

**TES KARAKTER MENURUT TEORI *THE COLOR CODE* DENGAN
METODE PERMAINAN *VISUAL NOVEL***

TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Jurusan Teknik Informatika



DISUSUN OLEH:

GILAR PATRIA NUSANTARA

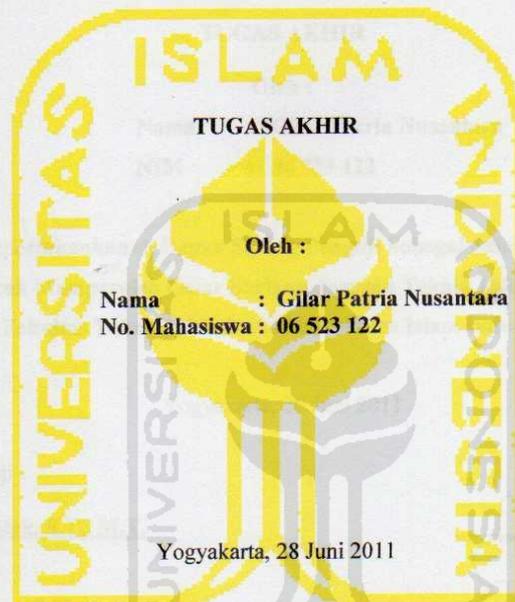
06 523 122

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA**

2011

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

**TES KARAKTER MENURUT TEORI *THE COLOR CODE* DENGAN
METODE PERMAINAN *VISUAL NOVEL***



TUGAS AKHIR

Oleh :

Nama : Gilar Patria Nusantara
No. Mahasiswa : 06 523 122

Yogyakarta, 28 Juni 2011

Pembimbing


Ami Fauziah, S.T., M.T.

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

**TES KARAKTER MENURUT TEORI *THE COLOR CODE* DENGAN
METODE PERMAINAN *VISUAL NOVEL***

TUGAS AKHIR

Oleh :

Nama : Gilar Patria Nusantara

NIM : 06 523 122

Telah Dipertahankan di Depan Sidang Penguji Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Jurusan Teknik Informatika
Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia

Yogyakarta, 28 Juni 2011

Tim Penguji :

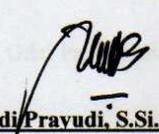
Ami Fauziah, S.T., M.T.
Ketua

Ari Sutarwo, S.Kom.
Anggota I

Beni SURanto, S.T.
Anggota II

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Informatika
Universitas Islam Indonesia


Yudi Prayudi, S.Si., M.Kom.

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN
HASIL TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Gilar Patria

No. Mahasiswa : 06 523 122

Menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi dalam laporan Tugas Akhir ini adalah hasil karya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa ada beberapa bagian dari karya ini adalah bukan hasil karya saya sendiri, maka saya siap menanggung resiko dan konsekuensi apapun.

Demikian pernyataan ini saya buat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 28 Juni 2011



(Gilar Patria Nusantara)

PERSEMBAHAN



Kupersembahkan setitik pencapaian awal dari masa depanku dengan penuh cinta
dan kerendahan hati

Al- 'Aliim, Allah SWT

Segala ilmu ya kupunyai tiada sebanding dengan-MU, maka dari itu hendaknya tidak perlu berbangga hati secara berlebihan di atas ilmu yang telah engkau turunkan dan patutlah kami bersyukur atas nikmat ilmu yang telah engkau berikan.

Orang tua dan keluarga tercinta, yang penuh kesabaran, keikhlasan, ketulusan dalam membimbingku hingga aku bisa seperti ini.

Pengorbanan kalian tak akan pernah ku sia-sia kan karena dari pengorbanan kalianlah aku termotivasi untuk membuat kalian tersenyum dan bangga dengan apa yang aku raih.

Risma Saroya

Hai. ☺

MOTTO

“Effort doesn’t betray you, if it ever did, that means you didn’t put in enough effort”

(Nicole - Kara)



KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik serta hidayah-Nya sehingga penyusun dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul **“Tes Karakter Menurut Teori The Color Code Dengan Metode Permainan Visual Novel”**. Shalawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada Rasulullah Muhammad SAW beserta seluruh keluarga dan sahabatnya.

Laporan tugas akhir ini adalah salah satu syarat guna menyelesaikan jenjang kesarjanaan Strata-1 (S1) pada jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia. Dan juga sebagai sarana untuk mempraktekkan secara langsung ilmu dan teori yang telah diperoleh selama menjalani masa studi di Jurusan Teknik Informatika Universitas Islam Indonesia.

Penyusun menyadari bahwa dalam penyusunan laporan tugas akhir ini masih terdapat kelemahan dan kekurangan. Untuk itu saran dan kritik membangun dari para pembaca senantiasa diharapkan agar dapat lebih baik lagi di masa yang akan datang.

Selama dalam pelaksanaan tugas akhir dan pembuatan laporan, penyusun telah mendapat bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu penyusun memberikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. ALLAH S.W.T, sang pemberi hidup yang telah memberikan anugrah kehidupan yang sempurna kepada hamba-Mu ini.

2. Nabi Muhammad S.A.W, junjungan alam dan teladan hidup yang telah menjadi inspirasi.
3. Bapak Yudi Prayudi, S.Si., M.Kom., selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika.
4. Bapak Ir. Gumbolo Hadi Susanto, M.Sc, selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia.
5. Ibu Ami Fauziah, S.T., M.T. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir.
6. Bapak dan Ibu yang selalu ada baik di setiap doa dan dukungannya.
7. Risma Afiyanti Saroya, penyemangat dan sahabat terbaik yang pernah ada.
8. Gerombolan Kos (Adhin,Edwin,Lantip,Oki,Saga,Yudi,Zidan), Cah GMM (Adri,Aryo,Bamas,Liony,Ryan,Momon)
9. Mbak Dini,Mas Yudanto,Mas Galang terimakasih banyak atas ilmunya.
10. Teman-teman lainnya yang tidak bisa disebutkan satu-satu serta semua pihak yang telah turut serta mendukung pelaksanaan dan penyusunan laporan tugas akhir ini, terima kasih semua atas dukungannya.

Semoga laporan tugas akhir ini dapat memberi manfaat bagi kita semua, Amin.

Wassalamu 'alaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, 28 Juni 2011

Penyusun

SARI

Setiap orang di dunia ini dilahirkan dengan sifat serta karakter yang berbeda-beda. Teori yang membahas jenis karakter ada bermacam-macam. Dan teori-teori tersebut memiliki tes tersendiri untuk menentukan karakter seseorang menurut masing-masing teori. Salah satunya adalah *The Color Code*. Sedangkan sangat jarang *genre* permainan yang sering dijumpai di dalam melakukan tes karakter. Salah satu cara agar membuat tes lebih menarik, interaktif dan tidak membosankan adalah dengan membuatnya menjadi sebuah permainan. Jenis permainan *Visual Novel* menjadi pilihan karena dianggap cocok sebagai sarana untuk melaksanakan suatu tes karakter.

Aplikasi “Tes Karakter Menurut Teori *The Color Code* Dengan Metode Permainan *Visual Novel* Berbasis Multimedia” ini dibangun dengan menggunakan Adobe flash dengan bahasa pemrograman Actionscript. Perancangan yang digunakan dalam aplikasi ini adalah *Storyboard* yang berfungsi sebagai penuntun plot cerita. Sedangkan *Input* dari aplikasi ini adalah setiap jawaban tes yang dipilih oleh pemain dan *Output* yang dihasilkan adalah rangkuman mengenai karakter pemain tersebut.

Hasil penelitian dan pengujian menunjukkan bahwa aplikasi ini sudah memenuhi kriteria sebagai sebuah permainan *Visual Novel* yang dikombinasikan sedemikian rupa dengan sebuah tes karakter. Algoritma yang digunakan dapat menghitung setiap jawaban yang dipilih oleh pemain, mengakumulasiannya dengan tepat dan menampilkan hasil dari perhitungan tersebut dalam bentuk informasi mengenai karakter sang pemain.

Kata kunci : Tes Karakter, *Color Code* , *Visual Novel*.

TAKARIR

<i>Actionscript</i>	Bahasa pemrograman yang digunakan dalam <i>software</i> Macromedia <i>flash</i> .
<i>Avatar</i>	Suatu perwujudan dari berbagai macam hal.
<i>Background music</i>	Musik yang mengiringi suatu permainan.
<i>Branching Point/ Decision Point</i>	Kondisi dimana keputusan harus dibuat untuk melanjutkan situasi yang bercabang.
<i>Ending</i>	Situasi dimana suatu hal berakhir.
<i>Genre</i>	Metode untuk mengklasifikasi suatu hal ke dalam beberapa hal secara spesifik.
<i>Koleris</i>	Salah satu contoh karakteristik manusia yang memiliki kecenderungan ke arah “Mendominasi”
<i>Melankolis</i>	Salah satu contoh karakteristik manusia yang memiliki kecenderungan ke arah “Perfeksionis”
<i>Mixed Media</i>	Merujuk pada suatu hasil karya yang memiliki beragam unsur tradisional dalam pembuatannya.
<i>Multiple endings</i>	<i>Ending</i> yang berjumlah lebih dari satu.
<i>Opening</i>	Situasi dimana suatu hal dimulai.

<i>Plegmatis</i>	Salah satu contoh karakteristik manusia yang memiliki kecenderungan ke arah “Damai”
<i>Sanguis</i>	Salah satu contoh karakteristik manusia yang memiliki kecenderungan ke arah “Populer”
<i>Single player</i>	Diperuntukan untuk satu orang pemain di satu kali putaran permainan
<i>Storyboard</i>	Sebuah susunan gambar beserta penjelasan-penjelasan yang menceritakan proses pembuatan permainan dari awal hingga akhir
<i>The Color Code</i>	Sebuah test yang bertujuan untuk mengetahui karakteristik seseorang
<i>Visual novel</i>	Sebuah metode permainan yang melibatkan jalan cerita, tampilan visual, dan pengambilan keputusan.
<i>Visual art</i>	tampilan visual yang berbentuk gambar

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PENGUJI	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
SARI	ix
TAKARIR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xvi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.6.2 Metode Pengembangan Aplikasi	5
1.7 Sistematika Penulisan	5

BAB II	8
LANDASAN TEORI	8
2.1 Sejarah Singkat Asal Mula Teori Manusia	8
2.2 Golongan Karakter Menurut <i>The Color Code</i>	9
2.2.1 Karakter Utama	9
2.2.2 Karakter Kombinasi	21
2.3 <i>Visual Novel</i>	22
2.3.1 Penjelasan Singkat Mengenai <i>Visual Novel</i>	22
2.3.2 Golongan <i>Visual Novel</i>	22
2.3.3 Elemen di dalam <i>Visual Novel</i>	23
2.4 Multimedia	24
2.4.1 Pengertian Multimedia	24
2.4.2 Komponen Multimedia	25
2.4.3 <i>Avatar</i>	27
2.4.4 <i>Storyboard</i>	28
BAB III	31
METODOLOGI	31
3.1. Analisis Masalah	31
3.2. Hasil Analisis	32
3.3. Perancangan Perangkat Lunak	34
3.3.1. Metode Perancangan	34
3.3.2. Hasil Perancangan	34
3.4. Rancangan Antarmuka	105
BAB IV	111
HASIL DAN PEMBAHASAN	111
4.1. Hasil	111
4.2. Implementasi	111
4.2.1. Batasan Implementasi	111

4.2.2. Implementasi Pembuatan Aplikasi	112
4.3. Implementasi Antarmuka	112
4.3.1. Halaman Intro	113
4.3.2. Halaman Menu Utama	113
4.3.3. Halaman Hasil Akhir	121
4.3.4. Halaman Gagal	122
4.4. Pengujian Aplikasi	122
4.5. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi	124
BAB V	125
KESIMPULAN DAN SARAN	125
5.1. Kesimpulan	125
5.2. Saran	125
DAFTAR PUSTAKA	126
DAFTAR LAMPIRAN	127



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Contoh Alur Karakter A (kondisi pertama)	36
Gambar 3.2 Contoh Alur Karakter A (kondisi kedua)	37
Gambar 3.3 Contoh Alur Karakter AB	39
Gambar 3.4 Contoh Alur Kondisi Gagal	40
Gambar 3.5 Perancangan Antarmuka Halaman Menu Utama	106
Gambar 3.6 Perancangan Antarmuka Tentang Kode Warna	106
Gambar 3.7 Perancangan Antarmuka Aturan Main	107
Gambar 3.8 Perancangan Antarmuka Permainan Dengan <i>Avatar</i>	107
Gambar 3.9 Perancangan Antarmuka Permainan Tanpa <i>Avatar</i>	108
Gambar 3.10 Perancangan Antarmuka Halaman Pilihan Opsi Jawaban	109
Gambar 3.11 Perancangan Antarmuka Halaman Penjelasan Karakter	109
Gambar 3.12 Perancangan Antarmuka Gagal	110
Gambar 4.1 Halaman Intro	113
Gambar 4.2 Halaman Menu Utama	114
Gambar 4.3 Halaman Tentang Kode Warna	114
Gambar 4.4 Halaman Aturan Main	115
Gambar 4.5 Halaman Permainan 1 (<i>background</i> dan dialog)	116
Gambar 4.6 Halaman Permainan 2 (<i>background</i> , dialog dan <i>avatar</i>)	117
Gambar 4.7 Halaman Permainan 2 (<i>background</i> , dialog dan 2 <i>avatar</i>)	117
Gambar 4.8 Halaman Permainan 4 (4 buah opsi pilihan jawaban)	118
Gambar 4.9 Halaman Permainan 5 (penghitungan skor)	119
Gambar 4.10 Halaman Hasil Akhir	121
Gambar 4.11 Halaman Gagal	122

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kombinasi Kondisi Kedua	38
Tabel 3.2 <i>Storyboard</i>	42
Tabel 4.1 Tabel Kuesioner Setelah Menggunakan Aplikasi	123



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Setiap orang di dunia ini dilahirkan dengan sifat serta karakter yang berbeda-beda. Karakter itu sudah tercipta sejak lahir, akan tetapi karakter manusia tumbuh dan di pengaruhi karena didikan keluarga dan pengaruh teman. Bagian terbesar yang mempengaruhi perkembangan karakter terletak saat sebagian besar waktunya dihabiskan bersama orang-orang di sekitarnya dan caranya menaruh kepercayaan pada orang-orang tersebut. Orang yang dipercaya mempunyai kesempatan terbesar untuk membentuk dan mempengaruhi perkembangan karakter bagi seseorang. Banyak aspek yang dapat berpengaruh dalam membedakan sifat serta karakter orang tersebut dengan orang lainnya, misalnya cara berkomunikasi dengan orang lain, seperti apa pergaulan yang di lakukan setiap harinya, lingkungan tempat tinggalnya bahkan sampai kebiasaan kecil yang dilakukannya sehari-hari, sekarang pun sudah banyak ilmu yang mempelajari tindak tanduk serta karakter seseorang tentang bagaiman caranya berperilaku di dalam masyarakat

Ada bermacam-macam teori karakter, tergantung dari mana melihatnya, ada beberapa macam teori yang sudah diketahui pada umumnya, mungkin teori seperti *Sanguis, Koleris, Plagmatis, Melankolis* sudah terdengar akrab, akan tetapi teori yang di ambil di dalam tugas akhir ini adalah sebuah teori yang dirumuskan

oleh Dr. Taylor Hartman, PhD, seorang pakar psikologi. Dr. Hartman menamai teori tersebut *The Hartman Personality Profile* atau sering juga dikenal sebagai *The Color Code*, sesuai dengan nama teorinya, karakter dalam teori ini dibagi ke dalam 4 macam, yaitu Merah (Si Pengguna Kekuasaan), Biru (Si Pelaku Kebajikan), Putih (Si Penjaga Kedamaian), dan Kuning (Si Pecinta Kesenangan).

Sebuah metode psikotes ataupun tes-tes karakter pada umumnya hanya berupa pertanyaan-pertanyaan gamblang yang langsung dijawab saat itu juga oleh orang yang sedang mengikuti psikotes tersebut, dan akan terlihat monoton serta membosankan, dalam penelitian ini akan dibuat psikotes yang konsepnya diadaptasi dari sebuah tipe permainan yang dinamakan *visual novel*, dimana dalam permainan tersebut akan disiapkan sebuah cerita skenario yang berisikan dialog-dialog dan nantinya akan diselipkan pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya akan diproses menjadi sebuah kesimpulan, dan hasil akhirnya akan memberitahukan pemain tersebut masuk ke dalam golongan karakter yang mana, sesuai dengan materi psikotes yang telah ditetapkan, tentunya dengan tampilan yang lebih menarik dan interaktif, sehingga diharapkan orang yang biasanya mengikuti psikotes pada umumnya menjadi tidak bosan dengan adanya tampilan tersebut.

Dari latar belakang di atas, penelitian ini akan merancang dan membangun sebuah permainan berbasis multimedia untuk mengetahui karakter, dibuat dengan menggunakan Adobe Flash CS 3, tujuannya supaya mempermudah pengguna aplikasi ini untuk mengetahui karakternya masing-masing dan nantinya dapat menambah wawasan serta berguna dalam berkomunikasi dan bersosialisasi

dengan orang lain yang dikemas dalam sajian yang lebih menarik dan interaktif, dimana hasil akhirnya setiap pengguna aplikasi ini dapat mengetahui jenis karakternya dari sekian jenis karakter yang ada.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, masalah yang akan diteliti dapat dirumuskan sebagai berikut, bagaimana melakukan proses psikotes untuk mengetahui karakter seseorang dengan cara menyenangkan, sehingga tidak cepat bosan.

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini terbatas pada :

1. Psikotes ini memiliki batasan umur 20 tahun hingga 35 tahun, disesuaikan dengan jalan cerita di dalam permainan, serta tidak ada sistem *level* dan *save point*.
2. Hasil akhir psikotes ini mengacu kepada hasil akhir psikotes *The Color Code*.
3. Psikotes ini hanya untuk satu orang saja (*single player*) dalam satu waktunya.
4. Bentuk *genre* permainan dalam psikotes ini diadaptasi dari sebuah *genre* permainan yang bernama *visual novel*, yaitu permainan yang menggunakan sebuah skenario/alur cerita, *avatar-avatar* dan latar belakang berupa gambar, serta box dialog. Tidak mengandung unsur pengisi suara.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah membangun sebuah aplikasi mengenai psikotes untuk mengetahui karakter seseorang yang menarik dan interaktif, juga orang yang memainkan aplikasi ini secara tidak sadar sebenarnya telah mengikuti psikotes tersebut, sehingga orang tidak akan cepat bosan dengan psikotes pada umumnya yang kurang interaktif.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Setiap pengguna aplikasi ini mendapat info mengenai kelebihan serta kekurangan karakter yang dimilikinya.
2. Memberikan alternatif lain dalam metode melaksanakan suatu psikotes.
3. Mengembangkan kreatifitas bagi pengguna maupun perancang game itu sendiri.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu:

1. Studi literatur, adalah mempelajari materi yang berkaitan dengan topik tugas akhir melalui media seperti buku, artikel, tulisan-tulisan pada situs di internet, maupun media informasi lainnya.
2. Observasi, merupakan pengumpulan data dengan menggunakan panca indra atau dengan cara melihat langsung ke lokasi untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan, dalam hal ini pembuatan scenario/alur cerita

dalam permainan, data yang dibutuhkan berupa foto lokasi yang dapat mendukung scenario/alur cerita.

3. Wawancara, suatu metode pengumpulan data dengan cara menanyakan sesuatu kepada seorang responden/ahli, cara umumnya adalah dengan bercakap-cakap secara tatap muka, wawancara dilengkapi pedoman wawancara yang sangat umum, serta mencantumkan isu-isu yang harus diliput tanpa menentukan urutan pertanyaan, dalam penelitian ini wawancara dibutuhkan untuk memperdalam materi *The Color Code*.

