

**PENCIPTAAN *GAME* EDUKASI BISNIS
“CHOCORILLO: *THE LOST RECIPES*”
BERBASIS ANDROID**

LAPORAN TUGAS AKHIR
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Ahli Madya Diploma 3
Program Studi Animasi



Disusun oleh:
Dhia Ayu Shabrina Soewandi
NIM. 1200030033

**PROGRAM STUDI DIPLOMA 3 ANIMASI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2016

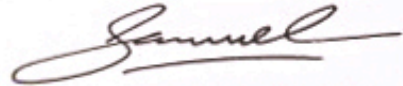
PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir yang berjudul
**PENCIPTAAN GAME EDUKASI BISNIS “CHOCORILLO: THE LOST
RECIPES” BERBASIS ANDROID**

yang disusun oleh
Dhia Ayu Shabrina Soewandi
1200030033

Telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Tugas Akhir Program Studi
D-3 Animasi FSMR ISI Yogyakarta, yang diselenggarakan pada tanggal 20 Juli
2016

Pembimbing I/Ketua Penguji



Samuel Gandang Gunanto, M.T.
NIP 19801016 200501 1 001

Pembimbing II/Anggota Penguji



Pandan Pareanom Purwacandra, M.Kom.
NIP 19860201 201404 1 001

Penguji Ahli



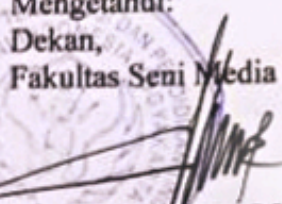
Rio Caesar, S.Kom.

Ketua Program Studi D-3 Animasi

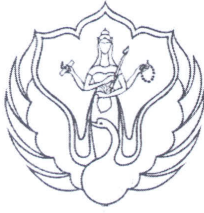


Arif Sullstivono, M.Sn.
NIP 19760422 200501 1 002

Mengetahui:
Dekan,
Fakultas Seni Media Rekam



Marsudi, S.Kar., M.Hum
NIP 19610710 198703 1 002



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
PROGRAM STUDI ANIMASI (D-3)
Jl. Parangtritis Km 6,5 Yogyakarta 55188 Telepon (0274) 384107
www.isi.ac.id

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan dibawah ini:

Nama : DHIA AYU SHABRINA SOEWANDI
No. Mahasiswa : 1200030033
Judul Tugas Akhir : PENCIPTAAN *GAME* EDUKASI BISNIS
“CHOCORILLO: *THE LOST RECIPES*” BERBASIS
ANDROID

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penciptaan Karya Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya yang pernah ditulis atau diproduksi pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 17 Juni 2016
Yang menyatakan



Dhia Ayu Shabrina S.

NB: Bermaterai Sesuai Ketentuan

Tugas akhir ini saya persembahkan untuk Allah SWT,
Kedua orang tuaku, dan kedua adikku, Dila dan Irin.



KATA PENGANTAR

Puji syukur *Alhamdulillahirobilalamin*, kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan anugerah-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul “Penciptaan *Game* Edukasi Bisnis *Chocorillo: The Lost Recipes* Berbasis Android” ini dengan lancar dan tidak ada halangan suatu apapun.

Selama proses penyusunan laporan tugas akhir penciptaan karya seni ini telah banyak pihak yang ikut terlibat, baik secara langsung maupun tidak langsung dalam proses kreatif dan teknis pada tugas akhir, membantu dan memberikan pengarahan serta memotivasi sehingga dirasa mutlak menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang selalu memberikan rahmat dan ridha-Nya.
2. Orang tua, Umiati dan Sarwandi atas kasih sayang mereka yang tidak ada batasnya.
3. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Arif Sulistiyono, M.Sn., selaku Ketua Program Studi D-3 Animasi.
6. Samuel Gandang Gunanto, M.T, selaku dosen pembimbing I.
7. Pandan P. Purwacandra, selaku dosen pembimbing II.
8. Rio Caesar, S. Kom., selaku dosen penguji ahli yang memberikan banyak ide dan inspirasi dalam pembuatan karya ini.
9. Seluruh staf pengajar dan karyawan prodi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta.
10. Keluarga besar Moeyadi yang selalu memberikan doa dan dukungan.
11. Kawan kawan animasi ISI Yogyakarta angkatan 2012, serta kawan kawan animasi 2013, dan 2014 yang telah memberikan dukungan dan motivasi;
12. Kawan kawan di Creacle Studio yang sudah memberikan dukungan untuk mewujudkan karya ini.
13. Kawan kawan di SMA Negeri 3 Sidoarjo yang membantu proses riset.

