

BAB III

PERANCANGAN

A. Konsep Verbal

1. konsep Cerita

Konsep cerita *game* “Garuda mission” ini terinspirasi dari kisah mitologi Hindu, yang mengisahkan burung Garuda berusaha untuk menyelamatkan ibunya Sang Winata dari perbudakan naga – naga milik Sang Kardu.

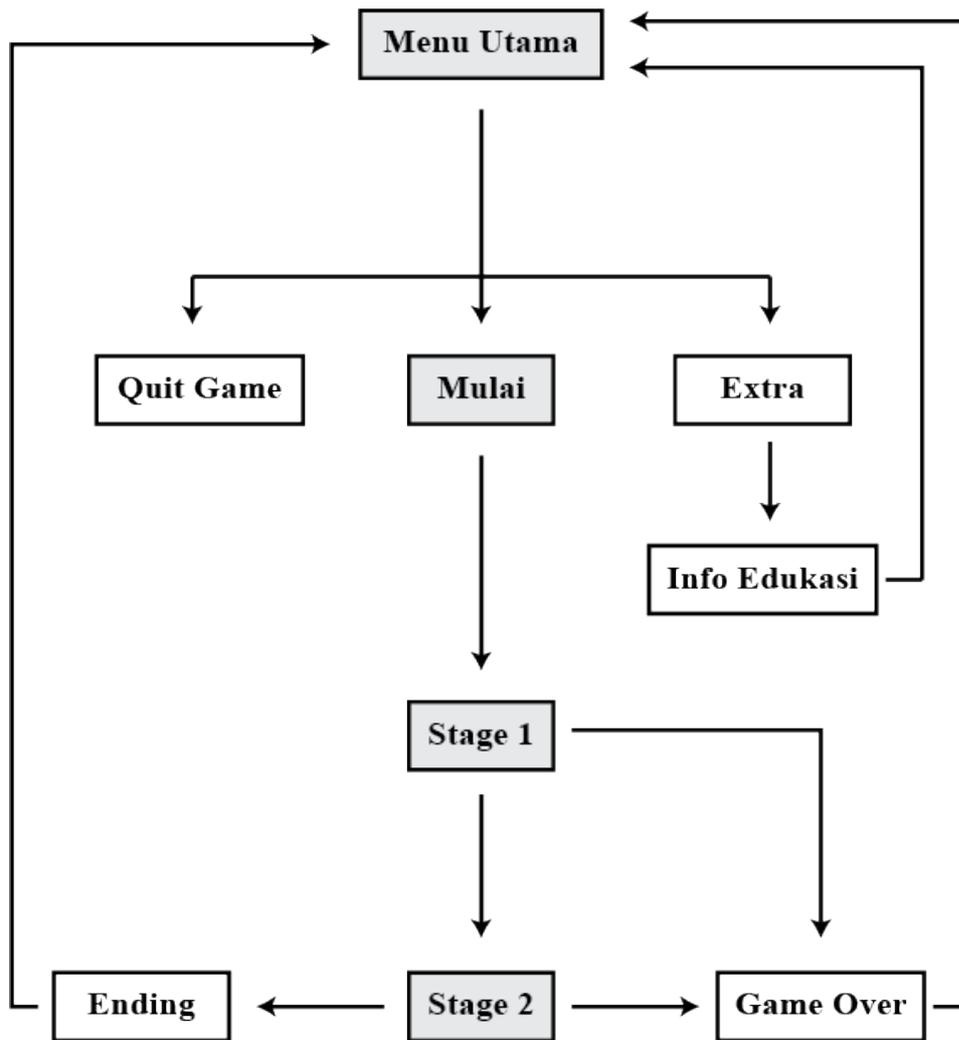
Setelah pertempuran sengit yang tak kunjung reda karena berkat kekuatan yang seimbang antara seribu naga dan burung Garuda, para naga bersedia melepaskan Sang Winata dengan syarat Garuda harus membawakan air kehidupan milik dewa, yang pada akhirnya burung Garuda pun pergi terbang ke khayangan untuk mengambil air sumber kehidupan milik dewa untuk menyelamatkan ibunya.

