

## BAB IV

### IMPLEMENTASI KARYA

#### 4.1 Produksi

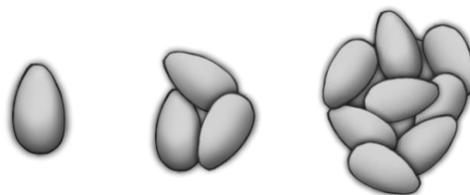
##### 1. Interface dan grafis

Berikut merupakan beberapa unsur-unsur grafis yang dipergunakan dalam pembuatan proyek Tugas Akhir ini.



Gambar 4.1 *Title Screen*

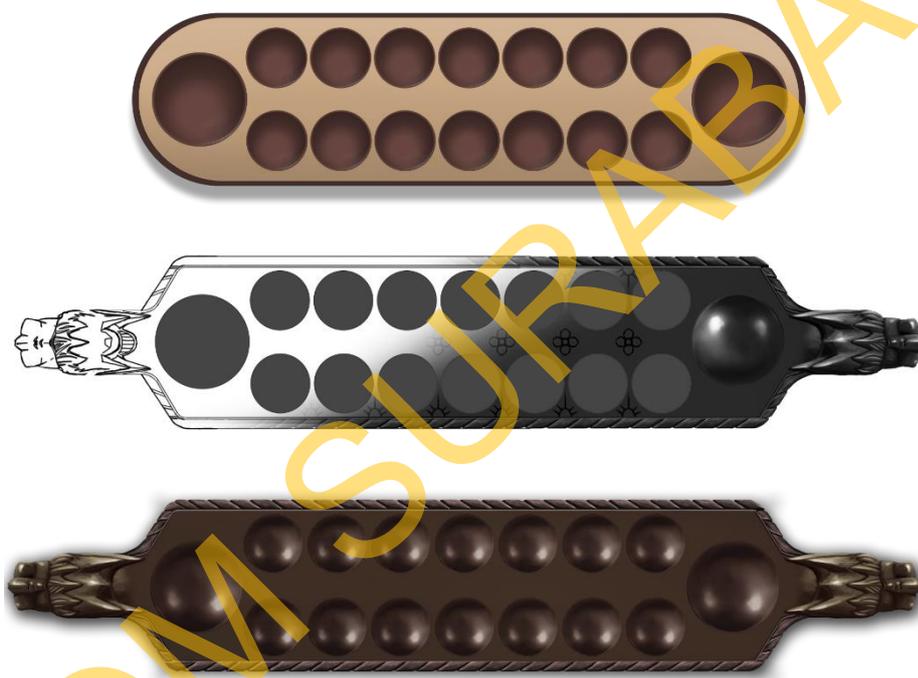
*Title Screen* pada umumnya digunakan untuk memberikan informasi berupa judul dan pembuat yang berada di menu depan sebuah video game. Pada Tugas Akhir ini, peneliti menuliskan kreator *game* dan judul secara bersamaan dengan memberi warna coklat sebagai kesan tradisional serta menambahkan kata “*fantasy*” sebagai identitas video game yang di buat.



Gambar 4.2 Sampel Sprite Biji Dakon

Dalam pembuatan proyek Tugas Akhir ini, peneliti menggunakan gambar biji dakon tanpa menggunakan program dalam peletakkannya, maksudnya adalah

penggunaan beberapa kumpulan gambar yang dibuat berdasarkan kumpulan biji-biji dengan ragam jumlah. Setelah itu, seluruh gambar tersebut dijadikan sebuah animasi pada program Game Maker, dimana tiap jumlah biji pada gambar dan angka frame animasi pada program akan disesuaikan sehingga dapat mewakili jumlah biji yang ada pada tiap lubang.

