

# Pemograman Game



## Riset & Penyusunan Konsep

TKB8352 – Pemograman Game

**Chalifa Chazar**

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

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

# 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)

# 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.

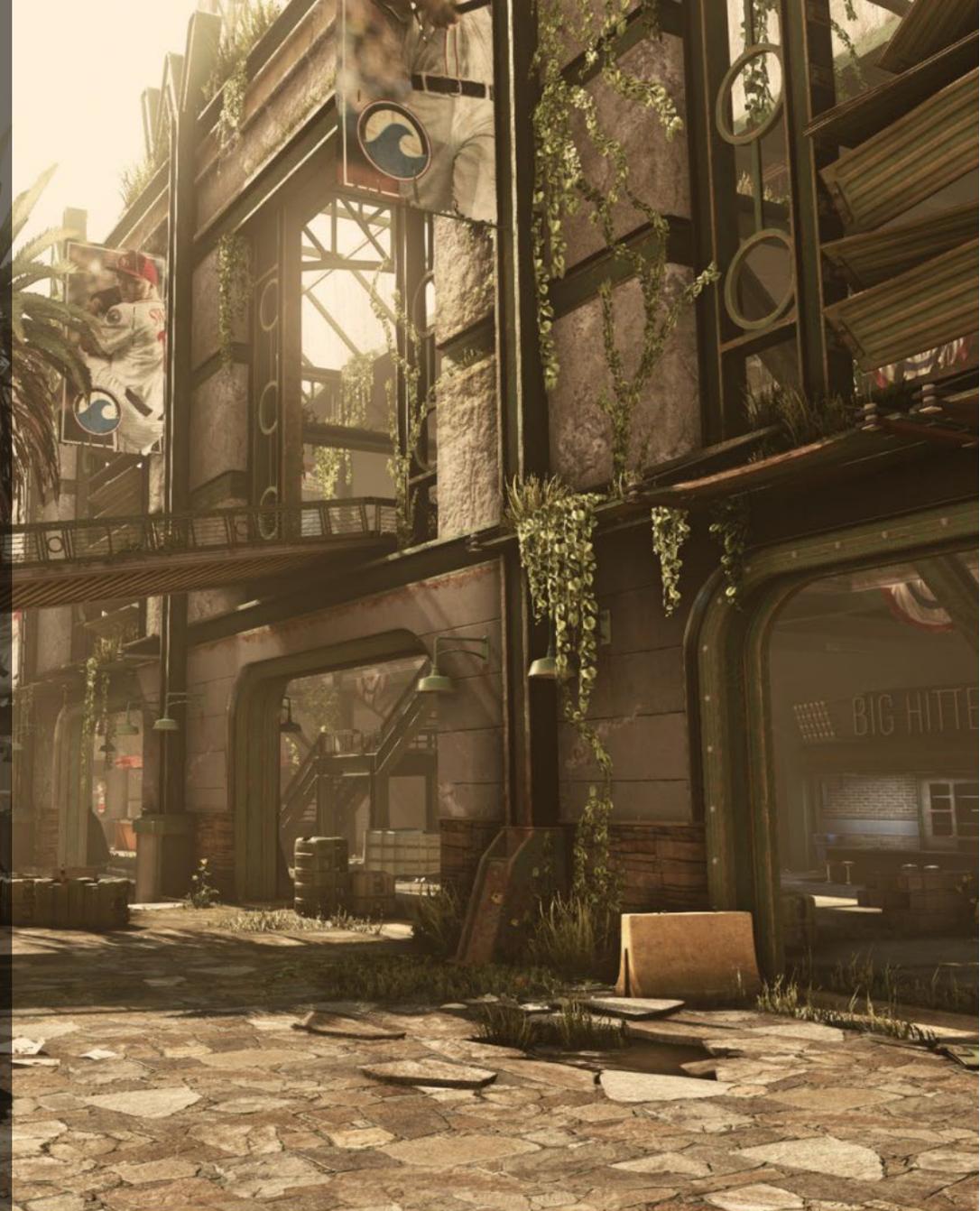
# Mengembangkan Ide-Ide

- **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.