Laporan tugas akhir penciptaan karya seni ini masih jauh dari sempurna. Hal ini disebabkan oleh kemampuan formal penulis yang masih dalam tahap belajar. Namun dengan dorongan mempersembahkan laporan tugas akhir penciptaan karya seni sebagai pustaka seni ilmiah di akhir masa studi, penulis dapat menyelesaikan penulisannya. Semoga laporan tugas akhir penciptaan karya seni ini bermanfaat.

Yogyakarta, 17 Juni 2016



Dhia Ayu Shabrina S.

ABSTRAKSI

Penerapan pendidikan bisnis dalam dunia pendidikan merupakan hal yang sangat penting. Akan tetapi, banyaknya teori dan sifat pengajaran yang monoton menyebabkan pengetahuan akan bisnis sulit untuk dipahami dengan baik. Dengan demikian, untuk memperkenalkan *supply chain management* sebagai proses bisnis suatu perusahaan, dibutuhkan sebuah metode pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif serta mengedepankan praktik dalam bisnis. Salah satu metode pengajaran yang dapat menjawab permasalahan tersebut adalah dengan *game* edukasi bisnis bergenre simulasi.

Chocorillo: The Lost Recipes merupakan *game* edukasi bisnis yang mengajarkan pembelajaran bisnis khususnya tentang *supply chain management* yang dikemas dengan *gameplay* yang menyenangkan dan *game story* yang menarik. *Game* ini terdapat 29 karakter yang pemain dapat berinteraksi dengan mereka, mengerjakan *quest* dari mereka, dan menyelesaikan permasalahan sosial yang terjadi.

Penciptaan karya ini diharapkan dapat menghasilkan *game* edukasi bisnis yang dapat memberikan efek pembelajaran tanpa mengurangi aspek keindahan grafis sehingga pemain tidak mudah bosan dalam menggunakannya.

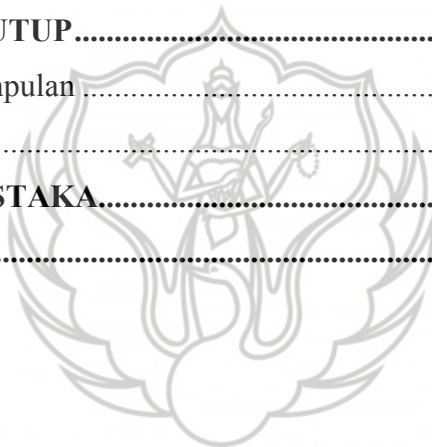
Kata kunci : Android, *game* edukasi, bisnis, *Unity*, *supply chain management*.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAKSI	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan	3
D. Sasaran	3
E. Indikator Capaian Akhir	3
1. Desain <i>Game</i>	3
2. Penulisan Cerita dan Skenario	4
3. Desain Karakter	4
4. <i>User Interface</i>	4
5. <i>Background</i>	5
6. Musik dan <i>Sound Effect</i>	5
BAB II EKSPLORASI	6
A. Landasan Teori.....	6
1. Pengertian <i>Game</i>	6
2. Elemen Dasar <i>Game</i>	7
3. <i>Game</i> Edukasi.....	8
4. Pengertian Bisnis	9
5. <i>Supply Chain Management</i>	10
6. Cokelat.....	13

