




## BAB IV. PEMBAHASAN

### 4.1. Alur Cerita

Game pengenalan jurusan merupakan game yang bertujuan untuk membantu siswa dalam menentukan jurusan yang sesuai dengan minat dan bakat mereka. Oleh karena itu, dipilih game dengan genre visual novel yang akan mempermudah simulasi dan penyampaian informasi yang akan diberikan.

Game pengenalan jurusan menggunakan gambar 2D sehingga ukurannya tidak terlalu besar, mengingat banyaknya gambar yang akan digunakan. Game pengenalan jurusan dirancang untuk dapat dimainkan di mobile dan nantinya akan diunggah ke *Google Play Store*. Sebelumnya, diadakan survey untuk melihat apakah banyak orang yang tertarik untuk memainkan game dengan genre visual novel. Beberapa contohnya adalah.

Judul	Jumlah Download
 <i>Mystic Messenger</i>	500.000+
 <i>Shall we date?</i>	1.000.000+
 <i>Burn Your Fat With Me!</i>	500.000+

Sumber: *Android Google Play*

Dari tabel di atas, terlihat bahwa terdapat cukup banyak orang yang tertarik untuk memainkan game dengan genre visual novel.

Ada berbagai hal yang perlu dipertimbangkan dalam menentukan jurusan kuliah seperti yang telah dijabarkan dalam bab sebelumnya. Berdasarkan wawancara dengan 5 guru BK SMA swasta (Theresiana, Karangturi, Sedes, Kebon Dalem, Don Bosko) dan survey terhadap 50 siswa SMA kelas X-XII di Semarang, salah satu faktor utama yang menjadi penyebab kebingungan siswa dalam menentukan jurusan adalah kurangnya pengetahuan siswa terhadap jurusan yang sesuai dengan minat dan bakatnya. Bahkan, sebagian siswa masih belum yakin dengan minat dan bakat mereka sendiri. Untuk itu, dirasa perlu untuk memberikan tes minat bakat kepada para siswa tersebut.

Di awal game, pemain akan menjadi seorang siswa SMA kelas 3 yang masih belum menentukan jurusan apa yang akan diambilnya setelah lulus. Melihat pemain yang terlihat murung, teman karakter pemain mengajak pemain untuk mengunjungi *edu fair* yang kebetulan sedang berlangsung. Di sana, mereka akan mengunjungi stand Unika Soegijapranata yang menawarkan tes minat bakat. Pemain akan ditanya penyebab yang menyebabkan mereka belum bisa menentukan pilihan.

Apabila penyebabnya karena belum mengetahui minat dan bakat serta jurusan yang sesuai dengan mereka, pemain akan diberi beberapa pertanyaan untuk menentukan minat dan bakat mereka. Selanjutnya, pemain akan dijelaskan mengenai jurusan-jurusan yang sesuai dengan minat dan bakat mereka tersebut. Informasi yang akan diberikan meliputi mata kuliah yang akan diberikan dan profesi yang dapat ditekuni setelah lulus. Dengan informasi yang diberikan, diharapkan pemain dapat menentukan apakah jurusan tersebut sesuai dengan minatnya dan apakah mereka merasa sanggup menjalaninya. Jika belum yakin, pemain dapat melihat-lihat fakultas lainnya dan pada akhirnya menentukan jurusan apa yang paling cocok dengan mereka.

Untuk pemain yang memiliki kesulitan menentukan karena perbedaan pendapat dengan orang tua, diharapkan dengan informasi yang diberikan, pemain dapat memutuskan apakah jurusan yang ditentukan orang tua pemain cukup bagus

dan bisa dijalani, atau tetap dengan pendapat mereka dan dapat menggunakan informasi tersebut untuk menjelaskan kepada orang tua kelebihan jurusan yang mereka pilih.

Untuk pemain yang memiliki kesulitan karena alasan finansial, akan diberikan beberapa penjelasan tentang beasiswa-beasiswa yang umumnya ada di perguruan tinggi. Sedangkan untuk pemain yang sudah mengetahui jurusan apa yang ingin diambil dan hanya ingin tahu seperti apa jurusan yang akan mereka ambil, mereka bisa langsung masuk ke menu pengenalan fakultas atau jurusan.

## **4.2. Pembuatan Game**

Pembuatan game ini dibuat dengan game engine Construct 2 dan Photoshop serta PaintTool Sai untuk membuat sprite dan gambar.

### **4.2.1. Aset**

Aset-aset yang digunakan di dalam game ini berupa gambar dan suara. Aset berupa gambar terdiri dari background, gambar karakter, ikon, dan text berupa gambar yang dapat dilihat pada Gambar 4.2 sampai dengan Gambar 4.12.

