

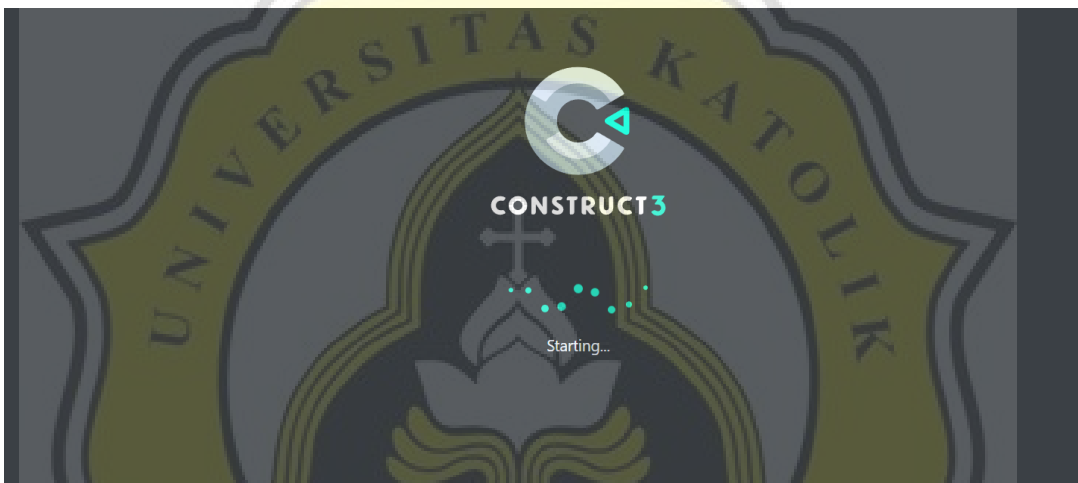
BAB 4

PEMBASAHAN DAN PEMBUATAN GAME

4.1. Engine Coustruck 3

Game WaraWiriKolase dikerjakan menggunakan Engine Construct 3.

Tampilan awal program construct 3 di diperlihatkan dalam Gambar 2.



Gambar 2. Program Construct 3

Gambar 3 memperlihatkan fasilitas menu yang ada dalam construct 3. Menunya antara lain:

1. New Project

Membuat program baru di construct 3.

2. Asset templet

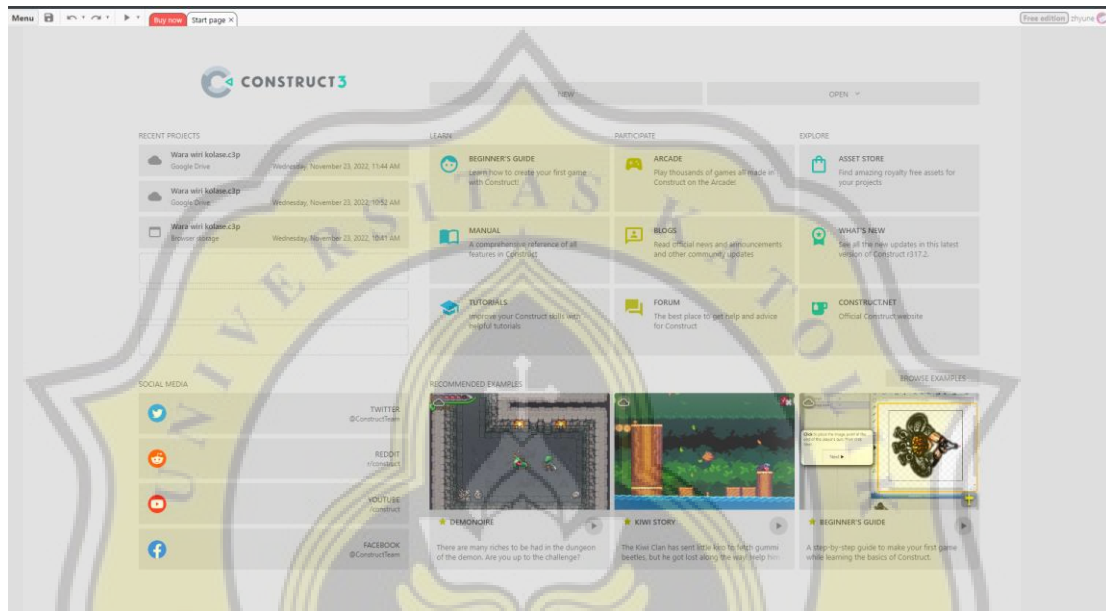
Membuat program baru di coustruct 3 dengan asset yang sudah di sediakan dalam construct 3.

