

## BAB IV

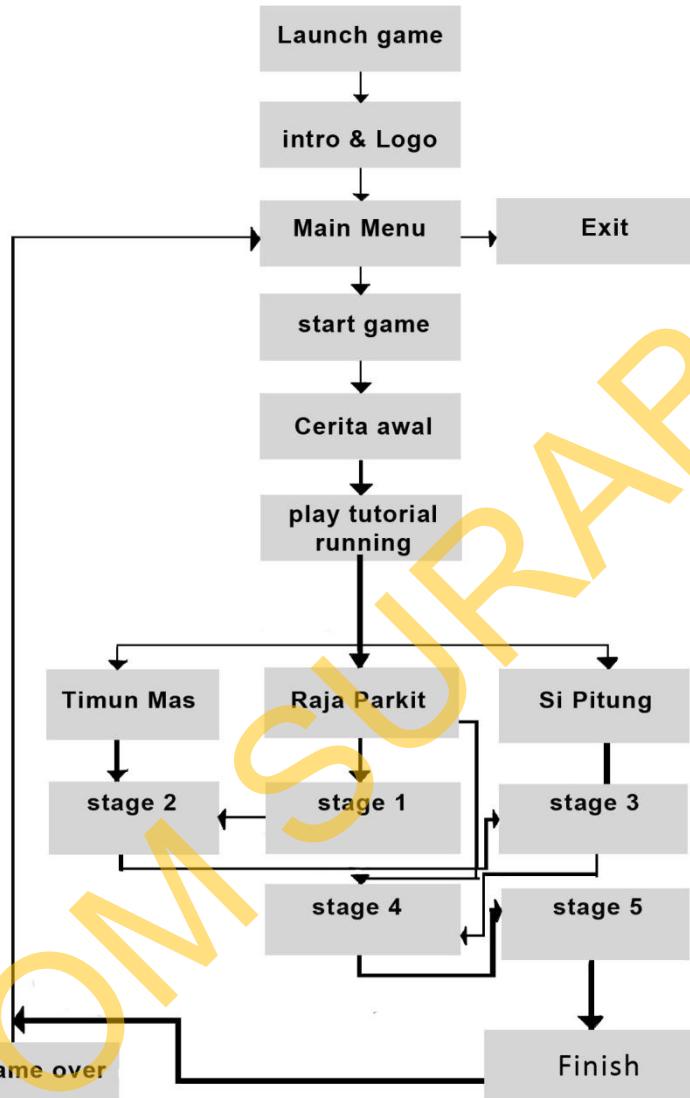
### IMPLEMENTASI KARYA

#### 4.1 Produksi

Untuk tahapan pembuatan *game* ini dibutuhkan perangkat keras maupun perangkat lunak. Perangkat keras yang digunakan yaitu *Personal Computer* dan perangkat lunak yang digunakan yaitu software *Construct* untuk membuat *coding game* dan software *Paint toolsai*, *Adobe Photoshop* untuk membuat desain *game* itu sendiri, mulai dari *character* , *interface*, *background* dan lain sebagainya. Untuk sistem produksi tersebut mempunyai tahapan seperti dibawah ini:

##### 1. *Prototype*

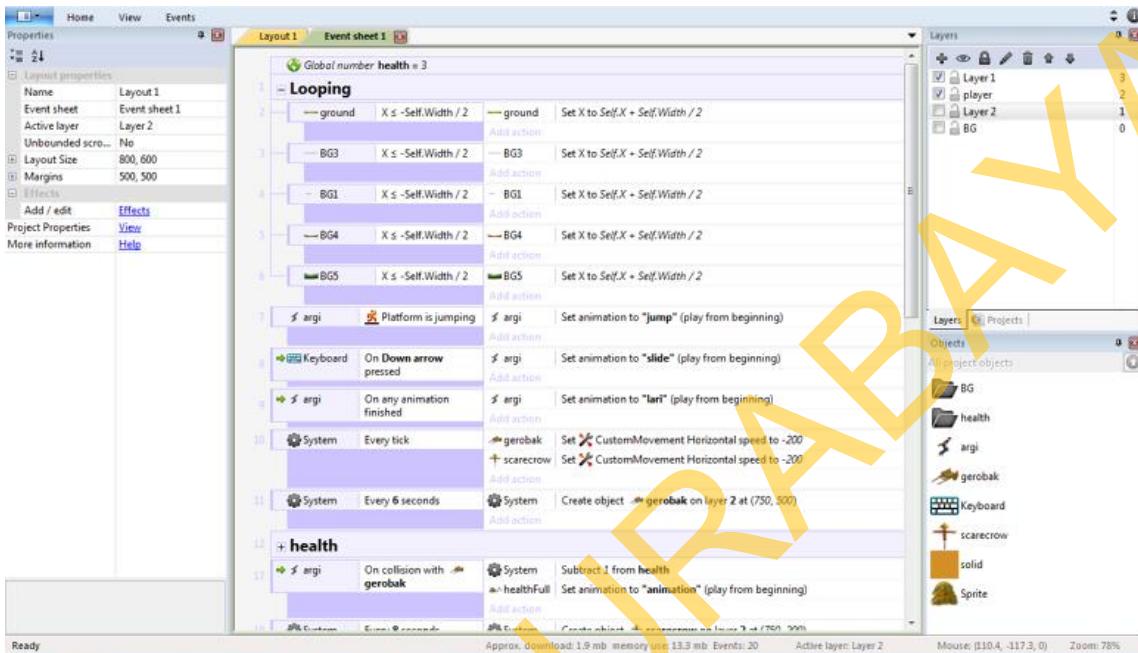
Hasil pada tahap perancangan berkaitan erat dengan hasil tahap analisis. Karena pada tahap analisis telah ditemukan metode, fungsi-fungsi yang digunakan, perangkat lunak yang digunakan, serta antar muka yang diharapkan. Keseluruhan dari hasil perancangan ini akan diimplementasikan dalam *game* dengan menggunakan software *Construct*. Peta navigasi sistem digunakan untuk menggambarkan langkah-langkah kerja dari sistem yang dibuat secara mendetail sehingga memudahkan dalam proses pembuatan *game* ini. Berikut ini adalah gambar 4.1 rancangan peta navigasi aplikasi yang akan dibangun.