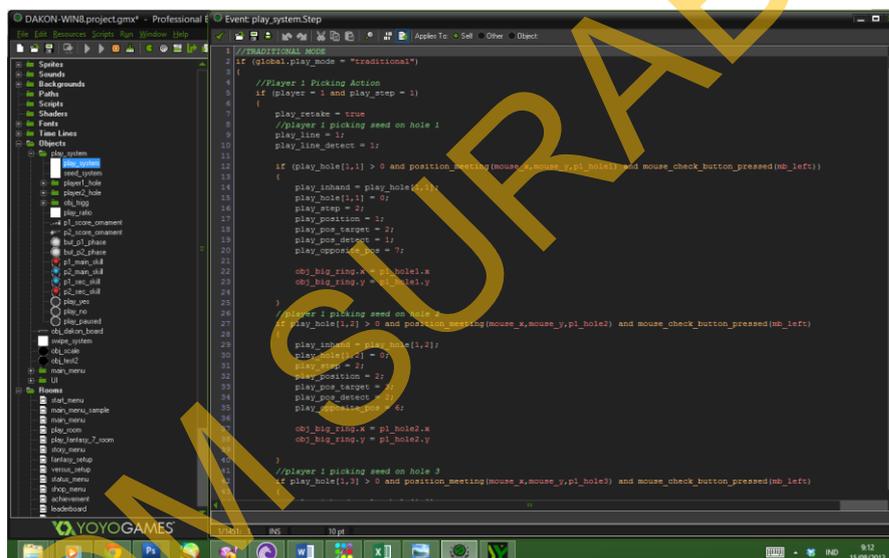


Gambar 4.2 Pengembangan Papan Dakon

Pada pengembangannya, peneliti mengembangkan beberapa desain dakon yang akan digunakan pada permainan, pada gambar 4.2 di atas terlihat perubahan desain papan mulai dari papan biasa yang peneliti gunakan pada versi *prototype*, sketsa papan naga tradisional hingga finishing yang di poles dengan warna yang sesuai dengan tema permainan dakon.

## 2. Pemrograman dan *Prototype*

Bagian ini merupakan tahap yang paling banyak mendapat perhatian, karena program yang dibangun oleh peneliti tidak pasti 100% terlepas dari kesalahan yang terjadi selama pengetikan sebuah program, oleh karena itu peneliti menciptakan *prototype* untuk maju ke tahap debugging. Di bawah ini merupakan gambaran proses pemrograman dan visualisasi debugging yang digunakan peneliti.



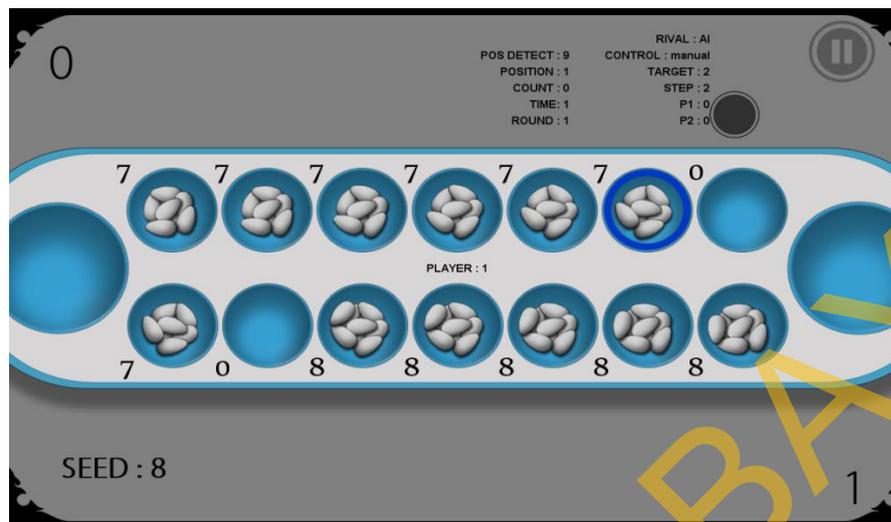
```

1 //TRADITIONAL MOUSE
2 if (global.play_mode == "traditional")
3 {
4     //Player 1 Picking Action
5     if (player == 1 and play_step == 1)
6     {
7         play_retake = true
8         //player 1 picking seed on hole 1
9         play_line = 1;
10        play_line_detect = 1;
11    }
12
13    if (play_hole[1,1] > 0 and position_meeting(mouse_x,mouse_y,pl_hole1) and mouse_check_button_pressed(mb_left))
14    {
15        play_sound = play_hole[1,1];
16        play_hole[1,1] = 0;
17        play_step = 2;
18        play_position = 1;
19        play_pos_target = 2;
20        play_pos_detect = 1;
21        play_opponent_turn = 7;
22    }
23
24    obj_big_ring.x = pl_hole1.x
25    obj_big_ring.y = pl_hole1.y
26
27    //Player 1 picking seed on hole 2
28    if (play_hole[1,2] > 0 and position_meeting(mouse_x,mouse_y,pl_hole2) and mouse_check_button_pressed(mb_left))
29    {
30        play_sound = play_hole[1,2];
31        play_step = 2;
32        play_position = 2;
33        play_pos_target = 3;
34        play_pos_detect = 1;
35        play_opponent_turn = 6;
36    }
37
38    obj_big_ring.x = pl_hole2.x
39    obj_big_ring.y = pl_hole2.y
40
41    //Player 1 picking seed on hole 3
42    if (play_hole[1,3] > 0 and position_meeting(mouse_x,mouse_y,pl_hole3) and mouse_check_button_pressed(mb_left))
  