4.2.1.1. Karakter



Gambar 4.2 Teman



Gambar 4.3 Pemandu 1



Gambar 4.4 Pemandu 2

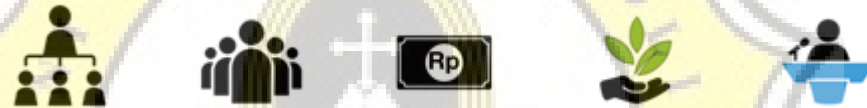
4.2.1.2. Ikon



Gambar 4.5 Ikon *Artistic*



Gambar 4.6 Ikon *Conventional*



Gambar 4.7 Ikon *Enterprising*



Gambar 4.8 Ikon *Investigative*



Gambar 4.9 Ikon *Realistic*



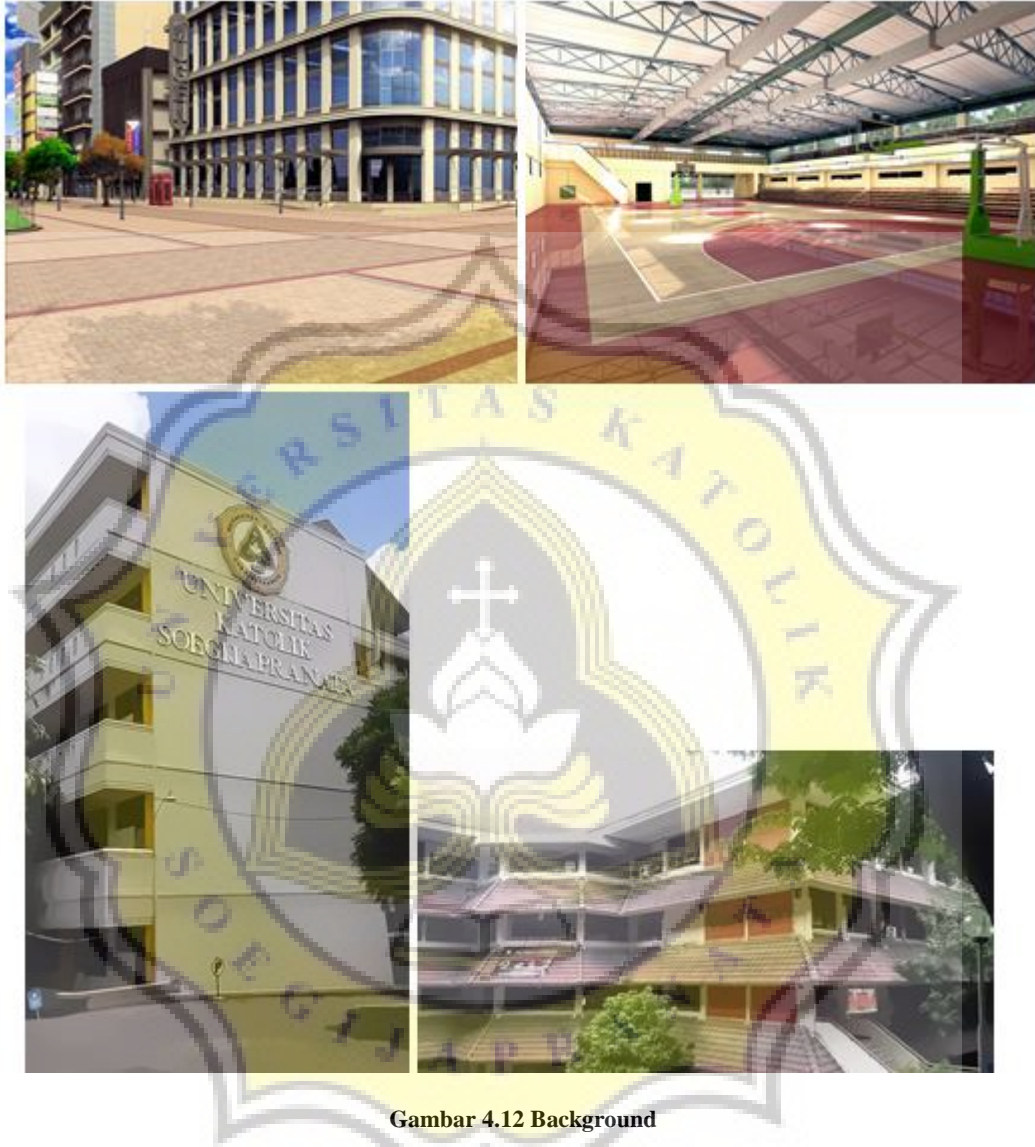
Gambar 4.10 Ikon *Social*

### 4.2.1.3. Gambar Teks



Gambar 4.11 Keterangan Ikon

#### 4.2.1.4. Background



Gambar 4.12 Background

Sebagian dari *background* diambil dari sumber luar yang bersifat *open source* dan sebagian lainnya menggunakan foto gedung bangunan Universitas Katolik Soegijapranata yang diedit menggunakan photoshop.

#### 4.2.1.5. BGM (*Background Music*)

Aset berupa suara diambil dari sumber luar yang bersifat *open source* dan *free to use*.

#### 4.2.2. Program

Game ini termasuk dalam genre visual novel dan dibuat dengan menggunakan *game engine* Construct 2.

Halaman utama atau yang disebut juga dengan *title page* merupakan tampilan utama yang akan muncul begitu game dimulai. *Title page* berisi *cover* dan beberapa pilihan menu yaitu *Start*, *Load*, *Credits*, dan *Quit* yang ditunjukkan pada Gambar 4.13.



Gambar 4.13 Tampilan Title Page

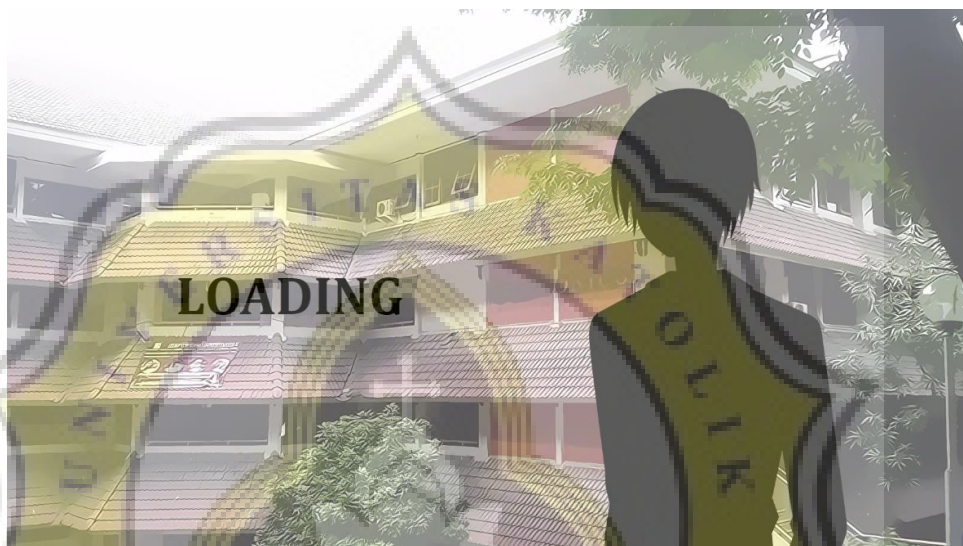
Tombol *start* akan membawa pemain ke event sheet kedua dimana game akan dimulai, sedangkan tombol *load* dapat digunakan oleh pemain yang sudah pernah bermain dan menyimpan data di dalam game untuk melanjutkan permainan dari *checkpoint* yang terakhir disimpan. Tombol *credits* berisi sumber-sumber yang digunakan dalam game dan tombol *quit* dapat digunakan untuk keluar dari permainan sesuai kode pada Gambar 4.14.

1	System	On start of layout	Audio	Play <i>Waltz_in_the_afternoon</i> looping at volume 10 dB (tag "")
			Add action	
2	Button	On clicked	System	Go to <i>Layout 2</i>
			Add action	
3	Button5	On clicked	Browser	Close
			Add action	
4	Button2	On clicked	System	Load game from slot " <i>mysave</i> "
			Add action	
5	System	On end of layout	Audio	Stop ""
			Add action	

Gambar 4.14 Event Button pada Title Menu



Sebelum dibawa ke *event sheet* kedua, terdapat jeda sesaat berupa loading page. *Loading page* berisi gambar salah satu bangunan Universitas Katolik Soegijapranata, tulisan *loading*, dan salah satu dari 3 karakter yang akan muncul secara random. *Loading page* akan berpindah ke *layout* ke-2 secara otomatis setelah beberapa detik. Gambar 4.15 dan Gambar 4.16 menampilkan tampilan dan kode untuk *loading page*.



Gambar 4.15 Tampilan Loading Page

Step	Event	Condition	Action
1	System	On start of layout	<ul style="list-style-type: none"> <li>Audio: Stop "Title"</li> <li>System: Set Load to 0</li> <li>Sprite28: Stop animation</li> <li>Sprite28: Set animation frame to random(0,2)</li> </ul>
2	System	Load = 0	<ul style="list-style-type: none"> <li>Text4: Set text to "LOADING"</li> <li>System: Wait 1.0 seconds</li> <li>System: Set Load to 1</li> </ul>
3	System	Load = 1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Text4: Set text to "LOADING."</li> <li>System: Wait 1.0 seconds</li> <li>System: Set Load to 2</li> </ul>
4	System	Load = 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Text4: Set text to "LOADING.."</li> <li>System: Wait 1.0 seconds</li> <li>System: Set Load to 3</li> </ul>
5	System	Load = 3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Text4: Set text to "LOADING..."</li> <li>System: Wait 1.0 seconds</li> <li>System: Set Load to 4</li> </ul>
6	System	Load = 4	System: Go to Layout 2

Gambar 4.16 Event Sheet Loading Page

*Event sheet* kedua merupakan awal game dimana pemain akan melihat tampilan kelas dan membaca alur cerita yang telah dibuat. Dalam percakapan, teks akan berubah setelah pemain menge-*tap* layar. Gambar karakter dan teks yang dimunculkan akan berubah sesuai dengan variable yang telah ditentukan.

