

# Fundamental Pemrograman Multimedia



## Tahapan pembuatan game

TKB6352 – Fundamental Pemrograman Multimedia

**Chalifa Chazar**

**[www.script.id](http://www.script.id)**

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

Last update : Oktober 2023 | [chalifa.chazar@gmail.com](mailto:chalifa.chazar@gmail.com)

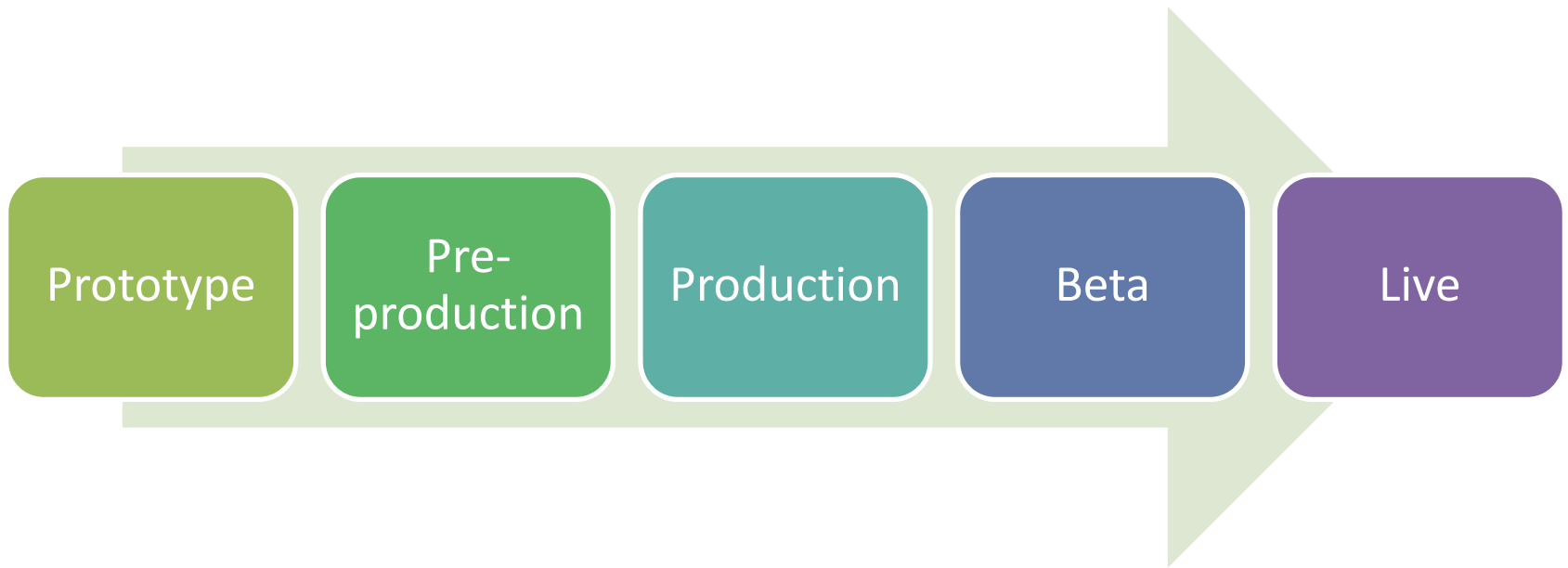
# Pendahuluan

- Apakah ada perbedaan tahapan pengembangan aplikasi dengan aplikasi multimedia?
- Secara umum tahapan pembuatan aplikasi multimedia merupakan pengembangan dari tahapan pengembangan aplikasi
- Dalam tahapan pengembangan aplikasi kita mengenal SDLC (System Development Life Cycle)
- Dalam tahapan pengembangan aplikasi multimedia khususnya game dikenal GDLC (Game Development Life Cycle)