```

Gambar 4.4 Program Mengambil Biji Dari Lubang

Dalam pembuatan *video game* dakon ini peneliti terlebih dahulu membuat objek *dummy* yang ada pada *layout* permainan. Kemudian secara garis besar, peneliti membuat barisan program diantaranya:

- Mengambil biji dari lubang kecil pada papan dakon
- Menaruh biji dari tangan ke lubang
- Mengambil biji ketika jatuh ke lubang yang berisi
- Mengakhiri giliran



Gambar 4.5 *Prototype*

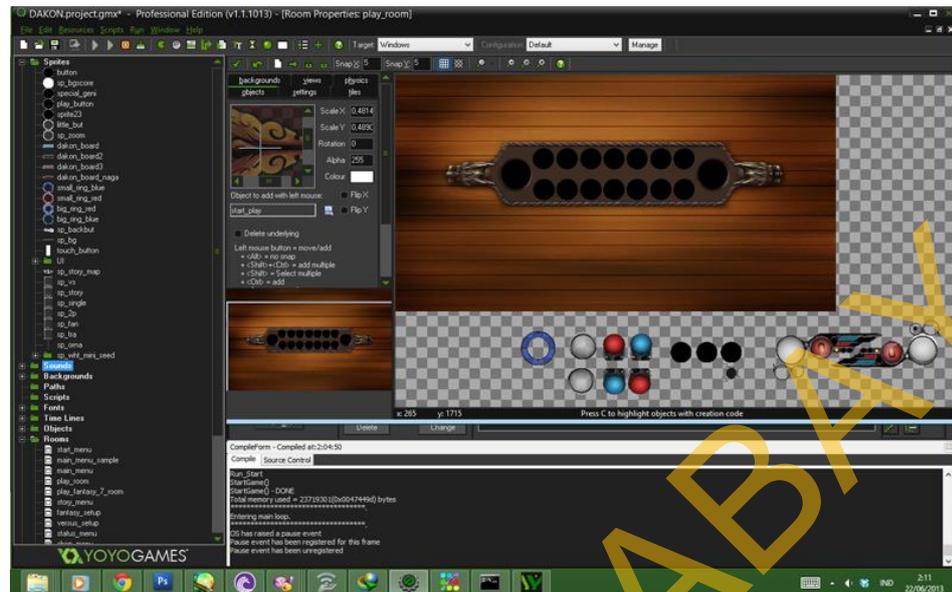
### 3. Efek Suara dan BG Musik

Efek suara yang dipergunakan dalam video game ini antara lain adalah efek serangan dari mode fantasi dan tambahan suara mengambil dan menaruh suara biji dakon. Sedangkan BG Musik, peneliti melakukan mixing dengan membuat beberapa nada-nada midi, dengan aransemennya yang telah ada yang tersebar gratis melalui jejaring sosial.