Gambar 4.17, Gambar 4.18, dan Gambar 4.19 menampilkan kode yang digunakan dalam cerita, sedangkan Gambar 4.20 menampilkan tampilan percakapan dalam game.

```
Global number TestVal = 0
Global text name = ""
Global number Dialogue = 1
```

**Gambar 4.17 Variable pada Event Sheet Kedua**

1	OK Button6	On clicked	System	Save game to slot "mysave"
2	OK Button7	On clicked	System	Load game from slot "mysave"
3	OK Button10	On clicked	System	Go to Layout 1
4	OK Button11	On clicked	Browser	Close

**Gambar 4.18 Event Button pada Layout**

5	System	On start of layout	classroom	Stop animation
			classroom	Set animation frame to 0
			Text2	Set text to "Nama"
			TextBox	Set Visible
			Audio	Play <b>spring_walk</b> looping at volume 10 dB (tag "")
			Add action	
6	System	Every tick	TextBox	Set focused
			Add action	
7	TextBox	On text changed	System	Set <b>name</b> to <i>TextBox.Text</i>
			Add action	
8	Keyboard	On Return released	Add action	
9	System	Dialogue = 1	Text2	Set text to "Aku menghela nafas."
	TextBox	Text is "" (case insensitive)	TextBox	Destroy
			System	Add 1 to Dialogue
			Add action	
10	System	Else	Text2	Set text to "Sebentar lagi masa-masa SMA akan berakhir..."
	System	Dialogue = 2	System	Add 1 to Dialogue
			Add action	
11	System	Else	Text2	Set text to "Dan aku masih belum memutuskan universitas dan jurusan apa yang akan kuambil..."
	System	Dialogue = 3	System	Add 1 to Dialogue
			Add action	
12	System	Else	friend	Set Visible
	System	Dialogue = 4	friend	Set animation frame to 0
			Text	Set Visible
			Text	Set text to "Friend"
			Text2	Set text to "Hei. Sedang memikirkan apa?"
			System	Add 1 to Dialogue
			Add action	
13	System	Else	Text	Set text to <i>name</i>
	System	Dialogue = 5	Text2	Set text to "Jurusan yang akan kuambil setelah lulus SMA."
			System	Add 1 to Dialogue
			Add action	
39	System	Else	Text	Set Invisible
	System	Dialogue = 31	Text2	Set text to "Pemuda itu memberikan beberapa lembar kertas berisi pertanyaan."
			System	Add 1 to Dialogue
			Add action	
40	System	Else	guide	Set Invisible
	System	Dialogue = 32	friend	Set Invisible
			Text2	Set text to "Hm... Jadi, tinggal memilih pernyataan yang paling sesuai?"
			System	Add 1 to Dialogue
			Add action	
41	System	Else	Text2	Set text to "Sepertinya cukup mudah"
	System	Dialogue = 33	System	Add 1 to Dialogue
			Add action	
42	System	Else	Text2	Set text to "Urutkan ikon berdasarkan kegiatan yang paling disukai"
	System	Dialogue = 34	System	Add 1 to Dialogue
			Add action	
43	System	Else	System	Go to <b>Layout 3</b>
	System	Dialogue = 35	Add action	

Gambar 4.19 Event dalam percakapan



**Gambar 4.20 Tampilan Percakapan dalam Game**

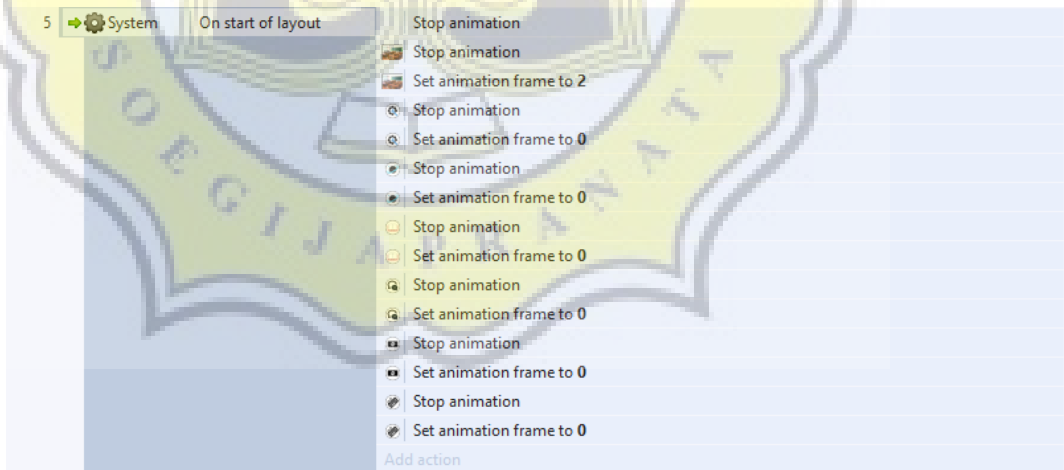
Setelah percakapan pembuka selesai, layar akan berganti ke *layout 3* yang berisi *mini game drag and drop* untuk menentukan minat dan bakat.

Variable *xtemp* dan *ytemp* digunakan untuk menyimpan posisi *x* dan *y* ikon, sedangkan variable *xsizetemp* dan *ysizetemp* digunakan untuk menyimpan ukuran awal ikon. Variable *R, I, A, S, E, C* digunakan untuk menambahkan nilai pada variable dan *scoreR, scoreI, scoreA, scoreS, scoreE, scoreC* digunakan untuk menyimpan total nilai yang ditambahkan. Gambar 4.21 menampilkan *variable-variable* yang digunakan pada *event sheet 3*.

Global number <b>x</b> temp = 0
Global number <b>y</b> temp = 0
Global number <b>x</b> sizetemp = 0
Global number <b>y</b> sizetemp = 0
Global number <b>total</b> = 0
Global number <b>button</b> = 0
Global number <b>R</b> = 0
Global number <b>scoreR</b> = 0
Global number <b>I</b> = 0
Global number <b>scoreI</b> = 0
Global number <b>A</b> = 0
Global number <b>scoreA</b> = 0
Global number <b>S</b> = 0
Global number <b>scoreS</b> = 0
Global number <b>E</b> = 0
Global number <b>scoreE</b> = 0
Global number <b>C</b> = 0
Global number <b>scoreC</b> = 0
Global number <b>top1</b> = 0
Global text <b>topvar1</b> = ""
Global number <b>top2</b> = 0
Global text <b>topvar2</b> = ""
Global number <b>top3</b> = 0
Global text <b>topvar3</b> = ""

Gambar 4.21 Daftar Variable dalam Event Sheet 3

Semua ikon diatur pada posisi frame 0 sehingga gambar ikon yang pertama kali ditampilkan pada saat mini game dimulai adalah ikon pertama. Gambar 4.22 menampilkan kode yang digunakan pada awal *layout* dan Gambar 4.23 menunjukkan tampilan game pada awal *layout*.