Gambar 4.1 Perancangan *Flowchart system*

Pada gambar 4.1 Setelah melakukan persiapan dalam proses pra produksi dan *flow chart*, dimulainya tahap *prototyping*. Pada tahapan *prototyping*

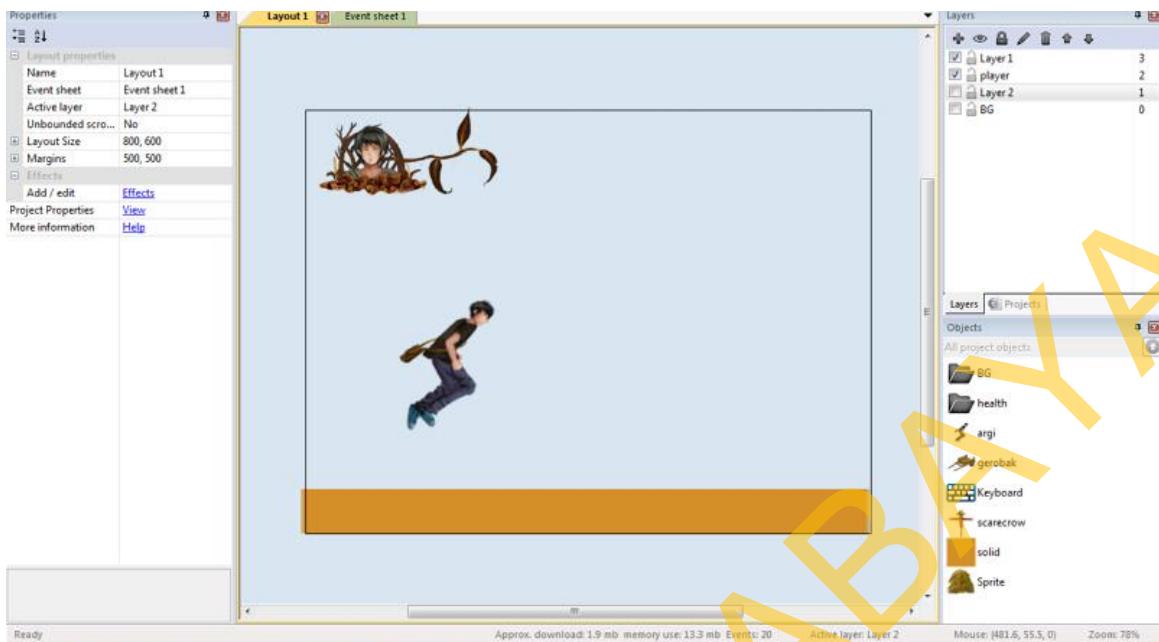
dibutuhkan *coding* sebelum melakukan proses produksi. Hal ini sering dilakukan sebelum mendesain *game Argi in Folktales of Indonesia*.



Gambar 4.2 Sistem Coding Event Sheet

Pada gambar 4.2 sistem *coding* ini menggunakan *software Construct 2*.