7. Jenis Cokelat.....	15
8. Android.....	16
9. Teori Warna.....	17
B. Tinjauan Karya.....	19
1. <i>Chocolatier 2: Secret Ingredients</i>	19
2. <i>WhyMoolah</i>	21
BAB III PERANCANGAN	22
1. Konsep.....	22
2. Deskripsi <i>Game</i>	23
3. <i>Game Technical</i>	23
4. <i>World Game</i>	24
a. New York	24
b. Mexico City.....	25
c. London.....	25
d. Yogyakarta	25
e. Kyoto	25
f. Shanghai	26
g. Pulau Monuriki.....	26
5. <i>Game Story</i>	26
6. <i>Gameplay</i>	34
7. Desain Karakter.....	39
8. <i>Condition</i>	55
9. <i>Mock-Up</i>	55
10. <i>Control</i>	63
11. Musik dan <i>Sound Effect</i>	63
BAB IV PERWUJUDAN	65
A. Praproduksi	65
1. Penentuan ide <i>game design</i>	65
2. Naskah dan sinopsis	66
3. Riset.....	66
4. Desain karakter	66

B.	Produksi.....	67
1.	Pembuatan skenario.....	67
2.	Pembuatan <i>game asset</i>	68
3.	Pembuatan <i>event</i>	78
C.	Pascaproduksi.....	79
BAB V PEMBAHASAN.....		82
A.	Pembahasan Karya.....	82
1.	<i>Minigame Making-Chocolates</i>	82
2.	<i>Minigame Magic-Chocolates</i>	86
3.	<i>Minigame Magic-Chocolates</i> khusus Drazled Dalory.....	91
4.	<i>Emotion Effect (Mad)</i>	94
BAB VI PENUTUP.....		96
A.	Kesimpulan.....	96
B.	Saran.....	96
DAFTAR PUSTAKA.....		97
LAMPIRAN.....		100



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.01 Lima faktor <i>supply chain</i>	11
Gambar 2.02 <i>Screen shot</i> menu utama <i>Chocolatier 2: Secret Ingredients</i>	19
Gambar 2.03 <i>Screen shot</i> tampilan <i>gameplay Chocolatier 2: Secret Ingredients</i> 20	
Gambar 2.04 <i>Screen shot</i> tampilan <i>user interface WhyMoolah</i>	21
Gambar 3.01 Desain karakter Rillo.....	39
Gambar 3.02 Desain karakter Axl William.....	40
Gambar 3.03 Desain karakter Scarlet Daxton.....	40
Gambar 3.04 Desain karakter Nichelle Briggs	41
Gambar 3.05 Desain karakter Diane Alazbe.....	41
Gambar 3.06 Desain karakter Alfonso Tatius.....	42
Gambar 3.07 Desain karakter Itzel Henriqua.....	42
Gambar 3.08 Desain karakter Tiegro.....	43
Gambar 3.09 Desain karakter Azashi Zafrell.....	43
Gambar 3.10 Desain karakter Cornell Beckett	44
Gambar 3.11 Desain karakter Maelle Milverton.....	44
Gambar 3.12 Desain karakter Eire Ellsworth	45
Gambar 3.13 Desain karakter Toby	45
Gambar 3.14 Desain karakter Kusno Cahyono.....	46
Gambar 3.15 Desain karakter Nakula Prawingga.....	46
Gambar 3.16 Desain karakter Syerin Saraswati.....	47
Gambar 3.17 Desain karakter Oro Carrasio.....	47
Gambar 3.18 Desain karakter Chizuru Uzu	48
Gambar 3.19 Desain karakter Hosei Ishida.....	48
Gambar 3.20 Desain karakter Nari Eguchi	49
Gambar 3.21 Desain karakter Haldis D Galalatea	49
Gambar 3.22 Desain karakter Erebus D Khasur	50
Gambar 3.23 Desain karakter Liu Julong	50
Gambar 3.24 Desain karakter Zhu Xingfu menjadi pengemis.....	51
Gambar 3.25 Desain karakter Zhu Xingfu.....	51