1.6.2 Metode Pengembangan Aplikasi

Metode pengembangan aplikasi, langkah-langkah yang dilakukan untuk membangun psikotes ini adalah :

- a. Analisis Kebutuhan

Tahap analisis digunakan untuk mengetahui dan menterjemahkan permasalahan dan kebutuhan perangkat lunak serta kebutuhan aplikasi. Analisis yang akan digunakan adalah dengan pendekatan terstruktur yang lengkap dengan teknik yang dibutuhkan dalam pengembangan aplikasi.

- b. Perancangan

Tahap ini merupakan tahap pendefinisian kebutuhan aplikasi, membuat aplikasi, menggambarkan bagaimana perancangan antar muka (*interface*) aplikasi dan persiapan untuk rancang bangun aplikasi.

c. Implementasi

Setelah perancangan dibuat maka data akan dimasukkan ke dalam aplikasi. Jika penerapan aplikasi telah berjalan dengan lancar, maka aplikasi dapat langsung di implementasikan. Tahap ini juga merupakan tahap yang sangat penting bagi proses tercapainya tujuan, sehingga dapat diketahui hasil dari pembuatan sebuah aplikasi.

d. Pengujian Aplikasi

Tahap ini merupakan tahap untuk melakukan pengujian terhadap aplikasi yang dibuat.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam memahami laporan tugas akhir, dikemukakan sistematika penulisan agar menjadi satu kesatuan yang utuh. Adapun penulisan laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi pembahasan masalah umum yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, observasi, dan sistematika penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini Membahas tentang penjelasan singkat mengenai asal mula teori karakter manusia, pembagian beserta penjelasan masing masing golongan karakter menurut *The Color Code*, ulasan singkat mengenai jenis permainan/tipe *game* yang digunakan, elemen-elemen yang terdapat di dalam

permainan, serta mengetahui apa saja komponen multimedia yang digunakan di dalam pengembangan aplikasi ini.

BAB III METODOLOGI

Dalam bab ini memuat berbagai metode yang dipakai untuk membangun aplikasi, uraian analisis masalah dan hasil analisis yang diperlukan. Bagian perancangan membahas mengenai perancangan yang digunakan, alur cerita penentuan karakter, hasil dari perancangan yang berupa perancangan *Storyboard*. Bagian implementasi perangkat lunak membahas mengenai batasan implementasi aplikasi yang dibangun, serta memuat konsep tampilan antarmuka (*interface*) yang akan dibangun.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini memuat uraian hasil pengujian terhadap aplikasi. Pengujian bertujuan untuk mengetahui apakah aplikasi tersebut sudah dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Selain itu juga membahas kelebihan serta kekurangan aplikasi dalam penerapan hasil yang dicapai.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang merupakan rangkuman dari hasil analisis kinerja aplikasi yang telah diuraikan pada bab–bab sebelumnya juga saran–saran untuk perbaikan aplikasi kedepannya.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Sejarah Singkat Asal Mula Teori Karakter Manusia

Ada dua teori mengenai asal-mula karakter manusia. Teori yang pertama menyebutkan bahwa karakter itu seperti gen dalam tubuh manusia, sudah dibawa sejak lahir, seperti warna rambut dan golongan darah. Jika saat ini manusia memiliki sifat bawaan seperti judes, kikir, acuh tak acuh, pemaaf, pendiam dan lainnya, itu karena memang bawaan lahir. Sedangkan teori lainnya mengatakan bahwa karakter manusia itu terbentuk melalui proses seumur hidup lewat interaksi dengan orang lain dan lingkungan yang ditinggali.

Kalau dilihat kedua teori di atas memang sama-sama tidak bisa dikatakan salah. Tetapi, karakter manusia lebih banyak ditempa dan dibentuk ketika menghadapi orang lain dan lingkungan di sekitarnya. Apakah akan terseret arus oleh keadaan atau dapat menyesuaikan diri dengan keadaan tersebut, atau bahkan dapat memanfaatkan dan mengendalikan keadaan tersebut. Didikan di dalam keluarga dan pergaulan dengan teman banyak berperan dalam pembentukan karakter manusia. Orang yang dipercayai mempunyai kesempatan terbesar untuk membentuk dan mempengaruhi perkembangan karakter seseorang. Tidak mudah untuk mempercayai seseorang, dan orang pun tidak akan membuka diri pada sembarang orang yang tidak dikenal, maka dari itu pengaruh orang yang dipercaya sangat berperan dalam pembentukan karakter manusia. Orang itu bisa saja keluarga, teman sepermainan ataupun orang yang dikagumi.[TAY98]

2.2 Golongan Karakter Menurut *The Color Code*

Metode psikotes karakter *The Color Code* membagi karakter menjadi 4 golongan utama, yaitu Merah, Kuning, Biru, dan Putih, dan 6 buah karakter kombinasi, dimana kombinasi tersebut adalah Merah-Biru, Merah-Putih, Merah-Kuning, Biru-Putih, Biru-Kuning, dan Putih-Kuning. Setiap, warna mewakili suatu karakteristik unik yang dimiliki oleh seseorang. Berikut ini adalah beberapa penjelasan mengenai sifat-sifat umum yang dimiliki oleh keempat karakter utama tersebut beserta kelebihan dan kekurangannya, dan daftar 6 buah karakter kombinasi yang karakteristiknya merupakan gabungan dari keempat karakter utama.

2.2.1 Karakter Utama

A. Karakter Merah (Si Pengguna Kekuasaan) [TAY98]

1. Visionaris

- a. Selalu memiliki pandangan ke depan.
- b. Sangat benci kegagalan.
- c. Memiliki banyak akal dan alternatif rencana sesuai dengan kemampuan logika.

2. Agresif

- a. Sangat berkomitmen pada tujuan.
- b. Mencari aksi dan hasil, haus akan produktivitas, dan membuat sesuatu terselesaikan.

- c. Suka berargumen, sulit ditentang, pemberi nasihat dan petunjuk yang baik.
- d. Tidak takut bahaya, berani mengambil tindakan serta menanggung resikonya, langsung pada tujuan, menghalalkan segala cara.
- e. Suka memerintah, mengintimidasi dan arogan, penuh tuntutan.

3. Produktif

- a. Langsung ke inti masalah dan bergerak, memegang teguh sebuah konsep.
- b. Sukar diyakinkan, tetapi sama sukarnya untuk ditahan begitu merasa yakin.
- c. Banyak akal, tidak akan mudah menyerah.
- d. Lihai dan manipulatif, ingin mengendalikan orang –orang lain dan mendapatkan hasil.

4. Dingin (Secara Emosi)

- a. Tunduk pada logika, menolak mengakui kerapuhan emosional.
- b. Mahir menyembunyikan emosi dari orang lain.
- c. Tidak peduli dengan rasa bersalah atau belas kasihan pada orang lain.
- d. Memastikan setiap keberhasilan yang dicapai dan ketidak-nyamanan yang didapatkan, harus dinikmati dan ditanggung sendiri.
- e. Menjaga jarak dan dingin, bahkan bisa terlihat seperti tidak berperasaan. tidak begitu peka pada perasaan orang lain.

B. Karakter Biru (Si Pelaku Kebajikan) [TAY98]

1. Teman Yang Setia

- a. Tetap setia dalam susah dan senang. Berkomitmen dalam hubungan, dapat menjalin persahabatan yang erat.
- b. Senang bersama dengan orang lain, dan dengan sukarela mengorbankan diri demi suatu hubungan yang akrab, lebih memikirkan orang lain daripada sendiri.

2. Sulit Memaafkan dan Melupakan

- a. Cenderung sulit memaafkan dan melupakan kejadian atau perilaku yang tidak disukai.
- b. Memiliki ingatan yang luar biasa.
- c. Memiliki rasa empati yang sangat besar, serta dapat menempatkan diri di posisi lawan bicara, dan juga sangat tulus.

3. Perfeksionis

- a. Sangat kritis pada diri sendiri dan orang lain.
- b. Benar-benar ingin hal-hal dikerjakan dengan benar. Hanya saja, kata “benar” itu didefinisikan sebagai “dilakukan sesuai dengan cara Biru”.
- c. Sangat teratur dan memiliki disiplin tinggi, selalu dapat diandalkan.
- d. Memiliki etos kerja yang kuat, bermain dilihatnya sebagai hal yang tidak berguna dan tidak produktif.
- e. Memiliki banyak barang sesuai dengan kebutuhannya, dan kebutuhannya selalu dilandasi oleh sifat perfeksionis.

4. Emosional

- a. Individu yang sangat rumit dengan banyak sifat seperti sensitif, tegang, penuh perhatian, kritis, suka memberi dan sekaligus sukar memaafkan.
- b. Fokusnya lebih kepada hubungan emosional daripada rasional.
- c. Seringkali mengalami depresi, seringkali berpikir dan berperilaku tidak rasional karena dipengaruhi hati, dan emosi yang tidak terkendali.
- d. Memiliki perasaan yang kuat dan ingin merasakan hidup, perlu terlibat dalam aktivitas yang mempunyai arti, memandang keluarga dan teman-teman sebagai hal terpenting.
- e. Mewakili begitu banyak sifat-sifat baik yang dijunjung tinggi, seperti kejujuran, empati, pengorbanan diri, kesetiaan, dan ketulusan.
- d. Memiliki pendirian yang sangat teguh, pesaing yang tangguh untuk dihadapi kepribadian manapun, karena mendasarkan semua pendapat pada emosi dan prinsip moral.
- e. Merasa puas ketika merasa dipahami dan dihargai, seringkali mengungkapkan kekurangan diri, menganggap dikenal dan dipahami sangatlah bernilai.

5. Penuh Kebimbangan

- a. Memiliki kepribadian yang kuat dan mempunyai nilai serta sistem kepercayaan yang kuat, namun sering dirundung oleh rasa bersalah, harapan yang tidak realistis karena sikap perfeksionis dan skeptisme.

- b. Seringkali terperangkap antara ingin terlibat dan mencemaskan kemampuan untuk berhasil, akibatnya tidak dapat menangani terlalu banyak peristiwa dalam satu hari.
- c. Khawatir serta rasa bersalah secara umum menandai perjalanan hidupnya, dan untuk kesalahan-kesalahan yang telah dilakukan membuatnya ingin seperti mau menyiksa diri selamanya.
- d. Biasanya skeptis terhadap bakat kreatif diri sendiri, sangat perfeksionis sampai seringkali menyembunyikan keterampilan dan kemampuannya, karena takut tidak cukup baik.
- e. Tidak percaya diri dan sering takut pada kemungkinan adanya penolakan jika memperlihatkan bakat dan kreatifitas yang dimilikinya.

C. Karakter Putih (Si Penjaga Kedamaian)[TAY98]

1. Dimotivasi Oleh Kedamaian

- a. Melakukan apa saja untuk menghindari konfrontasi.
- b. Senang dengan kehidupan tanpa gangguan atau ketidaknyamanan, merasa nyaman bahkan lebih penting daripada menjadi baik.
- c. Memberi teladan martabat manusia yang lemah lembut, menghargai sifat kerja sama umat manusia, dan terus berusaha mencapai kehidupan bersama yang damai di antara semua makhluk hidup.

2. Membutuhkan Kebaikan

- a. Diam-diam memiliki sifat kepala batu yang akan muncul jika diperlakukan dengan tidak baik.

- b. Benci ditegur dan tidak suka kata-kata kasar.
- c. Dapat langsung membuka diri pada orang yang bersifat baik, tetapi segera menjauhkan diri dari orang yang sikapnya bermusuhan.
- d. Mampu menerima orang lain dengan cukup mudah, juga sangat toleran sehingga orang lain senang karena karakter ini tidak suka menghakimi.
- e. Senang melakukan hampir apa saja dengan siapa saja, kapan saja, menikmati berinteraksi dengan beragam tipe orang dan pengalaman.

3. Lebih Suka Kekuatan Diam

- a. Bagi yang salah menafsirkan sifat alamiah pecinta damai Putih sebagai undangan untuk menuntut atau main perintah akan segera berhadapan dengan tembok perlawanan pasif.
- b. Menyukai aksi diam karena tidak nyaman dengan konfrontasi.
- c. Sangat sukar untuk hidup di sekitar orang yang diam-diam memendam perasaan.

4. Tidak Suka Menonjolkan Diri

- a. Senang dimintai pendapat, namun tidak akan mengajukan pendapat sebelum diminta.
- b. Menghargai rasa hormat dari orang lain, tetapi jarang bersusah payah untuk mencarinya.
- c. Perlu dibujuk untuk membicarakan keterampilan, hobi, dan minat.
- d. Jarang mencari posisi kepemimpinan, tidak nyaman mengambil keputusan yang bisa salah, dan menghindari tanggungjawab yang menuntut pengambilan keputusan, lebih suka sebagai pengikut atau

dalam peran yang kurang terlibat, dan menyerahkan segala sesuatunya pada orang lain, lebih suka menerima keputusan orang lain.

5. Mandiri

- a. Berusaha menghindari dikendalikan, menolak ditindas oleh siapapun, terutama kalau diperlakukan tanpa rasa hormat yang dianggap pantas diterima.
- b. Ingin melakukan sesuatu sesuai caranya sendiri, pada waktunya sendiri.
- c. Tidak meminta banyak pada orang lain, dan kesal kalau orang lain menuntut ini itu, tetapi sering mengikuti tuntutan yang tidak masuk akal, sekedar untuk menjaga kedamaian.
- d. Akan “meledak” hanya ketika tidak tahan lagi diperintah – perintah, atau didorong-dorong .

6. Dimotivasi Oleh Keinginan Orang Lain

- a. Terbuka pada rekomendasi orang lain tentang cara-cara memecahkan setiap dan segala masalah, menghargai ide-ide yang disampaikan kepadanya.
- b. Menyambut bantuan dengan antusias, tertarik untuk memastikan orang lain merasa senang, dan bersedia melakukan apa saja yang diinginkan orang lain.
- c. Menginginkan saran, bukan tuntutan.
- d. Di sisi lain, jenis kepribadian ini sangat pasif, hanya akan jadi pengikut sepanjang hidup tanpa inisiatif mengambil peran kepemimpinan sendiri.

- e. Sangat meragukan diri sampai selalu menuntut bukti penerimaan, semakin lama dipegang, semakin berat jadinya. Karena sudah merasa lebih aman dalam genggaman orang, daripada mempercayai dirinya sendiri.

7. Keterbatasan Putih

- a. Seringkali tampak membosankan dan tidak mau terlibat, enggan menentukan tujuan, sering menolak keterlibatan, karena mungkin takut pada akibat tidak terelakkan berupa konfrontasi atau penolakan.
- b. Sering kesulitan dalam memutuskan, berakibat dapat membatasi prestasi yang ada.
- c. Berusaha segala cara untuk menyenangkan orang-orang yang dijumpai dalam kehidupannya agar merasa aman.
- d. Enggan mengungkapkan diri, demi menjalani kehidupan yang jauh konflik dan konfrontasi, menerima apa saja yang terjadi dengan diam.
- e. Tidak mengizinkan pengalaman bagus yang menuntut usaha beresiko, kepemimpinan, dan ekspresi jujur memasuki kehidupannya.

8. Kekuatan Putih

- a. Termasuk ke dalam orang-orang yang puas, merasa kecukupan dan mau menyenangkan orang lain, mudah menerima orang lain sepanjang hidup.
- b. Melengkapi setiap kepribadian terlepas dari perbedaan gaya, sifat yang lemah lembut dan diplomatis membuatnya memiliki banyak sahabat setia.

- c. Seperti air, hidupnya mengalir melewati dan mengelilingi kesulitan-kesulitan hidup, tidak menuntut agar rintangan di depannya dipindahkan.
- d. Jika memimpin, kepemimpinannya akan kokoh dan adil, dapat mentolerir perbedaan dan mendorong kerjasama dengan semua anggota tim.
- e. Mampu untuk beradaptasi dan membaaur dengan siapa saja, bersikap terbuka pada setiap kepribadian dan dengan sukarela belajar darinya.
- f. Paling efektif dalam menempatkan krisis kehidupan dalam perspektif yang pantas.
- g. Seringkali menikmati perlindungan dari kepribadian yang lebih kuat.

D. Karakter Kuning (Si Pecinta Kesenangan)[TAY98]

1. Menilai Tinggi Bermain dan Bergembira

- a. Kuning pada umumnya menikmati hidup, bahkan ketika bekerja keras, kepribadian ini tampak sedang bersenang-senang.
- b. Menjalani hidup dengan kepercayaan bahwa yang terbaik ada di depan sana, memiliki gairah hidup yang menular karena ia mengira tujuan utama semua orang hidup adalah bersenang-senang.
- c. Tidak ada kepribadian yang bermain seperti kuning, begitu spontan, siap menyambut segala kesempatan menyenangkan yang dijumpai.

- d. Dapat membuat hidup akan terlihat lebih “hidup”, menyukai kejutan, senang merayakan segala hal yang terbayangkan, namun kadang pelupa.

2. Tidak Bertanggungjawab

- a. Paling sukar menerima tanggung jawab, bahkan untuk diri sendiri.
- b. Bersifat pemberontak dan seenaknya meninggalkan tanggung jawab.
- c. Tidak memilik banyak sahabat dekat, seringkali memilih jalan yang mudah jika ada masalah.
- d. Biasanya sangat kharismatik sampai orang lain melihat keterbatasannya setelah jangka waktu tertentu.

3. Tidak Disiplin

- a. Seringkali menunjukkan kecenderungan angin-anginan dan tidak disiplin, sering gelisah dan menemukan bahwa menekuni tugas apapun sangat membosankan.
- b. Seringkali mengalami banyak pindah kerja, bukan karena tidak menarik, tetapi karena mudah bosan.
- c. Mudah berubah, tetapi seringkali melakukannya dengan tidak produktif, selalu mencari kehidupan yang bebas dan mudah.
- d. Kuning sangat tertarik untuk melestarikan kehidupan “liar”. Dan dapat menemukan alasan-alasan menajubkan untuk ketidak-disiplinan yang dilakukannya, jika alasan tersebut gagal, akan ada aksi merajuk dan marah dari kepribadian ini.

4. Populer dan Kharismatik

- a. Senang menjadi pusat perhatian, menganggap penerimaan sosial sangatlah penting. Persahabatan menduduki prioritas tertinggi dalam kehidupannya, karena popularitas menjawab salah satu kebutuhan dasarnya, kebutuhan dipandang baik oleh umum.
- b. Kuning sangat verbal, menyukai percakapan yang menyenangkan, tetapi juga bisa mengikuti arus dan seringkali menghidupkan pesta.
- c. Baginya, menjalin hubungan atau tertawa sangat mudah, benar-benar menyukai orang dan menemukan dirinya dikelilingi orang-orang, secara alami populer tanpa perlu berusaha keras seperti tipe kepribadian lainnya.
- d. Seringkali tampak sangat menarik karena kepribadiannya, hal ini karena pandai memilih gaya yang menekankan kualitas fisik dan sosial terbaiknya.
- e. Memiliki gaya unik yang paling memikat dibandingkan semua kepribadian lain, atau dengan kata lain adalah kharismatik.
- f. Sering bertindak seolah dunia ada di dalam genggamannya, tetapi itu dikemukakan sampai merasa aman secara emosional, dan rasa aman yang paling terbukti adalah melalui pujian.

5. Menyukai Aksi

- a. Si pencari petualangan, tidak pernah bisa duduk diam lama-lama

- b. Memilih teman-teman yang seperti sejenis, menolak untuk membiarkan “detail yang membosankan” menghalangi hal paling penting di dunia ini, yaitu bermain.
- c. Tidak ingin mengubah diri sendiri, melainkan ingin mengubah dunia di sekelilingnya, namun, apa yang diubah biasanya tidak penting, dan ketika sudah dilakukan, malah jadi kontra produktif.
- d. Belajar sejak dini untuk mencari jalan pintas, seringkali mengakui jasa atau prestasi yang tidak benar-benar diraih sepenuhnya, merasa bukan soal besar selama tidak ada yang dirugikan.