3. Cloud Project

Tempat penyimpanan project secara online.

4. Shop Asset

Tempat pembelian asset project di construct 3.



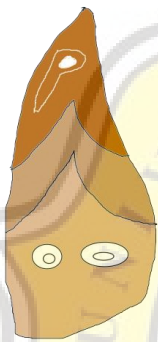
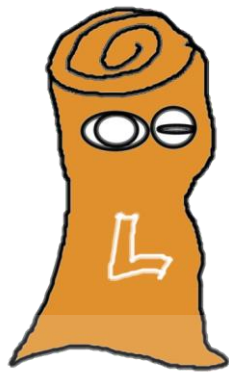
Gambar 3. Menu di Construct 3

Construct 3 adalah Engine digunakan untuk pembuatan yang game Wara Wiri Kolase yang dimana begitu mudah digunakan oleh seorang pemula dalam pembuatan game.

4.2. Game componen

4.2.1. Player Charater

Charater yang digunakan dalam game “Wara Wiri Kolase” di wujudkan dengan merancang asset game “Lum dan Pia” seperti tampilan pada Gambar 4.



Gambar 4. Asset Game Lum dan Pia

4.2.2. Game Object Mission

Object game “Wara Wiri Kolase” di rancang untuk tujuan misi dalam permainan.

Object game yang digunakan dirancang berupa asset seperti ditampilkan dalam

Gambar 5.



Gambar 5. Asset Game Object Permainan

Game objek adalah untuk membantu dalam jelankan suatu perintah untuk berpindah dari rintangan pertama dan berikutnya ,Game objek sendiri juga berfungsi untuk menentukan END dari proses sebuah game.

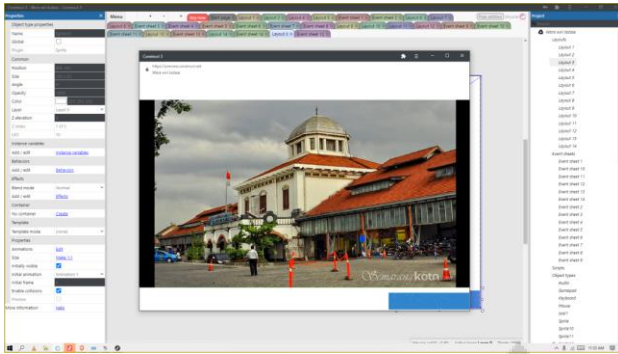
4.3. Home Sreen (halaman utama game)

Halaman opening game di tampilkan dalam Gambar 6. Terdapat dua tombol “Mulai” untuk memulai game dan “credit game” untuk menampilkan informasi versi game dan Pembuat game.



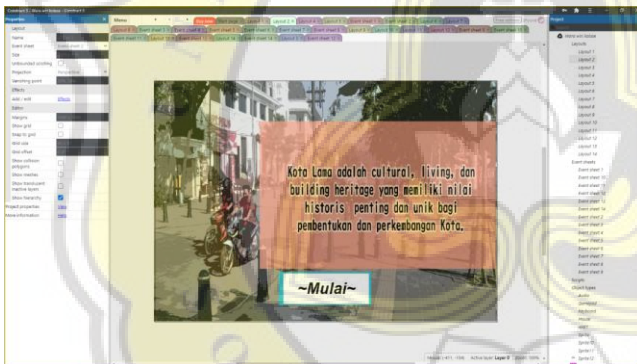
Gambar 6. Bagian opening

Bagian tampilan awal ditujulam dalam Gambar 7. Tampilan awal ini menampilkan view stasiun Tawang Semarang yang merupakan titik awal perjalanan wisatawan ke kota lama.