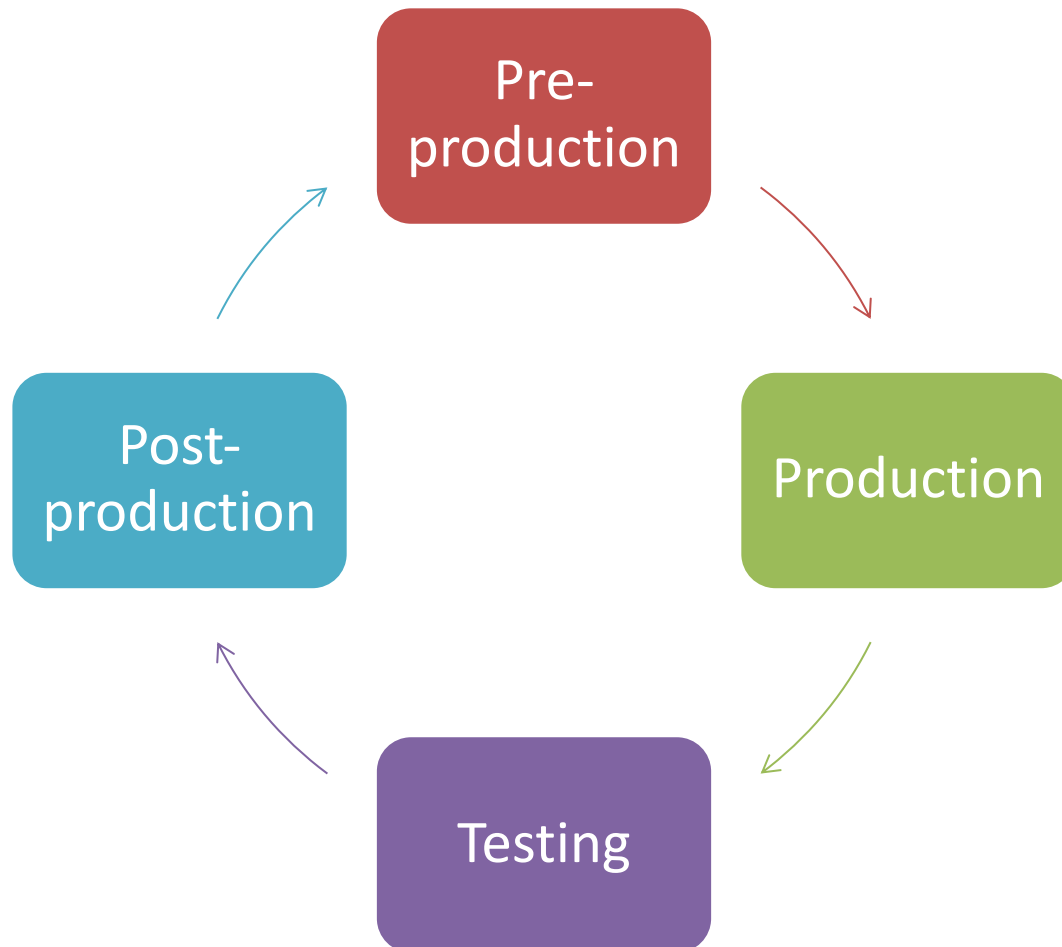
# GDLC

- Terdapat beberapa versi yang terkenal digunakan, yaitu:
  - GDLC versi Arnold Hendrick
  - GDLC versi Heather Chandler
  - GDCL versi Doppler Interactive
  - GDLC versi Ridho Ramadhan