Untuk pencodingan tidak sepenuhnya mengetik, karena sistem pada *Construct 2* ini adalah kita memprogram *game* dengan memberi suatu *event*. Sehingga kita dapat lebih mudah untuk mengerjakannya namun pemilihan *event* harus sesuai dengan *game* yang kita inginkan. Berikut gambar 4.3 merupakan *resume Prototype* beberapa bulan. Lama penggeraan mengalami kemunduran dari *script break down* dikarenakan banyak koding yang masih belum sesuai.



Gambar 4.3 Sistem *Coding Layout*

## 2. Game Desain

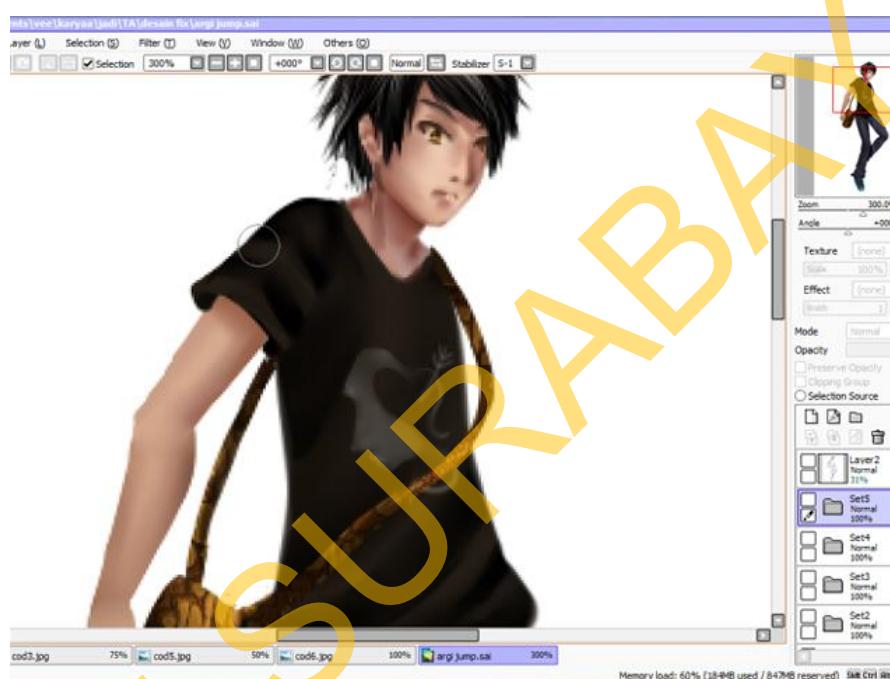
Tahapan awal adalah tahapan **desain karakter**. Karakter-karakter yang harus dibuat adalah diantaranya:

- Argi
- Timun Mas
- Raja Parkit
- Si Pitung
- Karakter tambahan lainnya

Pembuatan karakter dilakukan di *Paint tool Sai* dan *photoshop*, hal ini dilakukan karena menghemat waktu dan mempermudah sewaktu menganimasikan di *Photoshop* karena software ini juga mempunyai fasilitas *animation* atau pembuatan *in between* untuk tiap framenya.

Penulis melakukan gambar dari sketsa yang sudah ada dengan cara menaruh gambar di *layer* paling bawah untuk kemudian ditelusuri dengan *painting* pada *software* tersebut.

Pada *software* gambar 4.4 untuk mengisi warna mewarna layaknya melukis namun di *Personal Computer* dengan menggunakan *pen tablet* dengan contoh seperti dibawah ini:



Gambar 4.4 Proses *Painting*

Untuk proses *painting* pada gambar 4.4 dibutuhkan waktu sekitar 4-8 jam untuk satu karakternya, dengan tampilan diatas dan *folder layer* di kanan adalah untuk membuat sebuah animasi, dan tanda bulat di tengah adalah dimana pen kita sedang *painting* daerah tersebut.

Berikut gambar 4.5 hasil desain karakter yang dilakukan di *Paint tool Sai*, yaitu:



Gambar 4.5 Desain Jadi Karakter Argi

Argi memiliki desain yang casual pada gambar 4.5 seperti remaja pada umumnya, memakai kaos warna hitam dan ditengah logo kaos tersebut, membawa tas batik berwarna coklat memakai jeans warna biru dan menggunakan sepatu kets warna biru dan putih. Untuk wajah argi memiliki karakter santai, namun tetap terlihat cerdas.



Gambar 4.6 Desain Jadi Karakter Timun Mas

Timun Mas pada gambar 4.6 merupakan gadis yang ceria dan mempunyai watak lembut, seperti yang digambarkan diatas. Mempunyai pakaian khas adat Jawa Tengah.



Gambar 4.7 Desain Jadi Karakter Raja Parkit

Raja Parkit pada gambar 4.7 merupakan raja yang agung, bijaksana diantara semua parkit. Mempunyai bulu yang indah dan warna-warni diantara ekornya.