6. Keterbatasan Kuning

- a. Kurang menghargai hak milik orang lain, individu ceroboh dan berantakan yang menjaga penampilan tetap bersih dan mengkilat.
- b. Ingin tampak sangat baik di mata dunia, dan ketika pujian sosial menjadi pertimbangan, dengan segera akan menuruti standar masyarakat.
- c. Tidak teratur dalam lingkungan dan pemikiran pribadi.
- d. Lebih senang membuang-buang waktu dengan soal-soal kecil dan aktivitas yang tidak relevan.
- e. Sukar mengikatkan diri pada apa pun yang harus diprioritaskan sebelum bermain, dan akibatnya sering menemukan diri dalam hubungan yang dangkal dan kosong.

7. Kekuatan Kuning

- a. Bersemangat untuk mengalami semua segi kehidupan, selalu ingin menjadi bintang panggung dan pusat perhatian.
- b. Tetap muda pada ide-ide, perubahan, hubungan, pekerjaan, dan masa depan, penghubung orang dan lembaga sosial dalam masyarakat.
- c. Mengungkapkan diri dengan terus terang dan tidak dibuat-buat, mampu memberi perhatian yang jenaka pada kehidupan dan mengilhami orang lain untuk melakukan hal yang sama.
- d. Seringkali menyebarkan semangat persahabatan yang menular ke mana pun, kapan pun, dan dimana pun.

2.2.2 Karakter Kombinasi

Selain keempat karakter utama di atas, terdapat juga karakter kombinasi. Disinilah letak keunikan *The Color Code* yang mampu mengkombinasikan dua diantara keempat karakter utamanya menjadi satu macam karakter. Ada 6 macam karakter kombinasi dalam teori ini, yaitu :

1. Karakter Merah-Biru.
2. Karakter Merah-Putih.
3. Karakter Merah-Kuning.
4. Karakter Biru-Putih.
5. Karakter Biru-Kuning.
6. Karakter Putih-Kuning.

2.3 *Visual Novel*

2.3.1 Penjelasan Singkat Mengenai *Visual Novel*

Visual Novel atau disingkat sebagai VN, adalah suatu novel yang dibaca dalam bentuk program di komputer atau game konsol. VN memberikan kelebihan berupa adanya gambar, pengisi suara, musik, dan senjata terkuat VN adalah ceritanya yang sangat kuat dan hampir tidak bisa dibedakan dari novel asli (buku). Sampai titik ini, tampaknya hampir seluruh novel bisa dijadikan VN.

VN memiliki suatu sistem unik yang disebut dengan “*Branching Point*” atau “*Decision Point*”. Dengan adanya sistem ini, VN akan memiliki *ending* yang berbeda – beda dalam jumlah yang bisa mencapai hampir 10 *ending* tiap system permainannya (*Multiple Endings*). Bahkan ini sudah pasti ada di dalam setiap permainan yang menganut sistem VN. [OMB10]

2.3.2 Golongan *Visual Novel*

Secara umum, VN sendiri dapat dikategorikan menjadi 2 jenis, yaitu *Visual Novel* Murni dan Eroge. Sesuai namanya masing-masing, kedua hal tersebut dibedakan oleh jurang sensitif yang bernama Konten Seksual atau biasa dikenal sebagai pornografi.

A. *Pure Visual Novel (PVN)*

Sebuah VN yang benar-benar murni seperti layaknya novel, sama sekali tidak mengandung unsur pornografi, hanya fokus dan konsentrasi kepada jalan

ceritanya, entah itu romantis, komedi, dan lainnya, karena disinilah letak kekuatan dari PVN.

B. Eroge

Eroge dibagi menjadi 4 kategori lagi, yaitu : *Low Sexual Content*(LSX), *Mild Sexual Content*(MSX), *High Sexual Content*(HSX), dan *Very High / Disgusting Sexual Content*(DSX). Sesuai namanya, semakin tinggi tingkatannya, semakin banyak pula kandungan pornografi di dalamnya.

2.3.3 Elemen Di Dalam *Visual Novel*

Di dalam VN itu sendiri ada beberapa elemen yang patut di perhatikan dalam pembuatan maupun permainannya. Berikut ini adalah beberapa elemen tersebut.

A. Cerita

Cerita di dalam VN sangat kuat. Pengecualian untuk HSX, DSX, dan sebagian besar MSX, cerita di dalam VN lainnya memiliki alur yang sangat kuat. Tema dalam VN pun beragam. Selain kuat dalam pembawaan cerita, juga tidak jarang VN menyiapkan banyak kejutan di dalam alur ceritanya.

B. Pengisi Suara

Para pengisi suara dalam VN pada umumnya merupakan artis – artis asli. Jadi sudah dapat dipastikan, walaupun hanya suara saja yang terdengar, namun akting artis tersebut bisa dibilang sangat natural. Semua dialog yang dibawa terasa mengalir secara natural tanpa ada pemaksaan.

C. Visual Art

Sebenarnya VN memiliki unsur yang dominan dalam hal ini, karena sesuai namanya yang berarti “visual”, harus ada media penyampaian secara visual, yaitu *Visual Art*.

D. Musik

Terakhir adalah musik dalam VN itu sendiri. Unsur musik dalam VN sangat kuat dan niat untuk diciptakan dalam sebuah VN. Musik dalam VN dibagi dalam kategori musik berlibrik dan *background music* (BGM). Musik berlibrik biasanya sering dipakai untuk *opening* dan *ending*. Biasanya VN menyediakan sebuah tim aransemen tersendiri untuk membuat BGM yang sesuai dengan konteks dalam VN.

2.4 Multimedia

2.4.1 Pengertian Multimedia

Teknologi Multimedia secara umum merupakan gabungan atau kombinasi dari 3 unsur yaitu suara, gambar dan teks. Multimedia dapat juga didefinisikan sebagai kombinasi paling sedikit dari dua media input atau output dari data, media ini dapat berupa audio (suara atau musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar.

Definisi lain dari multimedia adalah kemampuan komputer untuk menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi. [SUY03]

2.4.2 Komponen Multimedia

A. Komponen Utama

Dalam hal ini terkandung empat komponen utama dalam multimedia.

1. Ada komputer yang mengkoordinasikan apa yang dilihat dan didengar.
2. Ada *link* yang menghubungkan obyek dengan informasi.
3. Ada navigasi yang bisa memandu, menjelajah jaringan informasi yang saling terhubung.
4. Multimedia menyediakan tempat untuk mengumpulkan, memproses, dan mengkomunikasikan informasi dan ide.

Jika salah satu komponen tidak ada, maka disebut *mixed media*, bukan multimedia.

B. Unsur-unsur Pendukung Multimedia

Selain keempat komponen utama di atas, terdapat beberapa komponen pendukung dalam multimedia. Unsur-unsur ini saling melengkapi dengan keempat komponen utama tersebut.

1. Teks : Bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan dan dikendalikan adalah teks. Teks merupakan yang paling dekat dan yang paling banyak dilihat. Teks dapat membentuk kata, surat atau narasi dalam multimedia yang menyajikan bahasa. Kebutuhan teks tergantung pada kegunaan aplikasi multimedia.

2. **Grafik** : Komponen gambar merupakan unsure yang mendominasi sebuah presentasi multimedia. Sering dikatakan bahwa sebuah gambar mampu menyajikan seribu kata. Tapi ini hanya berlaku ketika pesan yang disampaikan oleh suatu gambar benar-benar tersampaikan. Gambar dapat menjadi objek dari suatu *link*, sebagai latar belakang(*background*) maupun muncul sebagai karakter tersendiri.
3. **Bunyi** : Bunyi atau suara diperlukan dalam penyampaian informasi dalam multimedia. Alunan bunyi atau suara yang tepat dapat mempengaruhi tingkat emosi seseorang. Bunyi digunakan sebagai media penyampaian secara langsung atau sebagai musik latar.
4. **Video** : Merupakan rekaman gambar dan audio dari suatu kejadian, di dalamnya terdapat gambar statis maupun gambar hidup dan bergerak saling berurutan. Terdapat dua macam video, yaitu video analog dan video digital. Video analog direkam dalam bentuk sinyal magnetik pada pita magnetik Video digital juga direkam dalam pita magnetik, tetapi menggunakan sinyal digital berupa kombinasi angka 0 dan 1.
5. **Animasi** : Berasal dari kata “animate” yang berarti menghidupkan/menjadikan hidup, animasi merupakan sebuah simulasi gerakan yang diciptakan dengan menampilkan rentetan gambar secara cepat dan berurutan.

2.4.3 Avatar

Avatar merupakan suatu perwujudan dari sesuatu. Dalam multimedia, *avatar* mewakili bermacam hal, baik itu makhluk hidup, emosi, objek, symbol atau bisa menjadi lambing untuk mewakili jati diri seseorang, tanpa harus menampilkan wajah atau foto asli sang pengguna. Dalam suatu permainan, *avatar* biasanya dipakai untuk mewakili suatu karakter di dalam permainan tersebut, baik itu karakter pemain maupun pendukung. Pada umumnya berbentuk manusia atau hewan. Selain fungsi-fungsi di atas, *avatar* juga dapat digunakan sebagai media interaktif dalam penyampaian suatu informasi multimedia, misalnya dengan berkomunikasi kepada pengguna sarana multimedia tersebut.

A. Penggunaan Avatar

Di dunia computer, penggunaan *avatar* diterapkan pada berbagai macam hal, di antaranya.

1. Forum Internet : *Avatar* pada forum-forum internet dibuat dengan tujuan agar ekspresi pengguna forum dapat direpresentasikan secara umum, mendefinisikan kontribusi mereka kepada forum, dan menunjukkan identitas atau status sosial secara global maupun spesifik.
2. *Internet Messaging/Chat* : Dikenal sebagai fasilitas obrolan dengan sarana internet yang memungkinkan pengguna aplikasi dapat mengobrol tanpa ada batasan jarak. *Avatar* digunakan sebagai

representasi wujud pengguna di dalam fasilitas *Internet Messaging/Chat*.

3. *Blog* : *Blog* merupakan sebuah situs dengan fasilitas penyimpanan data seperti buku harian atau jurnal. *Avatar* biasanya dimanfaatkan oleh pengguna *blog* sebagai perwakilan identitas di dalam profil *blog* tersebut.
4. Kecerdasan Buatan : *Avatar* dapat digunakan sebagai agen virtual otomatis yang dikendalikan oleh kecerdasan buatan. Biasanya digunakan di dalam situs yang memberikan pengaksesnya semacam tur atau petunjuk di dalamnya situs tersebut.
5. Permainan : Di dalam suatu permainan interaktif, *avatar* mutlak diperlukan untuk interaksi dengan pemain. Baik *avatar* yang mewakili pemain, maupun *avatar* yang digunakan untuk berkomunikasi dengan pemain. *Avatar* di dalam sebuah permainan biasanya memiliki karakteristik dan keunikan tersendiri yang membedakannya dari elemen-elemen lain yang terdapat di dalam permainan tersebut.

2.4.4 Storyboard

Storyboard dalam artian sebenarnya adalah “papan cerita”. Yang dimaksud dengan papan cerita disini adalah, dimana urutan-urutan adegan berbentuk gambar (sketsa pada umumnya) yang terdapat dalam suatu cerita disusun sedemikian rupa dari awal hingga akhir, sehingga memudahkan seseorang dalam pembuatan cerita. Biasanya di dalam

sebuah panel *storyboard* terdapat beberapa bagian, pada umumnya hanya terdapat gambar saja sudah cukup, hanya saja untuk kelancaran pembuatan cerita, nantinya dapat ditambahkan berbagai macam atribut pendukung.

Sedangkan *storyboard* yang dibuat untuk melancarkan pembuatan sebuah permainan agak berbeda dengan *storyboard* yang biasa dibuat untuk pembuatan sebuah film atau iklan. Untuk film atau iklan biasanya cukup dengan menggunakan gambar saja, akan tetapi di dalam permainan, pemain berinteraksi langsung dengan aplikasi tersebut, maka di dalam *storyboard* nantinya akan ada bermacam atribut tambahan untuk menjelaskan apa saja yang terjadi di panel *storyboard* tersebut dan interaksi yang dilakukan oleh pemain terhadap aplikasi.

A. Penggunaan *Storyboard*

Storyboard pada masa kini telah diterapkan di berbagai macam hal yang berhubungan dengan dunia hiburan dan bisnis, diantaranya :

1. Film/Iklan : Sebuah *storyboard* yang diterapkan dalam pembuatan sebuah film/iklan bisa dilihat sebagai sebuah komik yang sangat besar, karena di dalamnya terdapat uruta-urutan gambar yang berhubungan dengan skenario di dalam film/iklan tersebut. Esensi sebuah *storyboard* di dalam pembuatan film/iklan pada masa kini dianggap sangat menentukan kelangsungan alur cerita yang terdapat di

dalam film, karena tepat atau tidaknya adegan yang digambar dapat mempengaruhi apa yang terjadi di dalam film/iklan.

2. Teater : Sama seperti pada pembuatan film, fungsi *storyboard* dalam teater adalah sebagai penuntun adegan pada setiap pertunjukan.
3. Media Interaktif : *Storyboard* pun merambah dunia media interaktif, biasanya *storyboard* dilibatkan dalam pembuatan dan pembangunan sebuah situs, aplikasi maupun game. Biasanya di dalam *storyboard* dijelaskan kejadian interaktif yang terjadi ketika pengguna menggunakan media interaktif tersebut.



BAB III

METODOLOGI

3.1 Analisis Masalah

Tujuan dibuatnya aplikasi ini adalah sebagai sarana untuk melakukan tes karakter dengan cara yang menyenangkan dan tidak membuat pemain cepat bosan dengan tes karakter pada umumnya dengan cara menyamarkan pertanyaan-pertanyaan mengenai tes karakter tersebut ke dalam sebuah plot cerita, dimana situasi yang dihadapi oleh pemain akan menarik spontanitas dari pemain dalam memilih jawaban yang tersedia.

Sebelum sistem dibuat, telah dikumpulkan data yang berkaitan dengan dengan pembuatan aplikasi, di antaranya mengenai teori tes karakter *The Color Code*, jumlah soal yang dibutuhkan, jenis permainan yang mendukung aplikasi ini dan berbagai macam kebutuhan teknis untuk membangun aplikasi.

Dari sekian banyak tes karakter yang sering dijumpai, baik itu melalui media cetak maupun elektronik, sejauh ini belum ada yang tes yang disamarkan menjadi sebuah permainan interaktif dan memiliki jalan cerita sendiri yang spesifik. Beberapa sesi tanya jawab telah dilakukan dengan narasumber ahli untuk menentukan bagaimana caranya menyamarkan tes tersebut ke dalam sebuah permainan. Dari wawancara tersebut didapat beberapa hasil berupa jumlah pertanyaan yang berjumlah 15 buah dengan 4 opsi pilihan di masing-masing pertanyaan dan rangkuman mengenai hasil akhir dari tes karakter.

Sedangkan untuk *genre* permainan akan mengadaptasi dari *Visual Novel*. Salah satu judul permainan jenis *Visual Novel* yang berjudul Katakawa Shoujo diambil sebagai perbandingan untuk diterapkan ke dalam aplikasi yang akan dibangun. Katakawa Shoujo memillih plot atau alur cerita mengenai kehidupan pelajar sehari-hari. *Avatar* yang terdapat di dalam permainan ini berjumlah lebih dari 5, tetapi tidak memiliki gerakan animasi yang lebih dinamis, hanya bersifat gambar statis. Sedangkan latar gambar yang digunakan diambil dari foto asli sehingga lebih mendukung suasana dalam cerita. Suara yang terdapat pada permainan ini hanya terbatas sampai suara latar saja, tanpa adanya pengisi suara untuk *avatar*.

Tampilan aplikasi kurang lebih sama dengan permainan Katakawa Shoujo. Plot cerita yang digunakan mengambil latar belakang tentang kehidupan mahasiswa sehari-hari di seputaran kost dan kampus, serta cerita tidak akan dibuat sepanjang Katakawa Shoujo mengingat tujuan awal dari pembangunan sistem ini. Sedangkan dari *avatar* sendiri dibuat lebih interaktif dengan gerakan mulut dan kedipan mata ketika sedang berinteraksi dengan pengguna aplikasi.

3.2 Hasil Analisis

Berikut ini hasil analisis mengenai kebutuhan-kebutuhan di dalam pembuatan aplikasi meliputi input, proses, output, serta fungsi-fungsi yang dibutuhkan dan antarmuka yang diinginkan.

A. Analisis Kebutuhan *Input*/Masukan

Input adalah suatu bentuk masukan dan berupa data yang telah ada yang dibutuhkan oleh perangkat lunak sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Kebutuhan masukan dalam aplikasi ini berupa interaksi pengguna aplikasi sewaktu memilih jawaban dari tes karakter yang terdapat di dalam aplikasi.

B. Analisis Kebutuhan Proses

Proses yang dilakukan oleh aplikasi ini adalah mengkombinasikan setiap jawaban yang dipilih oleh pengguna aplikasi yang nantinya akan memunculkan hasil tes karakter pada akhir permainan.

C. Analisis Kebutuhan *Output*/Keluaran

Hasil keluaran dari aplikasi ini adalah sebuah tampilan mengenai rangkuman dan penjelasan karakter pemain menurut teori *The Color Code* dan tampilan gagal yang mengindikasikan bahwa pemain telah gagal dalam menjalani tes ini.

D. Analisis Kebutuhan Antarmuka

Kebutuhan antarmuka yang akan dibuat dalam aplikasi ini antara lain :

1. Antarmuka Halaman Intro
2. Antarmuka Halaman Menu Utama

3. Antarmuka Halaman Tentang Kode Warna
4. Antarmuka Halaman Aturan Main
5. Antarmuka Halaman Permainan
6. Antarmuka Halaman Hasil Akhir
7. Antarmuka Halaman Gagal

3.3 Perancangan Perangkat Lunak

3.3.1 Metode Perancangan

Dalam perancangan sistem ini, sistem yang dibangun digambarkan dalam alur cerita dan tabel *Storyboard*.

3.3.2 Hasil Perancangan

Hasil pada tahap perancangan berkaitan erat dengan hasil tahap analisis. Karena pada tahap analisis telah ditemukan metode, perangkat lunak yang digunakan, serta fungsi-fungsi yang terdapat pada aplikasi ini. Hasil perancangan aplikasi akan dituangkan dalam alur penentuan karakter dan tabel *Storyboard* yang bertujuan untuk menggambarkan urutan aktivitas dalam aplikasi yang sedang dirancang dari awal hingga akhir.

A. Alur Penentuan Karakter

Alur penentuan karakter dalam aplikasi ini bertujuan untuk mengetahui titik dimana pada suatu pertanyaan, pemain telah menentukan

hasil akhir dari permainan. Titik itu terdapat di pertanyaan tengah hingga akhir karena *genre* permainan aplikasi ini diadaptasi dari metode *Visual Novel* dengan sistem *Branching Point*. Disini akan dijelaskan kondisi dimana pemain mengalami kondisi titik tersebut, sedangkan hasil akhir dari permainan ini dibagi menjadi 3 golongan, golongan karakter utama, golongan karakter kombinasi dan golongan gagal. Penentuan berapa jumlah jawaban yang dibutuhkan untuk masuk ke dalam salah satu golongan di atas mengacu pada teori *The Color Code*.