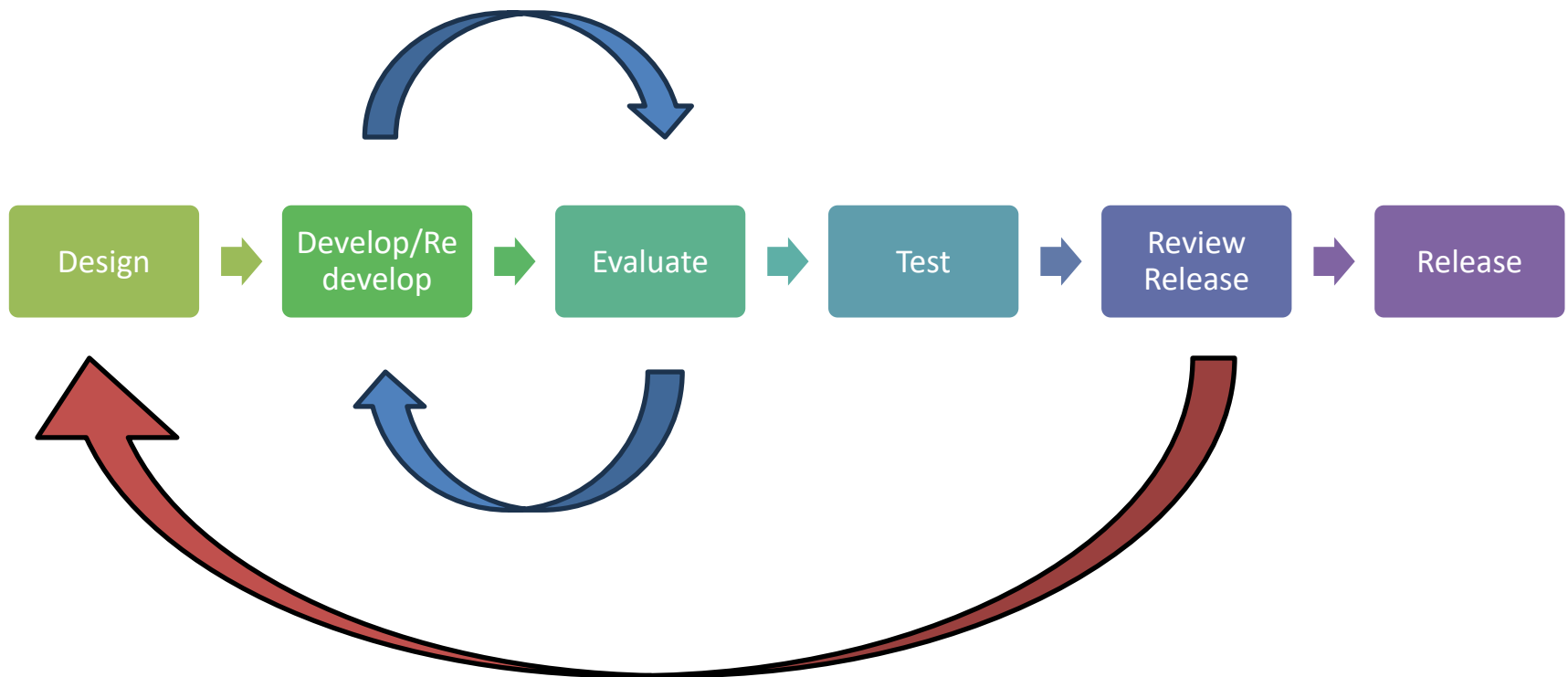
# GDLC versi Arnold Hendrick



# GDLC versi Heather Chandler



# GDCL versi Doppler Interactive



# Tahapan secara umum

## 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

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



# Pre-production

## 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

Fundamental Pemrograman Multimedia

# **RISET DAN PENYUSUNAN KONSEP DASAR**

# 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.

# Questions

- Bagaimana cara menyusun konsep dasar?
- Riset seperti apa yang harus dilakukan?

# Riset & Penyusunan Konsep Dasar

- Bagaimana cara menyusun konsep dasar?
- Riset seperti apa yang harus dilakukan?
- Untuk dapat menyusun konsep kita memerlukan **ide dasar** suatu game
- Terkadang kita perlu **menentukan genre** dari game yang akan dibuat terlebih dahulu
- Mungkin saja **genre dan konsep akan terus berkembang** (akan tetapi baiknya dibatasi)

# Riset & Penyusunan Konsep Dasar

- Ide dasar
- Objektif
- Tema
- Target audience
- Teknologi
- Media (platform)
- dll

# Mengembangkan Ide-Ide

- Ide dapat berasal dari mana saja. Example: **Film**, **Pertunjukan**, **Game**, **Buku-buku**, **Tempat wisata**, semuanya dapat menjadi sumber ide.
- Hal-hal yang perlu diamati adalah:
  - Arsitektur
  - Film layar lebar
  - Buku-buku
  - Music
  - Game
  - Sejarah
  - Foto
  - Karya seni

# Mengembangkan Ide-Ide

- **Arsitektur.** Amati berbagai gaya arsitektur di sekeliling kita, termasuk tempat-tempat bersejarah. Cari gambar-gambar arsitektur yang menarik untuk referensi.
- **Film layar lebar** dan **film televisi.** Menonton film (semua film, action, drama, dokumenter) merupakan salah satu cara terbaik untuk memperoleh ide. Kunci: Jangan hanya menonton saja, amati lokasi-lokasi dan suasana yang ditampilkan.
- **Buku.** Amati buku-buku tentang arsitektur, tentang alam, dan fotografi. Gunakan sebagai referensi untuk menentukan komposisi, pengaturan warna, pencahayaan, dan detail arsitektur dari game world yang Anda buat.