Gambar 3.26 Desain karakter Qin Xiaoling.....	52
Gambar 3.27 Desain karakter Jacquet Roux	52
Gambar 3.28 Desain karakter Rexz Roxzett	53
Gambar 3.29 Desain karakter DHRYN S-25	53
Gambar 3.30 Desain karakter RICHLAF F-30	54
Gambar 3.31 Desain karakter KRUFIA M-19.....	54
Gambar 3.32 Sketsa <i>main menu</i>	55
Gambar 3.33 Sketsa <i>world map</i>	56
Gambar 3.34 Sketsa <i>port map</i>	56
Gambar 3.35 Sketsa <i>inventory</i>	57
Gambar 3.36 Sketsa <i>pause</i>	57
Gambar 3.37 Sketsa <i>recipe book</i>	58
Gambar 3.38 Sketsa <i>factory</i>	58
Gambar 3.39 Sketsa <i>outside</i>	59
Gambar 3.40 Sketsa <i>inside the house</i>	59
Gambar 3.41 Sketsa <i>market</i>	60
Gambar 3.42 Sketsa <i>chocolate shop</i>	60
Gambar 3.43 Sketsa <i>calculator</i>	61
Gambar 3.44 Sketsa <i>new item</i>	61
Gambar 3.45 Sketsa <i>production rate result</i>	62
Gambar 3.46 Sketsa <i>what a mess</i>	62
Gambar 3.47 Sketsa <i>credit</i>	63
Gambar 4.01 Sketsa pembuatan <i>faceset</i> Rillo.....	68
Gambar 4.02 Pemberian warna dasar pada karakter Rillo	69
Gambar 4.03 <i>Karakter</i> Rillo yang telah selesai diwarnai	69
Gambar 4.04 <i>Faceset</i> Rillo dengan berbagai ekspresi	70
Gambar 4.05 <i>Icon-icon</i> bahan (<i>ingredient</i>) dan produk cokelat	71
Gambar 4.06 Sketsa <i>minigame layout</i>	72
Gambar 4.07 <i>Minigame layout</i> yang sudah diwarnai.....	73
Gambar 4.08 <i>Asset minigame layout</i> dalam satu folder.....	73
Gambar 4.09 Sketsa UI <i>recipe book</i>	74

Gambar 4.10 Pemberian warna dasar UI <i>recipe book</i>	75
Gambar 4.11 UI <i>recipe book</i> yang sudah diwarnai.....	75
Gambar 4.12 Tampilan UI dalam <i>port map</i>	76
Gambar 4.13 <i>Pause</i>	76
Gambar 4.14 <i>Production Rate Result</i>	76
Gambar 4.15 <i>What a Mess</i>	77
Gambar 4.16 <i>Calculator</i>	77
Gambar 4.17 <i>Asset UI recipe book</i> dalam satu folder.....	78
Gambar 4.18 Salah satu adegan dalam bentuk txt	78
Gambar 4.19 Salah satu <i>event</i> dalam <i>game Chocorillo: The Lost Recipes</i>	79
Gambar 4.20 Proses pengeditan musik menggunakan <i>WavePad</i>	80
Gambar 4.21 <i>Cover DVD Chocorillo: The Lost Recipes</i>	81
Gambar 5.01 Pemain berada di pabrik.....	82
Gambar 5.02 Pemain memiliki semua bahan dalam resep	82
Gambar 5.03 <i>Flowchart minigame making-chocolates</i>	83
Gambar 5.04 Tampilan <i>gameplay minigame making-chocolates</i>	84
Gambar 5.05 Mesin penghitung cokelat mengoleksi <i>tray</i> yang sudah lengkap....	85
Gambar 5.06 <i>Pop-up production rate result</i>	85
Gambar 5.07 Produk cokelat otomatis ditampilkan di <i>inventory</i>	86
Gambar 5.08 Tutorial singkat cara bermain <i>minigame Magic-Chocolates</i>	87
Gambar 5.09 <i>Item</i> bahan menampilkan <i>clue</i>	87
Gambar 5.10 Tombol <i>submit</i> menjadi aktif	88
Gambar 5.11 Pemain gagal memecahkan <i>puzzle</i>	88
Gambar 5.12 Pemain mendapat <i>magic chocolate</i>	89
Gambar 5.13 <i>Magic Chocolate</i> otomatis tersimpan di <i>Inventory</i>	89
Gambar 5.14 <i>Flowchart minigame magic-chocolates</i>	90
Gambar 5.15 Tampilan <i>gameplay magic-chocolates</i> (<i>Drazled Dalory</i>)	91
Gambar 5.16 <i>Result tag</i> menampilkan operasi matematika yang dimasukkan.....	92
Gambar 5.17 Nilai <i>result tag</i> tidak sesuai dengan bilangan yang tersisa.....	93
Gambar 5.18 Nilai <i>result tag</i> sesuai dengan bilangan yang tersisa.....	93
Gambar 5.19 Karakter dengan <i>emotion effect (mad)</i>	94

