



Implementasi Teknologi Game Face Beauty Untuk Pembelajaran Tata Rias Wajah Remaja menggunakan Metode MDLC Berbasis Mobile

Finda Rizkillah

Fakultas Teknik, Universitas Abdurrab, Jl. Riau Ujung No. 73, Tmpan, AIR Hitam, Payung Sekaki, Air Hitam,
Kec. Payung Sekaki, Kota Pekanbaru, Riau 28291
Email: FindaRizkillah21@student.univrab.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh banyaknya penggemar make up terutama wanita di era saat ini, menggunakan make up merupakan hal yang wajar sekarang ini, remaja merupakan individu yang berada dalam masa transisi antara masa kanak-kanak dan dewasa, menggunakan make up merupakan hal yang wajar sekarang ini, make up banyak sekali disukai di Indonesia. Dikalangan remaja make up merupakan kebutuhan sehari-hari untuk menambah kepercayaan diri. Seiring dengan perkembangan teknologi banyak hal yang dapat di buat sebagai pendukung dalam pembelajaran salah satunya adalah game. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk memudahkan remaja dalam memilih warna make up, seperti mencocokkan warna powder, eyeshadow, mascara dan dengan wajah yang sudah ada dalam game, seseorang yang ingin belajar make up bisa mencontohkan pengaplikasian warna yang sudah di terapkan di game face beauty yang di kembangkan menggunakan software construct 3. Game make up merupakan game simulasi yang sangat membantu apalagi bagi para remaja untuk membantu nya melatih cara bermake up atau belajar bermake up sehingga ia tidak perlu membeli semua warna yang tidak ia butuhkan. Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi pengenalan make up berbasis software construct 3.

Kata kunci: Wanita, Makeup, Simulasi, Remaja

Abstract

This research is motivated by the large number of make-up fans, especially women in the current era, teenagers are individuals who are in a transition period between childhood and adulthood, using make-up is a natural thing nowadays, make-up is very popular in Indonesia. Among teenagers, make-up is a daily necessity to increase self-confidence. Along with the development of technology, there are many things that can be created to support learning, one of which is games. The aim of this research is to make it easier for women to choose make-up colors, such as matching the color of powder, eyeshadow, mascara and eyebrows with the faces that are already in the game. , someone who wants to learn make up can give an example of the color application that has been applied in the face beauty game which was developed using construct software 3. The make up game is a very helpful simulation game, especially for teenagers to help them practice how to make up or learn how to make up. up so he doesn't have to buy all the colors he doesn't need. This research produces a make-up recognition application based on construct 3 software...

Keywords: Woman, Makeup, Simulation, Teenagers

1. PENDAHULUAN

Make up merupakan kebutuhan setiap wanita. Make up selalu mengalami perubahan dan perkembangan sesuai dengan berkembangnya zaman. Munculnya berbagai gaya yang selalu ingin di

tampilkan membuat masyarakat khususnya wanita dapat menampilkan kecantikan diri. Seluruh bagian tubuh terutama wajah, memiliki wajah yang cantik dan make up yang bagus tanpa ada kekurangan sedikit pun merupakan idaman setiap wanita. Hal ini menjadi permasalahan bagi wanita yang memiliki bentuk wajah yang kurang sempurna. Kemajuan teknologi di bidang tata rias berkembang sangat cepat sehingga berpengaruh terhadap kehidupan sehari-hari. Saat ini, berbagai macam pembaharuan dan perubahan dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas make up. Hal tersebut dapat dilihat dari begitu banyak kosmetik-kosmetik yang digunakan dalam make up. Diantaranya ada kosmetik dasar seperti powder, eyeshadow, blushon, mascara dan lipstick [1].