Alur cerita pada *game* “Garuda Mission” ini, pada tahun 2023 satelit Indonesia mengalami gangguan dan mengancam keamanan wilayah Indonesia, badan pertahanan Indonesia mencari sebuah pilot handal yang akan mengendalikan pesawat luar angkasa yang canggih bernama “Garuda”, pesawat ini memiliki kecerdasan dan dapat berinteraksi dengan pilot (pemain), pemain diberikan misi oleh badan pertahanan Indonesia untuk menyelamatkan dua satelit yaitu LAPAN-A2 dan Telkom-3S, yang ternyata sedang dibajak oleh alien untuk mengambil daya dan informasinya, tanpa satelit tersebut sektor komunikasi dan pertahanan laut Indonesia akan lumpuh.

2. Konsep *Layout* Menu

A. Alur Menu

Perancangan *Game* “Garuda Mission” ini menggunakan alur menu sebagai berikut :

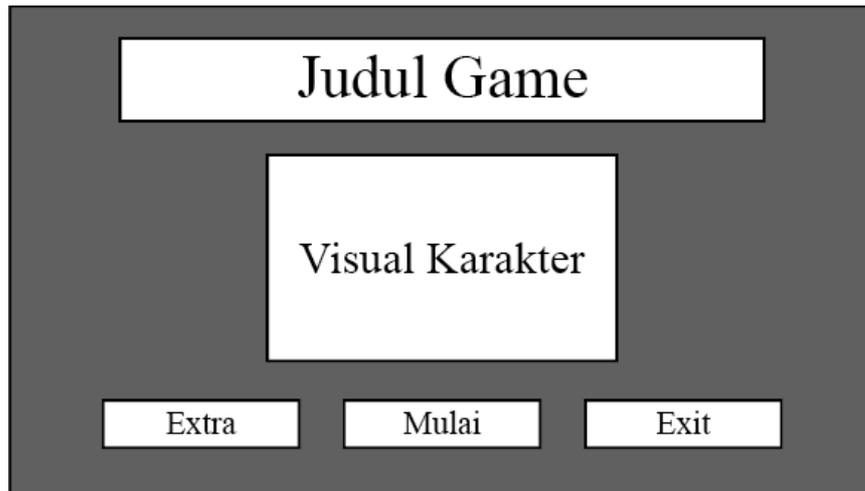


Gambar 3.1 Alur menu

(Sumber : Dokumen penyusun)

B. Menu Utama

Menu utama berfungsi untuk menyambut pemain ketika pertamakali menjalankan *game* “Garuda Mission”, juga sebagai halaman utama ketika pemain kalah dalam menjalankan misinya. Dalam menu utama ini ada beberapa elemen yang akan disuguhkan kepada pemain :



Gambar 3.2 Tampilan *layout* menu utama

(Sumber : Dokumen penyusun)

1. Mulai

Fungsi tombol mulai ini adalah untuk memulai permainan dari awal, ketika pemain menekan tombol ini, maka pemain akan memulai permainan mulai dari *stage* 1.

2. *Extra*

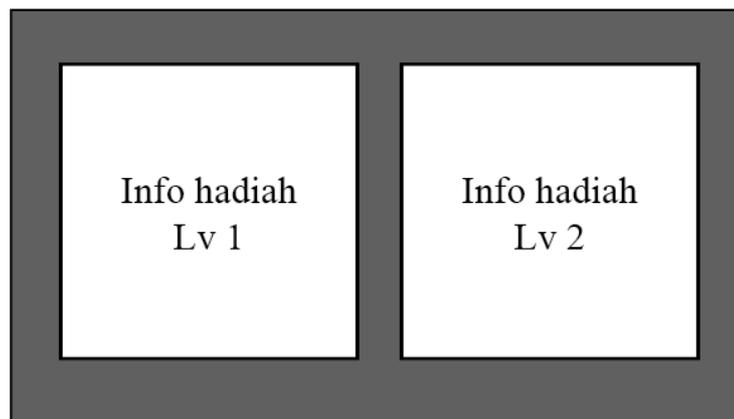
Tombol *extra* adalah dimana info – info satelit yang telah di dapatkan oleh player setelah menyelesaikan misi – misinya disimpan, info – info stelit ini pada awalnya akan terkunci, yang nantinya mengharuskan pemain untuk menyelesaikan setiap *stage* untuk mendapatkan info – info satelit tersebut.