## 4.2 Pasca Produksi

### 1. Instalasi Grafis dan Suara

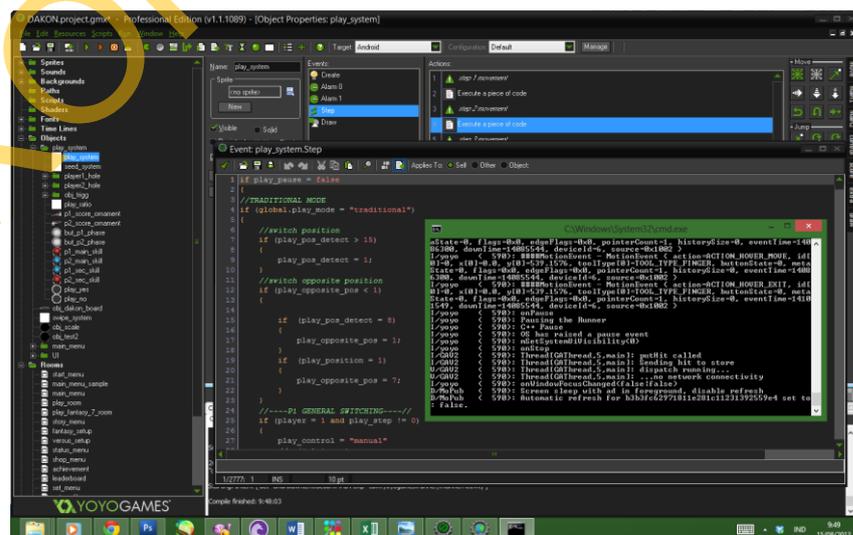
Setelah terselesaikannya beberapa grafis yang ada, peneliti memasukkannya ke dalam program Game Maker Studio untuk di sinkronisasikan dengan program yang sebelumnya telah dibuat. Pada tahap ini ada kemungkinan grafis atau suara yang telah di buat tidak sesuai dengan program yang ada, sehingga membutuhkan waktu tambahan untuk testing dan debugging.



Gambar 4.6 Instalasi Grafis dan Suara

## 2. Export dan/atau Testing

Pada tahap ini peneliti mengexport file dari Game Maker Studio menjadi file extension .apk (android package) untuk melakukan uji coba dan debugging sehingga bug yang ada pada program yang dibuat dapat diminimalisir atau dihilangkan. Berikut gambaran proses export.

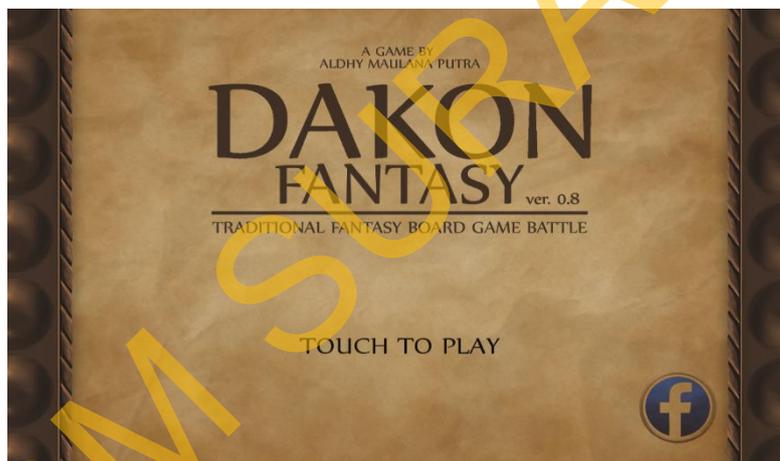


Gambar 4.7 Proses Exporting

### 3. Final Polishing

Bagian ini merupakan tahap dimana seluruh elemen video game yang ada kembali dipoles, sehingga terlihat lebih rapi dan nyaman dilihat, karena pada bagian ini, tulisan-tulisan berupa media debugging akan dihapus, dan menambahkan elemen baru, baik berupa program maupun grafis agar tampilan *video game* tampak lebih menarik.

Berikut adalah beberapa gambar grafis dan program yang sudah mendapatkan polesan.