# Contoh: Game Call of Duty

- Perhatikan arsitektur dari game Call of Duty
- Arsitektur yang dipilih berbentuk bangunan yang tidak utuh/rusak
- Pemikiran ini diambil berdasarkan cerita game itu sendiri yang menceritakan tentang peperangan





# Contoh: Game Gears of War - Epic Games

- Perhatikan arsitektur dari game Gears of War
- Arsitektur bangunan seperti bangunan eropa
- Condong ke arah kerajaan eropa sesuai dengan jalan cerita





# Contoh: Assassins Creed - Revelation

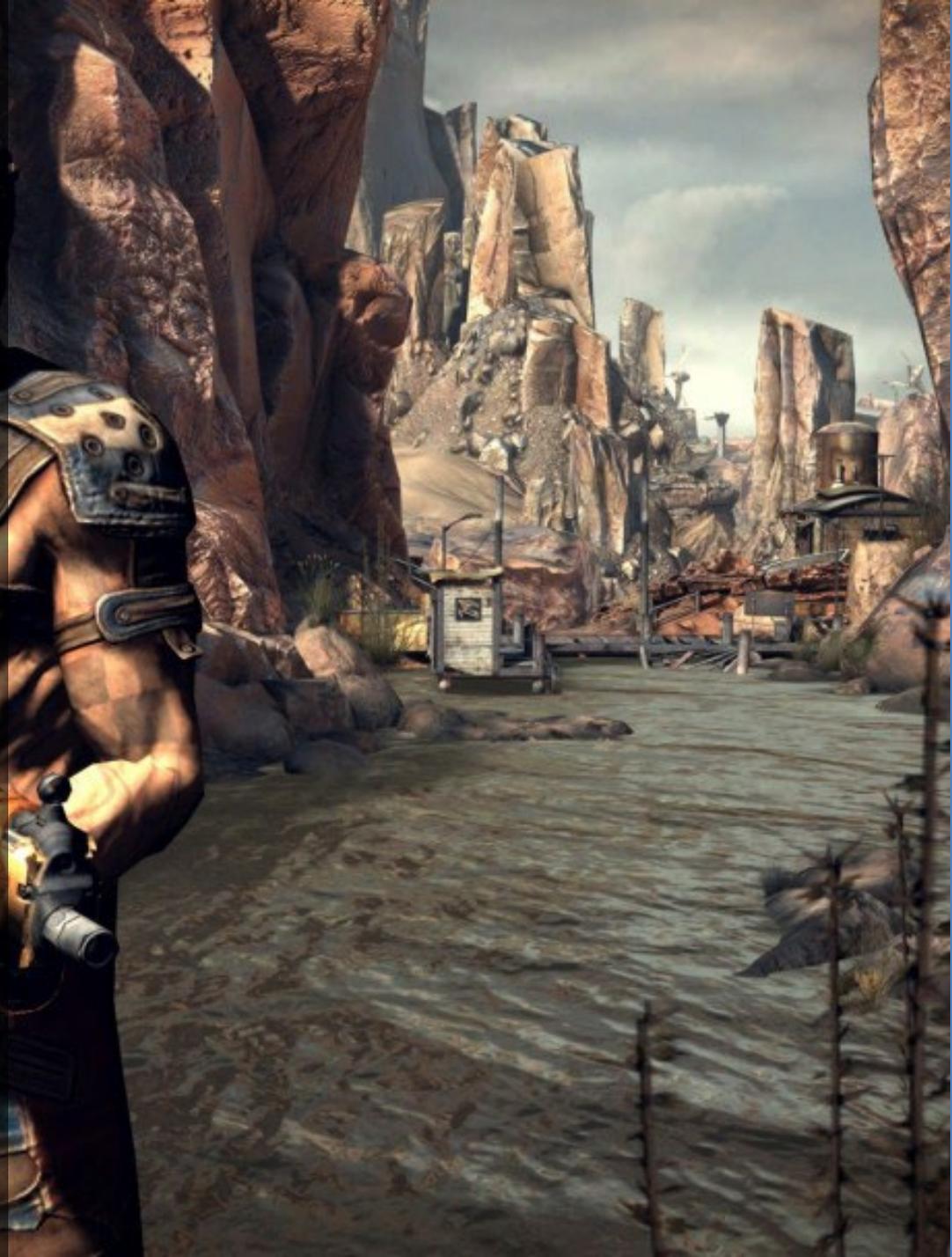
- Perhatikan arsitektur dari game Assasins Cread
- Bentuk bangunan Turki dipilih sebagai dasar arsitektur
- Tidak hanya bangunan tetapi semua equipment (senjata, baju, dll), nama diambil dari Negara yang sama





# Rage

- Perhatikan arsitektur dari game Rage
- Mengambil tema tentang kehidupan setelah sebuah kehancuran besar



# Mengembangkan Ide-Ide



- **Sejarah.** Sejarah adalah cerita dan cerita adalah ide
- Sejarah dapat dijadikan ide dari suatu 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.

# Assessment 3

Berdasarkan ide tentang game yang akan anda kembangkan (assessment 2)

1. Tentukan dasar ide. Misalnya anda ambil dari sejarah/film/arsitektur/game.
2. Kembangkan ide game anda lebih detail.



# TERIMA KASIH

Chalifa Chazar, S.T, M.T

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

<http://script.id>