

# Pemograman Game



## Game Stages

TKB8352 – Pemograman Game

**Chalifa Chazar**  
**[www.script.id](http://www.script.id)**  
**[chalifa.chazar@gmail.com](mailto:chalifa.chazar@gmail.com)**

# Tahapan Pembuatan Game

1. Riset dan penyusunan konsep dasar
2. Perumusan gameplay
3. Penyusunan asset dan level design
4. Test play (prototyping)
5. Development
6. Alpha/close beta test (UX – Initial balancing)
7. Rilis

# Riset & Penyusunan Konsep

- Merupakan tahap ide dasar, objektif, tema, target audience, teknologi, media (platform), serta berbagai batasan lain dirumuskan.
- Tahapan riset ini menjadi sebuah tahapan krusial, berbagai elemen dasar dari sebuah game.

# Perumusan Gameplay

- Pada tahap ini para game designer merumuskan gameplay/game mechanic yang akan digunakan dalam sebuah game.
- Gameplay adalah pola, aturan, atau mekanisme yang mengatur bagaimana proses interaksi pemain dengan game yang diciptakan.
- Gameplay ini juga mengatur bagaimana seorang pemain bisa memenuhi objektif dari game dan mendapatkan pengalaman bermain yang menyenangkan.

# Penyusunan Asset dan Level Design

- Tahapan ini fokus pada penyusunan konsep dari semua karakter serta asset (termasuk suara/musik) yang diperlukan.
- Pada saat yang sama tim juga mulai melakukan Level Design atau pengelompokkan tingkat kesulitan serta berbagai asset yang tepat pada tiap level (jika ada lebih dari 1 level) agar game tersebut bisa menghadirkan pengalaman bermain yang optimal.

# Test Play (Prototyping)

- Pada tahapan ini sebuah prototype/dummy dihadirkan untuk menguji gameplay serta berbagai konsep yang telah tersusun, baik dalam tiap level maupun secara keseluruhan, serta melakukan berbagai perbaikan yang diperlukan.
- Tahapan ini juga berfungsi untuk memberikan gambaran lengkap bagi seluruh tim sehingga bisa memudahkan proses pengembangan selanjutnya.

# Development

- Pada tahap ini seluruh konsep (karakter dan asset) yang sebelumnya telah tersusun mulai dikembangkan secara penuh, game engine mulai dikembangkan, dan semua elemen mulai dipadukan.

# Alpha/close beta Test (UX - Initial Balancing)

- Fokus utama pada tahap ini adalah untuk mengetahui apakah semua komponen utama dari game telah mampu memberikan user experience seperti yang diharapkan sekaligus juga untuk mendeteksi adanya masalah teknis yang belum terdeteksi pada tahapan sebelumnya.

# Rilis

- Pada tahap ini game sudah siap untuk dirilis dan diperkenalkan pada target pemainnya.
- Ketika sebuah game telah dirilis untuk publik bukan berarti proses pengembangan selesai, mereka umumnya akan terus dioptimalkan/diupdate.
- Hal ini untuk memastikan bahwa game yang dihadirkan benar-benar mampu memberikan pengalaman bermain yang maksimal.

- Dari 7 tahap pembuatan game, umumnya dikelompokkan menjadi 3 fase utamaproses pengembangan game , yaitu:
  - Pre-production (tahap 1-4)
  - Production (tahap 5)
  - Post-Production (tahap 6-7)

# Game Berdasarkan Platform

- PC Game
- Console Games
- Handheld Games
- Mobile Games



**</TERIMA KASIH>**

Chalifa Chazar, S.T, M.T

Email: [chalifa.chazar@gmail.com](mailto:chalifa.chazar@gmail.com)

<http://script.id>

Copyright @2020