3. Exit

Fungsi tombol *exit* ini adalah untuk menutup *game* “Garuda Mission”, jika pemain telah menyelesaikan permainan ini, Pemain dapat keluar atau menutup permainan dengan menekan tombol *exit*.

C. Layout Menu *Extra*

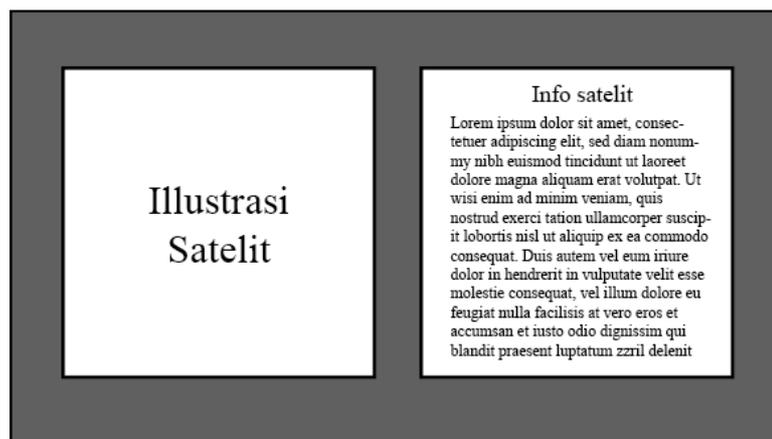
Ketika pemain menekan tombol *extra* pada main menu, maka pemain akan masuk kedalam menu informasi, dimana hadiah berupa info edukasi mengenai satelit – satelit buatan Indonesia akan ditampilkan, namun jika player belum menyelesaikan *game* “Garuda Mission” ini maka hadiah info tersebut akan terkunci, dengan ini pemain memiliki tujuan yang jelas untuk memainkan *game* ini, yaitu untuk membuka hadiah info edukasi yang ada di menu *extra*.



Gambar 3.3 Tampilan *layout* menu *extra*

(Sumber : Dokumen penyusun)

Terdapat dua kartu info edukasi yang dapat dibuka setelah menyelesaikan 2 *stage game* ini, setiap kali pemain menyelesaikan 1 *stage* mereka akan diberi hadiah 1 kartu info edukasi yang dapat dilihat pada menu *extra*.



Gambar 3.4 Tampilan *layout* lebih lanjut menu *extra*

(Sumber : Dokumen penyusun)

Setelah pemain mendapatkan paling tidak satu kartu info edukasi, mereka dapat menekan ilustrasi satelit yang telah terbuka, yang nantinya akan memunculkan info edukasi lengkap mengenai satelit tersebut pada bagian kiri atau kanannya.

D. *Layout* Halaman *Game Over*

Jika pemain telah menghabiskan kesempatan atau gagal untuk menyelesaikan sebuah *Stage* maka pemain akan diarahkan ke pada halaman *Game Over*