1. Karakter Utama

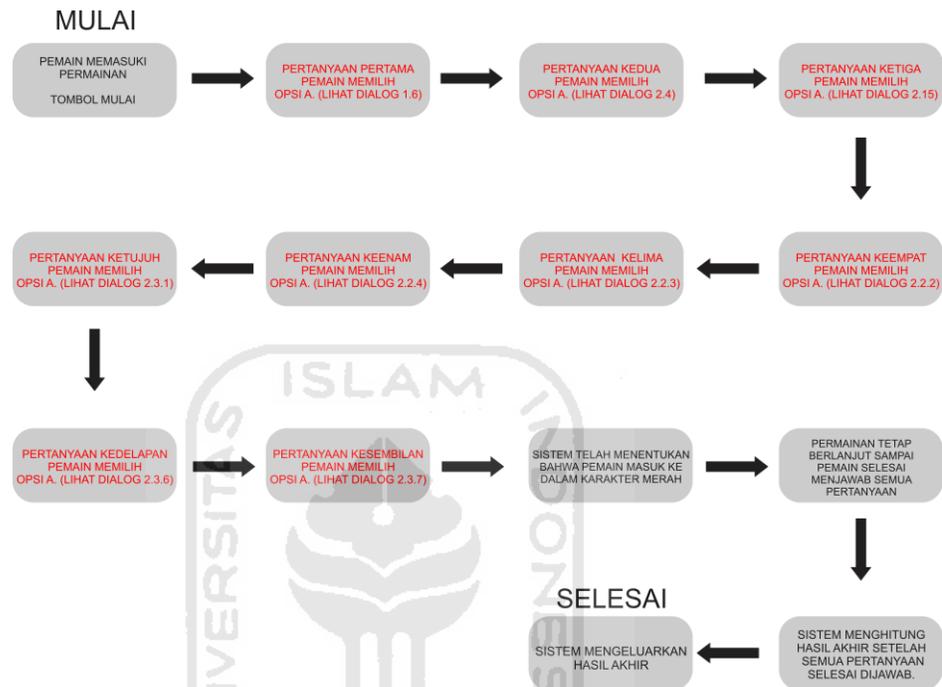
Pemain akan mengalami titik masuk ke dalam karakter utama ini ketika pemain telah berada dalam 2 kondisi.

a. Kondisi Pertama

Salah satu opsi jawaban pemain berjumlah di atas 8 dari total 15 jawaban, dengan memilih 9 sampai 15 jawaban dengan opsi yang sama di antara 15 pertanyaan tersebut, pemain dipastikan akan masuk ke dalam salah satu dari keempat karakter utama. Akan tetapi, walaupun pemain sudah ditentukan masuk karakter yang mana, permainan terus berlanjut hingga pemain selesai menjawab semua pertanyaan yang ada. Berikut ini adalah gambar salah satu contoh alur Karakter Utama “A” dengan 9 opsi jawaban. Diindikasikan contoh

disini opsi A adalah mewakili sebagian besar kepribadian Karakter A.

Hal ini berlaku pada semua tipe karakter utama.

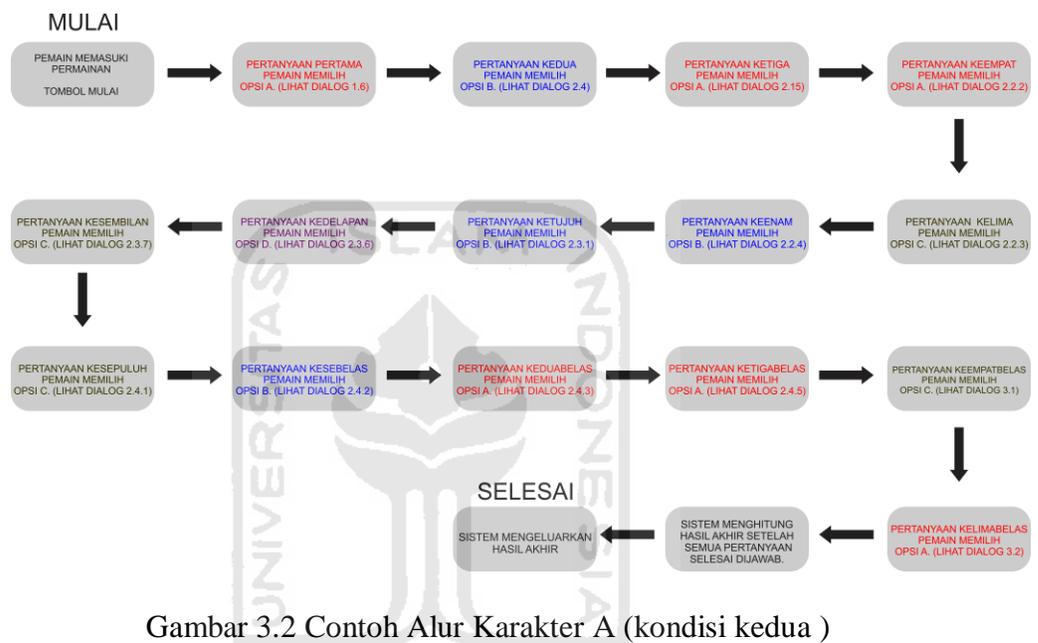


Gambar 3.1 Contoh Alur Karakter A (kondisi pertama)

b. Kondisi kedua

Pemain memiliki satu buah opsi jawaban yang paling tinggi jumlahnya, bersamaan dengan dua buah opsi jawaban yang sama jumlahnya, dan satu lagi opsi jawaban dengan jumlah yang paling kecil (pengecualian terjadi di kombinasi ke 5, lihat tabel 3.1) dari ketiga opsi sebelumnya. Karena opsi tersebut bersifat berdiri sendiri (tidak mempunyai opsi kedua tertinggi). Contohnya ketika pemain memilih opsi A sebanyak 6, opsi B dan opsi C sebanyak 4, dan opsi D

sebanyak 1. Diindikasikan contoh disini opsi A adalah mewakili sebagian besar kepribadian Karakter A. Hal ini berlaku pada semua tipe karakter utama. Berikut ini contoh alur ceritanya.



Gambar 3.2 Contoh Alur Karakter A (kondisi kedua)

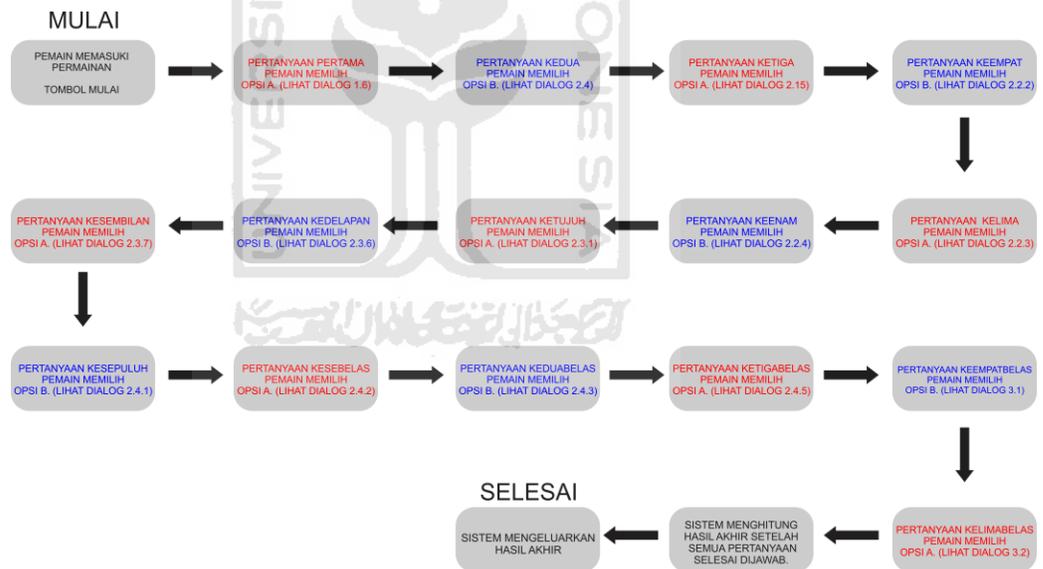
Total kombinasi yang terjadi di kondisi kedua berjumlah 6. Berikut ini adalah tabel kombinasi dari jawaban tes yang mengindikasikan terjadinya even kondisi kedua. Berlaku pada semua karakter utama.

Tabel 3.1 Tabel Kombinasi Kondisi Kedua

Kombinasi	Jumlah Opsi Jawaban			
	Opsi Tertinggi	Opsi Sama 1	Opsi Sama 2	Opsi Terkecil
Kombinasi 1	8	3	3	1
Kombinasi 2	7	4	4	0
Kombinasi 3	7	3	3	2
Kombinasi 4	6	4	4	1
Kombinasi 5 (pengecualian)	6	3	3	3
Kombinasi 6	5	4	4	2

2. Karakter Kombinasi

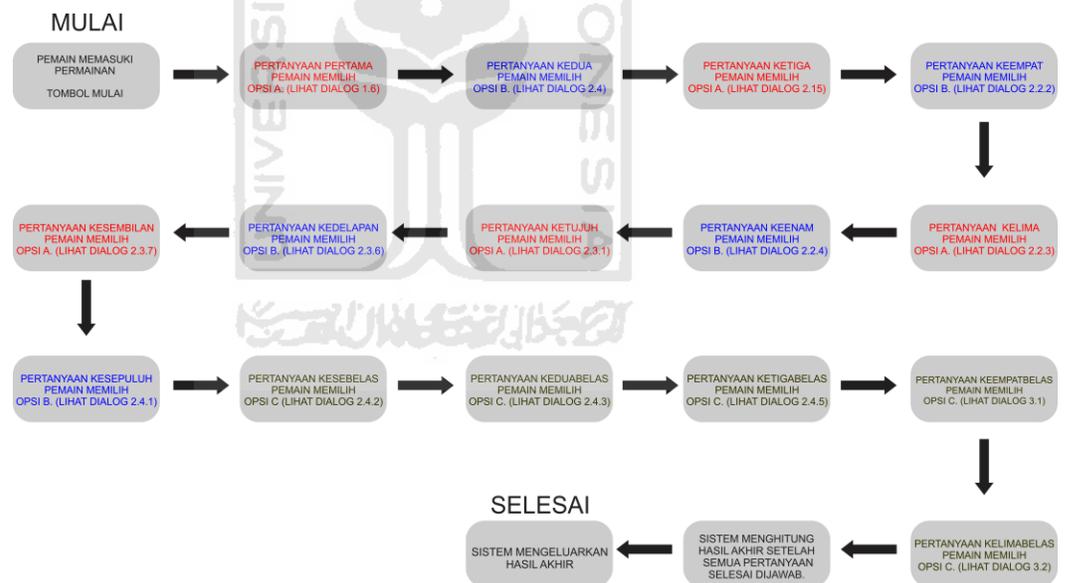
Karakter memasuki titik karakter kombinasi jika memiliki dua buah opsi jawaban yang lebih besar jumlahnya daripada 2 opsi jawaban lainnya. Kondisi ini mutlak terjadi jika salah satu opsi tertinggi jumlahnya di bawah 9 dan di atas 4. Contohnya pada kasus pemain memilih opsi A sebanyak 8 dan opsi B sebanyak 7, maka sudah dipastikan pemain akan masuk ke dalam karakter AB. Berikut ini contoh gambar dari alur karakter AB. Hal ini berlaku pada seluruh Karakter Kombinasi.



Gambar 3.3 Contoh Alur Karakter AB

3. Gagal

Kondisi gagal ini diperoleh jika pemain memiliki 3 buah opsi jawaban dengan jumlah yang sama, dengan jumlah masing masing jawaban di antara 5 dan 4. Dikarenakan teori ini tidak mengenali kombinasi antara 3 karakter, dan jika kondisi ini diperoleh pemain, maka pemain itu gagal dalam melakukan tes karakter. Berikut ini gambar dari contoh alur kondisi gagal dengan 3 buah opsi jawaban berjumlah masing-masing 5 buah. Hal ini berlaku pada semua opsi jawaban.



Gambar 3.4 Alur Kondisi Gagal

B. *Storyboard*

Storyboard yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini disusun dalam bentuk tabel agar alur cerita di dalam permainan lebih mudah dipahami dan tersusun rapi.

1. *Tabel Storyboard*

Dalam tabel ini dibagi menjadi 4 bagian, yaitu bagian Antarmuka yang berisi gambar utama di dalam permainan, dalam bagian Antarmuka ini dapat berisi lebih dari 1 gambar dikarenakan dialog yang bersangkutan mengambil tempat di lebih dari 1 lokasi, bagian Dialog yang berisi penjelasan dialog yang terjadi pada saat itu, bagian Interaksi yang menjelaskan interaksi-interaksi apa saja yang terjadi pada saat itu, dan bagian Avatar yang memberikan info mengenai avatar apa saja yang berinteraksi dengan pemain pada saat itu.

Tabel 3.2 Tabel *Storyboard*

No (1)	Antarmuka (2)	Dialog (3)	Interaksi (4)	Avatar (5)
1.		Lihat Dialog 1.1	- Tombol Lanjut (lanjut ke dialog berikutnya)	Tidak ada
2.		Lihat Dialog 1.2	- Tombol Lanjut (lanjut ke dialog berikutnya)	Tidak ada
3.		Lihat Dialog 1.3	- Tombol Lanjut (lanjut ke dialog berikutnya)	Tidak ada

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
4.		Lihat Dialog 1.4	- Tombol Lanjut (lanjut ke dialog berikutnya)	Tidak ada
5.		Lihat Dialog 1.5	- Tombol Lanjut (lanjut ke dialog berikutnya), dialog dengan avatar	ABDUL 
6.		Lihat Dialog 1.6	- Tombol Lanjut (lanjut ke dialog berikutnya), memilih opsi dari pertanyaan pertama	Tidak ada

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
7.	 <p>(urutan dari kiri ke kanan)</p>	<p>Lihat Dialog 2.1.1</p>	<p>- Tombol Lanjut (lanjut ke dialog berikutnya)</p>	<p>Tidak ada</p>
8.	 <p>(urutan dari kiri ke kanan)</p>	<p>Lihat Dialog 2.1.2</p>	<p>- Tombol Lanjut (lanjut ke dialog berikutnya), dialog dengan avatar</p>	<p>BREM</p> 
9.		<p>Lihat Dialog 2.1.3</p>	<p>- Tombol Lanjut (lanjut ke dialog berikutnya)</p>	<p>Tidak ada</p>

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
	 <p>(urutan dari kiri ke kanan)</p>			
10.		<p>Lihat Dialog 2.1.4, 2.1.4(a,b,d) , 2.1.4(c), Dialog 2.1.5, 2.1.5(a), 2.1.5(b), 2.1.5(c), 2.1.5(d)</p>	<p>- Tombol Lanjut (ke dialog berikutnya), dialog dengan avatar, memilih opsi dari pertanyaan kedua&keti ga</p>	<p>BREM & PENGAWAS</p> 
11.		<p>Lihat Dialog 2.1.6</p>	<p>- Tombol Lanjut (lanjut ke dialog</p>	

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
			berikutnya), dialog dengan avatar	BREM 
12.		Lihat Dialog 2.2.1	- Tombol Lanjut (lanjut ke dialog berikutnya), dialog dengan avatar	Tidak ada
13.		Lihat Dialog 2.2.2, 2.2.2(b,c)	- Tombol Lanjut (ke dialog berikutnya), dialog dengan avatar, memilih opsi pertanyaan keempat	BREM & YANTO  

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
14.		<p>Lihat Dialog 2.2.3, Dialog 2.2.3(a,b,c), 2.2.3(d)</p>	<p>- Tombol Lanjut (lanjut ke dialog berikutnya), dialog tanpa avatar, memilih opsi dari pertanyaan kelima</p>	<p>Tidak ada</p>
15.		<p>Lihat Dialog 2.2.4, 2.2.4(a), 2.2.4(b), 2.2.4(c), 2.2.4(d), Dialog 2.2.5</p>	<p>- Tombol Lanjut (lanjut ke dialog berikutnya), dialog dengan avatar, memilih opsi dari pertanyaan keenam</p>	<p>BREM & YANTO</p> 

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
16.		<p>Lihat Dialog 2.2.6</p>	<p>- Tombol Lanjut (lanjut ke dialog berikutnya), dialog dengan avatar.</p>	<p>BREM & YANTO</p>  
17.		<p>Lihat Dialog 2.3.1, 2.3.1(a,c), 2.3.1(b), 2.3.1(d)</p>	<p>- Tombol Lanjut (lanjut ke dialog berikutnya), dialog dengan avatar, memilih pertanyaan ketujuh</p>	<p>BREM</p> 

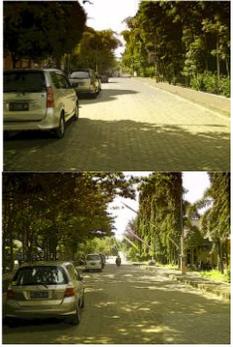
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
18.	 <p data-bbox="407 1402 743 1436">(urutan dari kiri ke kanan)</p>	Lihat Dialog 2.3.2	- Tombol Lanjut (lanjut ke dialog berikutnya)	Tidak ada

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
19.		Lihat Dialog 2.3.3	- Tombol Lanjut (lanjut ke dialog berikutnya), dialog dengan avatar	BREM &RAYEN 
20.		Lihat Dialog 2.3.4	- Tombol Lanjut (lanjut ke dialog berikutnya), dialog dengan avatar	BREM &RAYEN 
21.		Lihat Dialog 2.3.5	- Tombol Lanjut (lanjut ke dialog berikutnya)	Tidak ada

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
22.		<p>Lihat Dialog 2.3.6, 2.3.6(a), 2.3.6(b), 2.3.6(c), 2.3.6(d), Dialog 2.3.7, 2.3.7(a), 2.3.7(b), 2.3.7(c), 2.3.7(d)</p>	<p>- Tombol Lanjut (lanjut ke dialog berikutnya), dialog dengan avatar, memilih opsi dari pertanyaan kedelapan dan kesembilan.</p>	<p>BREM & RAYEN</p> 
23.		<p>Lihat Dialog 2.3.8</p>	<p>- Tombol Lanjut (lanjut ke dialog berikutnya), dialog dengan avatar.</p>	<p>BREM</p> 

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
24.	 <p>(urutan dari kiri ke kanan)</p>	Lihat Dialog 2.4.1, 2.4.1(a), 2.4.1(b), 2.4.1(c), 2.4.1(d)	- Tombol Lanjut (lanjut ke dialog berikutnya), dialog dengan avatar, memilih opsi dari pertanyaan kesepuluh.	BREM 

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
25.	 <p>(urutan dari kiri ke kanan)</p>	<p>Lihat Dialog 2.4.2, Dialog 2.4.3, 2.4.3(a), 2.4.3(b), 2.4.3(c), 2.4.3(d).</p>	<p>- Tombol Lanjut (lanjut ke dialog berikutnya), dialog dengan avatar, memilih opsi dari pertanyaan kesebelas dan keduabelas.</p>	<p>BREM</p> 
26.	 <p>(urutan dari kiri ke kanan)</p>	<p>Lihat Dialog 2.4.4</p>	<p>- Tombol Lanjut (lanjut ke dialog berikutnya), dialog dengan avatar</p>	<p>BREM</p> 

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
27.		Lihat Dialog 2.4.5, 2.4.5(c)	<p>- Tombol Lanjut (lanjut ke dialog berikutnya), dialog dengan avatar, memilih opsi dari pertanyaan ketigabelas</p>	<p>YANTO</p> 
28.	 <p>(urutan dari kiri ke kanan)</p>	Lihat Dialog 3.1	<p>- Tombol Lanjut (lanjut ke dialog berikutnya), memilih opsi dari pertanyaan keempatbelas</p>	Tidak ada

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
30.	 <p>(urutan dari kiri ke kanan)</p>	Lihat Dialog 3.2	- Tombol Lanjut (lanjut ke dialog berikutnya), memilih opsi dari pertanyaan kelimabelas	Tidak ada

2. Dialog

Dialog yang terdapat pada *storyboard* ini tidak dijadikan satu dengan tabel, akan tetapi sengaja dipisah agar lebih mudah dibaca dan tidak memakan tempat. Dialog dibagi menjadi 3 bagian, menurut urutannya, yaitu Dialog Kost 1, Dialog Kampus dan Dialog Kost 2. Nomor yang tertera pada bagian depan dialog menunjukkan dimana dialog ini mengambil tempat. 1 untuk Dialog Kost 1, 2 untuk Dialog Kampus, dan 3 untuk Dialog kost 2.