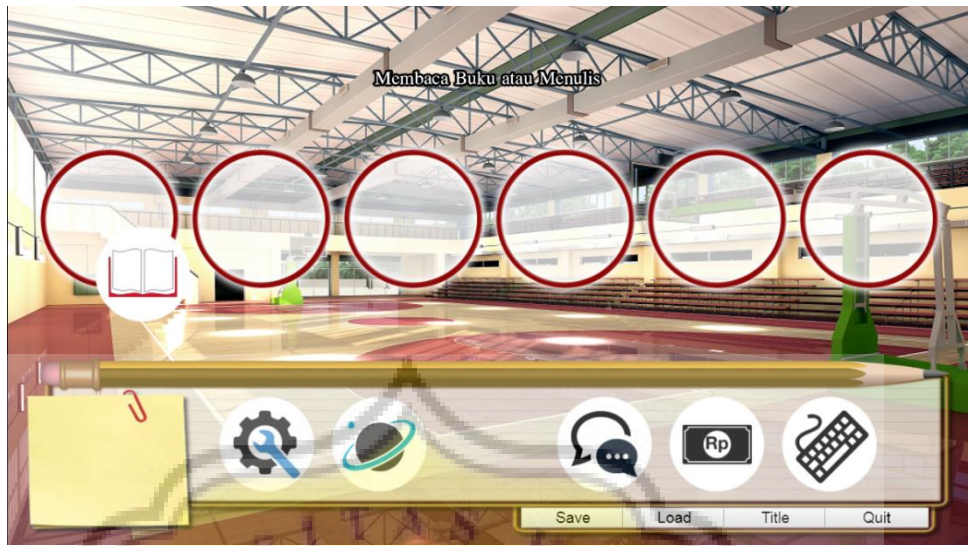


Gambar 4.22 Event Sheet pada Awal Mulai Layout

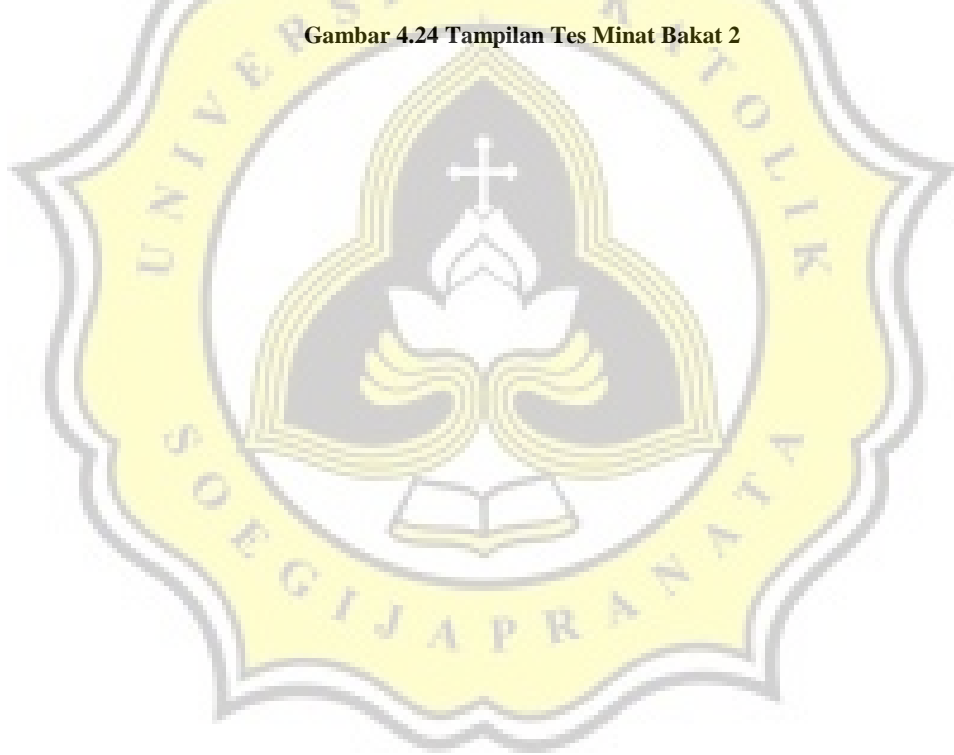


**Gambar 4.23 Tampilan Tes Minat Bakat 1**

Pada saat ikon di-*drag*, teks tulisan keterangan yang sebelumnya tidak terlihat akan muncul, teks tersebut akan kembali tidak terlihat saat ikon dilepas. Apabila sebuah ikon di-*drop* ke salah satu dari 6 frame yang tersedia, ukuran ikon akan berubah menyesuaikan dengan ukuran frame dan nilai variable R, I, A, S, E, atau C akan bertambah sesuai dengan ikon dan letak frame yang ada. Ikon pertama akan mengubah nilai R, ikon kedua mengubah nilai I, ikon ketiga mengubah nilai A, ikon keempat mengubah nilai S, ikon kelima mengubah nilai E, dan ikon keenam mengubah nilai C. *Frame* pertama bernilai 5, *frame* kedua bernilai 4, *frame* ketiga bernilai 3, *frame* keempat bernilai 2, *frame* kelima bernilai 1, dan *frame* keenam bernilai 0. Apabila ikon di-*drop* ke tempat yang sudah diisi dengan ikon lain, ikon pertama akan terganti dengan ikon kedua dan ikon pertama akan kembali ke posisi awal. Gambar 4.24 menunjukkan tampilan game pada saat ikon di-*drag*, sedangkan Gambar 4.25 dan Gambar 4.26 menunjukkan kode yang digunakan dalam game *drag and drop*.



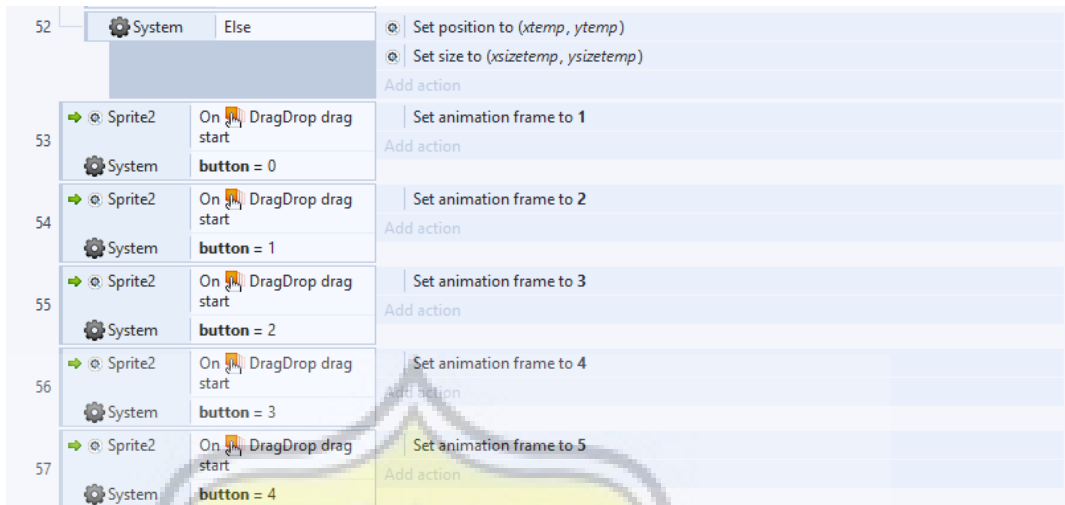
Gambar 4.24 Tampilan Tes Minat Bakat 2



Realistic			
7	Sprite2	On DragDrop drop	Set animation frame to 0
Add action			
8	System	distance(Frame6.X, Frame6.Y, Sprite2.X, Sprite2.Y) ≤ 16	<ul style="list-style-type: none"> <li>Set position to (Frame6.X, Frame6.Y)</li> <li>Set size to (170, 170)</li> <li>Set R to R+5</li> <li>Add 1 to total</li> </ul>
Add action			
9	Sprite2	Is overlapping Sprite3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Set position to (330, 390)</li> <li>Set size to (125, 125)</li> <li>Set R to R-5</li> <li>Subtract 1 from total</li> </ul>
Add action			
10	Sprite2	Is overlapping Sprite4	<ul style="list-style-type: none"> <li>Set position to (430, 390)</li> <li>Set size to (125, 125)</li> <li>Set R to R-5</li> <li>Subtract 1 from total</li> </ul>
Add action			
44	System	Else	<ul style="list-style-type: none"> <li>Set position to (xtemp, ytemp)</li> <li>Set size to (xsize, ysize)</li> </ul>
45	Sprite2	On DragDrop drag start	<ul style="list-style-type: none"> <li>Set xsize to 125</li> <li>Set ysize to 125</li> <li>Set xtemp to 230</li> <li>Set ytemp to 390</li> <li>Set size to (125, 125)</li> <li>Move to top of layer</li> </ul>
Add action			
46	System	distance(Frame6.X, Frame6.Y, Sprite2.X, Sprite2.Y) ≤ 16	<ul style="list-style-type: none"> <li>Set R to R-5</li> <li>Subtract 1 from total</li> </ul>
Add action			
47	System	Else	<ul style="list-style-type: none"> <li>Set R to R-4</li> <li>Subtract 1 from total</li> </ul>
Add action			
48	System	distance(Frame3.X, Frame3.Y, Sprite2.X, Sprite2.Y) ≤ 16	<ul style="list-style-type: none"> <li>Set R to R-3</li> <li>Subtract 1 from total</li> </ul>
Add action			
49	System	Else	<ul style="list-style-type: none"> <li>Set R to R-2</li> <li>Subtract 1 from total</li> </ul>
Add action			
50	System	distance(Frame4.X, Frame4.Y, Sprite2.X, Sprite2.Y) ≤ 16	<ul style="list-style-type: none"> <li>Set R to R-1</li> <li>Subtract 1 from total</li> </ul>
Add action			
51	System	Else	<ul style="list-style-type: none"> <li>Subtract 1 from total</li> </ul>
Add action			