Gambar 4.8 Desain Jadi Karakter Si Pitung

Si Pitung pada gambar 4.8 mempunyai ciri khas Pakaian Jawa Barat dan menggunakan warna biru dan menyelempangkan handuk di bahunya. Mempunyai watak yang keras namun terlihat kuat dan suka menolong orang lain.



Gambar 4.9 Desain Jadi Karakter Sampingan

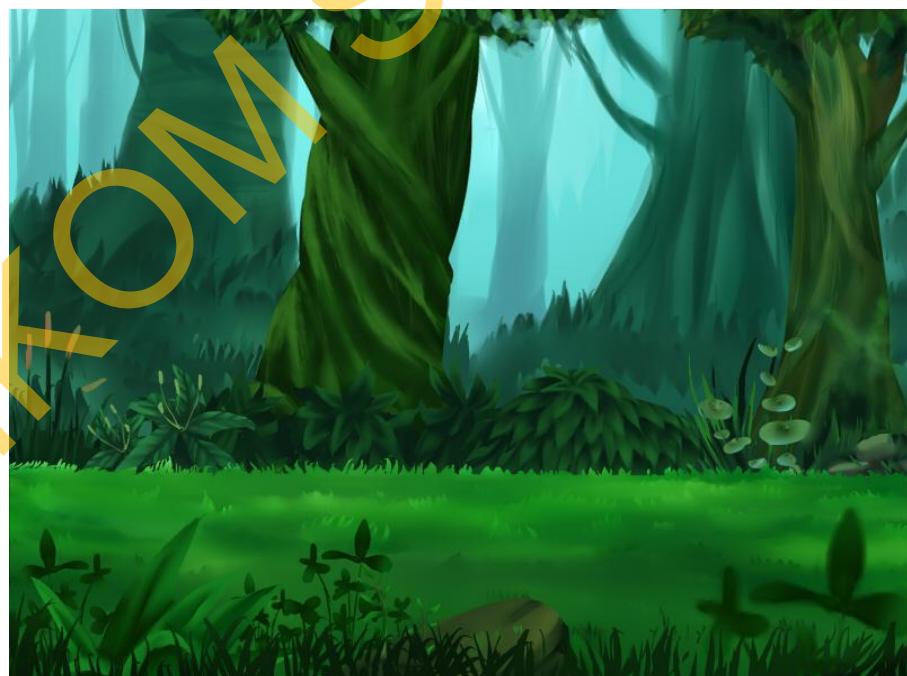
Karakter sampingan pada gambar 4.9 terdiri dari seorang pemburu dari Aceh, diatas adalah anak buah raja parkit, di sebelah kanannya lagi adalah orang tua timun mas yang memiliki ciri khas pakaian adat jawa tengah dan disampingnya adalah teman-teman Argi dengan tampilan *casual*.

Berikutnya pada gambar 4.10, 4.11, 4.12, dan 4.13 adalah proses pembuatan *background*. Dalam proses ini yang dilakukan oleh penulis tidak jauh beda, bedanya kalau pada karakter penulis membuatnya dengan dasar sketsa. Kali ini kami pada kendaraan penulis membuatnya dengan bantuan referensi. Sedangkan untuk *background* penulis lebih memilih *background* gelap agar detail karakter tidak hilang. Berikut adalah hasil-hasilnya:



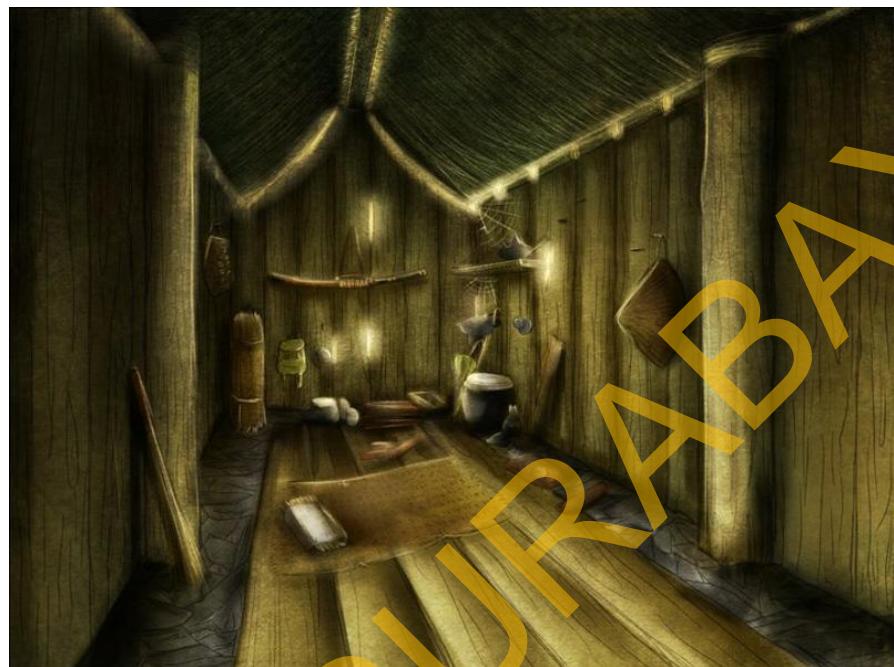
Gambar 4.10 *Background* Persawahan

Persawahan pada gambar 4.10 diatas adalah tempat pertama kali Argi di dunia dongeng. Dengan latar persawahan mempunyai dominan warna coklat.