1. DIALOG KOST 1

DIALOG 1.1

Background : Kamar Kost(korden ditutup)

Interaksi : Tombol Lanjut

Dialog :

"....."

Pemain : Jam berapa ini..sepertinya aku tidur terlalu lelap.

Pemain : Nanti aku ada ujian jam 8..arrgghh...

Pemain : Aduuuhhh...mana belum belajar pula...

Pemain : Jam...jam....mana jamku....

Pemain : Astaga!!!Sudah jam 6!!!

LANJUT KE DIALOG 1.2

DIALOG 1.2

Background : Kamar Kost(korden buka)

Interaksi : Tombol Lanjut

Dialog :

Pemain : Berarti aku cuma punya waktu 2 jam untuk siap-siap!

Pemain : Wah!!!Harus cepat nih, pertama mandi dulu ah...!

LANJUT KE DIALOG 1.3

DIALOG 1.3

Background : Kamar mandi(buka)

Interaksi : Tombol Lanjut

Dialog :

Pemain : Nah...mumpung kosong, sebelum keduluan sama yang lain..(celingak-celinguk).(fade out)

Pemain : Huff...sudah beres mandi,waktunya belajarrrr kilaatttt...(lari ke kamar)

LANJUT KE DIALOG 1.4

DIALOG 1.4

Background : Kamar Kost(korden buka)

Interaksi : Tombol Lanjut

Dialog :

Pemain : Sekarang jam 6.30, berarti aku masih punya waktu sekitar 1 jam nih..semangat!!

Pemain :

Pemain : Aih..sudah waktunya berangkat nih.....!!Sudah jam 7.30
rupanya..!!

Pemain : Okeee...berangkat duluuuuu!!!

LANJUT KE DIALOG 1.5

DIALOG 1.5

Background : Depan Kost

Avatar : Abdul.

Interaksi : Tombol Lanjut, dialog dengan avatar

Dialog :

(Ketika kamu sedang keluar kos, tiba tiba kamu bertemu dengan
seseorang...)

Abdul : "Wooooeeeyyyy!!!Mau kemana nih??tumben pagi pagi udah rapi
gini..."

(Ini adalah Abdul, teman satu kosmu, teman seangkatan juga..)

Pemain : "Woohh!!Ngagetin aja....mau ujian nih jam 8..mana baru belajar
jam 7 tadi.."

Abdul : "Wakakakakakaka, makanya jangan begadang mulu..."

Abdul : "Pakaian boleh rapi, tapi kok itu ada bekas ilernya ya??haha.."

Pemain : Sial, pagi pagi udah diceramahin aja...huff..

Pemain : "Udah yaaaa, emangnya situ belum mandi.."

Pemain : "Dah...berangkat dulu ah, ntar telat nih..."

Abdul : "Okee boy!!Sukses yaaaaaa..!!"

Abdul : "Semoga pengawasnya gak ada yang pingsan nanti gara gara bau ilermu..hahaha."

Pemain : Sial ni anak, bawel aja daritadi..enaknya diapain ya sebelum berangkat...

LANJUT KE DIALOG 1.6

DIALOG 1.6

Background : Depan Kost(sudut ruangan)

Interaksi : Tombol Lanjut, memilih opsi jawaban pertanyaan ke 1.

Dialog :

(Pandanganmu langsung tertuju pada sebuah kain pel di sudut ruangan..)

Pemain : Nahh....ada senjata rahasia nih.....enaknya gimana ya??

Pemain : PERTANYAAN 1

- a. (aku lemparin aja sekalian nih, biar mingkem..kem..kemmm...keemmmmm..)
- b. (lempar ah, tapi sebelumnya pakai sepatu duluuu..)
- c. (hmm..pindahin aja deh, bau nih kain pel..)
- d. (lemparin, terus ngacir naik motor sambil bawa sepatu..)

DIALOG 1.6.(a,b,c,d)

Background : Depan Kost

Interaksi : Tombol Lanjut

Dialog :

(ketika kamu menengok, temanmu sudah kabur entah kemana..)

Pemain : wow..itu anak cepet banget kaburnya..

Pemain : berangkat aja ah..bisa bisa malah telat nih..

LANJUT KE DIALOG 2. KAMPUS

2. DIALOG KAMPUS

2.1 Dialog Ujian

DIALOG 2.1.1(Narasi)

Background : Depan Kampus UII - Boulevard - Parkiran

Interaksi : Tombol Lanjut

Dialog :

Pemain : Ini adalah kampusku. Universitas Islam Indonesia atau biasa disebut UII.

Pemain : UII ini sudah berdiri sejak tahun 1945, tepatnya 8 Juli 1945, lama juga ya...

Pemain : Jadi bisa dibilang UII ini Universitas swasta tertua di Indonesia..hehe..

Pemain : Dan ini adalah jalan utama untuk masuk ke dalam kampus..

Pemain : Sebaiknya aku bergegas, udah telat nih...telaaaattttt.....

Pemain : Huff...akhirnya sampai juga di parkiran...

LANJUT KE DIALOG 2.1.2

DIALOG 2.1.2

Background : Papan pengumuman

Avatar : Brem

Interaksi : Tombol Lanjut, dialog dengan avatar

Dialog :

Pemain : Waduh...kok sepi, jangan-jangan sudah masuk nih..

Pemain : Hmm...ruang berapa yah..coba liat papan pengumuman dulu deh..

Pemain : (Ketika kamu sedang sibuk melihat daftar ruangan, tiba-tiba muncul seseorang..)

Brem : "Hei bro..ujian apa??"

(Ini Brem, teman satu angkatanmu..tampaknya dia sedang terburu-buru juga..)

Pemain : "Eh kamu Brem, bukannya dosen kita sama ya?cuma beda hari kuliahnya aja.."

Pemain : "Dan karena kita seangkatan, jadi kemungkinan besar kita satu ruangan.."

Brem : "Oh iya ya...hehehe..lupa aku...ruang berapa??"

Brem : "Ruangan 02.13..kayaknya sih kelas kecil.."

Pemain : "Wah..iya tuh, yuk..jangan-jangan sudah mulai nih..."

LANJUT KE DIALOG 2.1.3

DIALOG 2.1.3(Narasi)

Background : Tangga - Koridor - Pintu Kelas

Interaksi : Tombol Lanjut

Dialog :

Pemain : Akhirnya kami setengah berlari menuju ruang kelas ujian tersebut..

Pemain : Menaiki 2 anak tangga sekaligus di setiap langkah..

Pemain : Sesampainya di koridor, ruang ujian kami terlihat seperti sudah ditutup..

Pemain : Begitu sampai di depan ruangan, ternyata pintunya masih terbuka sedikit..

LANJUT KE DIALOG 2.1.3

DIALOG 2.1.4

Background : Dalam Kelas

Avatar : Brem - Pengawas

Interaksi : Tombol Lanjut, dialog dengan avatar, memilih opsi jawaban pertanyaan ke 2.

Dialog :

Pemain : Dan ketika kami masuk, ternyata sudah ada pengawas yang berdiri di balik pintu..

Pengawas: "Ayo cepat masuk, ujiannya sudah mulai daritadi.."

Brem : "Iya pak..maaf pak kami telat.."

Pengawas: "Ini kertas jawaban dan soal..duduk sesuai dengan nomor ujian masing-masing.."

Pengawas: "Jangan nyontek atau kerja sama!"

Brem : "Iya pak.."(sekilas kamu melihat Brem, dan gerak geriknya agak aneh saat itu)

Pemain : Dan kami pun mulai mengerjakan soal-soal ujian tersebut...

Pemain : Hmmmm....susah-susah nih soalnya..kerjain yang gampang dulu ah..

Pemain :

Pemain :

Pemain :hmm....kayak ada yang memanggil..

Brem : "Pssst...hei....psst....." (bisik-bisik)

Pemain : Heee...beneran ada yang memanggil, tapi dari mana ya...

Brem : "Belakangmu woi.." (bisik-bisik)

Pemain : Ketika aku agak menengok ke belakang, ternyata Brem yang memanggil..

Pemain : "Eh..ada apa Brem?" (Bisik-bisik)

Brem : "Aku bingung nih..kamu soal no.3 sudah belum?"

Pemain : "Ohh...sudah kok.."

Brem : "Liat dong..mentok nih.."(bisik-bisik)

Pemain :

Brem : "Mana sini cepet..mumpung pengawasnya lagi gak liat.."

(tiba-tiba pengawas itu sudah berada di dekat mereka...)

Pengawas: "EHM!!Kerjakan sendiri-sendiri....!!"

Pemain : "i...iyaaa paaakk..."

Brem : "Iya iya, bawel banget sih..." (bisik-bisik)

Pengawas: Kamu bilang apa tadi??!

Brem : Hah?Saya nggak bilang apa-apa kok pak....

Pengawas: Ya sudah, jangan ngobrol terus!

Pemain : Akhirnya pengawas itu berjalan menjauh menuju pintu..

Brem : Hei...mana tadi jawaban yang no 3?!buruannn! (bisik-bisik)

Pemain : Aaaaaarrghhh...ini orang kok berisik banget sih...heran...

Pemain : PERTANYAAN 2

a. (diam aja ah, kalo mau jawaban, usaha yang bener dong..)

b. (idih..males banget, kalo minta yang sopan dong..)

c. (kasih aja deh, dari pada ribut terus..)

d. (ini pengawas dah curiga sama aku, mending gak ngasi tau dari pada aku yang dikeluarin.)

DIALOG 2.1.4(a,b,d)

Pemain :

Brem : "Hei, kok diem aja sih..pelit ah.."

LANJUT KE DIALOG 2.1.5

DIALOG 2.1.4(c)

Pemain : "Nih, tapi cepetan, keburu pengawasnya dateng..."

Brem : "hehehehehe..sip, makasih ya.."

LANJUT KE DIALOG 2.1.5



DIALOG 2.1.5

Background : Dalam Kelas

Avatar : Brem - Pengawas

Interaksi : Tombol Lanjut, dialog dengan avatar, memilih opsi jawaban pertanyaan ke 3.

Dialog :

Pemain :

Pemain :

Pemain : Duuuuuuuuuuuuuuuuuuhhhhhh..nomer 4 susah bangettt..

Pemain : Hmm..kayaknya si Brem tau nih jawaban nomer 4..

Pemain :eh, tapi tanya gak ya...

Pemain : Mana pengawasnya ngeliatin terus kesini...

Pemain : Tapi kalau gak tanya nanti bisa hancur ini nilai..

Pemain : Haduuhhh, gimana ya.....

Pemain : PERTANYAAN 3

a.(ehh..bentar, aku kerjain sendiri aja deh....kalau udah mentok baru tanya, hehe..)

b. Psst, Brem, aku punya jawaban nomer 3 nih., tapi kamu kasih aku jawaban nomer 4 ya?

c. Brem..Brem, nomer 4 dong Brem....(sambil cemas, lirik-lirik ke arah pengawas)

d. Woi, jawaban nomer 4 apaan Brem?buruaannnnnn...(setengah berbisik)

DIALOG 2.1.5(a)

Pemain :

Pemain : Akhirnya ...ternyata gak perlu tanya juga bisa aku kerjain..hehe,
kumpulin ahh...

LANJUT KE DIALOG 2.1.6

DIALOG 2.1.5(b)

Brem : "Hah??apaan??kalau nomer 3 aku sih udah ngerjain..udah gak
butuh, haha.."

Pemain : "Hah??arrghh..aduh, gimana nih...yaudah ah, sebisanya aja
deh..hiks.."

LANJUT KE DIALOG 2.1.6

DIALOG 2.1.5(c)

Brem : "Bentar, aku salin jawabannya ke kertas kecil, kamu liatin
pengawasnya.."

Pemain : "Oke..tapi cepet ya..aku gak nyaman nih..."

Brem : "Iya bawel ah..."

Brem : "Nih, buruan disalin..."

Pemain : "Asyik...hehehe..trims bro.."

LANJUT KE DIALOG 2.1.6

DIALOG 2.1.5(d)

Brem : "Hah??apaan??nomer 4???"

Pemain : "Sstttt..jangan keras-keras, nanti kedengeran.."

Pengawas: "HOI!Ngapain kamu?!Mau nyontek ya?!"

Pemain : "Hah??enggak pakk..enggakkk..saya cuma mau pinjem tipe-x kok..."

(Gara-gara insiden barusan, pengawas tersebut melihat terus ke arahmu..)

Pemain : Huff..kalo gini caranya apa boleh buat..kerjain sendiri deh..ngasal juga bodo amat.

LANJUT KE DIALOG 2.1.6

DIALOG 2.1.6

Background : Koridor

Avatar : Brem

Interaksi : Tombol Lanjut, dialog dengan avatar

Dialog :

(Ujian pun selesai dan kamu keluar kelas..)

Pemain : Akhirnyam selesai juga ujiannya...

Pemain : Duh..laper aku..mana tadi belum sempat sarapan..

(tiba-tiba Brem muncul..)

Brem : "Huayoooooooo..bengong aja...laper nih..makan yuk.."

Pemain : "Ehh..ayo ayo..pas banget nih pas lagi laper.."

Pemain : Dan kami pun berjalan menuju kantin..

LANJUT KE DIALOG 2.2 Dialog Kantin

2.2 Dialog Kantin

DIALOG 2.2.1(Narasi)

Background : Depan Kantin

Interaksi : Tombol Lanjut

Dialog :

Pemain : Kantin kampusku ini terletak persis di depan tempat parkir.

Pemain : Tempatnya pun selalu ramai jika sudah masuk jam makan siang.

Pemain : Karena sekarang sedang masa ujian, mungkin tidak seramai biasanya.

LANJUT KE DIALOG 2.2.2

DIALOG 2.2.2

Background : Dalem Kantin

Interaksi : Tombol Lanjut, dialog dengan avatar, memilih opsi jawaban pertanyaan ke 4.

Dialog :

Pemain : "Wah...mumpung sepi nih.."

Brem : "Mau pesan apa??sekalian aku pesanin nanti.."

Pemain : "Hmm...nasi goreng aja deh, minumannya es teh."

Brem : "Okeee.."

(Brem pun berjalan menuju salah satu konter makanan..)

(Tak lama kemudian, brem terlihat sedang berbicara dengan seseorang...)

Pemain : Ehh...si Brem lagi ngomong sama siapa tuh??

Pemain :

Brem : "Sori lama...ni tadi ketemu Yanto.."

Pemain : "Oh..halo Yanto.."

(Ini adalah Yanto, teman satu angkatanmu, orangnya cukup menyebalkan..)

Yanto : "Halo juga..pada habis dari mana nih??"

Brem : "Kita habis ujian tadi.."

Yanto : "Hah??hari gini masih ujian??hahaha..."

Pemain : "Hehe..." (nahh kan..keluar deh nyebelinnya..)

- Brem : "Lha kamu habis dari mana??"
- Yanto : "Biasalah..habis ngurus ini itu.."
- Yanto : "Maklum lah..mahasiswa berprestasi kayak aku ni sibuk..."
- Pemain : "Ohh..gitu ya..hehe.." (makin jadi aja ini orang..huff)
- Brem : "Hebat dong..berprestasi.."
- Yanto : "Iya dong..hehe..emang IP kalian berapa??"
- Yanto : "Paling juga gak setinggi aku..hhahahaha..."
- Pemain : PERTANYAAN 4
- "ah, yang pasti kan hasil akhir" (aku berencana memperkerjakan mahasiswa macam kamu itu)
 - diam saja(benar- benar diam saja)
 - "iya sih, kok tau??haha.." (biarin aja deh, nanti juga diam sendiri)
 - " masa bodo ah sama IP, lagian nanti pas kerja juga gak ngaruh amat.."

DIALOG 2.2.2(a,d)

Yanto : haha,terserah kamu deh..

Pemain :

LANJUT KE DIALOG 2.2.3

DIALOG 2.2.2(b,c)

LANJUT KE DIALOG 2.2.3

DIALOG 2.2.3

Background : Depan Kantin

Interaksi : Tombol Lanjut, dialog tanpa avatar, memilih opsi jawaban pertanyaan ke 5.

Dialog :

(Tiba tiba telfon genggam mu berbunyi....)

(Kamu melihatnya, ternyata ibumu yang menelfonmu..)

Pemain : "Eh..sebentar ya..ibuku telfon.."

(Kamu pun berjalan keluar kantin..)

Pemain : Halo ibu..ada apa bu??

Ibu(suara) : "Gak apa apa, ibu pengen telfon aja..gimana kabarnya?"

Pemain : "Sehat, ibu sehat??"

Ibu(suara) : "Ibu juga sehat..kuliah lancar?"

Pemain : "Lancari sih..ini habis ujian.."

Ibu(suara) : "Tadi ujiannya gimana?bisa?"

Pemain : "Ya gitu deh..ada yang bisa,ada yang nggak.."

Ibu(suara) : "Lho?kok gitu?kamu belajar nggak?"

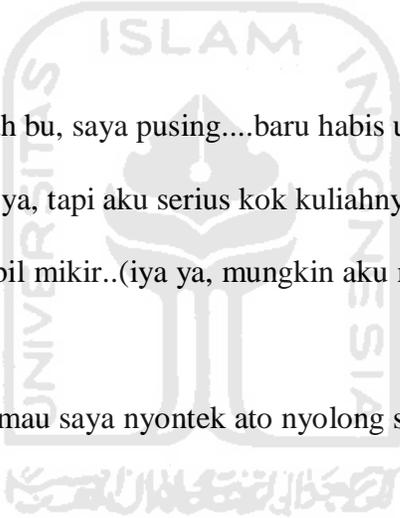
Pemain : "Ya.....belajar sih.."

Ibu(suara) : "Tapi jawabannya kok nggak niat gitu??ada yang bisa ada yang nggak??!"

Ibu(suara) : "Ibu biayain kamu kuliah bukan buat main-main ya..!!"

Ibu(suara) : "Kalau kamu tadi ujian aja nggak niat, buat apa ibu kuliahin kamu..!!"

PEMAIN : PERTANYAAN 5

- 
- a. "arrgh..udah lah bu, saya pusing....baru habis ujian malah dimarahi.."
 - b. "iya ibu, maaf ya, tapi aku serius kok kuliahnya.."
 - c. diam saja sambil mikir..(iya ya, mungkin aku memang belum siap buat ujian)
 - d. "Lho?jadi ibu mau saya nyontek ato nyolong soal supaya dapat nilai bagus?"

DIALOG 2.2.3(a,b,c)

Ibu(suara) : "....."

Ibu(suara) : "Yasudah, nanti ibu telfon lagi, belajar yang rajin.."

(Krek...tut...tut...tut...)

Pemain : Jiaaaaaaaaaahhh..kok ditutup??hadehhh ..pusing lah..

LANJUT KE DIALOG 2.2.4

DIALOG 2.2.3(d)

Ibu(suara) : "Memangnya ibu ada bilang seperti itu??!!"

Ibu(suara) : "Sudah lah, capek ibu ngomong sama kamu!!"

(Krek...tut...tut...tut...)

Pemain : Jiaaaaaaaaaahhh..kok ditutup??hadehhh ..pusing lah..

LANJUT KE DIALOG 2.2.4

DIALOG 2.2.4

Background : Dalam Kantin

Interaksi : Tombol Lanjut, dialog dengan avatar, memilih opsi jawaban pertanyaan ke 6.

Dialog :

(selesai telfon, kamu kembali ke meja dimana dua temanmu tadi menunggu..)

Pemain : "Hey..gimanaudh dateng pesenan kita?"

Brem : " Belum nih, coba dong kamu tanyain.."

Yanto : "Iya nih..mana aku tadi pesan duluan daripada kalian..haus nih.."

Brem : "Ho'oh..tanyaun dong..gih, buruan..

Pemain : (Buset..udah pada kayak bos aja nih orang-orang..main perintah seenaknya..)