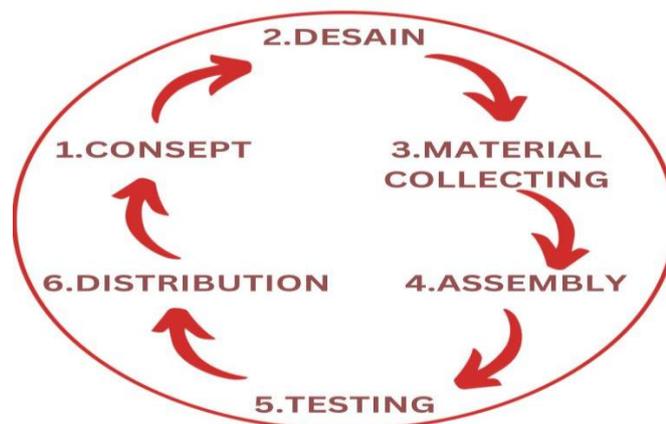
Salah satu genre yang dapat perhatian khusus yaitu game simulasi make up atau bisa di bilang game tata rias wajah game ini membuat para pemain dapat mengeksperimen dengan berbagai riasan dan para pemain dapat mengekspresikan jati diri mereka sebenarnya menyukai tipe make up yang mana, game simulasi make up ini juga ada manfaatnya seperti para pemain tidak susah membuang bahan alat make up mereka untuk mengaplikasikan ke muka para remaja [2], dengan game ini remaja pemula dapat memahami dimana saja letak dan fungsi dari masing masing alat make up. Dan tidak susah membuang uang untuk membeli alat make up yang pada akhirnya tidak sesuai dengan apa yang mereka inginkan [3].

Software construct 3 dengan software ini kita bisa melakukan proses pembuatan game dengan lebih mudah dan lebih cepat membuat game tanpa memiliki pengetahuan pemograman karna tidak memerlukan bahasa pemograman [4], [5] construct ini memiliki 2 versi yaitu construct 2 dan construct 3 tidak ada bedanya cuman kalau construct 2 itu harus di install terlebih dahulu sedangkan construct 3 tidak perlu cukup dapat di buka di web browser atau google secara offline fitur utama yang terdapat pada software ini yaitu user friendly interface, event sheet, real time preview dan lain sebagainya [6].

Dengan adanya permasalahan yang dialami para remaja akhirnya saya berniat untuk membuat game face beauty ini khususnya untuk para remaja agar dapat mempermudah mereka dalam hal mengenali apa saja jenis-jenis alat make up serta cara pengaplikasiannya [7], game face beauty juga dapat bermanfaat tidak hanya sebagai hiburan melainkan sebagai media edukasi atau simulasi bagi para remaja [8], disini saya menggunakan metode MDLC di karenakan tahapan yang jelas, focus pada multimedia serta terstruktur [9].

2. METODE

Tahapan penelitian yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) Terdiri dari 6 tahap.



Gambar 1 . Metode Mdlc

1. Konsep (concept)

Tahap concept (konsep) adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna dari game ini. Tujuan dari pembuatan game face beauty ini adalah untuk membantu para remaja pemula memilih

warna dari berbagai alat make dan mengetahui fungsi dan dimana letak dari masing masing alat make up tersebut. Game ini di khususkan bagi para remaja pemula[10].

2. Perancangan(Design)

1. Game Make Up

1. Title page

Game make up ini menggunakan logo seperti pada Gambar 2. Game ini mengambil judul "Make Up"



Gambar 2 . Logo Game Make Up

2. Game Story And Gameplay

1. Game Story

Game ini menceritakan seorang wanita yang ingin melihat dan memilih alat make up beserta warna yang sesuai dengan wajah yang tertera di dalam game face beauty . Game ini menampilkan simulasi bagaimana berbagai macam alat make up di aplikasikan di wajah wanita dengan berbagai macam warna dari maing masing alat make up.

2. Gameplay

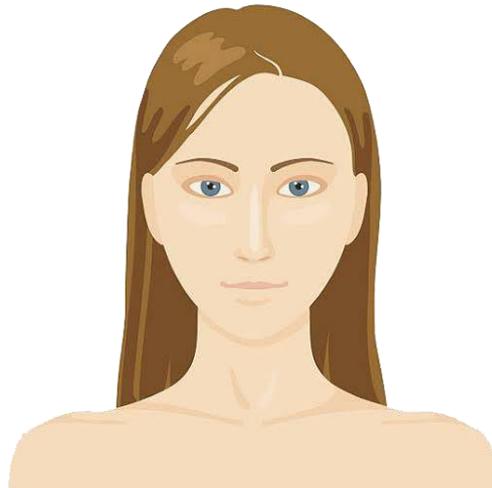
Game menampilkan visualisasi di dalam layout terdapat berbagai macam pilihan alat make up yang di gunakan seperti Lipstik,Maskara,Pensil Alis,Bedan Tabur dan eye shadow.