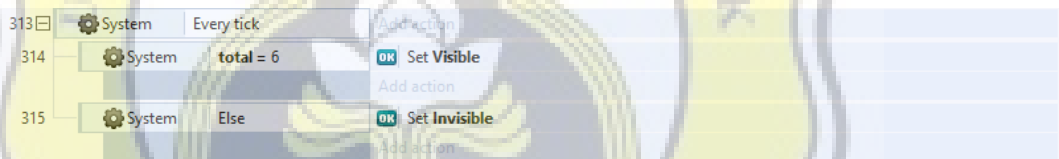
Gambar 4.25 Event Sheet Drag and Drop





Gambar 4.26 Event Sheet untuk Mengubah Gambar Ikon

Setiap suatu ikon berada di dalam suatu frame, variable total akan bertambah 1 nilai, dan setelah nilai total berjumlah 6, atau semua ikon berada di dalam *frame*, button *next* akan muncul. Gambar 4.27 dan Gambar 4.28 menunjukkan kode dan tampilan game saat nilai total berjumlah 6.

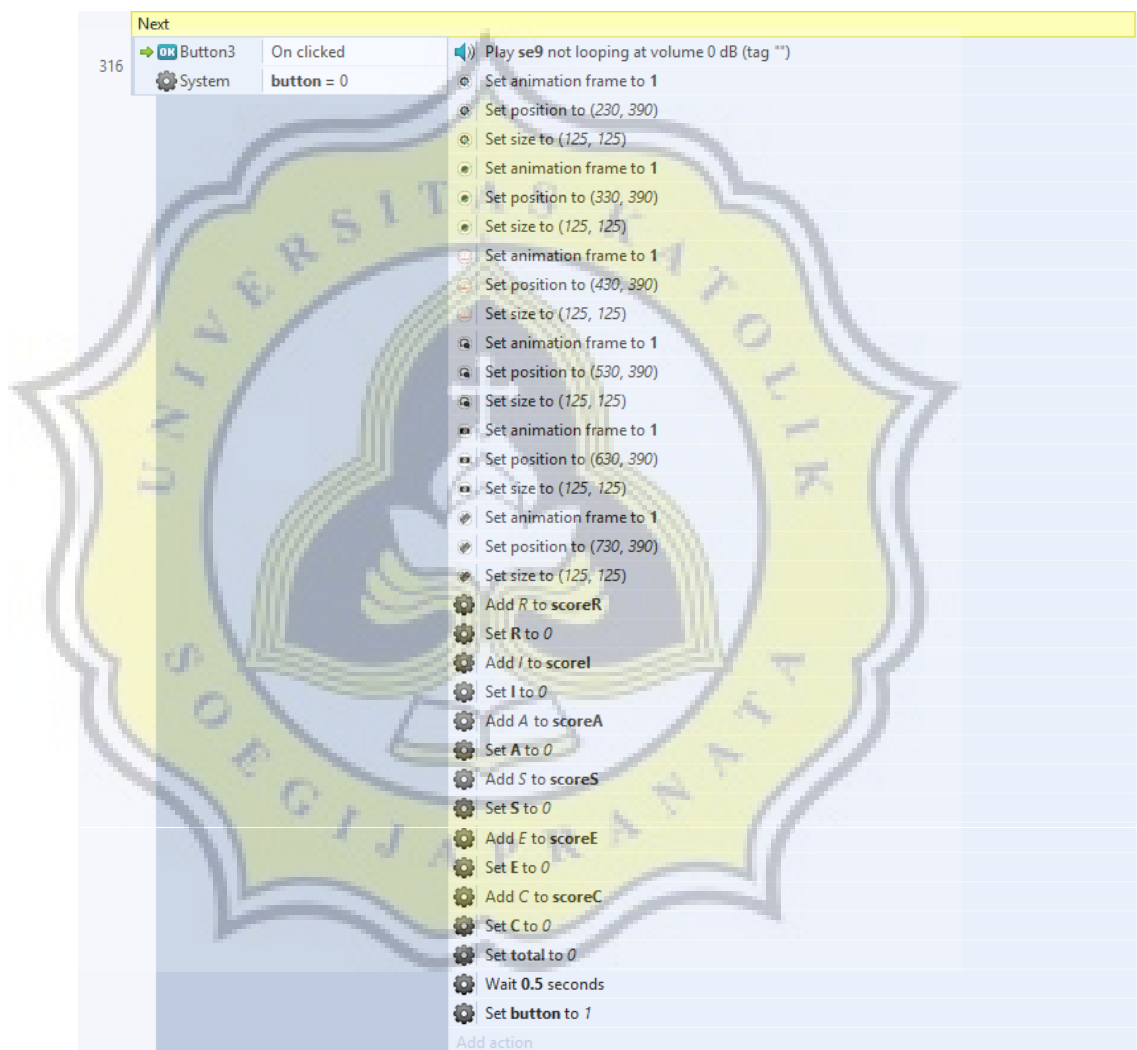


Gambar 4.27 Event Sheet untuk Menampilkan Button Next



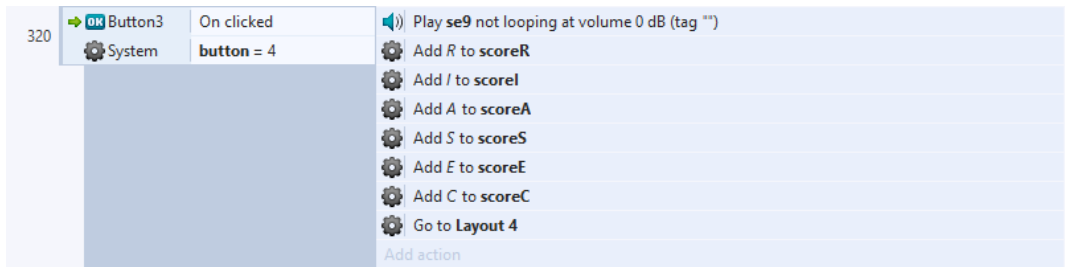
Gambar 4.28 Tampilan Tes Minat Bakat 3

Apabila *button next* di-klik, gambar ikon akan berubah menjadi *frame* selanjutnya dan kembali ke posisi awal. Nilai yang berada dalam variable R, I, A, S, E, dan C akan tersimpan di dalam variable *scoreR*, *scoreI*, *scoreA*, *scoreS*, *scoreE*, dan *scoreC*. Nilai variable *button* juga akan berubah. Gambar 4.29 menunjukkan kode yang akan dijalankan pada saat tombol *next* di-klik.



Gambar 4.29 Event Sheet pada Saat Button Next di-klik

Event tersebut akan di-loop selama 4 kali, dan setelah semua nilai tersimpan, nilai-nilai tersebut akan dibandingkan untuk mendapatkan 3 nilai tertinggi. *Layout* akan berpindah ke *layout 4* seperti kode pada Gambar 4.30.