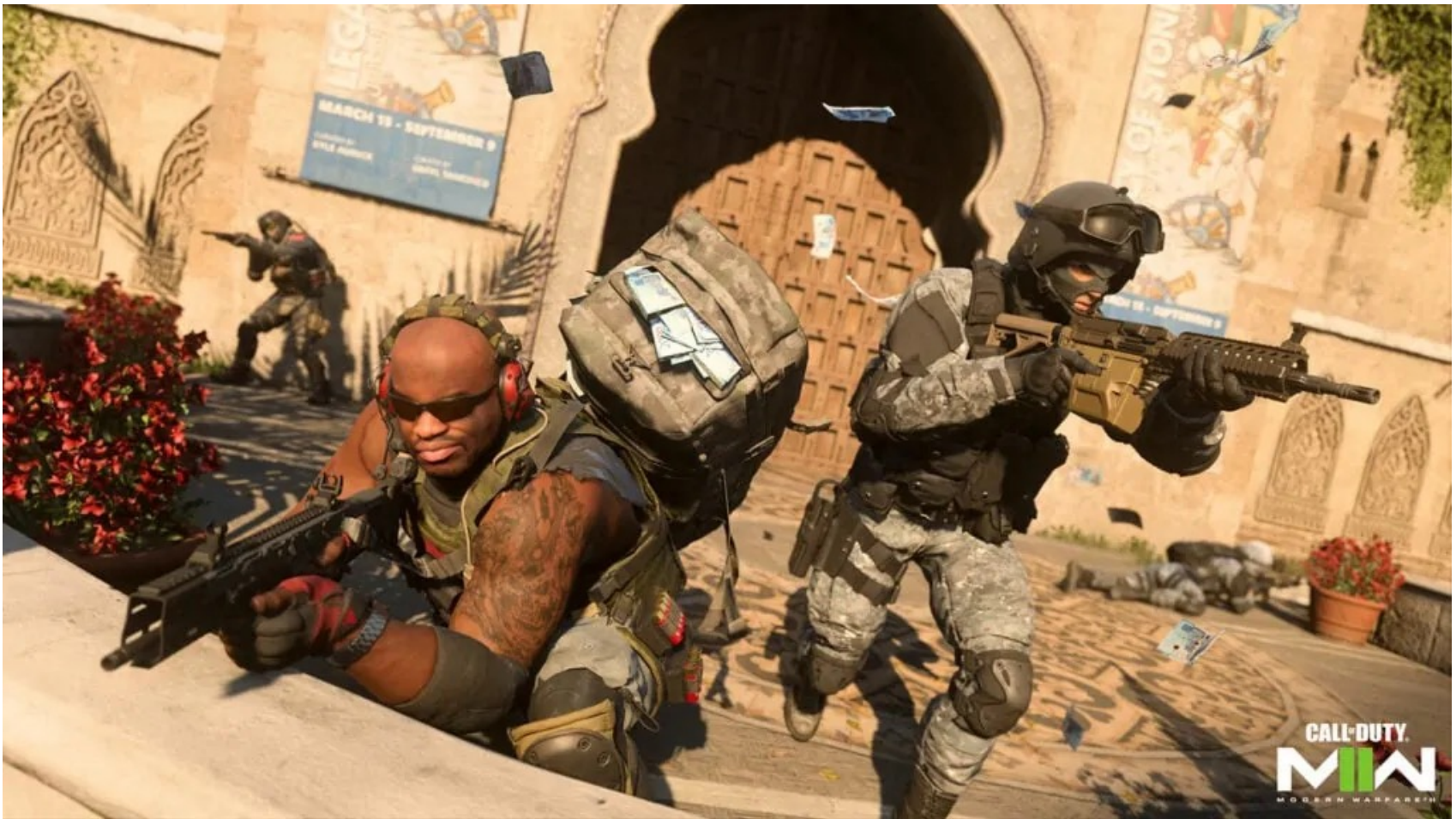
# Call of Duty: Modern Warfare 2

- <https://www.youtube.com/watch?v=9E59OYhzCiU>
- Perhatikan!
  - Arsitekturnya

# Arsitektur pada Call of Duty



# Arsitektur pada Call of Duty



# Goathland Station, Yorks (Harry Potter)



# Mengembangkan Ide-Ide

- **Musik.** Mendengarkan musik akan menciptakan emosi tertentu. Banyak penulis naskah Hollywood yang menulis sambil mendengarkan musik. Saat mendengarkan musik Anda bisa membayangkan game world Anda.
- **Game.** Saat Anda memainkan sebuah game (semua game), mulai saat ini jangan hanya memainkannya saja, amati game world yang Anda mainkan. Catat apa saja yang Anda sukai atau tidak Anda sukai. Apa yang ingin Anda ubah.

# Nightmare Side: The Game

- <https://www.youtube.com/watch?v=yI4lYXv0DqE>
- Perhatikan!
  - Musiknya

# Assassins Creed - Revelation



# Assassins Creed - Revelation

- <https://www.youtube.com/watch?v=HMsbMK9Odoc>
- Perhatikan!
  - Musiknya



# Mengembangkan Ide-Ide

- **Sejarah.** Sejarah adalah cerita dan cerita adalah ide. Sejarah dapat dijadikan suatu genre game.



# Mengembangkan Ide-Ide

- **Foto.** Foto mampu memberikan cerita meskipun hanya dari satu gambar, dan sampai saat ini foto merupakan salah satu sumber referensi, inspirasi, dan ide bagi pengembangan desain game.
- **Karya seni.** Seni lukis, patung, pembuatan film, dan teater merupakan cara-cara lain dalam mempelajari dan memperoleh ide.

# Coral Island

- <https://www.youtube.com/watch?v=iyRUBNF7-k4>
- Perhatikan!
  - Lokasi dan Karakternya

# Coral Island (Lokasi)



# Coral Island (Karakter)





**</TERIMA KASIH>**

Chalifa Chazar, S.T, M.T

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

script.id

Copyright @2016