3. Game Flow

Pengguna akan melihat dan memilih warna dari berbagai alat make up yang sesuai dengan selera

4. Players Characters and Control

Karakter seorang wajah wanita dengan 1 model di jelaskan pada gambar 3



Gambar 3. Karakter Game

5. Main GamePlay Concept and Platform Specific Features
Jenis Permainan ini adalah simulation game, cara bermainnya dengan memilih berbagai alat make up beserta warna
6. Game World
Game ini berlatar belakang wardrobe. Pengguna akan memilih alat make up sesuai dengan selera masing-masing
7. Interface
Game ini tidak memiliki interface
8. Gameplay Mechanics
Pengguna memilih berbagai macam alat make up.
9. Enemies and Bosses
Game ini tidak memiliki Enemies and Bosses.
10. Cutscene, Bonus Materials, and Comp
Game ini tidak memiliki Cutscene, Bonus Materials, and Comp

3. Pengumpulan Bahan (Material Collecting)

Pada tahap ini, pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan. Bahan-bahan tersebut antara lain gambar, foto, animasi, video, audio, serta teks baik yang sudah jadi ataupun yang masih perlu dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan yang ada.

4. Pembuatan (Assembly)

Pembuatan game face beauty menggunakan aplikasi construct 3. Construct adalah alat pembuatan game berbasis HTML 5 yang dikembangkan oleh Scirra khusus untuk platform 2/3D. Construct tidak menggunakan bahasa pemrograman khusus, sehingga pengguna construct tidak perlu memahami bahasa pemrograman yang relatif rumit dan sulit.

5. Pengujian (Testing)

Pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa hasil pembuatan game sesuai dengan rencana. Pengujian dilakukan menggunakan metode alpha testing dan beta testing untuk melihat apakah hasil sesuai dengan konsep yang diajukan di awal, Game face beauty ini menggunakan 2 jenis pengujian yaitu pengujian alpha dan pengujian beta. Pengujian alpha dilakukan untuk memastikan semua fungsi berjalan dengan lancar tanpa terjadinya eror. Di pengujian beta sama dengan pengujian alpha yaitu memastikan lagi bahwasannya tidak ada eror dan game berjalan dengan lancar[11].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil merupakan implementasi dari tahap perancangan. Hasil program ini berupa aplikasi game make up . Pembuatan aplikasi ini menggunakan Construct 3 berbasis website.

1. Implementasi Aplikasi

Implementasi aplikasi merupakan wujud realisasi dari rancangan aplikasi yang sudah dibuat untuk mengetahui hasil dari rancangan aplikasi. Aplikasi ini dibangun mulai dari analisis kebutuhan, desain, implementasi, testing, dan pemeliharaan. Berikut dibawah ini penjelasan lebih lengkap mengenai fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi game face beauty

2. Tampilan Splash Screen

Hal yang pertama kali muncul ketika membuka aplikasi Game face beauty ini yaitu tampilan splash screen. Tampilan splash screen dapat dilihat pada Gambar 4



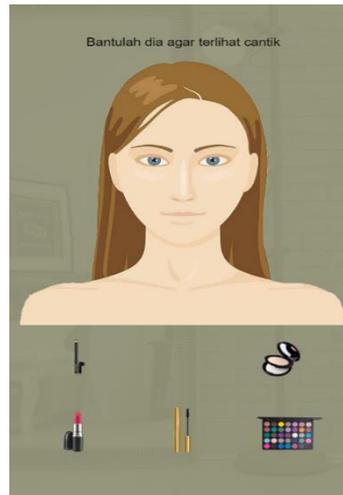
Gambar 4. Tampilan *Splash Screen*

3. Menu Utama

Halaman menu utama adalah halaman yang pertama kali dilihat oleh pengguna saat mengakses aplikasi game ini. Pada menu utama sama dengan tampilan splash screen untuk memulai tinggal Tekan enter.

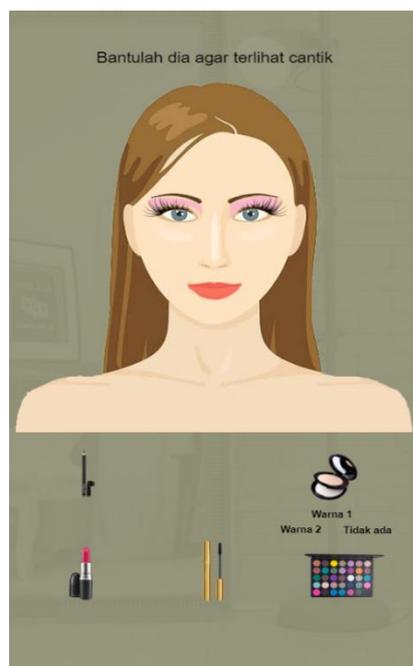
4. Menu Memilih Alat Make Up

Halaman menu memilih alat make up adalah halaman untuk memilih alat make up beserta warna yang diinginkan untuk di aplikasikan ke wajah yang tertera di game tersebut di menu itu terdapat berbagai macam alat make up seperti : Maskara, Lipstik, Eyesedow, Bedak Tabur dan Pesnsil Alis.