Gambar 4.8 Menu Depan

Pada gambar menu di atas, terdapat judul dari *video game* Dakon, selain itu terdapat perintah "*Touch To Play*" untuk memulai permainan dan tombol "f" sebagai *link* menuju *page* dakon pada facebook.

Setelah masuk pada menu utama, pemain akan ditawarkan pilihan untuk bermain pada mode fantasy atau tradisional



Gambar 4.9 Menu Utama

Setelah memilih salah satu mode yang ada, pemain dapat mengatur mode permainan yang akan dimainkan, setelah itu dengan menyentuh “PLAY”, maka pemain dapat langsung bermain dengan mode yang telah diatur sebelumnya.



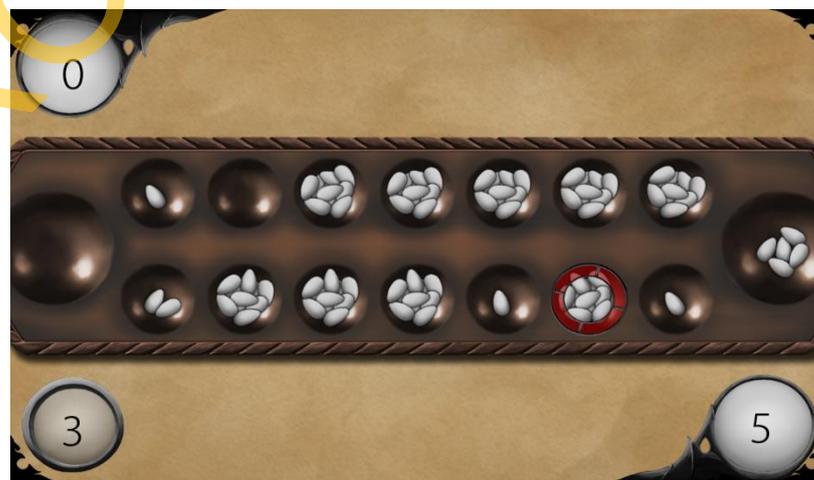
Gambar 4.10 Game Setup

Dalam permainan mode fantasi, pemain akan disuguhkan tampilan yang penuh dengan unsur RPG, dimana terdapat parameter *bar* yang menunjukkan *hit point* serta *mana point* seperti gambar berikut.



Gambar 4.11 Mode Bermain Fantasi

Selain mode fantasy, terdapat pula mode tradisional yang sudah populer di masyarakat. Pada mode ini peneliti menggunakan tampilan yang lebih sederhana, dengan hanya menampilkan parameter nilai dan jumlah biji yang dimiliki oleh pemain.



Gambar 4.12 Mode Bermain Tradisional

#### 4. Final Exporting

Ini merupakan tahap terakhir dalam proses pembuatan *video game* dakon, karena di tahap ini diharapkan peneliti dapat meminimalisir adanya bug dan kesalahan program yang telah di buat.

#### 5. Public Test

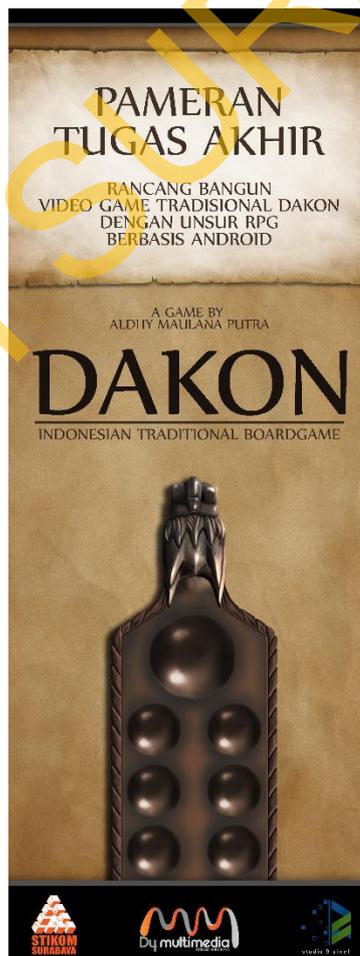
Pada saat *video game* sudah memasuki tahap *public test*, maka peneliti harus membuat sebuah media promosi dan mempublikasikan proyek Tugas Akhir ini kepada masyarakat, baik melalui google *playstore* maupun dengan melakukan pameran yang berguna untuk memperkenalkan karya yang telah dihasilkan.