Pemain : PERTANYAAN 6

a. mengangkat tangan, sampai penjual datang..

b. "males ah..nunggu ibu kantinnya lewat sini dulu,baru aku tanyain.."

c. "ya udah bentar yah..aku tanyain dulu.."

d. "buuuu!!pesenan kita udah jadi belooooommm???!"(teriak teriak)

DIALOG 2.2.4(a)

Pemain : "Tuh tanyain sendiri..udah aku panggilin orangnya.."

Brem : "Bu, pesenan kita mana nih??lama banget.."

I.K(s) : " Iya mas, maaf sebentar lagi..."

Yanto : "Cepet ya bu..!Saya tuh sibuk..!"

I.K(s) : "Iyaaa, sebentar yaa mas.."

(Ibu Kantin kembali ke kounternya dan terlihat sedang memarahi pegawainya..)

LANJUT KE DIALOG 2.2.5

DIALOG 2.2.4(b)

Brem : "Yaelah..yaudah sini aku aja lah yang tanyain.."

Pemain : "Hehehehe..yaudah gih, sana.." (daritadi kek)

(Brem pun menuju konter makanan dimana dia memesan tadi dan kembali lagi..)

LANJUT KE DIALOG 2.2.5

DIALOG 2.2.4(c)

(Aku pun menuju konter makanan dan segera menanyakan pesanan kami..)

Pemain : "Bu,pesanan kita sudah jadi.."

I.K(s) : "Sudah mas..ini sudah mau diantar.."

LANJUT KE DIALOG 2.2.5

DIALOG 2.2.4(d)

I.K(s) : IYAAAAAAAAAAA, NI UDAH MAU DIANTEEEERR

Brem : "Buset woi, udah kayak di hutan aja sih..teriak-teriak.."

Pemain : "Hehehehe..males jalan kesana.."

LANJUT KE DIALOG 2.2.5

DIALOG 2.2.5

Background : Dalam Kantin

Interaksi : Tombol Lanjut,dialog dengan avatar

Dialog :

(Tak lama kemudian salah seorang pegawainya mengantar pesanan kami..)

Brem : "Nahhh..daritadi ditungguin nih mbak.."

Yanto : "Iya nih, laper tau.."

Pemain : "Yaudah ayo makan dulu, ngomelnya nanti aja.."

LANJUT KE DIALOG 2.2.6



DIALOG 2.2.6

Background : Depan Kantin

Interaksi : Tombol Lanjut,dialog dengan avatar

Dialog :

(Akhirnya makanan yang kami pesan pun sudah ludes disikat..)

(Selesai membayar makanan tersebut, Yanto pamit pulang..)

Yanto : "Kalau gitu aku duluan ya..mau pulang nih,ngantuk.."

Pemain : "Oke, ati2 ya..dahh.."

Pemain : "Ehh iya..kita minggu depan uts bareng lagi kan??ngumpulin tugas kelompok.."

Brem : "Iya, makalah tentang perkembangan internet, kita sekelompok kan??"

Pemain : "Eh iyoo..lupa aku..3 orang kan?sama siapa satu lagi??"

Brem : "Sama si Rayen, yaudah yuk..kita kerjain sekarang.."

Pemain : "Yok..tapi kita ngerjain dimana nih??perpus aja yuk, adem disana.."

Brem : "Wah,sip! aku juga bawa laptop kok, ntar aku sms Rayen sekalian.."

LANJUT KE DIALOG 2.3.1



2.3 Dialog Perpus

DIALOG 2.3.1

Background : Depan Parkiran

Interaksi : Tombol Lanjut, dialog dengan avatar, memilih opsi jawaban pertanyaan ke 7.

Dialog :

Ketika berjalan ke perpustakaan, kamu merasa teman 2 tampak aneh..

Pemain : "Kamu kenapa Brem??lagi gak enak badan ya?"

Brem : "Engga kok..aku gak apa apa.."

Pemain : "Aku serius nih..kok kayaknya kamu agak lemes gitu..gak semangat.."

Brem : ".....huff....."

Brem : "Sebenarnya aku memang lagi ada masalah.."

Pemain : "Kamu ada masalah kenapa??cerita aja.."

Brem : "Lulus nanti, orang tua ku ingin supaya aku tinggal bersama mereka.."

Brem : "Meneruskan bisnis keluarga, padahal aku ingin kerja di suatu perusahaan besar.."

Brem : "Bisnis keluarga itu tradisi di keluargaku, tapi penghasilannya gak tentu.."

Brem : "Dan karena anak tunggal, aku harus melanjutkan bisnis itu.."

Brem : "Sekarang aku disuruh memilih antara cita-citaku dan keinginan orang tuaku.."

Pemain : PERTANYAAN 7

a. kita bisa pikirin bareng cara yang tepat buat bicara ke orang tuamu..

b. sabar ya bro, jalani saja mungkin itu yang terbaik..

c. iya, aku ngerti. pokoknya kalo ada masalah sama ortu lg kamu cerita sama aku ya.

d. tinggal ngomong doang kok repot, lagian kan masih lama bro, santaiiiii..

DIALOG 2.3.1(a,c)

Brem : "Hehe..makasih ya, sekarang aku jadi agak lega.."

Pemain : "Sip, jangan sungkan-sungkan ya..kalo ada apa-apa, cerita aja.."

Brem : "Iya deh, ayo..ni si Rayen udah sms, lagi di perpustakaan.."

Pemain : "Wew..okeeeee."

LANJUT KE DIALOG 2.3.2

DIALOG 2.3.1(b)

Brem : "Huff..gak tau deh, pusing aku.."

Pemain : "Sabar ya, yaudah sekarang kita ngerjain tugas aja..hehe.."

Brem : "Iya deh, ayo..ni si Rayen udah sms, lagi di perpustakaan.."

Pemain : "Wew..okeeeee."

LANJUT KE DIALOG 2.3.2

DIALOG 2.3.1(d)

Brem : "Gak segampang itu lah..namanya juga sama orang tua.."

Pemain : "Halaaaah, yaudah santai ajaaa, dah sekarang kita ngerjain tugas aja."

Brem : "Iya deh, ayo..ni si Rayen udah sms, lagi di perpustakaan.."

Pemain : "Wew..okeeeee."

LANJUT KE DIALOG 2.3.2

DIALOG 2.3.2(Narasi)

Background : Depan FTI - Tulisan FTI - Pintu Hall - Hall - Koridor

Perpus - Pintu Perpus

Interaksi : Tombol Lanjut

Dialog :

Pemain : (Gedung yang terlihat dari kejauhan itu adalah fakultasku..)

Pemain : (Fakultas Teknologi Industri, atau biasa disebut FTI..)

Pemain : (Gedung ini selesai dibangun pada tahun 2004..)

Pemain : (Gedung Fakultasku ini terletak di paling ujung belakang kampusku..)

Pemain : (Untuk sampai ke perpustakaan, kita harus melewati hall dulu..)

Pemain : (Di sini ada bermacam fasilitas..)

Pemain : (Biasanya sih kalau sedang nunggu jam kuliah, mahasiswa pada ke sini.)

Pemain : (Ada yang sekedar duduk di sofa, internetan dengan komputer, dan lainnya..)

Pemain : (Tapi biasanya sih pada internetan, soalnya gratis..hehehe..)

Pemain : (Ini koridor menuju perpustakaan, dari jauh sudah kelihatan papan nama perpustakaan..)

Pemain : (Sampaaaaii...disinilah perpustakaan fakultasku..tapi mana Rayen ya??)

LANJUT KE DIALOG 2.3.3

DIALOG 2.3.3

Background : Pintu Perpustakaan

Interaksi : Tombol Lanjut, dialog dengan avatar

Dialog :

Pemain : "Ehh..mana si Rayen??td udah di sms kan?"

Brem : "Hmm..iya..td bilangnya udh di perpus.."

Rayen : "Heii..lama banget..pada kemana dulu sih??"

Pemain : "Ehhhh..kaget..kita habis dari kantin tadi.."

(Rayen ini teman satu angkatan denganmu, tapi jarang terlihat di

kampus..)

Brem : Kirain udah di dalem perpus.."

Rayen : "Ya udah, ayo mulai ngerjain sekarang aja yuk.."

Brem : "Okee..kita misah dulu ke dalem, nyari judul buat makalah.."

Brem : "Nanti kita diskusi lagi judul yang masing masing udah kita
dapat."

Pemain : "Okee sipp."

LANJUT KE DIALOG 2.3.4

DIALOG 2.3.4

Background : Dalam Perpustakaan 1

Interaksi : Tombol Lanjut, dialog dengan avatar

Dialog :

Pemain : Dan kami pun masuk ke dalam perpustakaan..

Pemain : Hawa sejuk AC pun menyambut kami begitu masuk ke perpustakaan

Brem : "Yaudah..kita mencar sekarang ya..30 menit lagi kita kumpul di meja sana.."

LANJUT KE DIALOG 2.3.5

DIALOG 2.3.5

Background : Rak Buku Perpus

Interaksi : Tombol Lanjut

Dialog :

Pemain : Hmm....kira-kira apa ya..judul yang pas..buat makalahnya..

Pemain :

Pemain :

Pemain : Ahh!! Kenapa gak ngebahas browser aja ya??huahahaha..

Pemain : Sip deh..tinggal nunggu yang lain kalo gitu...

(30 menit kemudian, kamu dan kedua temanmu berkumpul kembali..)

LANJUT KE DIALOG 2.3.6

DIALOG 2.3.6

Background : Dalam Perpus 2

Interaksi : Tombol Lanjut, dialog dengan avatar, memilih opsi jawaban pertanyaan ke 8.

Dialog :

Brem : "Gimana bro, udah dapet judulnya??aku bingung nih.."

Rayen : "Sama..aku juga belum dapet judul..kamu gimana??"

Pemain : "Aku ada ide judul nih..gimana kalau kita bahas.."

Pemain : "Perkembangan Browser Dari Masa ke Masa, gimana??"

Rayen : "Hmm..wahhh...bagus juga itu.."

Brem : "Ah, itu terlalu umum."

Pemain : "Tapi ini nyambung sama topik makalahnya lho.."

Rayen : "Menurutku juga gitu sih.."

Brem : "Gak bisa cari yg lain lagi ya??ini biasa banget menurutku.."

Pemain : "Yang lain apaan??emang kalian ada ide??"

Brem : "Belum ada, tapi kan kita bisa cari alternatif lain gitu.."

Rayen : "Dia udah capek capek nyari judul,kamu malah kayak gitu.."

Brem : "Lha aku kan cuma kasih masukan, karena emang judulnya terlalu biasa."

Rayen : "Kalo kamu emang pinter, kenapa gak kamu aja yang nyari judulnya.."

Brem : "Lah..aku kan nyoba ngasih masukan dulu.."

Brem : "Lagian kalau judul itu,takutnya sama kayak kelompok yang lain.."

Pemain : PERTANYAAN 8

a. "ok stop, kamu bisa cari orang lain yang mau sekelompok sama kamu.."

b. "ok kali ini aja aku tampung masukan kamu.."

c. "oohh gitu.." (yaudahlah, besok2 jangan sekelompok sama dia lagi)

d. "tapi seenggaknya kamu hargai usaha aku dong.."

2.3.6(a)

Brem : "Hadehhh...marah...gitu aja marah..."

Brem : "Yaudah kita pakai judulmu aja deh.."

Rayen : "Dari tadi kek..huuuuu..."

Pemain : "Kok Brem jadi begini ya..."

Pemain : "Mungkin dia masih kepikiran gara-gara masalah tadi.."

LANJUT KE DIALOG 23.7

2.3.6 (b,c)

Rayen : "Yaudah..daripada buang-buang waktu nyari judul, kita ambil aja judulmu.."

Brem : ".....terserah kalian deh.."

Pemain : "Kok Brem jadi begini ya..."

Pemain : "Mungkin dia masih kepikiran gara-gara masalah tadi.."

LANJUT KE DIALOG 2.3.7

2.3.6 (d)

Rayen : "Tuh, dengerin tuh..kayak kamu udah nemu judul aja..."

Brem : "Aku cuma mau kasih masukan aja kok..."

Pemain : "Kok Brem jadi begini ya..."

Pemain : "Mungkin dia masih kepikiran gara-gara masalah tadi.."

LANJUT KE DIALOG 2.3.7

DIALOG 2.3.7

Background : Dalam Perpus 2

Interaksi : Tombol Lanjut, dialog dengan avatar, memilih opsi jawaban pertanyaan ke 9.

Dialog :

Rayen : "Yaudah,gini aja..judulnya udah ditentukan kan???"

Rayen : "Daripada ribut lagi ntar..mending kita bagi-bagi tugas aja ngerjainnya.."

Rayen : "Kita kumpul 2-3 hari lagi, cari sebanyak-banyaknya artikel tentang ini.."

Rayen : "Masalah pembagiannya, nanti biar aku aja yang ngatur..aku jamin adil.."

Pemain : "Aku sih oke oke aja,tapi...."

Pemain : PERTANYAAN 9

a. "aku ga bisa optimal kerjanya kalo ga jelas keuntungannya buat aku.."

b. "tetap kerjasama ya, kita kan team..hehe.."

c. "oke, trus aku mulai dari mana? kasih tau ya kalo aku lupa..duh.."

d. "baiklah, eh kerjain sambil nongkrong dicoffe shop aja yuk??"

2.3.7(a)

Rayen : "Maksud kamu??"

Pemain : "Males aku kalau yang satu ngerjain, yang lain cuma numpang nilai.."

Rayen : "Tenang..nanti aku bagi sama rata kok tugasnya.."

Rayen : "Kalau salah satu dari kita ada yang gak ngerjain bagiannya.."

Rayen : "Konsekuensinya dicoret dari kelompok, gimana?pada setuju gak??"

Brem : "Okee..boleh."

Pemain : "Sip..gitu dong, biar semangat.."

Rayen : "Ya udah, aku duluan ya..ada perlu nih.."

Rayen : "Nanti aku sms kalian..."

Rayen : "Dadaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaahh.."

(tiba tiba si Rayen sudah hilang dari pandangan....)

Brem : ".....itu anak cepet banget ilangnya.."

Pemain : "Biasalah..dari dulu juga begitu.."

LANJUT KE DIALOG 2.3.8

2. 3.7 (b)

Rayen : "Iya...semangat yaaaaa!"

Brem : "Iyee..lagian juga buat ujian ini kan.."

Rayen : "Ya udah, aku duluan ya..ada perlu nih.."

Rayen : "Nanti aku sms kalian..."

Rayen : "Dadaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaahh.."

(tiba tiba si Rayen sudah hilang dari pandangan....)

Brem : ".....itu anak cepet banget ilangnya.."

Pemain : "Biasalah..dari dulu juga begitu.."

LANJUT KE DIALOG 2.3.8

2. 3.7 (c)

Rayen : "Nanti aku kasih tau kok..tenang aja.."

Brem : "Iyaaa..khawatir banget sih.."

Rayen : "Ya udah, aku duluan ya..ada perlu nih.."

Rayen : "Nanti aku sms kalian..."

Rayen : "Dadaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaahh.."

(tiba tiba si Rayen sudah hilang dari pandangan....)

Brem : ".....itu anak cepet banget ilangnya.."

Pemain : "Biasalah..dari dulu juga begitu.."

LANJUT KE DIALOG 2.3.8

2. 3.7 (d)

Rayen : "Waduh..aku gak bisa, lagian nanti malah susah konsentrasi.."

Brem : "Iya..kamu ada ada aja nih..."

Pemain : "Ahh...gak seru ah kalian.."

Rayen : "Ya udah, aku duluan ya..ada perlu nih.."

Rayen : "Nanti aku sms kalian..."

Rayen : "Dadaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaahh.."

(tiba tiba si Rayen sudah hilang dari pandangan....)

Brem : ".....itu anak cepet banget ilangnya.."

Pemain : "Biasalah..dari dulu juga begitu.."

LANJUT KE DIALOG 2.3.8

DIALOG 2.3.8

Background : Pintu Perpus

Interaksi : Tombol Lanjut, dialog dengan avatar

Dialog :

Brem : "Mau kemana nih habis ini??"

Pemain : "Gak tau juga nih.."

Brem : "Eh iya,katanya nilai MatKul A udah keluar lho.."

Pemain : "Hah??yg bener??ya udah yuk kita cek.."

Brem : "Ngecek di hall aja..disana kan ada komputer."

Pemain : "Okeee..ayok!"

Brem : "Semangat amat..."

Pemain : "Iya dong, optimis dapet bagus nih soalnya..hehe.."

LANJUT KE DIALOG 2.4.1

2.4 Dialog Lingkungan Kampus

DIALOG 2.4.1

Background : Hall - Komputer Hall

Interaksi : Tombol Lanjut, dialog dengan avatar, memilih opsi jawaban pertanyaan ke 10.

Dialog :

Pemain : "Hmm..kebetulan banyak yg kosong.."

Brem : "Yaudah kamu cek di sana,aku di komputer sini.."

Pemain : "Sip!"

Pemain : "Hmm...hmm....Login duluu.."

Pemain : "Hmmm....."

Pemain : "....."

Pemain : "Hah?!!!ASTAGA!!!"

Brem : "Kenapa??kenapa??"

Pemain : "Ini liattt..."

Pemain : "Dapet D!!!"

Pemain : "Aaaaaaaaarrrrrrgggggghhhhhhhhhhhhhhh....!!!"

Brem : "Lho??tadi bukannya optimis dapet bagus..??"

Pemain : "Iyaaa!Perasaan kuliah masuk terus, tugas ngerjain, uts dan uas juga ikut.."

Brem : "Ikut sih ikut, tapi bisa ngerjain gak tu?"

Pemain : "Emm....kayaknya sih bisa...tugas juga kayaknya ngerjain..hehe.."

Brem : "Halah!!pantes aja kalo gitu..pake 'kayaknya' sih.."

Pemain : "Huuuuffff..."

Pemain : PERTANYAAN 10

a. (hufh, tenaaaang jangan kelihatan gelisah, stay cool)

b. "astaga, tapi gak bisa beginiii. aku gak nyangka bakalan begini, ini kok bisa..aarrgh.."

c. "ahhhh, tolol begoooooo...dasar orang begoooooo...."(pukul-pukul kepala)

d. "ah, udah ah aku pulang aja..maen game aja ah di kost.."

2.4.1(a)

Pemain : "Hmm..it's oke..stay cool..stay calm.."

Pemain : "Liat aja semester depan,hahaha??"

Teman 2 : "Kenapa semester depan?ngulang??"

Pemain : "Iya,huahahahha.."

Teman 2 : "Ohh..jadi yang tadi optimis buat ngulang ya..hahaha.."

Pemain : "Sial..."

Pemain : "Yaudah ah..aku pulang aja.."

Teman 2 : "Hehehe..yaudah ayo bareng ke parkirannya.."

LANJUT KE DIALOG 2.4.2

2.4.1(b)

Teman 2 : "Yaudah di ambil hikmahnya aja..lain kali belajar ya nak.."

Pemain : "Haish...iya..iyaa..bawel ah.."

Teman 2 : "Wekekekekekek.."

Pemain : "Yaudah ah..aku pulang aja.."

Teman 2 : "Hehehe..yaudah ayo bareng ke parkirannya.."

LANJUT KE DIALOG 2.4.2

2.4.1(c)

Teman 2 : "Hoi..hoi..kalo mau bunuh diri jangan disini.."

Teman 2 : "Susah ngurusnya ntar.."

Pemain : "Hiks..hiks.."

Pemain : "Yaudah ah..aku pulang aja.."

Teman 2 : "Hehehe..yaudah ayo bareng ke parkirannya.."

LANJUT KE DIALOG 2.4.2

2.4.1(d)

Teman 2 : "Ini anak gak ada tobatnya ya.."

Teman 2 : "Gak mau ah..aku mau pulang aja sambil nunggu sms nya Rayen.."

Pemain : "AH!Gak seruuuuuuuuuu..."

Pemain : "Yaudah ah..aku pulang aja.."