Gambar 5. Memilih Alat Make Up

Pada Gambar 5 kita bisa langsung klik alat make up yang di inginkan lalu pilih warnanya maka akan keluar perubahan pada wajah tanpa kita harus mengaplikasikan alat make up ke wajahnya.



Gambar 6 . Tampilan Akhir Sesudah Make Up

Gambar 6. Hasil dari sesudah di aplikasikan alat make up

Pada gambar 6 merupakan hasil dari wajah yang sudah di rias atau di aplikasikan alat make up.

5. Pengujian

Pengujian di lakukan untuk menguji kegunaan permainan, pengujian tidak hanya dilakukan di internal saja melainkan external juga. Berikut di bawah ini merupakan hasil dari pengujian

1. Alpha Testing

Pengujian ini dibuat agar bisa melakukan pengecekan apakah masih ada bug atau tidak didalam game tersebut, apabila ada bug maka akan ada penambahan feature di dalamnya dan akan di perbaiki.

2. Pengujian Black Box

No	Fungsi yang di uji	Cara Menguji	Hasil Yang Diharapkan	Hasil yang Keluar
1	Play Game	Menekan enter	Play Game dapat di akses dan layout dapat di akses	Sesuai dengan yang diharapkan <i>valid</i>
2	Cek Menu	Memilih semua alat pada game	Semua dapat di akses	Sesuai dengan yang diharapkan <i>valid</i>

Tabel 1. Pengujian black box

3. Beta Testing

Setelah game dibuat bukan berarti game sudah layak di gunakan, kita perlu melakukan pengecekan terhadap game masih ada atau tidak bug di dalamnya dan kita harus memastikan apakah sudah diterima atau belum game kita oleh remaja. Beta memang diluar dari siklus produksi tetapi hasil dari testing ini berpengaruh penting jika masih ada eror maka peneliti akan mengulangi siklus produksinya. Pengujian beta yang saya lakukan secara objektif yang dimana pengujian dilakukan secara langsung di lapangan. pengujian ini menggunakan kuisioner terdiri dari pertanyaan dengan menggunakan skala likert dengan skala 1 sampai 3.

No	Keterangan
1	A. Sangat setuju
2	B. Setuju
3	C. kurang Setuju

Tabel 2. Tabel Skala Likert

Responden yang digunakan sebagai sampel berjumlah 10 orang. Persentasi Masing-masing jawaban di cari berdasarkan dari data hasil kuisioner dengan menggunakan rumus kuisioner:

$$Y = P/Q * 100$$

Ket:

P = Banyaknya responden dari setiap soal

Q = Jumlah Responded

Y = Nilai Persentasi

No	Pertanyaan	A	B	C
1	Apakah Tampilan Game ini menarik?			
2	Apakah Game sangat mengedukasi?			
3	Apakah objek dalam game sesuai dengan tema game?			
4	Apakah control game mudah untuk di kendalikan?			

Tabel 3. Pertanyaan kuisioner

Berikut ini adalah hasil persentasi masing masing jawaban yang telah di hitung nilainya dengan menggunakan rumus di atas.

No	Pertanyaan	Jawaban			Persentasi(%)			Jumlah Persentasi (%)
		A	B	C	A	B	C	
1	Apakah Tampilan Game ini menarik?	2	8		20	80		100
2	Apakah Game sangat mengedukasi?	8	2		80	20		100

3	Apakah objek dalam game sesuai dengan tema game?	10			100			100
4	Apakah control game mudah untuk di kendalikan?	9		1	90		10	100

Tabel 4. Hasil pengujian kuisisioner

Bedasarkan hasil persentasi di atas dapat di simpulkan bahwa pada pertanyaan 1 terdapat 2 atau 20% menyatakan sangat setuju, 8 orang atau 80% menyatatan setuju .Pada pertanyaan 2 terdapat 8 orang atau 80% menyatakan sangat setuju, 2 orang atau 20% menyatakan setuju. Pada pertanyaan 3 terdapat 10 orang atau 100% menyatakan sangat setuju. Pada pertanyaan 4 terdapat 9 orang atau 90% menyatakan sangat setuju dan 1 orang atau 10% menyatakan kurang setuju. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa game face beauty ini dapat berguna bagi para remaja.