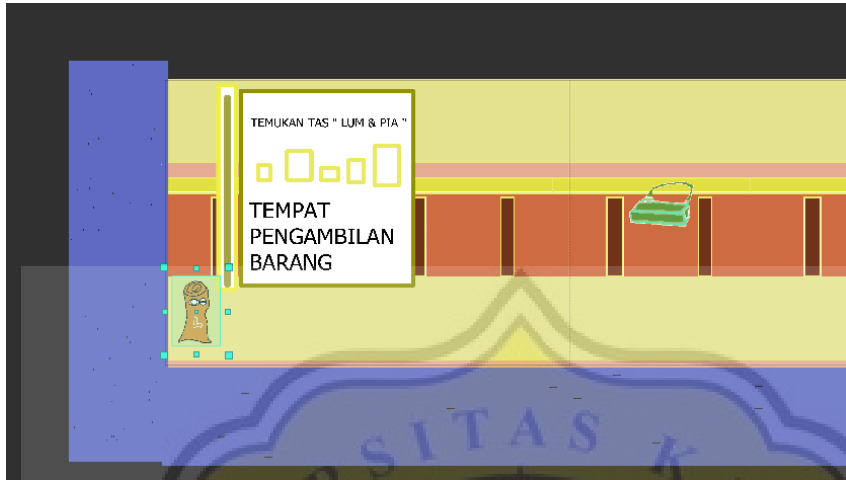
Gambar 7. awal cerita

Setelah sampai di stasiun Tawang Semarang pengguna di arahkan menuju tampilan pembuka dengan view kota lama seperti di tunjukan dalam Gambar 8. Disinih pengguna bisa memulai memainkan permainan dengan click tombol “Mulai”.



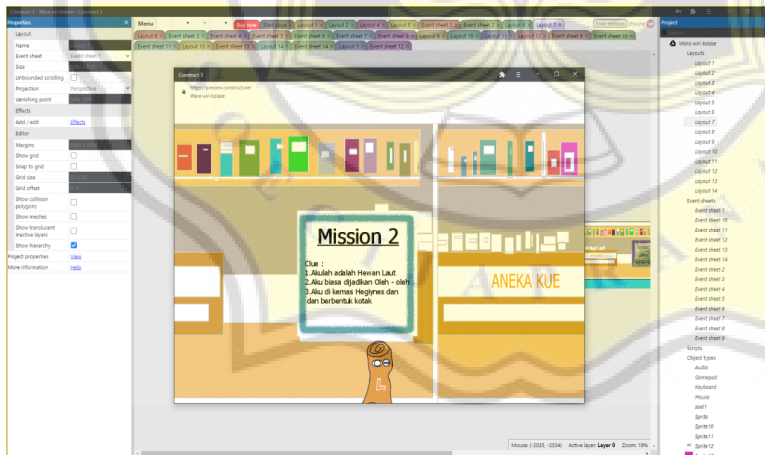
Gambar 8. Tampilan pembuka ketika sampai Semarang

Permainan dimulai dengan halaman Rintangan Pertama seperti di tunjukan dalam Gambar 9. Rintangan dibuat bertujuan untuk mencari barang berupa “Tas” yang digunakan wisatawan. Jika Pemain tidak menyelesaikan misi yang diberikan maka game tersebut tidak akan pindah ke Rintangan berikutnya.



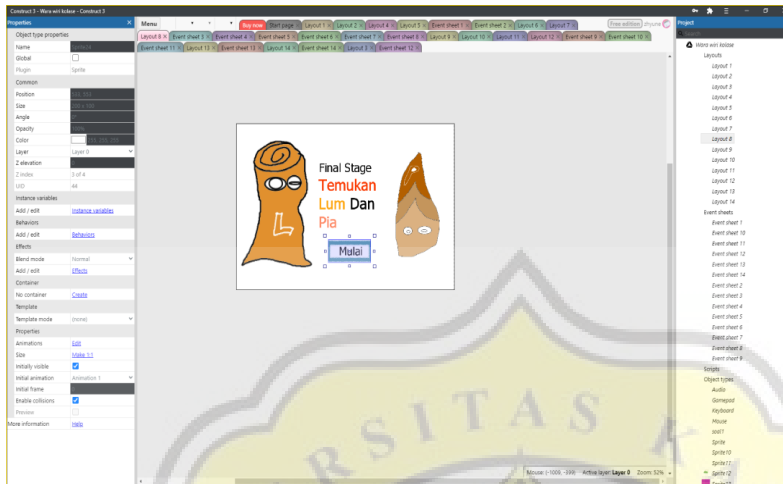
Gambar 9. Rintangan 1

Permainan Rintangan kedua ditunjukkan seperti pada Gambar 10. Rintangan kedua bertujuan Wisatawan untuk menyelesaikan “Mission” yang sudah disediakan pada dalam permainan.



Gambar 10. Rintangan 2

Final Stage yang merupakan rintangan ketiga ditunjukkan pada Gambar 11. Rintangan Tiga bertujuan untuk wistawan mencari charater “Lum dan Pia” dalam rintangan tiga.