**Gambar 4.30** Event Sheet pada saat Button Next di-klik untuk yang keempat kali

Setelah tombol *next* terakhir di-klik, semua nilai akan dibandingkan untuk menentukan 3 nilai tertinggi seperti kode di Gambar 4.31, Gambar 4.32, Gambar 4.33 dan Gambar 4.34.



**Gambar 4.31** Event Sheet untuk menentukan Nilai Tertinggi

Top 2			
327	System	topvar1 ≠ "scoreR"	Set top2 to scoreR Set topvar2 to "scoreR" Add action
328	System	topvar1 ≠ "scoreI"	Add action
329	System	top2 < scoreI	Set top2 to scoreI Set topvar2 to "scoreI" Add action
330	System	topvar1 ≠ "scoreA"	Add action
331	System	top2 < scoreA	Set top2 to scoreA Set topvar2 to "scoreA" Add action
332	System	topvar1 ≠ "scoreS"	Add action
333	System	top2 < scoreS	Set top2 to scoreS Set topvar2 to "scoreS" Add action
334	System	topvar1 ≠ "scoreE"	Add action
335	System	top2 < scoreE	Set top2 to scoreE Set topvar2 to "scoreE" Add action
336	System	topvar1 ≠ "scoreC"	Add action
337	System	top2 < scoreC	Set top2 to scoreC Set topvar2 to "scoreC" Add action

Gambar 4.32 Event Sheet untuk menentukan Nilai Tertinggi Kedua

Top 3			
338	System	topvar1 ≠ "scoreR"	Set top3 to scoreR
	System	topvar2 ≠ "scoreR"	Set topvar3 to "scoreR"
			Add action
339	System	topvar1 ≠ "scoreI"	Add action
	System	topvar2 ≠ "scoreI"	Add action
340	System	top3 < scoreI	Set top3 to scoreI Set topvar3 to "scoreI" Add action
341	System	topvar1 ≠ "scoreA"	Add action
	System	topvar2 ≠ "scoreA"	Add action
342	System	top3 < scoreA	Set top3 to scoreA Set topvar3 to "scoreA" Add action
343	System	topvar1 ≠ "scoreS"	Add action
	System	topvar2 ≠ "scoreS"	Add action
344	System	top3 < scoreS	Set top3 to scoreS Set topvar3 to "scoreS" Add action
345	System	topvar1 ≠ "scoreE"	Add action
	System	topvar2 ≠ "scoreE"	Add action
346	System	top3 < scoreE	Set top3 to scoreE Set topvar3 to "scoreE" Add action
347	System	topvar1 ≠ "scoreC"	Add action
	System	topvar2 ≠ "scoreC"	Add action
348	System	top3 < scoreC	Set top3 to scoreC Set topvar3 to "scoreC" Add action

Gambar 4.33 Event Sheet untuk menentukan Nilai Tertinggi Ketiga

1			
7	System	topvar1 = "scoreR"	Set animation frame to 0
			Add action
8	System	topvar1 = "scoreI"	Set animation frame to 1
			Add action
9	System	topvar1 = "scoreA"	Set animation frame to 2
			Add action
10	System	topvar1 = "scoreS"	Set animation frame to 3
			Add action
11	System	topvar1 = "scoreE"	Set animation frame to 4
			Add action
12	System	topvar1 = "scoreC"	Set animation frame to 5
			Add action
2			
13	System	topvar2 = "scoreR"	Set animation frame to 0
			Add action
14	System	topvar2 = "scoreI"	Set animation frame to 1
			Add action
15	System	topvar2 = "scoreA"	Set animation frame to 2
			Add action
16	System	topvar2 = "scoreS"	Set animation frame to 3
			Add action
17	System	topvar2 = "scoreE"	Set animation frame to 4
			Add action
18	System	topvar2 = "scoreC"	Set animation frame to 5
			Add action
3			
19	System	topvar3 = "scoreR"	Set animation frame to 0
			Add action
20	System	topvar3 = "scoreI"	Set animation frame to 1
			Add action
21	System	topvar3 = "scoreA"	Set animation frame to 2
			Add action
22	System	topvar3 = "scoreS"	Set animation frame to 3
			Add action
23	System	topvar3 = "scoreE"	Set animation frame to 4
			Add action
24	System	topvar3 = "scoreC"	Set animation frame to 5
			Add action

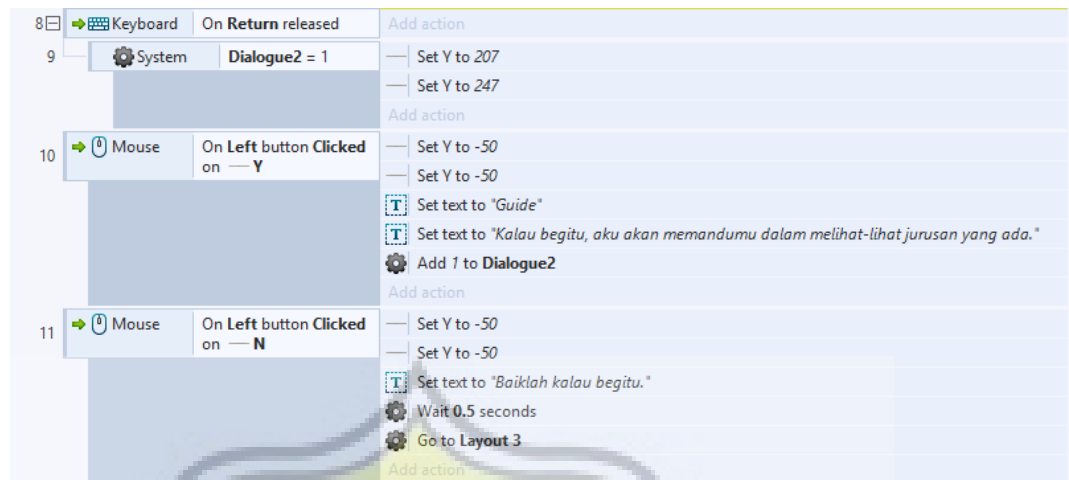
**Gambar 4.34 Event Sheet untuk Menampilkan Hasil 3 Nilai Tertinggi**

Hasil akan menunjukkan 3 kategori dengan nilai tertinggi. Jika pemain meng-klik tulisan kategori tertentu, tulisan akan berubah menjadi penjelasan dari kategori tersebut. Penjelasan setiap kategori berisi ciri-ciri, jurusan dan pekerjaan apa saja yang cocok dengan kategori tersebut. Gambar 4.35 menampilkan kode yang digunakan dalam pilihan.

Description		
25	Mouse	On Left button Clicked on Sprite8
26	Sprite8	Animation frame = 0
27	System	Else
28	Sprite8	Animation frame = 1
29	System	Else
30	Sprite8	Animation frame = 2
31	System	Else
32	Sprite8	Animation frame = 3
33	System	Else
34	Sprite8	Animation frame = 4
35	System	Else
36	Sprite8	Animation frame = 5
37	System	Else
	Sprite8	Animation frame = 6
	System	Else
	Sprite8	Animation frame = 7
	System	Else
	Sprite8	Animation frame = 8
	System	Else
	Sprite8	Animation frame = 9
	System	Else
	Sprite8	Animation frame = 10
	System	Else
	Sprite8	Animation frame = 11