4. KESIMPULAN

Perancangan game make up ini dapat membantu para remaja pemula untuk lebih memahami warna apa yang cocok di aplikasi kan pada wajah dan dapat mengetahui dimana tata letak di setiap jenis-jenis alat make up dengan cara yang mudah dan menyenangkan. Game ini memberikan panduan kepada remaja pemula mengenai make up serta mengetahui apa saja jenis jenis alat make up bagi para pemula dan dimana saja letak pengaplikasian dari masing masing alat make up. di dalam game akan dijelaskan berbagai macam alat make up beserta warnanya. Dengan ini remaja telah mengetahui jenis-jenis alat make up serta mengetahui cara pengaplikasian alat make up pada wajah .

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Saputra and A. H. Fikri, "Animal Introduction Android Educational Game Application for Early Children Using Construct 3 Aplikasi Game Edukasi Android Pengenalan Hewan Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Construct 3," *J. Sci. Res. Dev.*, vol. 5, no. 2, pp. 907–914, 2023, [Online]. Available: <https://idm.or.id/JSCR/in>
- [2] A. P. Yudha and W. Wiguna, "Aplikasi Media Promosi Mobile Game 2D Simulasi Kosmetik Purbasari di PT GOC," *eProsiding Sist. Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 398–406, 2020, [Online]. Available: <http://eprosiding.ars.ac.id/index.php/psi/article/view/281>
- [3] N. N. Ariani, M. Giatman, and Y. Yuliana, "Strategi pemanfaatan media sosial dalam pemasaran usaha jasa make up artist," *JRTI (Jurnal Ris. Tindakan Indones.*, vol. 7, no. 3, p. 363, 2022, doi: 10.29210/30031968000.
- [4] S. Permastasari, M. Asikin, and N. R. Dewi (Nino Adhi), "PENGEMBANGAN GAME EDUKASI MATEMATIKA 'MaTriG' DENGAN SOFTWARE CONSTRUCT 3 DI SMP," *FIBONACCI J. Pendidik. Mat. dan Mat.*, vol. 8, no. 1, p. 21, 2022, doi: 10.24853/fbc.8.1.21-30.
- [5] Mustari Lamada, Mustamin, and Maulidina, "Pengembangan Game Edukasi Tata Surya Menggunakan Construct 3 Berbasis Android," *Inf. Technol. Educ. J.*, vol. 1, no. 2, pp. 55–60, 2022, doi: 10.59562/intec.v1i2.237.
- [6] Laurentius Kuncoro Probo Saputra, Danny Sebastian, Kristian Adi Nugraha, Matahari Bhakti Nendya, and Kadek Dendy Senapartha, "Pendampingan Pembuatan Produk Video Game Dengan Construct 3 pada Siswa Sekolah Tingkat Menengah Atas," *Sendimas 2021 - Semin. Nas. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 6, no. 1, pp. 395–402, 2021, doi: 10.21460/sendimasvi2021.v6i1.74.
- [7] C. Stascia and S. M. Tondok, "Hubungan antara konsep diri dengan fungsi psikologis make-up pada masa emerging adulthood," *Calyptra J. Ilm. Mhs. Univ. Surabaya*, vol. 7, no. 2, pp. 3753–3768, 2019.
- [8] Y. Dianti,. 2017. [Online]. Available: [http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB 2.pdf](http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB%202.pdf)
- [9] D. Nurdiana and A. Suryadi, "Perancangan Game Budayaku Indonesiaku Menggunakan Metode Mdlc," *J. Petik*, vol. 3, no. 2, p. 39, 2018, doi: 10.31980/jpetik.v3i2.149.

- [10] R. I. Borman and Y. Purwanto, "Implementasi Multimedia Development Life Cycle pada Pengembangan Game Edukasi," *J. Edukasi dan Penelit. Inform.*, vol. 5, no. 2, pp. 119–124, 2019.
- [11] T. Menora, C. H. Primasari, Y. P. Wibisono, T. A. P. Sidhi, D. B. Setyohadi, and M. Cininta, "Implementasi Pengujian Alpha dan Beta Testing Pada Aplikasi Gamelan Virtual Reality," *KONSTELASI Konvergensi Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 3, no. 1, pp. 48–60, 2023, doi: 10.24002/konstelasi.v3i1.6625.