Teman 2 : "Hehehe..yaudah ayo bareng ke parkirannya.."

LANJUT KE DIALOG 2.4.2

DIALOG 2.4.2

Background : Depan FTI

Interaksi : Tombol Lanjut, dialog dengan avatar, memilih opsi jawaban pertanyaan ke 11.

Dialog :

Pemain : (Akhirnya kami pun berjalan menuju tempat parkir..)

Pemain : (Sambil berjalan, aku melihat-lihat di sekelilingku..)

Pemain : (.....)

Pemain : (Tidak terasa aku sudah menghabiskan hampir 4 tahun kuliah di sini...)

Pemain : (Tak lama lagi kami akan lulus..sedih juga rasanya..)

Pemain : "Eh Brem...gak nyangka ya, udah hampir 4 tahun ini kita kuliah.."

Brem : "He??Iya juga ya...perasaan kemarin baru Ospek.."

Pemain : "Iya, ga kerasa udah 4 tahun aja..udah jadi angkatan tua nih.."

Pemain : "Jadi pengen cepet lulus, cepet kerja, terus nikah.."

Brem : "Nikah melulu dipikirin, tadi nilai D di permak dulu
ituh..haha"

Pemain : "Sial, iyaaaa tauuu..gak usah diingetin itu aib.."

Pemain : "Eh..iya, selama 4 tahun ini, menurutmu aku itu orangnya
kayak gimana sih?"

Brem : "Hmm...gimana ya??selama kenal 4 tahun ini..."

Brem : "...hmm.....menurutmu sendiri gimana?"

Pemain : "Yaelah ini orang, ditanyain malah balik tanya.."

Brem : "Jawab dulu, kalo misalnya memang bener kayak yang aku
pikirin.."

Brem : "Berarti aku gak salah nilai..."

Pemain : "Hmm..aku ituu..."

Pemain : PERTANYAAN 11

- a. Aktif, cepat bertindak, tapi gampang ngambekan??
- b. Perhatian sama orang lain, agak sensi dan susah minta maaf ya?
- c. Suka ngehindar dari masalah, banyak alesan sama telat mikir ya?
- d. Sukanya senang-senang, gak tanggung jawab tapi antusias ya?

LANJUT KE DIALOG 2.4.3

DIALOG 2.4.3

Background : Depan FTI

Interaksi : Tombol Lanjut, dialog dengan avatar, memilih opsi jawaban pertanyaan ke 12.

Dialog :

Teman 2 : "Hmm..kok beda ya sama yang dipiranku..."

Pemain : "Hahaha..masa sih??emangnya aku itu gimana??"

Pemain : (Hmmm..si Brem nih emang sukanya ngeritik aja..)

Pemain : (Palingan juga aku ntar dikritik kayak gini...)

Pemain : PERTANYAAN 12

- a. Kamu itu orangnya suka ngotot, sok nge boss tapi kadang suka pilih kasih..
- b. Kamu tuh sensi, kerjaannya murung, kadang juga suka iri sama orang..
- c. Kamu tu plin plan, kurang antusias..kadang ngebosenin juga..
- d. Kamu gak teratur hidupnya, juga males buat berpihak sama sesuatu..

2.4.3(a)

Brem : "Kamu ituuuu ngototan, mau benar sendiri..sok nge-boss.."

Pemain : "Ohh...hehehe.."

Pemain : (Nah..iya kan...tapi sebagian memang bener juga sih..)

Pemain : (Emang paling bisa ini orang kalo ngeritik..)

LANJUT KE DIALOG 2.4.4

2.4.3(b)

Brem : "Kamu ituuuu gampang sensi, murung terus, kadang suka iri juga.."

Pemain : "Ohh...hehehe.."

Pemain : (Nah..iya kan...tapi sebagian memang bener juga sih..)

Pemain : (Emang paling bisa ini orang kalo ngeritik..)

LANJUT KE DIALOG 2.4.4

2.4.3(c)

Brem : "Kamu ituuuu plinplan, ngebosenin, juga antusiasmemu sama sesuatu kurang..hehe."

Pemain : "Ohh...hehehe.."

Pemain : (Nah..iya kan...tapi sebagian memang bener juga sih..)

Pemain : (Emang paling bisa ini orang kalo ngeritik..)

LANJUT KE DIALOG 2.4.4

2.4.3(d)

Brem : "Kamu ituuuu gak teratur, malesan, have fun melulu isinya.."

Pemain : "Ohh...hehehe.."

Pemain : (Nah..iya kan...tapi sebagian memang bener juga sih..)

Pemain : (Emang paling bisa ini orang kalo ngeritik..)

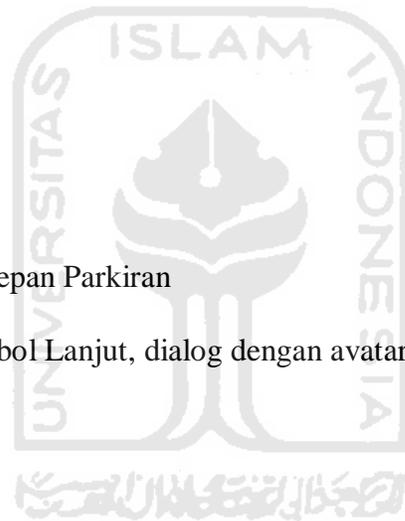
LANJUT KE DIALOG 2.4.4

DIALOG 2.4.4

Background : Depan Parkiran

Interaksi : Tombol Lanjut, dialog dengan avatar

Dialog :



Akhirnya kami sampai juga di parkiran...

Pemain : "Yaudah Brem, aku duluan yaaaa..."

Brem : "Okee..jangan lupa dikerjain tugasnya.."

Pemain : "Iya beres..dah cabut duluuu.."

(Kamu pun bergegas menaiki motormu dan keluar dari parkiran..)

LANJUT KE DIALOG 2.4.5

DIALOG 2.4.5

Background : Depan Parkiran - Jalan Utama Kampus

Interaksi : Tombol Lanjut, dialog dengan avatar, memilih opsi jawaban pertanyaan ke 13.

Dialog :

Pemain : Hmm...nanti pulang terus ngapain ya??

Pemain : Oh iya, sms si Rayen aja deh..sapa tau dia udah kelar bagi-bagi tugasnya..

(Ketika kamu sedang asik mengendarai motormu..kamu melihat seseorang)

Pemain :

Pemain : Lho??itu kayak si Yanto..tapi ngapain dia jalan kaki??

Pemain : Bukannya dia udah pulang daritadi ya??

Pemain : Samperin gak ya??tapi males juga sih..orangnya sombong gitu..huh..

Pemain : Mana tadi ngejek aku.."

Pemain : PERTANYAAN 13

a. "Sokooooooooooooooooorrrr...sukurin...jalan aja sana biar sehat..hahaha.."

- b. "Hmm...mencurigakan, pasti sengaja nyari tebengan, kosnya kan jauh..tinggal aja ah.."
- c. "Tapi kasihan juga sih..coba ah aku tegur dulu.."
- d. "Eh..tapi itu bener Yanto bukan ya??ah, ntar salah orang lagi..pulang aja ah.."

2.4.5(a,b,d)

LANJUT KE DIALOG 3.1

2.4.5(c)

- Pemain : "Eh yanto..ngapain kamu kok jalan kaki??"
- Yanto : "Ehhh..gak kenapa kenapa kok...biasa, jalan sore biar sehat.."
- Pemain : "Tapi kostmu kan jauh...berarti tadi ke kampus jalan kaki??"
- Yanto : "Iya..hehehe..gak masalah, aku kan kuat.."
- Pemain : ".....mau aku anter gak??"
- Yanto : "Gak usah, udah kamu duluan aja gak apa apa..hehe.."
- Pemain : "Ya udah kalo gitu..duluan yaaa..."
- Pemain : "Hmm...dasar anak yang aneh.."

LANJUT KE DIALOG 3.1

3. DIALOG KOST II

DIALOG 3.1

Background : Depan Garasi Kost

Interaksi : Tombol Lanjut, dialog dengan avatar, memilih opsi jawaban pertanyaan ke 14.

Dialog :

Pemain : Hufff....akhirnya sampai juga di kos..

Pemain : Gak kerasa ternyata udah sore..

Pemain : Dasar, mana ini parkirnya pada sembarangan gini..

Pemain : Gimana caranya motorku bisa masuk kalau begini..

Pemain : PERTANYAAN 14

a. "hmm..yaudah lah..parkir di luar dulu aja.."

b. "ahhh...ni pasti pada sengaja nih, biar aku gak bisa parkir di dalam.."

c. "aarrghh...pasti ini kerjanya si Abdul..parkir sembarangan.."

d. "sebodo amat ah, nih aku halangin sekalian pake motorku biar pada gak bisa keluar..haha.."

LANJUT KE DIALOG 3.2

DIALOG 3.2

Background : Dalam Kamar Kost

Interaksi : Tombol Lanjut, dialog dengan avatar, memilih opsi jawaban pertanyaan ke 15.

Dialog :

Pemain : Huaahhh..kamarkuuu....

Pemain : Hmm...mandinya nanti aja lah..hehe..

Pemain : Tiduran dulu aahhhh...

Pemain : Huff..benar juga ya..

Pemain : Aku juga udah ngekost hampir 4 tahun..

Pemain : Jadi inget waktu masih SMP sama SMA dulu..

Pemain : Enak, gak pusing kayak kuliah gini..

Pemain : PERTANYAAN 15

- a. Bisa nyabet gelar siswa ter-ini lah..ter-itu lah..dapet ranking terus, jadi ketua OSIS pula..
- b. Dulu masih bisa kompak sama teman-temanku, sekarang temanku mikirnya sudah individu semua..
- c. Bebas ngurusin segala macam urusan yang bikin mumet macam tugas kuliah,uas,uts dan semacamnya..huff..
- d. Bebas main sama teman, gak ada tugas kuliah yang numpukk..senang-senang lah pokoknyaa..

Pemain : Huff...jadi ngantuk....

Pemain :

Pemain : Tidur sebentar gak apa apa kayaknya...

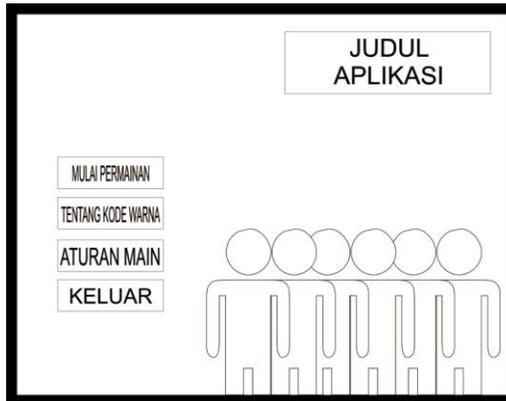
Pemain : Hm.....

-----THE END-----

3.4 Perancangan Antarmuka

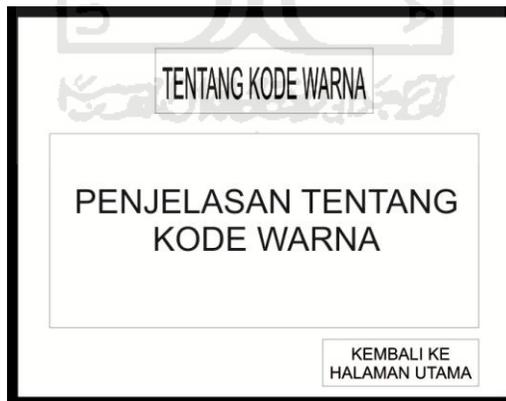
Perancangan antarmuka bertujuan untuk memberikan kemudahan dalam mengimplementasikan perangkat lunak yang akan dibangun. Antarmuka ini juga berfungsi sebagai sarana interaksi antara manusia dan komputer.

1. Antarmuka Halaman Menu Utama : Di antarmuka Halaman Menu Utama terdapat Logo Judul, Logo Karakter, dan 4 buah tombol. Tombol Main untuk masuk ke dalam permainan, tombol Tentang *Color Code* untuk masuk ke dalam halaman penjelasan Tentang *Color Code*, tombol Aturan Main untuk akses ke dalam halaman Aturan Main, dan tombol Keluar untuk menutup aplikasi. Untuk desain perancangan antarmuka Halaman Menu Utama, lihat gambar 3.5.



Gambar 3.5 Perancangan antarmuka Halaman Menu Utama

2. Antarmuka Tentang Kode Warna : Pada halaman Tentang Kode Warna terdapat penjelasan singkat mengenai profil psikotes *Color Code*. Disana juga terdapat tombol Kembali, berfungsi untuk kembali ke halaman menu utama. Untuk lebih lanjut, lihat gambar 3.6.



Gambar 3.6 Perancangan antarmuka Tentang Kode Warna

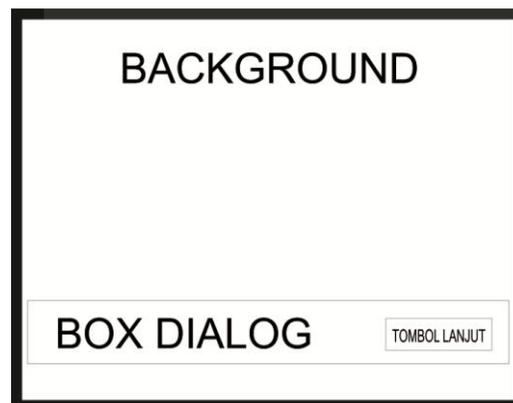
3. Antarmuka Aturan Main : Pada halaman Aturan Main terdapat penjelasan aturan main dari permainan. Disana juga terdapat tombol Kembali,

berfungsi untuk kembali ke halaman menu utama. Untuk lebih lanjut, lihat gambar 3.7.



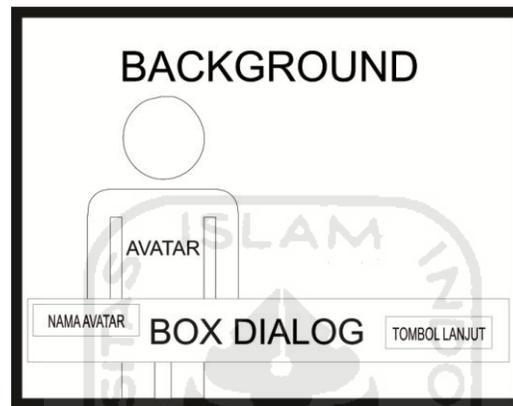
Gambar 3.7 Perancangan antarmuka Aturan Main

4. Antarmuka halaman permainan tanpa avatar : Pada halaman antarmuka permainan tanpa avatar terdapat background permainan, box dialog dan tombol lanjut. Tombol lanjut berfungsi untuk melanjutkan ke dialog selanjutnya dari permainan. Untuk lebih jelasnya, lihat gambar 3.8.



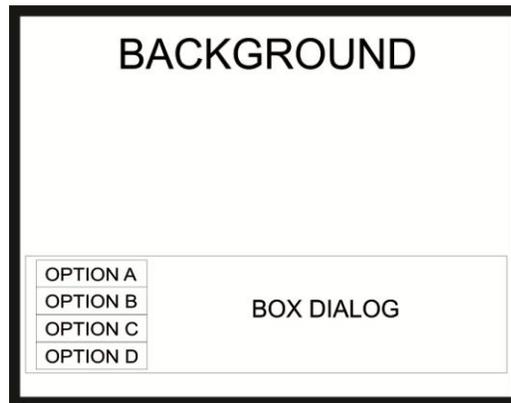
Gambar 3.8 Perancangan antarmuka halaman permainan tanpa avatar

5. Antarmuka halaman permainan dengan *avatar* : Pada halaman antarmuka permainan dengan avatar, terdapat background, box dialog, nama dan gambar *avatar* dan tombol lanjut. Tombol lanjut berfungsi untuk melanjutkan ke dialog selanjutnya dari permainan. Untuk lebih jelasnya, lihat gambar 3.9.



Gambar 3.9 Perancangan antarmuka halaman permainan dengan avatar

6. Antarmuka halaman pilihan opsi jawaban : Pada halaman antarmuka pilihan opsi jawaban, terdapat gambar background, box dialog dan empat buah tombol pilihan opsi jawaban. Setiap tombol akan membawa pemain ke dialog-dialog tertentu, dan jawaban tersebut akan menentukan seperti apa nanti hasil akhir dari permainan. Untuk lebih jelasnya, lihat gambar 3.10.



Gambar 3.10 Perancangan antarmuka halaman pilihan opsi jawaban

7. Antarmuka halaman penjelasan karakter : Pada halaman penjelasan karakter, terdapat teks berjalan yang menjelaskan ciri khas karakter pemain yang telah menyelesaikan permainan, di bawahnya ada beberapa gambar pendukung, dan juga terdapat 4 buah tombol, yaitu tombol Keluar yang berfungsi untuk menutup aplikasi, tombol Kembali ke halaman utama untuk kembali menuju halaman menu utama, tombol *Back* untuk kembali ke halaman sebelumnya dan tombol *Next* untuk menuju halaman selanjutnya.



Gambar 3.11 Perancangan antarmuka halaman penjelasan karakter

8. Antarmuka Halaman Gagal : Pada halaman gagal, terdapat 3 buah tombol, yaitu tombol Keluar yang berfungsi untuk menutup aplikasi, tombol Kembali ke halaman utama untuk kembali menuju halaman menu utama, dan tombol Main Lagi untuk mengakses halaman permainan. Berikut ini gambar antarmuka halaman gagal.



Gambar 3.12 Perancangan antarmuka halaman gagal

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Pada tahap ini akan dijelaskan mengenai pengujian aplikasi “Tes Karakter Menurut Teori *The Color Code* Dengan Metode Permainan *Visual Novel*. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui proses kerja aplikasi secara menyeluruh, serta untuk mengetahui adanya kelemahan dan kekurangan di dalam aplikasi.

4.2 Implementasi

Implementasi aplikasi tes *The Color Code* ini dibangun dengan Adobe Flash menggunakan bahasa pemrograman *Actionscript* 2.0, sedangkan untuk grafis dibuat dengan menggunakan Adobe Photoshop dan Corel Draw. Implementasi aplikasi ini dibagi menjadi tiga bagian, yaitu batasan implementasi, implementasi pembuatan aplikasi dan implementasi antarmuka.

4.2.1 Batasan Implementasi

Dalam proses pembuatan aplikasi, terdapat beberapa hal yang ingin dibuat dan ditambahkan, akan tetapi tidak terlaksana dikarenakan ketidak mampuan penulis dalam membuat hal tersebut maupun keterbatasan waktu.

1. Pada Halaman Utama hanya terdapat sedikit animasi.
2. Latar cerita hanya berkisar sekitar kampus dan kost saja

3. *Avatar* hanya melakukan animasi mengedipkan mata dan menggerakkan mulut, tidak ada pengisi suara.
4. Pemain tidak dapat mencetak hasil tes.

4.2.2 Implementasi Pembuatan Aplikasi

Berikut ini adalah beberapa perangkat lunak yang dibutuhkan pada pembangunan aplikasi.

1. Adobe *Flash* CS3, merupakan aplikasi yang digunakan membangun keseluruhan aplikasi game mulai dari animasi, hingga pengkodean.
2. SWiSH Max4, merupakan aplikasi yang digunakan untuk menambahkan animasi pada suatu objek.
3. Corel Draw, merupakan aplikasi tambahan yang berfungsi untuk melakukan pengeditan gambar 2D.
4. Cool Edit Pro v 2.0, merupakan aplikasi tambahan yang berfungsi untuk memotong dan mengatur suara untuk kebutuhan *sound* pada Adobe *Flash*.
5. Adobe Photoshop, digunakan untuk mengedit, membuat gambar *avatar* serta untuk memodifikasi tekstur *background* yang dipakai di Adobe *Flash*.

4.3 Implementasi Antarmuka

Bagian ini akan membahas dan menganalisa antarmuka dari aplikasi Tes Karakter Menurut Teori *The Color Code* Dengan Metode Permainan *Visual Novel* yang berisi halaman intro, halaman menu utama yang terdiri dari 4 menu, halaman hasil akhir dan halaman gagal.

