

Pemograman Game



Penyusunan Asset

TKB8352 – Pemograman Game

Chalifa Chazar

www.script.id

chalifa.chazar@gmail.com

Pendahuluan

Tahapan Pengembangan 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

Penyusunan Asset

- Tahapan ini merupakan proses penentuan gambar (asset graphic)
- Desain gambar (asset graphic) merupakan bagian penting dalam menentukan kesuksesan sebuah game
- Gambar harus di desain semanarik mungkin untuk menarik minat pemain dan menghindari kejenuhan/kebosanan pemain dalam memainkan game

Visualisation Asset Graphic

- Adalah suatu proses rekayasa dalam pembuatan gambar, diagram atau animasi untuk menampilkan sebuah informasi
- Bentuk visualisasi yang sering digunakan dalam game:
 - 2D
 - 3D

2D vs 3D

- Visualisasi 2 Dimensi (2D) adalah teknologi yang paling umum digunakan untuk membangun game, umunya bentuknya ringan dan tidak membebani sistem
- Visualisasi 3 Dimensi (3D) adalah teknologi permainan yang memiliki grafis lebih baik dalam penggambaran sehingga mirip dengan realita

Tahapan Pembuatan Asset

- Membuat mock-up
 - Mock-up adalah gambar kasar/sketsa atau bahkan dapat berupa gambar final yang menggambarkan game seperti apa yang akan dibuat
- Membuat daftar asset
 - Daftar asset adalah daftar objek-objek grafis yang diperlukan untuk membangun sebuah game. Ini merupakan hal yang penting

Tools

- Bagi seseorang yang memiliki jiwa seni yang tinggi, kertas kosong dapat menjadi alat yang bias digunakan untuk merancang/membuat mock-up
- Akan tetapi kita membutuhkan sebuah tools untuk dapat men-visualisasikan sketsa/mock-up tersebut kedalam komputer

Tools

- Paint
- Corel Draw
- Adobe illustrator
- 3D Max
- Blender
- dll

Aspek yang perlu diperhatikan

- Desain karakter
- Background
- Main menu
- Gameplay

Plant Vs Zombie

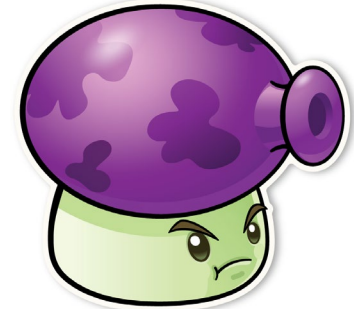
- Terdapat 2 karakter yang berperan penting yaitu **Plant** dan **Zombie**
- Visualisasi 2D dipilih sebagai dasar teknologi
- Sasaran pemain adalah umur 9+
- Untuk Plant dibuat menyerupai tanaman yang sering ditemui
- Setiap bentuk memiliki karakter dan sesuai dengan tujuannya diciptakan



Plant Vs Zombie

- Untuk karakter zombie dibuat tidak terlalu menakutkan, namun tetap menggambarkan karakternya





Karakter Plants



Karakter Zombie



PLANTS
vs.
ZOMBIES



PRIMAL RAFFLESIA



RAFFLESIA

PLANTS
VS.
ZOMBIES 2



RED STINGER



ETLINGERA ELATION



PLANTS
VS.
ZOMBIES 2



PARASOL ZOMBIE



Dancing Zombie

Assessment 5

Berdasarkan Assessment sebelumnya, tentukan:

1. Asset grafis yang diperlukan (karakter, background, bangunan, dll)
2. Ceritakan sedikit story dari pembuatan asset tsb



TERIMA KASIH

Chalifa Chazar, S.T, M.T

Email: chalifa.chazar@gmail.com

<http://script.id>