Gambar 5.20 *Emotion effect* dalam bentuk *sprite* 94



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu tentang bisnis bukanlah hal yang eksklusif bagi individu tertentu. Era globalisasi yang berkembang dengan pesat menuntut setiap individu untuk mampu bersaing dalam dunia bisnis dengan strateginya masing-masing. Untuk memudahkan pencapaian tujuan usaha bisnis, manajemen bisnis merupakan hal yang dibutuhkan dalam suatu usaha. Dengan adanya manajemen bisnis, kegiatan dalam proses usaha dapat berlangsung secara efektif dan efisien.

Supply chain management merupakan proses bisnis yang terjadi di suatu perusahaan. Dalam dunia industri, *supply chain management* memiliki kegiatan-kegiatan utama yaitu, merancang produk baru, merencanakan produksi dan persediaan, melakukan produksi, kegiatan pengiriman dan juga penyediaan bahan baku. Seringkali permasalahan yang timbul dalam proses *supply chain management* adalah pemilihan *supplier* bahan baku yang di mana pada beberapa *supplier* memiliki harga yang bervariasi, hal ini membutuhkan kejelian produsen dalam mempertimbangkan beberapa aspek seperti harga bahan baku, harga jual, dan lokasi *supplier* yang berpengaruh pada biaya distribusi.

Pembelajaran bisnis khususnya *supply chain management* akan baik jika dipelajari sejak dini. Akan tetapi, banyaknya teori dan sifat pengajaran yang monoton menyebabkan pengetahuan akan bisnis sulit untuk dipahami dengan baik. Dengan demikian, untuk memperkenalkan *supply chain management* sebagai proses bisnis suatu perusahaan, dibutuhkan sebuah metode pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif serta mengedepankan praktik dalam bisnis. Salah satu metode pengajaran yang dapat menjawab permasalahan tersebut adalah dengan *game* edukasi bisnis bergenre simulasi.

Game adalah salah satu media hiburan yang menjadi pilihan untuk menghilangkan kejenuhan. *Game* dibedakan menjadi beragam jenis, salah satunya adalah *game* edukasi. *Game* Edukasi yaitu suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara alat pendidikan yang mendidik (Ismail, 2006).

Menurut Dyta (2013), *Game* edukasi memiliki banyak kelebihan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Salah satu kelebihan utama *game* edukasi adalah pada visualisasi dari permasalahan nyata. *Game* edukasi berbasis simulasi didesain untuk mensimulasikan permasalahan yang ada sehingga diperoleh esensi atau ilmu yang dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. *Game* simulasi dengan tujuan edukasi ini dapat digunakan sebagai salah satu media edukasi yang memiliki pola pembelajaran *learning by doing*. Berdasarkan pola yang dimiliki oleh *game* tersebut, pemain dituntut untuk belajar sehingga dapat menyelesaikan permasalahan yang ada. Status *game*, instruksi, dan *tools* yang disediakan oleh *game* akan membimbing pemain secara aktif untuk menggali informasi sehingga dapat memperkaya pengetahuan dan strategi saat bermain.

Manusia mempunyai sifat dasar lebih cepat mempelajari segala sesuatu secara visual-verbal sehingga *game* juga baik jika dilibatkan dalam proses pendidikan (*game* edukasi). *Game* selalu dimainkan berulang-ulang dan terus menerus sampai para pemain merasa puas, dengan demikian materi-materi yang disampaikan akan mudah dicerna dan dimengerti oleh pemain *game* (Entit Usdiati, 2010).