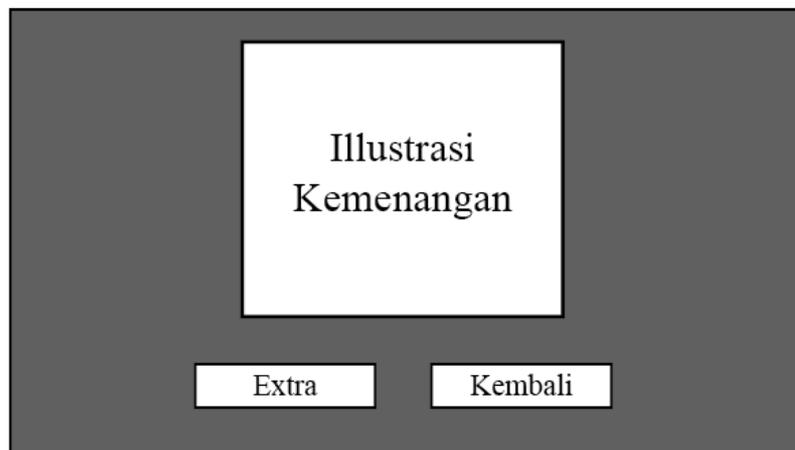
Gambar 3.5 Tampilan *layout* halaman *Game Over*

(Sumber : Dokumen penyusun)

Di halaman *Game Over* ini pemain akan melihat ilustrasi kekalahan karakter utama yang mengindikasikan bahwa pemain gagal dalam menyelesaikan *stage*, dan tombol untuk kembali yang nantinya jika ditekan akan mengarahkan kembali pemain pada menu utama.

E. *Layout Halaman Ending*

Jika pemain berhasil menyelesaikan kedua *stage* maka pemain akan diarahkan ke halaman *ending* dimana pemain akan melihat ilustrasi kemenangan karakter utama yang mengindikasikan bahwa pemain telah berhasil menyelesaikan seluruh *stage* yang ada.



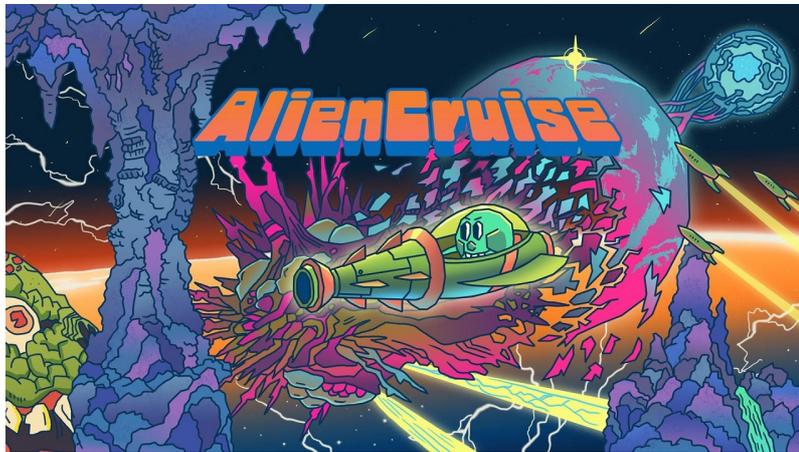
Gambar 3.6 Tampilan *layout* halaman *Ending*

(Sumber : Dokumen penyusun)

3. Konsep Visual

A. Gaya Visual Ilustrasi

Game “Garuda Mission” ini akan menggunakan gaya visual ilustrasi kartun yang memiliki garis outline yang tebal sebagai ciri khasnya, gaya visual ini dipilih karena akan mempermudah anak – anak untuk membaca bentuk – bentuk karakter di dalam *game*, yang nantinya juga dapat menarik perhatian mereka karena kebanyakan anak – anak sudah terbiasa mengonsumsi film animasi kartun sejak dini.

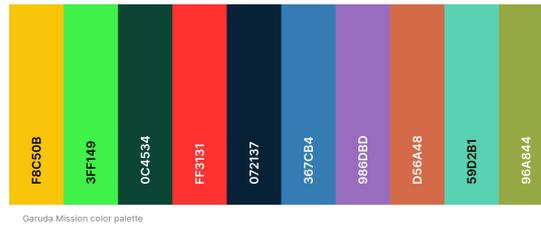


Gambar 3.7 Referensi gaya visual kartun

(Sumber : <https://www.xboxtavern.com/>)

B. Palet Warna

Game “Garuda Mission” akan menggunakan warna palet yang memiliki dasar gelap sebagai latar belakangnya, juga akan dipadukan dengan warna yang cerah yang akan digunakan pada aset – aset latar depan dan karakter utama, warna yang cerah akan lebih memikat perhatian pemain ketika dipadukan dengan warna latar yang gelap.