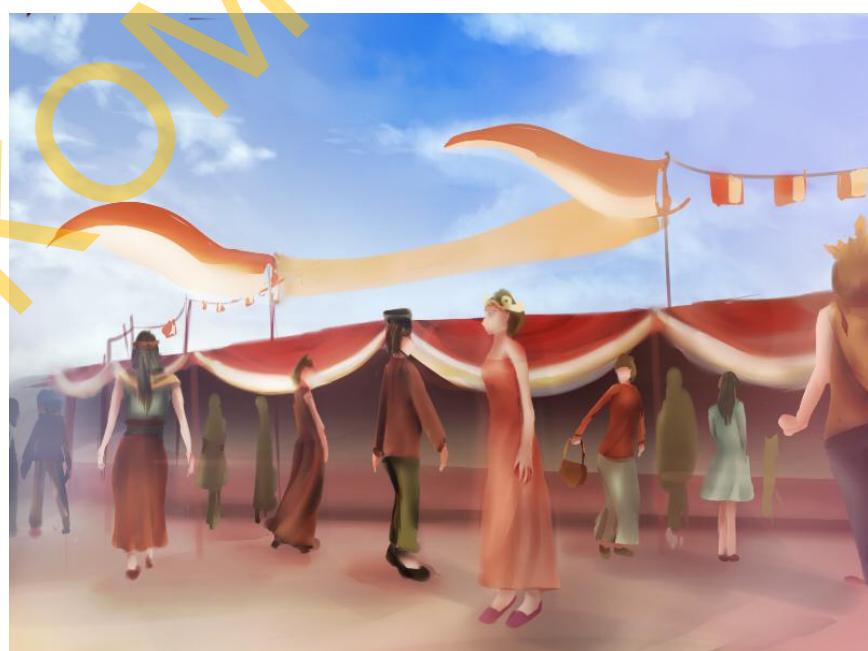
Gambar 4.11 *Background* Hutan

Sedangkan gambar 4.11 hutan yang dimaksud adalah hutan yang berada di Aceh dengan latar warna hijau gelap sebagai kesan teduh dan seram.



Gambar 4.12 *Background* Rumah Timun Mas

Pada gambar 4.12 rumah Timun Mas yang berada di daerah persawahan.



Gambar 4.13 Perayaan Festival

Pada gambar 4.13 merupakan festival Indonesia yang diadakan saat Argi pertama kali masuk *start screen*.

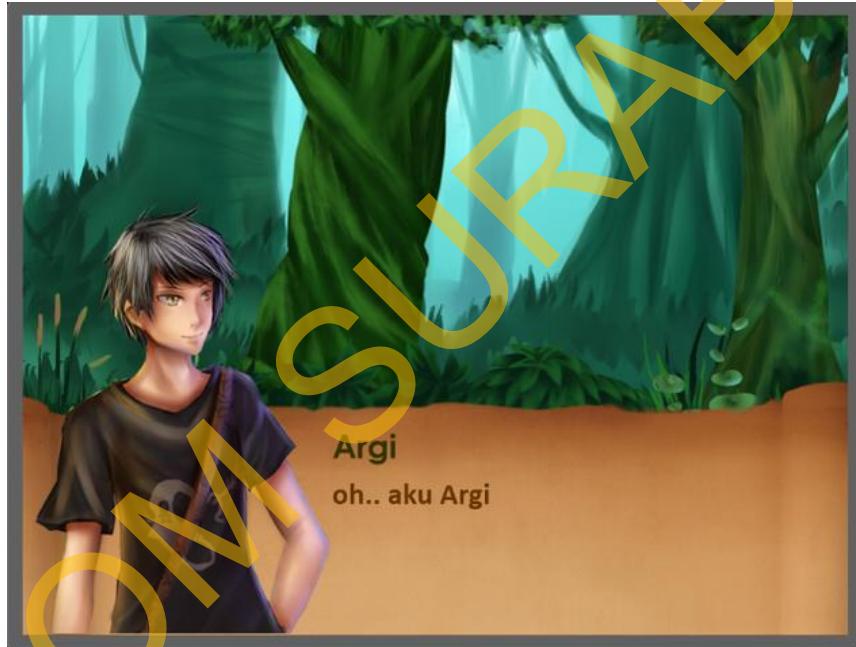
Implementasi karya dari *game Argi in Indonesian Folktales* ini mempunyai tahap-tahap atau proses-proses menggambar ilustrasi dan tampilan *interface-interface* seperti berikut ini:

- Tampilan pertama dari ilustrasi ini diawali dengan munculnya *loading screen* setelah muncul cover *Argi In Indonesian Folktales* dengan Argi yang berlari membawa buku dengan kesan misterius. Font judul itu sendiri menggunakan tulisan yang berasa Indonesia dan perspektif dengan logo buku dan keluar cerita rakyat untuk menggambarkan cerita rakyat itu sendiri.
- Kemudian penulis menambahkan pada gambar 4.14 sebuah teks tombol *Start* *Exit*. *Start* sendiri mengisyaratkan untuk mulai bermain game dan *exit* untuk keluar dalam *game* tersebut.



Gambar 4.14 Interface Awal Game

- Setelah tombol *Newgame* pada gambar 4.14 dimainkan akan muncul percakapan karakter yaitu Argi yang sedang menunggu di sebuah festival dan cerita pun dimulai. Percakapan karakter ditampilkan dengan tampilan layaknya *visual novel* dengan gambar Argi disebelah kiri dan tulisan di dalam *textbox* pada gambar 4.15 berada di sebelah kanan. Begitu juga dengan lawan bicaranya.



Gambar 4.15 *Visual Novel*

### 3. *Game* Animasi

*Game* animasi ini menggunakan perangkat lunak (*software*) *Photoshop* dengan menggunakan beberapa *frame* untuk menggerakan karakter maupun kekuatan seperti lemparan pusaka timun mas. Animasi dari Argi itu sendiri dibagi menjadi 12 *frame* dengan contoh pada gambar 4.16.



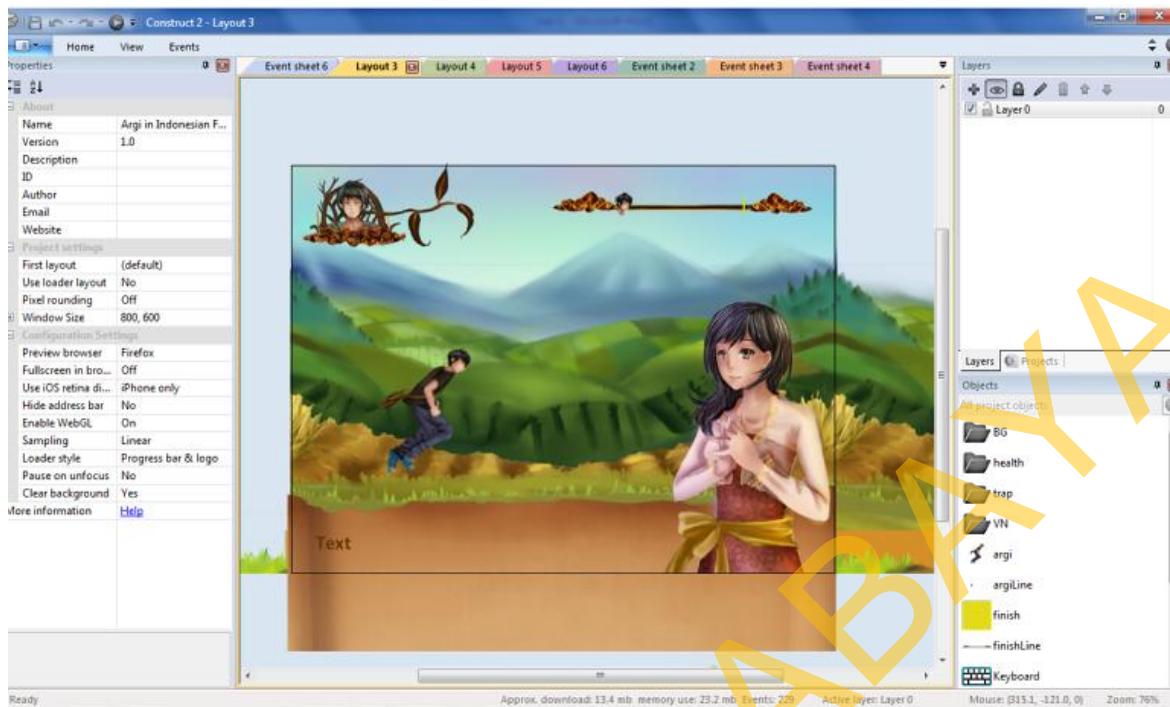
Gambar 4.16 Animasi Argi lari

## 4.2 Pasca Produksi

Perancangan proses ini berguna untuk mengetahui beberapa fasilitas yang akan disediakan dalam permainan ini, seperti antarmuka grafis dan menu-menu dari sistem permainan antara lain proses:

### 1. *Editing*

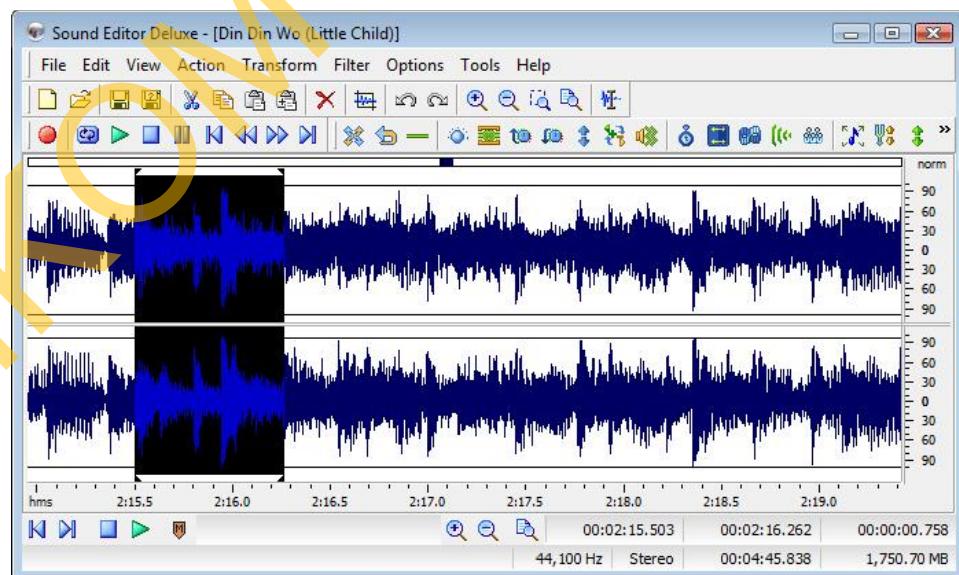
Tahap dimana penulisan pada aplikasi yang akan dibangun dan ditulis berdasarkan pada proses yang telah dirancang. Ini merupakan tahap yang membutuhkan waktu, dimana menempatkan karakter maupun *Artificial Intelligence* nya yang membutuhkan suatu *coding event sheet* agar game dapat berjalan lancar dengan tampilan *editing* seperti gambar 4.17 berikut:



Gambar 4.17 Proses *Editing*

## 2. *Sound Editing*

Dalam proses gambar 4.18 ini penambahan *backsound* dilakukan guna mendukung tatanan visual.



Gambar 4.18 proses *sound editing*

Proses *sound editing* pada gambar 4.18 *game* ini menggunakan musik *free lisence* dari *Kevin Mcloid* ([incompetech.com](http://incompetech.com)) yang didapat dari berbagai situs musik di internet. Pada prosesnya *sound* dalam *game* ini terbagi menjadi 2 *channel* dimana *channel* pertama berisikan suara asli yang dihasilkan dari gambar dan *channel* kedua adalah suara tambahan yang diberikan.

### 3. *Finishing*

Pada tahap ini ditentukan bahwa tipe permainan yang akan dibuat adalah jenis permainan yang bertipe video cerita interaktif yaitu salah satu jenis permainan *sidescroll*, namun unsur permainan ini hanya sedikit. Pemain sering hanya bermain menampilkan gambar beserta teks dan suara. Dengan memasukan *sound* agar terasa lebih nyata.

Selain itu, dibutuhkan *beta tester* atau pengujian yang merupakan tahap pengujian *program* untuk mengetahui adanya kesalahan-kesalahan yang mungkin terjadi.