### 4.3 Publikasi

Publikasi berupa pameran adalah salah satu cara untuk mengenalkan Tugas Akhir yang telah dibuat, kepada masyarakat. Dalam hal tersebut, upaya untuk dapat menarik pengunjung terhadap pameran yang dilaksanakan, peneliti menggunakan beberapa media sebagai upaya mempromosikan karya Tugas Akhir yang dibuat, yakni:

#### 1. X-Banner

Selama pameran berlangsung, peneliti membuat x-banner yang digunakan, berikut desain x-banner yang dibuat agar dapat menarik minat pengunjung.



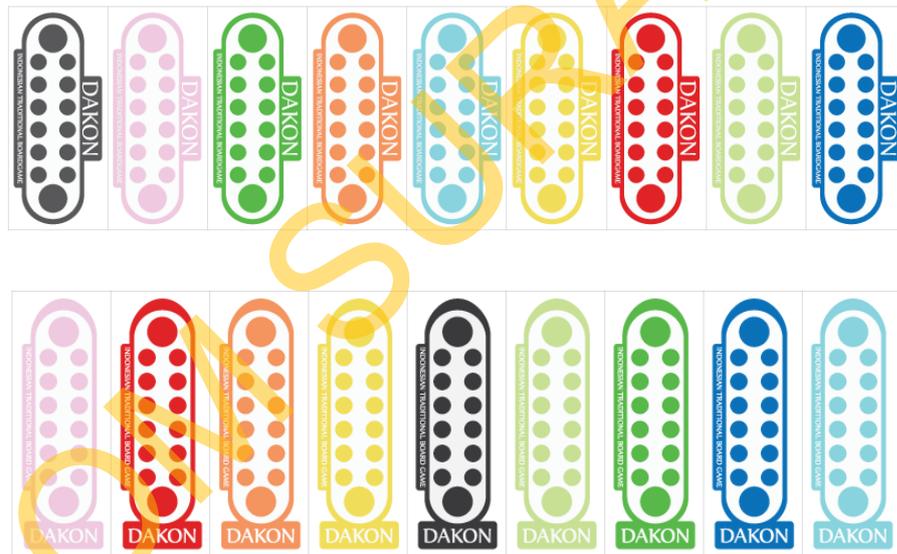
Gambar 4.13 Desain X-Banner Dakon

## 2. Merchandise

Guna meningkatkan perhatian masyarakat, peneliti membuat empat macam *merchandise*, dengan desain sebagai berikut.

### a. Stiker

Stiker adalah salah satu bentuk *merchandise* yang dapat dijumpai di berbagai tempat sebagai bentuk promosi, untuk itu, dalam pembuatan Tugas Akhir ini, peneliti mendesain tiga tipe stiker, diantaranya dua buah stiker warna-warni dan satu buah stiker dengan desain tradisional



Gambar 4.14 Desain Stiker Warna-Warni



Gambar 4.15 Desain Stiker Tradisional

b. Pin

Peneliti membuat dua desain pin dengan desain yang menyerupai papan permainan dakon, serta tambahkan judul pada tengah pin.



Gambar 4.16 Desain Pin

c. Gantungan Kunci

Dalam pembuatan gantungan kunci, peneliti membuat sebuah desain dengan beraneka ragam warna sebagai upaya menarik minat kalangan anak-anak, remaja hingga dewasa, laki-laki maupun perempuan.



Gambar 4.17 Desain Gantungan Kunci

d. Mug

Terakhir, peneliti membuat desain yang digunakan pada mug sebagai salah satu *merchandise*. Peneliti menggunakan dua buah desain yang di adaptasi dari *game art* yang ada pada *video game* dan menggunakan dua jenis mug yang berbeda yaitu mug transparan dan mug hitam.



Gambar 4.18 Desain Mug Dakon