Gambar 3.8 Referensi palet warna

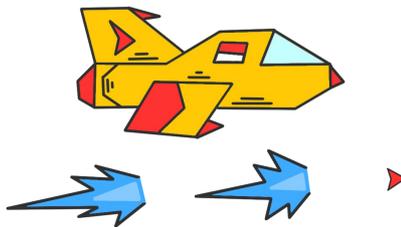
(Sumber : dokumen penyusun)

C. *Game* aset

Berikut adalah *game* aset yang digunakan dalam perancangan *game* “Garuda Mission”:

a) Karakter utama

Karakter utama dalam *game* “Garuda Mission” ini adalah pesawat luar angkasa “Garuda” yang nantinya akan dikendalikan oleh pemain, warna pesawat luar angkasa “Garuda” ini terinspirasi oleh warna lambang Garuda Indonesia yaitu kuning dan merah cerah.

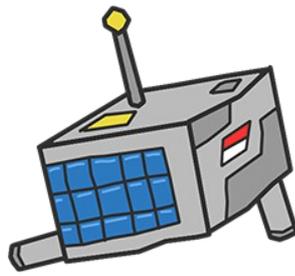


Gambar 3.9 Desain pesawat luar angkasa “Garuda”

(Sumber : dokumen penyusun)

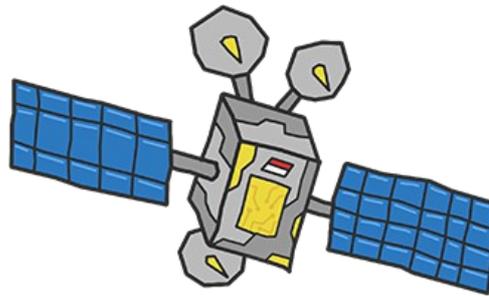
b) Karakter satelit

Desiain bentuk satelit dalam *game* “Garuda Mission” ini mengambil refrensi dari bentuk asli satelit Lapan A2 dan Telkom 3S, yang lalu diilustrasikan menggunakan gaya kartun yang digunakan oleh *game* “Garuda Mision”.



Gambar 3.10 Desain satelit Lapan A2

(Sumber : dokumen penyusun)

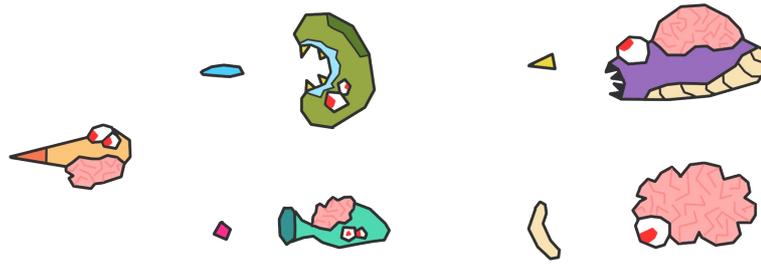


Gambar 3.11 Desain satelit Telkom 3S

(Sumber : dokumen penyusun)

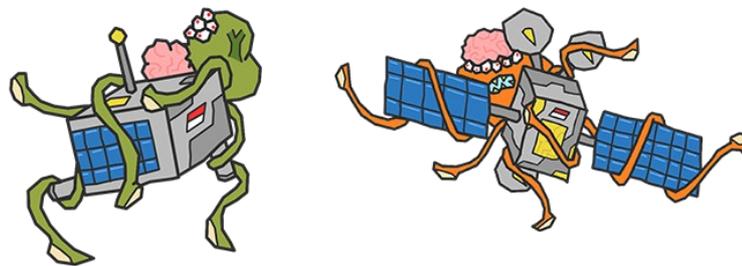
c) Karakter musuh

Musuh dalam *Game* “Garuda Mission” ini adalah sekelompok alien yang menyerang satelit milik Indonesia, bentuk musuh alien ini didesain seaneh mungkin untuk menunjukkan bahwa musuh yang dihadapi oleh sang pemain tidak berasal dari planet bumi.