Gambar 11. Rintangan 3

4.4 Hasil Pengujian Game

Pengujian Game warawiri kolase dilakukan metode wawancara. Wawancara dilakukan dengan 6 responden dengan dengan rentang usia 21 – 25 Tahun. Seluruh responden merupakan Mahasiswa Laki-Laki di Kota Semarang. Hasil wawancara ditampilkan dalam Tabel 1 untuk hasil Review tampilan game, Tabel 2 untuk Review Kebergunaan terhadap wisata kota lama, Tabel 3 untuk Review Kesenangan dalam memainkan game dan Tabel 4 keterkarikan mainkan game WARAWIRI.

Tabel 1. Tampilan Game Warawiri Kolase

Tampilan game	Kekurangan pada tampilan	Kelebihan pada tampilan
Sederhana	Tambahkan border di setiap teks agar warna tidak terlalu kontras	Pemilihan warna cukup unik
lumayan menghibur	agak kurang penataanya dalam game	agak berbeda game yang biasa saya liat
agak kurang	kurang info cara bermain	charaternya yang agak unik aja

cukup unik aja	kurang totrial cara bermainnya	gamenya gak ada menu pilih stagenya aja jadi kaya 1 alur cerita
agak kurang dalam segi tata letak tampilan gamenya	kurang animasi jalanya.	rada bingung harus ngapain kalo gak baca misinya yang diberikan
Diluar nalar aja pas liat gamenya	terlalu abstrak jadi kaya agak bosan litany	misi terlalu mudah dan terlalu cepat kelarnya

Tabel 2. Kebergunaan game dalam Mengenalkan wisata kota lama

No	Hasil Wawancara
1	Berguna sebagai edukasi untuk orang-orang
2	sedikit lumayan soalnya baru tahu juga kota lama di semarang
3	lumayan nambah pengetahuan lokasi kota lama
4	mengenal kayaknya kurang lebih ke hiburan
5	berguna sebagai spot foto foto bersama teman atau keluarga
6	berguna kalo di lengkapi lokasi dan nama jalanya

Tabel 3. Kesenangan dalam memainkan game

No	Hasil Wawancara
1	karena game sangat unik dan bisa dibawa sampai akhir permainan
2	kaya aneh aja saat dimainkan
3	agak kurang , terlalu mudah
4	kaya latihan fokus aja
5	menyenangkan kalo tambah lagi stage permainanny
6	bagian stage terakhir kalo bisa di persulit mencarinya

Tabel 4. Kertertarikan bermain game lagi

No	Hasil Wawancara
1	karena mempunyai jalan cerita di stage yang berbeda membuatku penasaran
2	main lagi kalo ceritanya lebih banyak lagi
3	kalo sudah penambahan cara bermainnya
4	tertarik asal ada kelanjutan akhir ceritanya ..
5	tertarik kalo ada sound efek dari gamenya
6	kalo ada menu stage pada game mungkin saya tertarik lagi sehingga memilih stage yang diinginkan

Dari hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa:

A. Mengenai tampilan game warawiri:

1. Responden menyimpulkan game warawiri terlihat sederhana, terlalu abstrak, mudah memainkan, dan terdapat kekurangan dari segi penataan dan tataletak.
2. Masukan dari responden berupa penambahan border pada setiap text untuk memingkatkan kontras warna,penambahan info cara bermain / tutorial.
3. Namun responden masih memberikan Review tentang kelebihan game yaitu pemilihan warna dan charater game cukup unik.

B. Mengenai Kebergunaan game warawiri terhadap Wisata Kota Lama.

Game warawiri dianggap cukup berguna dalam mengenalkan kota lama terutama bila dilengkapi dengan nama lokasi dan jalan di kota lama

C. Mengenai kesenangan dalam bermain game warawiri.

- a. Game warawiri menurut responden cukup unik untuk dimainkan.
- b. Bermain game warawiri responden dapat juga melatih fokus dalam permainan.
- c. Responden masukan untuk penambahan stage pada permainan.

D. Mengenai ketertarikan responden kembali memainkan game warawiri.

- a. Responden tertarik dengan alur cerita game yang dimana setiap stage membuat penasaran.

- b. Masukan responden mengenai ketertarikan jika stage dalam ditambahkan dan bisa memilih stage yang di inginkan.