4.3.1 Halaman Intro

Halaman Intro merupakan halaman pembuka dari sebuah aplikasi permainan yang dapat berisi animasi-animasi sederhana maupun kompleks, pada umumnya bertujuan untuk mengenalkan pihak yang mengembangkan aplikasi tersebut. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar4.1 berikut.



Gambar 4.1 Halaman Intro

4.3.2 Halaman Menu Utama

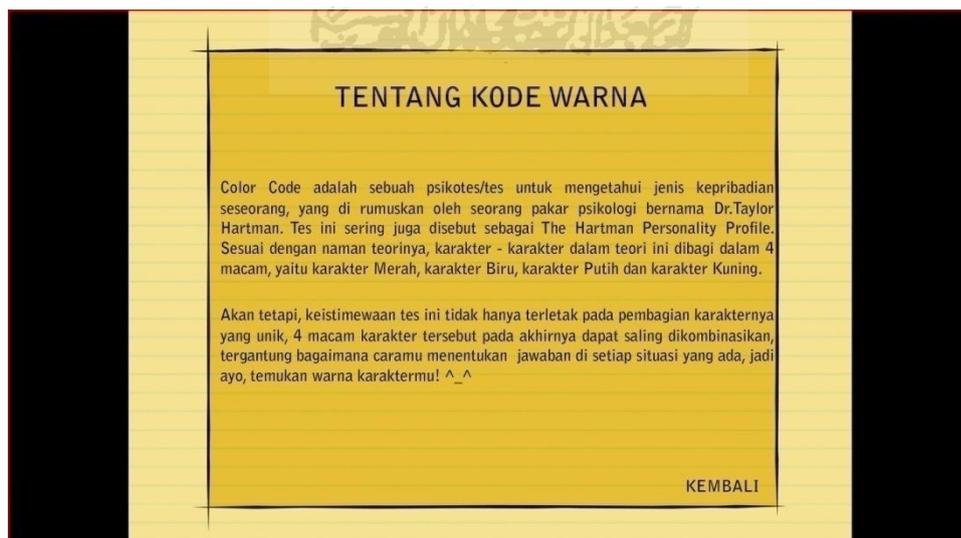
Halaman ini merupakan tampilan utama dari aplikasi. Halaman ini berisi 4 buah tombol yang dapat menghubungkan ke halaman selanjutnya atau ke file yang ber ekstensi .swf lainnya. Dalam pembuatan halaman ini, digunakan juga Adobe Photoshop dan Corel Draw untuk mengedit gambar yang dibutuhkan. Untuk lebih jelas, lihat Gambar 4.2 berikut.



Gambar 4.2 Halaman Menu Utama

A. Halaman Tentang Kode Warna

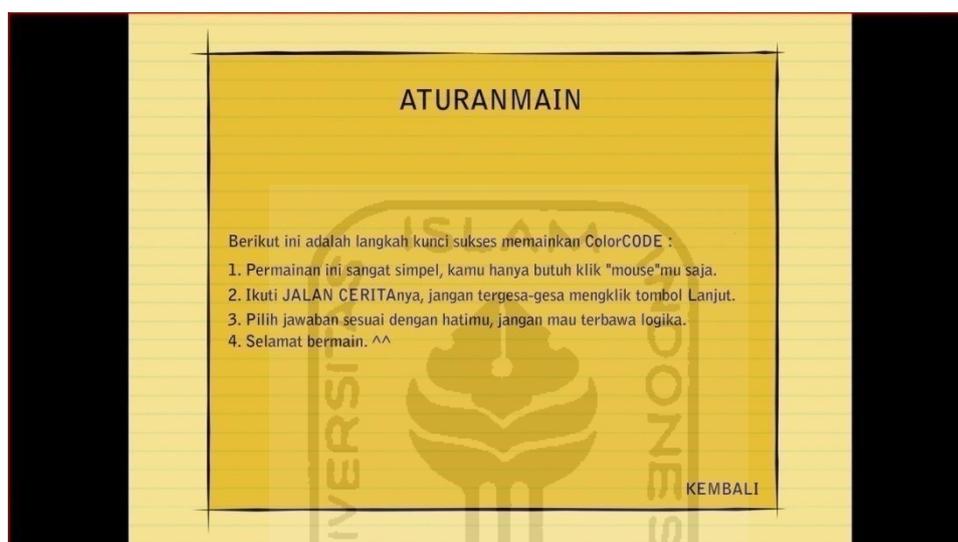
Halaman ini berisi penjelasan singkat mengenai profil psikotes *color code*. Di dalamnya terdapat satu buah tombol, yaitu tombol Kembali yang berfungsi untuk kembali ke halaman menu utama. Untuk lebih jelasnya lihat Gambar 4.3 berikut ini.



Gambar 4.3 Halaman Tentang Kode Warna

B. Halaman Aturan Main

Halaman ini berisi beberapa aturan main dalam memainkan permainan ini. Di dalamnya terdapat satu buah tombol, yaitu tombol Kembali yang berfungsi untuk kembali ke halaman menu utama. Untuk lebih jelasnya lihat Gambar 4.4 berikut ini.



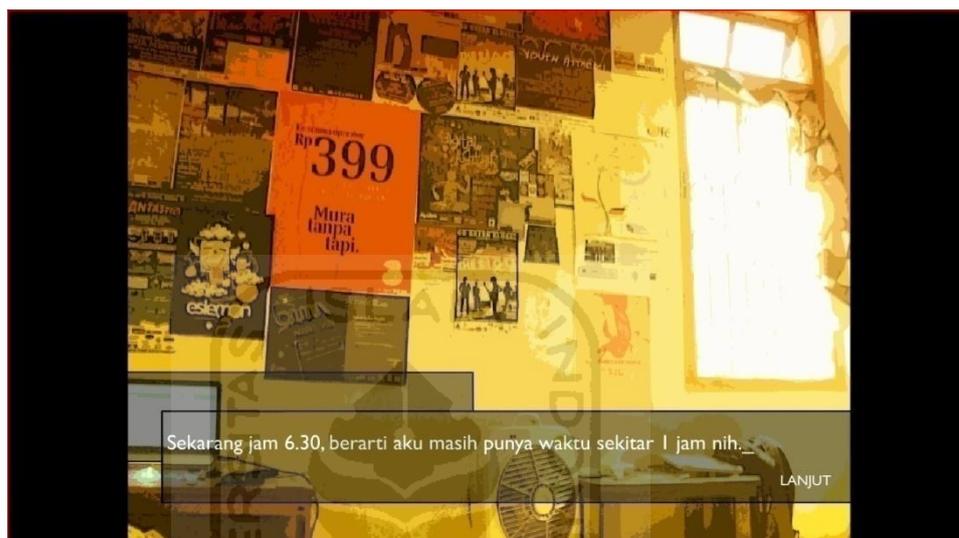
Gambar 4.4 Halaman Aturan Main

C. Halaman Permainan

Halaman ini adalah inti dari aplikasi, karena disini terdapat pertanyaan-pertanyaan yang disamarkan di dalam sebuah jalan cerita. Terdapat 15 pertanyaan yang disamarkan, di setiap pertanyaan terdapat 4 buah opsi pilihan, yang di setiap pilihannya akan menuntun kita ke dialog-dialog selanjutnya. Berikut ini penjelasannya akan dibagi sesuai dengan konten yang terdapat di dalamnya.

1. Halaman Permainan 1 (*background*, dialog, tombol lanjut).

Pada halaman ini pemain akan di hadapkan dengan sebuah dialog dan tombol lanjut yang berfungsi untuk meneruskan ke dialog-dialog selanjutnya.



Gambar 4.5 Halaman Permainan 1 (*background* dan dialog)

2. Halaman Permainan 2 (*background*, dialog dengan *avatar*)

Pada halaman ini pemain akan di hadapkan dengan sebuah dialog, tombol lanjut yang berfungsi untuk meneruskan ke dialog-dialog selanjutnya dan *avatar* yang melakukan dialog dengan pemain.



Gambar 4.6 Halaman Permainan 2 (*background*, dialog dengan *avatar*)

3. Halaman Permainan 3 (*background*, dialog dengan 2 *avatar*)

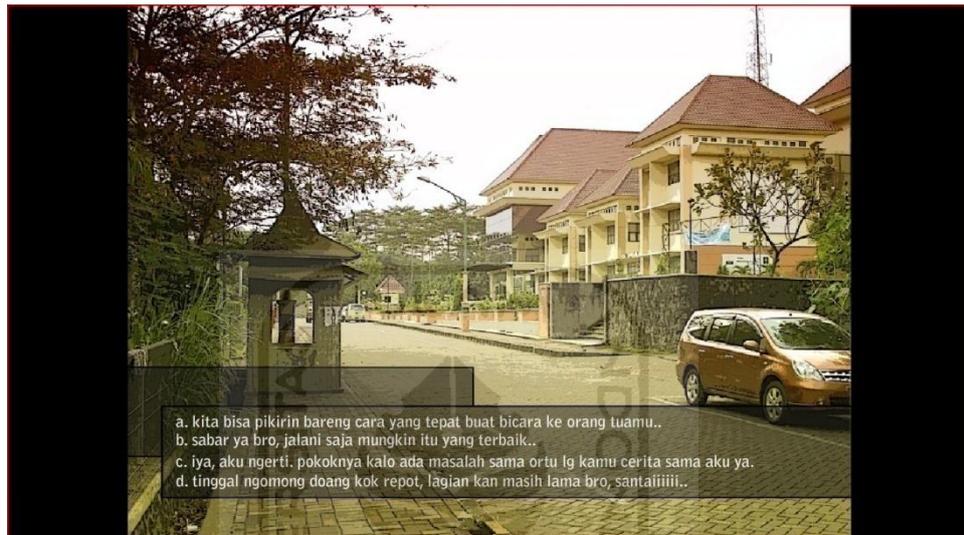
Pada halaman ini pemain akan di hadapkan dengan sebuah dialog, tombol lanjut yang berfungsi untuk meneruskan ke dialog-dialog selanjutnya dan 2 *avatar* yang berdialog dengan pemain.



Gambar 4.7 Halaman Permainan 3 (*background*, dialog dengan 2 *avatar*)

4. Halaman Permainan 4 (4 buah opsi pilihan jawaban)

Inti dari permainan ini. Pada halaman permainan ini, pemain akan memilih satu dari empat opsi jawaban yang tersedia, masing-masing jawaban mewakili karakteristik suatu karakter tertentu.



Gambar 4.8 Halaman Permainan 4 (4 buah opsi pilihan jawaban)

a. *Pseudocode* proses penambahan nilai di setiap opsi

Input optionX = 0

on (press) button then

optionX = optionX +1

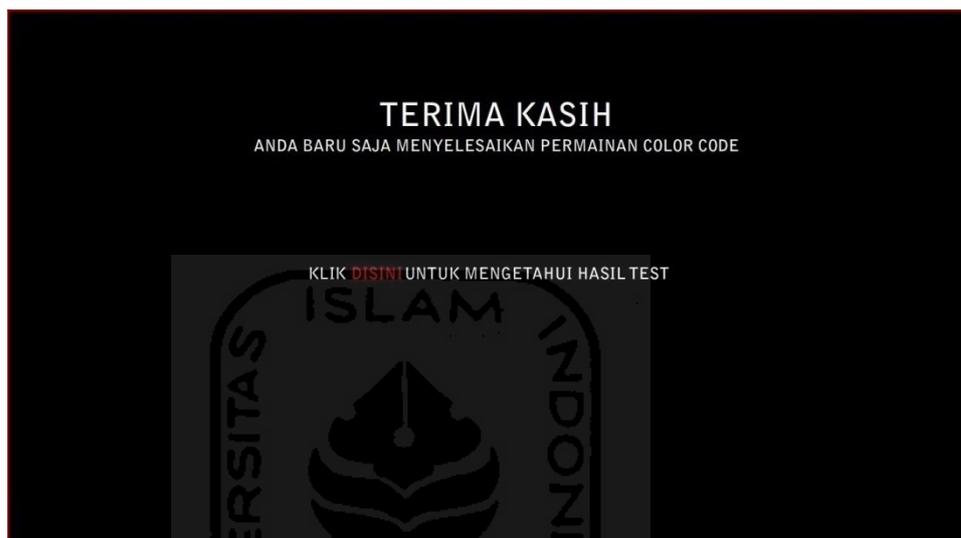
then “lanjut ke pertanyaan berikutnya

sampai selesai”

End

5. Halaman Permainan 5 (penghitungan skor)

Pada halaman ini skor pemain akan dihitung sesuai dengan jawaban yang dipilih, dan hasilnya akan segera diberitahukan setelah menekan tombol disini.



Gambar 4.9 Halaman Permainan 5 (penghitungan skor)

- a. *Pseudocode* penghitungan skor akhir
 1. Penghitungan Karakter Utama Kondisi Pertama(berlaku pada semua karakter utama)

Input optionA

Input optionB

Input optionC

Input optionD

If ((optionA > optionB) and (optionA > optionB) and (optionA > optionB) then

If (optionA > 8)

output "Karakter Utama"

End

2. Penghitungan Karakter Utama Kondisi Kedua(berlaku pada semua karakter utama)

Input optionA

Input optionB

Input optionC

Input optionD

If $((4 < \text{optionA} < 8) \text{ and } (\text{optionB} = \text{optionC}) \text{ and } (\text{optionD} < \text{optionB}))$ then

output "Karakter Utama"

End

3. Penghitungan Karakter Kombinasi(berlaku pada semua karakter kombinasi)

Input optionA

Input optionB

Input optionC

Input optionD

If $((\text{optionA} > \text{optionB}) \text{ and } (\text{optionB} > \text{optionC}) \text{ and } (\text{optionB} > \text{optionD}))$ then

output "Karakter Kombinasi"

End

4. Penghitungan Gagal

Input optionA

Input optionB

Input optionC

Input optionD

If ((optionA = optionB) and (optionB = optionC)

and (optionB = optionD)) then

output “Halaman Gagal”

End

4.3.3 Halaman Hasil Akhir

Ini adalah halaman dimana hasil dari tes karakter tersebut dijabarkan. Di dalamnya terdapat penjelasan mengenai karakter, 4 buah tombol (keluar,kembali ke menu utama,back dan next) dan gambar pendukung penjelasan mengenai karakter.



Gambar 4.10 Halaman Hasil Akhir

4.3.4 Halaman Gagal

Dalam tes karakter ini terdapat suatu kondisi gagal, jika pemain memilih 3 buah opsi dengan jumlah yang sama, diantara 5, 4 dan 3. Misalnya pemain memilih opsi A sebanyak 5, opsi B sebanyak 5 dan opsi C sebanyak 5, maka pemain tersebut dinyatakan gagal dalam mengikuti tes karakter ini. Hal ini mengacu pada teori hasil asli tes karakter yang hanya melibatkan 2 kombinasi antar karakter saja. Dan hal ini sengaja tidak disebutkan pada halaman gagal untuk tetap menjaga unsur penyamaran dalam permainan. Berikut ini antarmuka halaman gagal di Gambar 4.11.



Gambar 4.11 Halaman Gagal

4.4 Pengujian Aplikasi

Pengujian aplikasi bertujuan untuk mengetahui kelemahan dan kekurangan dari aplikasi yang dibangun. Maka untuk mengetahui hal tersebut, sebanyak 10 orang diminta menjawab 15 pertanyaan mentah yang belum dimasukkan ke dalam aplikasi terlebih dahulu dan setelah itu diminta untuk memainkan aplikasi ini.

Nantinya 10 orang tersebut diminta untuk mengisi sebuah kuisisioner yang telah disediakan. Daftar 15 pertanyaan dan bentuk kuisisioner dapat dilihat di halaman lampiran.

Dari kuisisioner tersebut diberikan beberapa nilai untuk memudahkan perhitungan hasil analisisnya, yaitu:

Nilai 1 untuk jawaban tidak baik.

Nilai 2 untuk jawaban kurang.

Nilai 3 untuk jawaban sedang.

Nilai 4 untuk jawaban baik.

Nilai 5 untuk jawaban sangat baik.

Dari nilai tersebut dapat digunakan untuk menghitung nilai rata-rata dari jawaban responden.

Tabel 4.1 Tabel kuisisioner setelah menggunakan aplikasi

Pertanyaan	Jawaban Responden										Rata-rata
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	
Tampilan antarmuka	4	3	5	5	3	4	5	3	4	5	4.1
Alur Cerita	3	2	3	4	2	3	3	2	3	4	2.9
Interaksi Avatar	3	4	5	3	5	4	4	4	3	4	3.9
Apakah menghibur?	4	3	3	5	3	3	4	4	3	2	3.4
Apakah hasil tes cukup jelas?	3	5	3	3	5	4	2	3	4	5	3.7
Apakah pertanyaan tersamar dengan baik?	4	5	4	3	4	5	3	4	3	3	3.8

4.5. Kelebihan Dan Kekurangan Aplikasi

Setelah menyelesaikan tahap analisis, maka dapat diketahui kinerja dari sistem yang dibuat secara keseluruhan sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangan aplikasi yang dibangun. Dari testimonial pengguna yang sebelumnya telah mengisi kuesioner dan telah memainkan aplikasi, kelebihan dan kekurangan aplikasi ini adalah sebagai berikut.

A. Kelebihan

- 1) Rancangan antarmuka yang memudahkan pemain untuk menggunakannya.
- 2) Bentuk avatar yang menyerupai orang asli, animasi *avatar* yang dapat berkedip dan membuka mulut.
- 3) Hasil tes yang dapat menjelaskan kepribadian secara lugas dan cermat.
- 4) Pertanyaan dapat tersamar dengan baik dan tidak menonjolkan suatu karakter tertentu.

B. Kekurangan

- 1) Jalan cerita yang standar, terkesan biasa saja dan kurang menarik, karena hanya berlatar di satu tempat
- 2) Dialog yang terlalu kaku dan mudah ditebak kelanjutannya.
- 3) Permainan terlalu monoton dan kurang ada interaksi lebih dalam dengan *avatar*.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Setelah melalui berbagai tahapan-tahapan pembuatan dan pengujian aplikasi Tes Karakter *The Color Code* Dengan Metode *Visual Novel*, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Melalui aplikasi Tes Karakter *The Color Code* Dengan Metode *Visual Novel*, pemain dapat melakukan tes karakter dengan cara menyenangkan dan tidak cepat bosan, sesuai dengan rumusan masalah.
2. Dengan adanya aplikasi Tes Karakter *The Color Code* Dengan Metode *Visual Novel* ini, sebagai alternatif dalam melakukan suatu tes karakter dengan cara yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan.
3. Kelebihan aplikasi ini antara lain memiliki antarmuka yang mudah digunakan, terdapat *avatar* yang interaktif dengan gerakan mata dan mulut, hasil tes yang lugas dan cermat dan pertanyaan yang tersamar dengan baik di setiap dialognya.

5.2. Saran

Setelah melihat hasil yang dicapai dalam Tugas Akhir ini, maka ada beberapa saran yang perlu disampaikan untuk pengembangan aplikasi ini, antara lain :

1. Plot cerita yang dapat berkembang dan hanya tidak berputar di satu tempat.

2. Interaksi lebih dalam dengan *avatar*, serta menambah kemampuan *avatar* seperti berbiaca dan melakukan gerakan tubuh.



DAFTAR PUSTAKA

- [OMB10] Ecchi, Ombapho. *Jeritan Hati Seorang Penggemar Visual Novel*,
<http://www.kaorinusantara.web.id/forum/f9/jeritan-hati-seorang-penggemar-visual-novel-3178.html>, terakhir diakses 25 Desember 2010
- [SUY03] Suyanto, M. *Multimedia Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta : Penerbit Andi. 2003
- [TAY98] Hartman, Taylor. *Mthe Color Code : A New Way To See Yourself, Your Relationships and Life*, New York : Fireside Book, 1998.