Gambar 3.12 Desain musuh alien

(Sumber : dokumen penyusun)



Gambar 3.13 Desain boss alien

(Sumber : dokumen penyusun)

c) *Background*

Desain *background* dalam game “Garuda Mission” ini berada di luar angkasa lebih tepatnya mengorbit planet bumi, game “Garuda Mission” memiliki dua *level*, pada *level* pertama pemain akan melakukan misinya pada siang hari, lalu malam hari untuk *level* ke dua, dan pada *background cut scene* akan memperlihatkan sebuah siaran televisi darurat yang memberitakan bahwa terjadi serangan makhluk alien terhadap satelit – satelit milik Indonesia.



Gambar 3.14 Desain *background level 1*

(Sumber : dokumen penyusun)



Gambar 3.15 Desain *background level 2*

(Sumber : dokumen penyusun)



Gambar 3.16 Desain *background extra*

(Sumber : dokumen penyusun)



Gambar 3.17 Desain *background story*

(Sumber : dokumen penyusun)

d) Tombol, judul, dan notifikasi

Tombol diberi warna cerah agar dapat mudah dilihat di *background* yang gelap, tombol ini memiliki efek dimana akan bersinar ketika mouse berada di atasnya.

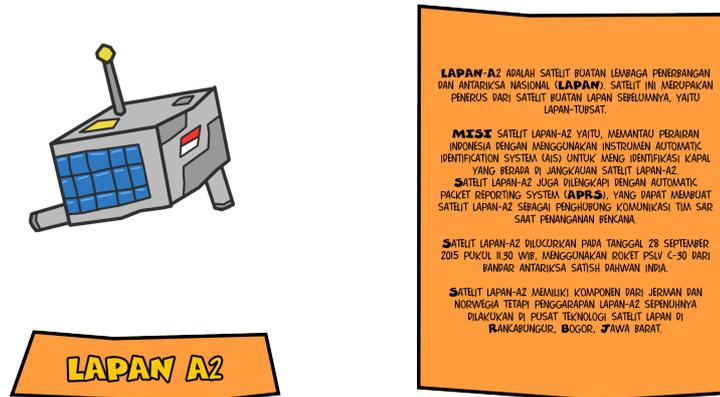


Gambar 3.18 Desain tombol dan notifikasi

(Sumber : dokumen penyusun)

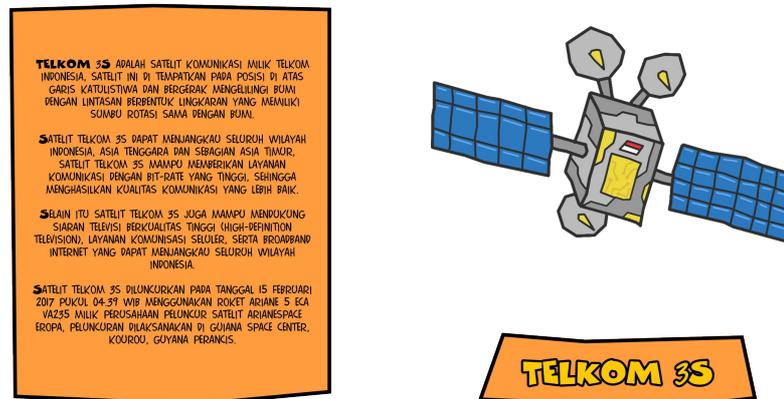
e) *Pop up* informasi

Letak *pop up* informasi ini berada pada menu *extra*, *pop up* ini berisikan informasi mengenai spesifikasi, fungsi dan misi satelit yang akan diselamatkan dalam *game* ini.



Gambar 3.19 Desain *pop up* informasi Lapan A2

(Sumber : dokumen penyusun)



Gambar 3.20 Desain *pop up* informasi Telkom 3S

(Sumber : dokumen penyusun)