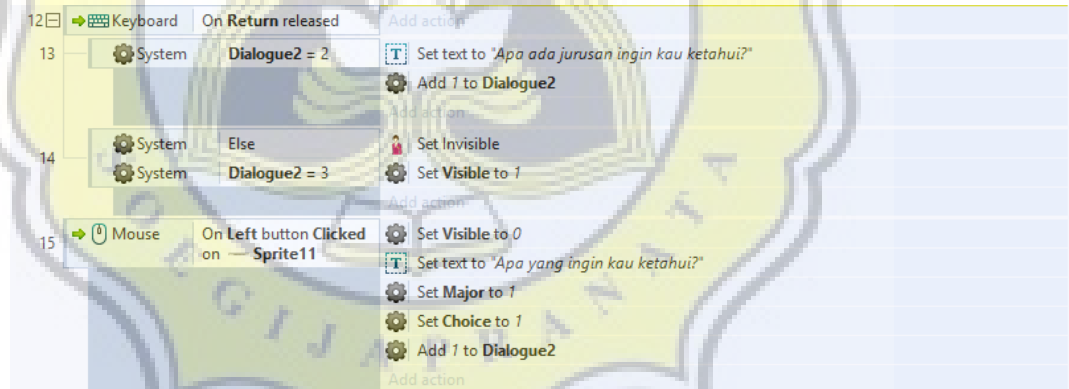
Gambar 4.35 Event Sheet untuk Menunjukkan Deskripsi Hasil

Setelah selesai melihat hasil, pemain dapat meng-klik *button next* untuk melanjutkan game dan menuju ke *layout 5*. Di *layout 5*, pemain akan diberi pilihan untuk mengulang tes minat bakat atau lanjut dan melihat-lihat jurusan yang ada sesuai dengan Gambar 4.36.



Gambar 4.36 Event Sheet untuk Kembali atau Lanjut

Terdapat 13 pilihan jurusan yang ada di Universitas Katolik Soegijapranata, yaitu Arsitektur, DKV, Hukum, Komunikasi, Teknik Sipil, Elektro, Sastra Inggris, Manajemen, Akuntansi, Teknologi Pangan, Psikologi, Teknik Informatika, dan Sistem Informasi. Gambar 4.37 menampilkan kode yang digunakan untuk memilih jurusan.



Gambar 4.37 Event Sheet untuk Pilihan Jurusan

Setelah menentukan jurusan yang ingin diketahui, terdapat 3 pilihan berupa kompetensi lulusan, kurikulum, dan profil lulusan. Kompetensi lulusan merupakan kemampuan yang akan didapat setelah lulus dari jurusan tersebut, kurikulum berisi mata kuliah dan beberapa penjelasan berkaitan dengan jurusan tersebut dan profil lulusan berisi pekerjaan yang berhubungan dengan jurusan yang dipilih sesuai dengan Gambar 4.38 dan Gambar 4.39.

32	Mouse	On Left button Clicked on	Kompetensi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Set Y to -50</li> <li>Set Y to -50</li> <li>Set Y to -50</li> <li>Set Choice to 0</li> </ul>
33	System	Major = 1		<ul style="list-style-type: none"> <li>Set Visible</li> <li>Set text to "Para alumni dari Program Studi Arsitektur akan dibekali dengan berbagai kompetensi, diantaranya"</li> <li>Add 1 to Arsitektur</li> </ul>
34	System	Major = 2		<ul style="list-style-type: none"> <li>Set Visible</li> <li>Set text to "Para alumni dari Program Studi Desain Komunikasi Visual akan dibekali dengan berbagai kompetensi, diantaranya"</li> <li>Add 1 to DKV</li> </ul>
35	System	Major = 3		<ul style="list-style-type: none"> <li>Set Visible</li> <li>Set text to "Para alumni dari Program Studi Hukum akan dibekali dengan berbagai kompetensi, diantaranya"</li> <li>Add 1 to Hukum</li> </ul>

Gambar 4.38 Event Sheet untuk Kompetensi, Kurikulum, dan Profil

83	Keyboard	On Return released		<ul style="list-style-type: none"> <li>Add action:</li> </ul>
84	System	Arsitektur = 1		<ul style="list-style-type: none"> <li>Set text to "Trampil mengembangkan dan menerapkan gagasan secara kreatif inovatif di bidang desain arsitektur bangunan dan lingkungan. Dalam lingkup bangunan tunggal, kompleks, kawasan dan perkotaan."</li> <li>Add 1 to Arsitektur</li> </ul>
85	System	Else	Arsitektur = 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Set text to "Trampil dan ahli memahami permasalahan arsitektural dan menerapkan solusi ke dalam desain arsitektur secara kreatif. Peka dan tanggap dalam memberikan solusi terhadap permasalahan ekologi secara arsitektural."</li> <li>Add 1 to Arsitektur</li> </ul>
86	System	Else	Arsitektur = 3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Set text to "Trampil menerapkan manajemen gambar teknis dan arsitektural dengan pendekatan standar internasional, juga trampil dan handal dalam mengkomunikasikan karya desain arsitektural melalui teknik-teknik presentasi."</li> <li>Add 1 to Arsitektur</li> </ul>
87	System	Else	Arsitektur = 4	<ul style="list-style-type: none"> <li>Set text to "Mampu mengoperasikan dan menerapkan program komputer desain arsitektur sebagai dasar dalam pengembangan karya desain arsitektur, juga mampu memanfaatkan teknologi media informasi dalam mengkomunikasikan karya."</li> <li>Add 1 to Arsitektur</li> </ul>
88	System	Else	Arsitektur = 5	<ul style="list-style-type: none"> <li>Set text to "Mampu berperan sebagai pemimpin dan bekerja secara profesional dalam system pengelolaan kerja serta mampu bekerja sama di dalam kelompok."</li> <li>Add 1 to Arsitektur</li> </ul>
89	System	Else	Arsitektur = 6	<ul style="list-style-type: none"> <li>Set text to "Apa ada hal lain yang ingin diketahui?"</li> <li>Set Choice to 1</li> <li>Set Major to 1</li> <li>Set Dialogue2 to 4</li> </ul>

Gambar 4.39 Event Sheet untuk Kembali ke Pilihan



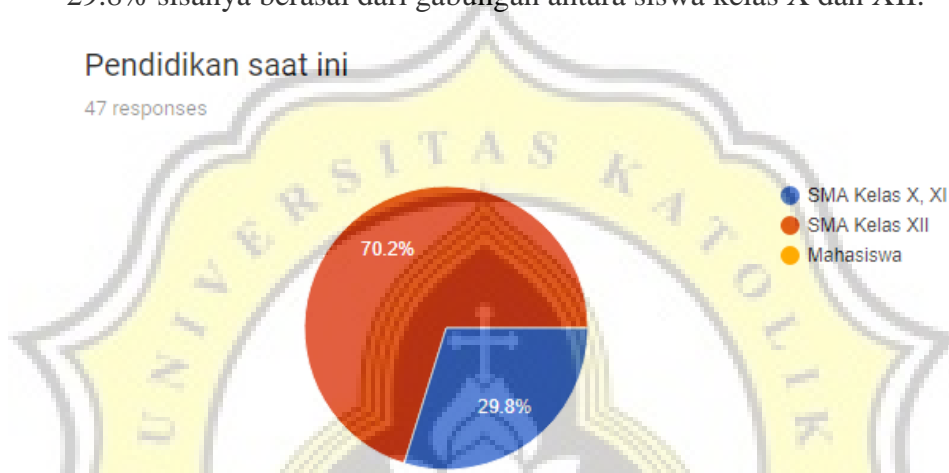
### 4.3. Pembahasan Hasil Survey

Setelah game selesai, game diujikan kepada 40 siswa SMA Theresiana 1 Semarang dan kembali diadakan kuesioner untuk mengetahui pengaruh game terhadap mereka.

Dari pertanyaan pertama, dapat dilihat dari Gambar 4.40 bahwa dari 47 siswa yang menjadi responden, sebesar 70.2% berasal dari kelas XII dan 29.8% sisanya berasal dari gabungan antara siswa kelas X dan XII.

