menang
Sumber: Olahan Penulis



Gambar 5.30 Tampilan Kalah
Sumber: Olahan Penulis

5.2.2 Publikasi

Pada tahap ini ditampilkan gambar-gambar hasil jadi atau *print out* dari design untuk merchandise publikasi yang merujuk pada gambar 4.10 sampai 4.16 pada halaman 80-83.



Gambar 5.31 Poster
Sumber: Olahan Penulis



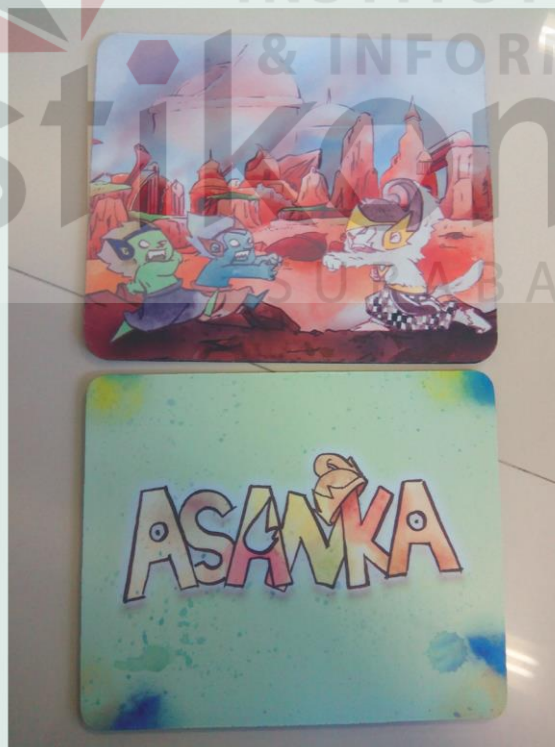
Gambar 5.32 Cover CD
Sumber: Olahan Penulis



Gambar 5.33 Sticker
Sumber: Olahan Penulis



Gambar 5.34 Gantungan Kunci
Sumber: Olahan Penulis



Gambar 5.35 Mousepad
Sumber: Olahan Penulis



Gambar 5.36 *Tote Bag*
Sumber: Olahan Penulis



Gambar 5.37 *Scraf*
Sumber: Olahan Penulis



Gambar 5.38 Pakaian
Sumber: Olahan Penulis



Gambar 5.39 Bantal Sofa
Sumber: Olahan Penulis