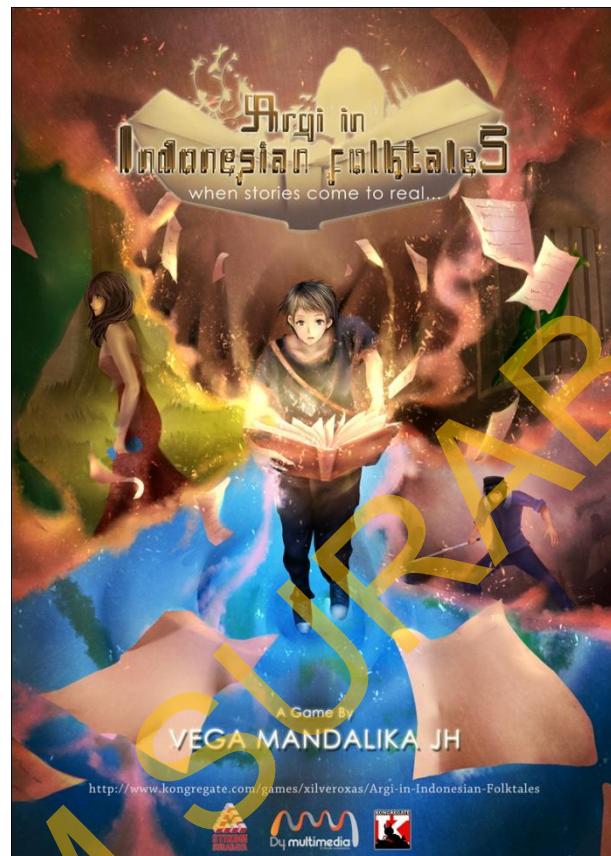
### 4.3 Publikasi

Pada bagian ini akan dijelaskan suatu publikasi dimana *game* ini akan dimainkan oleh orang banyak. Adapun hal ini dilakukan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan sistem yang dibuat dengan cara menampung kritik dan saran oleh orang lain. Dengan adanya sistem *online* yang dapat diketahui seberapa minat orang untuk memainkan *game* ini. Cara-cara publikasi tersebut melakukan cara:

## 1. Poster

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 sekuat mungkin. Karena itu poster biasanya dibuat dengan warna-warna kontras dan kuat. Poster bisa menjadi sarana iklan, pendidikan, propaganda, dan dekorasi. Selain itu bisa pula berupa salinan karya seni terkenal. Cat poster biasa juga disebut cat plakat karena memiliki sifat yang pekat, sifatnya datar cocok untuk menggambarkan dekoratif. Disini poster pada gambar 3.19 menggunakan konsep poster ilustrasi dengan setting disekitar rawa dan gunung dengan beralaskan laut Indonesia. Di tengah ada Argi yang membawa buku terbuka dan berlari untuk menyelamatkan dirinya. Disebelah kanan bawah cuaca cerah dengan sedikit matahari terbenam. Dan digambar dengan *Angle* bawah untuk menunjukkan keberanian Si Pitung dalam bertarung. Di kanan atas ada burung parkit terkurung seperti cerita raja parkit dan di kiri ada Timun mas yang dikejar buto ijo seperti pada gambar 3.19.

## a. Poster



Gambar 4.19 Poster

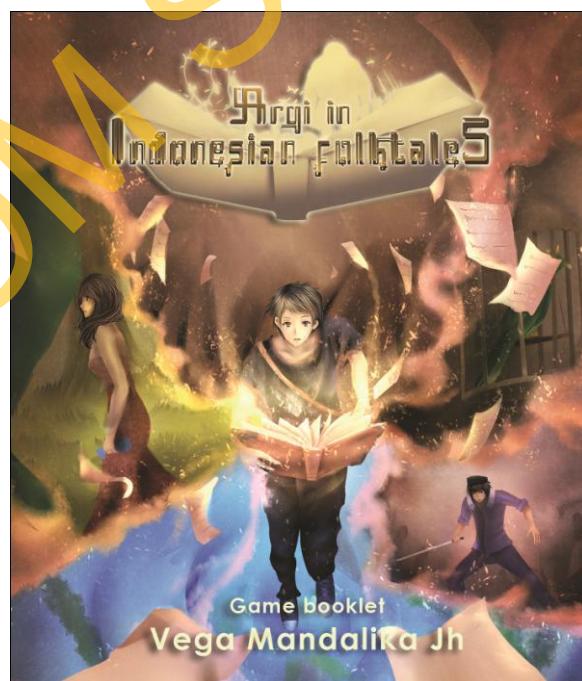
b. Mug



Gambar 4.20 Desain Mug

Mug pada gambar 4.20 mempunyai desain hitam putih dengan karakter Argi di depan dan Timun Mas, Si Pitung, raja parkit.

c. Booklet



Gambar 4.21 Cover Booklet

*Booklet* pada gambar 4.12 berisi seputar *game Argi in Indonesian Folktales*. Dimulai dari profil karakter, cara bermain, kontrol, teknik yang digunakan dan *story*.

## 2. Internet

Publikasi menggunakan internet merupakan cara cepat mengumpulkan jumlah pemain. Karena *game* ini dilengkapi fasilitas *online* juga. Tahap pertama adalah membuat poster tersebut dan diupload menggunakan situs jejaring sosial seperti *facebook, twitter, deviantart, pixiv* dan *kreavi* dengan link *downloadnya* atau link *kongregate* agar mereka mendownload *game* tersebut dan mengirimkan opini kritik dan saran. Link download diunggah menggunakan *mediafire* dengan file *.exe* diusahakan dengan ukuran seminim mungkin agar pemain tidak ragu untuk *download*. Sedangkan yang ingin bermain secara *online* bisa di klik di website *kongregate* dengan kata kunci *Argi in Indonesian Folktales*.