#### Pendidikan saat ini

47 responses

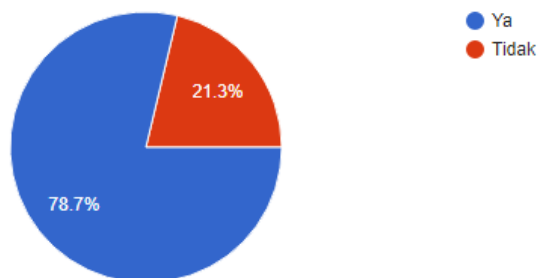


Gambar 4.40 Post-Test: Pendidikan Responden

Pertanyaan kedua menanyakan apakah game sudah memberikan informasi yang ingin diketahui oleh responden. Dilihat dari Gambar 4.41, sebesar 78,7% responden merasa game pengenalan jurusan sudah memberikan informasi yang mereka inginkan, sedangkan 21,3% sisanya merasa masih belum mendapatkan informasi yang diinginkan.

Apakah game pengenalan jurusan memberikan informasi yang diinginkan oleh responden?

47 responses

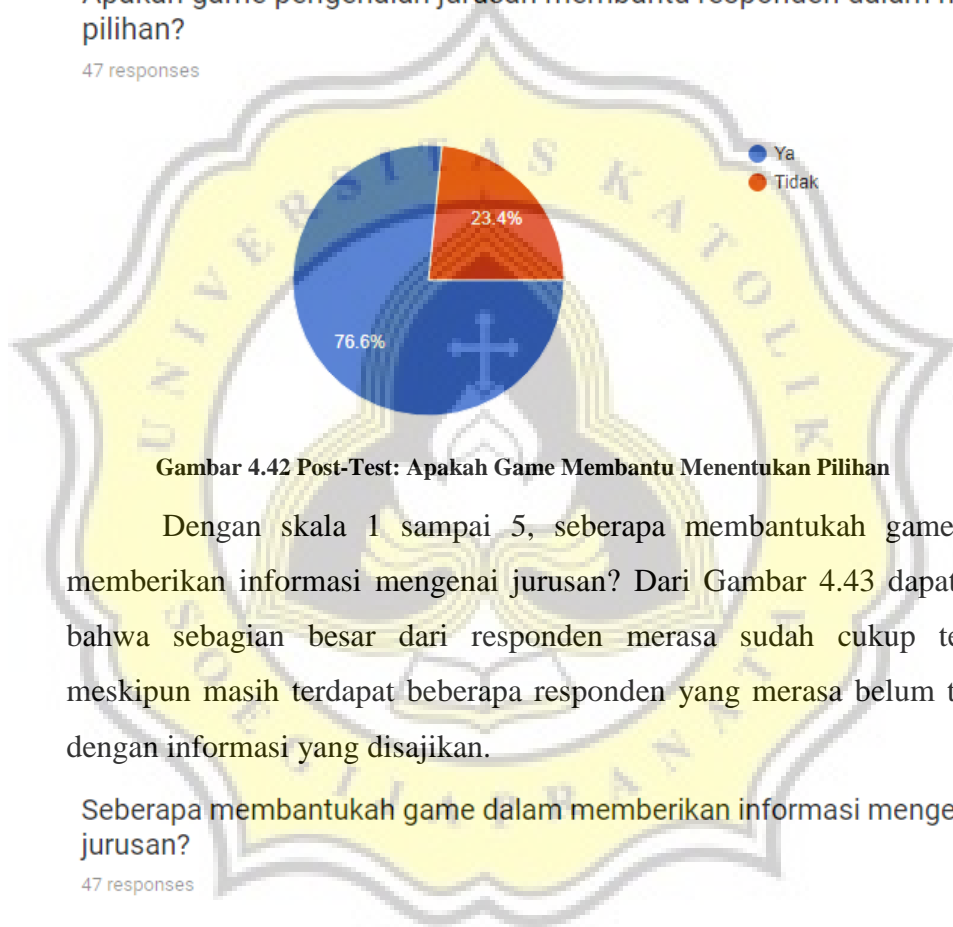


**Gambar 4.41 Post-Test: Apakah Game Sudah Memberikan Informasi yang Diinginkan**

Pertanyaan ketiga menanyakan apakah game pengenalan jurusan membantu responden dalam menentukan pilihan jurusan. Berdasarkan Gambar 4.42, sebesar 76,6% responden merasa terbantu dalam menentukan pilihan jurusan, sedangkan 23,4% sisanya merasa tidak terbantu dengan game.

Apakah game pengenalan jurusan membantu responden dalam menentukan pilihan?

47 responses

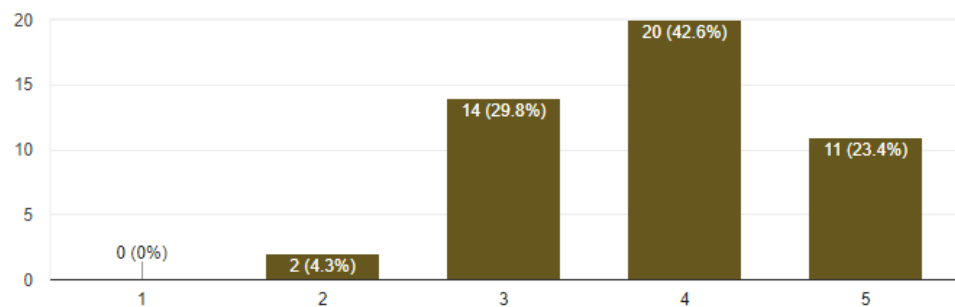


**Gambar 4.42 Post-Test: Apakah Game Membantu Menentukan Pilihan**

Dengan skala 1 sampai 5, seberapa membantukah game dalam memberikan informasi mengenai jurusan? Dari Gambar 4.43 dapat dilihat bahwa sebagian besar dari responden merasa sudah cukup terbantu, meskipun masih terdapat beberapa responden yang merasa belum terbantu dengan informasi yang disajikan.

Seberapa membantukah game dalam memberikan informasi mengenai jurusan?

47 responses

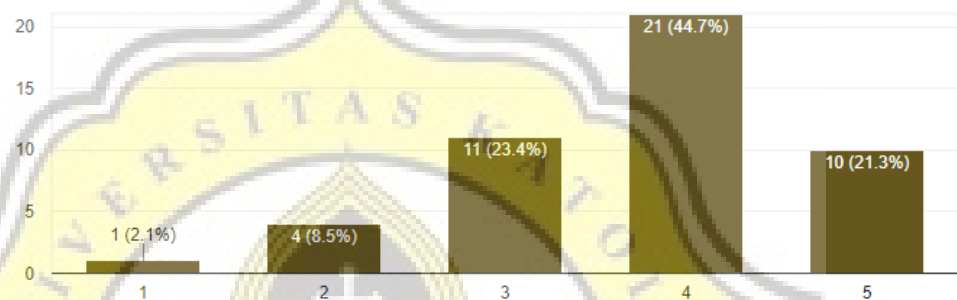


**Gambar 4.43 Post-Test: Seberapa Membantunya Game Dalam Memberikan Informasi**

Pertanyaan keempat adalah dengan skala 1 sampai 5, seberapa membantukah game dalam menentukan pilihan jurusan? Dari Gambar 4.44, terlihat bahwa sebagian besar responden merasa cukup terbantu dalam menentukan jurusan yang akan mereka pilih nantinya. Tetapi, terdapat juga sebagian responden yang merasa tidak terbantu setelah memainkan game.

Seberapa membantukah game dalam menentukan pilihan?

47 responses



Gambar 4.44 Post-Test: Seberapa Membantunya Game Dalam Menentukan Jurusan

Pertanyaan terakhir menanyakan kekurangan-kekurangan yang didapati oleh responden dalam memainkan game. Beberapa kritik dan saran yang diterima adalah penjelasan yang terlalu panjang, tampilan yang kurang menarik, dan *gameplay* yang perlu diperpanjang.