Fundamental Pemrograman Multimedia

Tahapan pembuatan game

TKB6352 – Fundamental Pemrograman Multimedia

Chalifa Chazar
www.script.id
chalifa.chazar@gmail.com

Fundamental Pemrograman Multimedia

MENGAMBANGKAN IDE DENGAN CERITA

Game World

- Dunia game (game world) adalah tempat imajinasi dan biasanya ditempatkan di alam semesta fiksi dan tujuannya adalah untuk membenamkan pemain dan membuat seolah-olah mengendalikan dunia game ini dengan keputusan dan tindakan yang mempengaruhi segala sesuatu di sekitar mereka.
- Game world harus dipikirkan secara rinci dan detail.

Komponen Penting Game World

- Bagian terpenting dari game world adalah cerita dibalik game tersebut dan alur yang menyatukannya.
- Ide terbaiknya adalah memulai dengan membuat cerita untuk game world kemudian membangun komponen disekitarnya.
- Misalnya, anda membangun cerita disebuah sebuah medan perang, anda juga perlu memikirkan medan yang bersifat netral dengan segala tipe karakter yang berbeda.

Cerita

- Sebuah game world atau level yang baik harus memiliki latar belakang cerita atau sejarah.
- Apa yang terjadi dalam game world tersebut?
- Mengapa player ada di sana?
- Game world Anda haruslah mampu menyampaikan cerita ini tanpa Anda perlu menjelaskannya.

Gravity Rush

- https://www.youtube.com/watch?v=NhRc3dq_pnM
- Setelah melihat trailer tsb. Coba ceritakan seperti apa gambaran game world-nya?

Gravity Rush

Point Blank

Provence
POINT BLANK
TEAM : RED
MISSION :
MELEDAKAN BOMB PADA AREA SASARAN
RED TEAM RESPAWN
STORY
CT-Force telah mendapatkan informasi bahwa Free Rebels sedang merencanakan terror di
Provence, Perancis. Salah satu agen elite untuk menghentikan pergerakan tersebut.

Point Blank

Cargo Ship
POINT BLANK
Bomb Site A
Blue Team Respawn
TUG
Bomb Site B
TEAM : BLUE
Mission :
Pertahankan target dari serangan musuh
Briefing
CT-Forces secara diam-diam dibantu kapal pengangkut, menyamar sebagai kapal kargo swasta, untuk memecah kekuatan pendukung Free Rebels. Free Rebels, mengetahui halitu, dan berencana untuk meledakan kapal tersebut. Saat ini mereka berusaha menusup kedalam kapal dan berusaha meledakan kapal.

Plant vs Zombie dan Angry Birds

Last update : Oktober 2023 | chalifa.chazar@gmail.com

Cerita

- Bentuk penggambaran cerita bisa dilakukan berbagai cara, seperti:
  - Opening scene dalam bentuk video
  - Opening scene dalam bentuk scenario (memerlukan interaksi pengguna untuk lanjut antar scene)
  - Loading antar scene
  - About Story

Cerita dalam Game World

- Berikan petunjuk-petunjuk visual dalam sebuah level sehingga pada saat player mengamati keadaan di sekelilingnya, dia mampu membayangkan apa yang kira-kira terjadi dalam game world tersebut.
- Contoh: pada game Gravity Rush, pada opening scene pemain disampaikan gambaran cerita tentang keadaan apa yang terjadi pada player.
- Game world yang Anda buat haruslah merefleksikan cerita yang terdapat di baliknya.

Gravity Rush

Gravity Rush

- Dalam opening scene Gravity Rush, terlihat beberapa karakter-karakter.
- Saat player mulai bermain, misi awalnya adalah menemukan petugas polisi yang Bernama ”syd”.
- Disini tujuan dari pembuat game adalah memperkuat kembali cerita sebelumnya dengan menggunakan opening scene.

Tema

- Tema adalah kesatuan gagasan, dan terwujud dalam cerita yang Anda sampaikan, dari satu level ke level lainnya.
- Tema umumnya ditentukan pada awal proses pengembangan, dan memerlukan perencanaan yang baik.

Tema

- Contoh: pada game Gravity Rush, terdapat karakter Bernama “raven” digambarkan sebagai sosok misterius yang hanya muncul 1 kali dalam sebuah scene.
- Cerita karakter bernama “raven” lebih detail ada pada game Gravity Rush 2.

Target Audience

- Target audience dalam tahapan riset dan penyusunan konsep dasar juga penting.
- Hal ini berkaitan dengan siapa yang akan memainkan game yang dibuat.
- Contoh: siapa target audience dari…
  - Nightmare Side: The Game
  - Plant vs Zombie
  - Call of Duty

Teknologi dan Platform

- Setelah mendapatkan konsep, barulah teknologi dan platform ini akan ditentukan untuk mendukung konsep game yang akan dibangun
- Contoh:
  - Unity
  - Construct
  - Unreal

Platform Game

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

Tugas!

Tentukan:

- Genre game yang akan dirancang
- Game world game yang akan dirancang
- Latar belakang (cerita dan tema)
- Target audience
- Teknologi dan platform yang digunakan

</TERIMA KASIH>

Chalifa Chazar, S.T, M.T

Email: chalifa.chazar@gmail.com

script.id

Copyright @2016