Berdasarkan latar belakang tersebut, Maka media pembelajaran bisnis dengan model *game* edukasi dapat dijadikan sebagai alat untuk mengasah kemampuan berbisnis para pelaku bisnis.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang dihadapi yaitu:

Bagaimana merancang dan membuat sebuah *game* edukasi bisnis berbasis Android yang dapat memberikan efek pembelajaran dan menambah wawasan pemain dalam berbisnis.

C. Tujuan

Adapun yang menjadi tujuan pembuatan karya *Chocorillo: The Lost Recipes* ini adalah untuk memberikan wawasan tambahan melalui *game* tentang jenis-jenis coklat, komponen resep coklat, dan pembelajaran bisnis khususnya *supply chain management* dalam usaha bisnis coklat.

D. Sasaran

Target audiens menurut demografis *game* edukasi *Chocorillo: The Lost Recipes* adalah sebagai berikut:

1. Usia : 10 - 17 tahun
2. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
3. Negara : Internasional
4. Bahasa : Inggris

E. Indikator Capaian Akhir

Capaian akhir dari karya ini adalah hingga benar-benar menjadi sebuah *game* yang utuh, dengan rincian sebagai berikut:

1. Desain Game

Game ini bertujuan untuk menambah wawasan anak dalam berbisnis produk coklat. Agar proses pembelajaran dilakukan dengan cara yang

efisien dan tidak membosankan, desain *game* karya ini memiliki konsep seperti *game* simulasi di mana pemain seolah-olah menjadi seorang pengelola pabrik coklat yang mengatur proses pembuatan, pembelian dan pemasaran. Tentunya proses tersebut akan didesain sedemikian rupa sehingga *game* ini menyediakan pembelajaran *supply chain management* yang mudah dimengerti oleh anak-anak.

2. Penulisan Cerita dan Skenario

Sebagian besar *game* ini menceritakan tentang petualangan Rillo bersama teman-temannya, cerita-cerita inilah yang kemudian akan diharapkan menjadi salah satu pembelajaran dalam kehidupan bersosial dalam masyarakat, oleh karena itu penyampaian cerita diharapkan mampu diceritakan secara jelas dan menarik di tiap adegannya.

3. Desain Karakter

Karakter dalam karya ini berjumlah tiga puluh karakter. Desain tiap karakter akan disesuaikan dengan kepribadian masing-masing karakter, kebiasaan, tingkah laku, dan budaya di lingkungan setempat.

Karakter-karakter dalam *game Chocorillo: The Lost Recipes* merupakan karakter yang aman untuk anak-anak, baik dari segi desain yang jauh dari hal pornografi dan dari segi kepribadian karakter yang tidak mengajak maupun mengajarkan hal-hal yang buruk kepada pemain.

4. User Interface

Anak-anak lebih menyukai warna-warna cerah, oleh karena itu *game Chocorillo: The Lost Recipes* akan menggunakan *user interface* dengan desain sederhana yang menggunakan bentuk bangun dasar lingkaran atau persegi dengan sudut tumpul yang kemudian dipadukan dengan warna cerah dengan *color scheme* yang *eye-catching* seperti warna coklat, kuning,

merah, biru, dan hijau. Hal ini diharapkan dapat menambah daya tarik anak-anak dalam bermain.

5. Background

Chocorillo: The Lost Recipes bertema *semi-fantasy* yang berarti tampilan *background* perkotaannya tidak terlalu sesuai dengan realitas, namun tetap mempertahankan unsur kebudayaan yang menjadi ciri khas di setiap negara.

6. Musik dan Sound Effect

Penambahan musik dan *sound effect* mampu menambah suasana dalam bermain *game* menjadi lebih nyata dan seru. Musik dapat diperoleh di hmix.net dan maoudamashii.jokersounds.com yang dapat dikunjungi melalui internet. Kedua situs tersebut menyediakan dan membagikan beragam genre musik dengan kualitas yang baik secara gratis.

Pemilihan *sound effect* dipilih senatural mungkin dengan suara yang biasa diciptakan di dunia nyata. Untuk *sound effect*, situs seperti freesound.org dan freesfx.co.uk menyediakan ribuan *sound effect* gratis yang dilengkapi dengan fasilitas mesin pencari dan dibedakan dalam beragam kategori sehingga memudahkan pencarian *sound effect*.