

3. KONSEP PERANCANGAN

3.1 Pra Produksi

3.1.1 Tujuan dan Strategi Komunikasi

Tujuan perancangan game “Geos, Rise of The Forgotten” :

- Untuk mendapatkan sebuah konsep aplikasi media yang bersifat interaktif dimana terdapat adanya aksi dan reaksi yang terjadi antara *game* dengan pemain.

Strategi Komunikasi : (dengan suara, animasi, effect)

- Penggunaan suara dalam menginformasikan suatu kondisi atau suasana setting tempat, sehingga pengguna dapat mengetahui suatu kondisi atau situasi.
- Penggunaan animasi pada karakter dan beberapa unsur-unsur dalam *game*.

3.1.2 Sasaran Khalayak

Sasaran khalayak dari perancangan permainan komputer ini dapat ditinjau dari segi demografis, psikografis, behavioristis, geografis.

- Demografis
 - Orang yang berumur 13 tahun keatas
 - Ditargetkan kepada laki-laki dan perempuan
 - Berstatus siswa, mahasiswa, ataupun sudah berpenghasilan
 - Para target market adalah orang-orang yang berada pada tingkat ekonomi menengah ke atas.
- Psikografis
 - Secara psikografis ditujukan kepada orang-orang yang suka bermain *game*, terutama yang bergenre RPG
 - Menyenangi bermain *game* sebagai salah satu sarana hiburan yang dapat dinikmati untuk menghilangkan stres
- Behavioristis

- Ditinjau dari segi behavioristis ditujukan kepada orang yang sudah sering bermain *game*
- Membeli majalah-majalah tentang *game* yang beredar untuk melihat dan mengikuti informasi perkembangan *game* baik PC maupun *console*, dan sering pergi ke toko penjual *game* untuk mencari *game* baru.
- Geografis
 - Secara geografis berdomisili di Indonesia, terutama di kota-kota besar di Indonesia seperti Jakarta, Semarang, dan Surabaya.

3.1.3 Perancangan *Game Third Person 3D RPG* “Geos Rise of The Forgotten”

3.1.3.1 *Game Description*

“Geos, Rise of The Forgotten” adalah permainan dengan basis cerita fantasi dan bernuansa petualangan. Cerita yang disuguhkan akan mengangkat suatu permasalahan yang akan terus meningkat dan terselesaikan pada akhir permainan.

Setting latar belakang tempat merupakan setting alam berupa padang pasir, dan gua-gua, dimana nantinya juga terdapat batu-batu yang besar dan bekas-bekas bangunan. Secara umum tempat-tempat yang dilewati memberikan kesan kehancuran dan kerusakan.

Pada permulaan *game* akan terdapat petunjuk (*tutorial*) bagaimana memainkan permainan ini.

3.1.3.2 *Game Elements*

Gamplay dalam permainan “Geos, Rise of The Forgotten” menggunakan sistem ATB (*active time battle*) dan pergantian senjata yang digunakan karakter. Perkembangan karakter ditentukan melalui sistem *level* yang dapat meningkat dengan mendapatkan *experience*. Musuh yang dilawan oleh karakter utama dijalankan menggunakan sistem AI (*artificial intelligence*).

Pemain dapat memainkan dua karakter secara bersamaan yaitu Max dan Elena. Kedua karakter ini memiliki pilihan aksi seperti menyerang dengan senjata, menggunakan jurus, dan menggunakan barang.

3.1.3.3 Dokumen Desain

Perancangan *Game Third Person 3D RPG “Geos Rise of The Forgotten”* menggunakan dokumen desain sebagai rujukan dalam membuat dan merancang unsur-unsur terpenting dalam sebuah *game*. Unsur-unsur ini seperti konsep cerita, alur cerita, konsep *art*, dan konsep *game design*.

Menurut McCarthy dan kawan-kawan dokumen desain ini juga berfungsi sebagai sebuah sarana untuk menjelaskan visi seorang desainer *game* kepada timnya yang bekerja membuat *game* tersebut. Dokumen desain menjadi pusat rujukan dalam proses pembuatan *game* sehingga apabila anggota team mempunyai pertanyaan ia dapat melihatnya langsung pada dokumen desain.

- Konsep Cerita

“Geos, Rise of The Forgotten” merupakan *game* dengan alur cerita fantasi dengan setting masa depan. *Game* ini menceritakan tentang petualangan dua orang sahabat yaitu Max dan Elena dalam mencari sebuah harapan untuk memperbaiki Bumi mereka yang telah rusak. Petualangan mereka dimulai dari inisiatif Max untuk mencari suatu tempat dimana kondisi kehidupannya masih lestari sama seperti ketika dunia belum menjadi rusak. Dengan sumber daya yang masih lestari tersebut ia berharap dapat memperbaiki lingkungan dan tempat tinggalnya. Akhirnya dengan bantuan sahabatnya Elena mereka memutuskan untuk mencari tempat tersebut.

Tantangan yang mereka hadapi selama melakukan pencarian tersebut datang dari pasukan robot yang menjagai

daerah-daerah yang mereka lalui. Pasukan robot ini merupakan pasukan milik orang-orang berkuasa pada saat itu, mereka berkuasa baik dibidang ekonomi maupun politik.

Dunia tempat Max dan Elena hidup merupakan dunia dimana kondisi sosial manusia terbagi menjadi dua bagian. Max dan Elena berada pada kondisi sosial dimana mereka tinggal dan hidup dibawah tanah karena kondisi alam yang tidak bersahabat, serta menggunakan peralatan-peralatan seadanya, ini disebabkan kelangkaan sumber daya alam dalam memproduksi peralatan baru. Kondisi sosial manusia lainnya sebagian besar merupakan keterbalikan dari kondisi sosial Max dan Elena, mereka hidup dari peradaban canggih yang dibangun dalam sebuah kubah di permukaan tanah, kubah ini melindungi mereka dari kondisi cuaca yang ekstrim. Kota yang mereka bangun dalam kubah ini menjadi pusat kekuasaan bagi sebagian besar orang-orang yang hidup diluar kubah.

Pada hari-hari terakhir pencarian Max dan Elena sebelum mereka memutuskan untuk kembali ke tempat asal mereka karena keterbatasan perbekalan, mereka menemukan sebuah benda yang merupakan artifak dari masa lalu. Akhirnya artifak tersebut diputuskan oleh Max untuk dibawanya, dan secara misterus tersebut membuat ia berubah menjadi sebuah sosok yang memiliki kekuatan mistik.

- Alur cerita

Berikut adalah urutan jalan cerita dalam *game Third Person 3D RPG “Geos Rise of The Forgotten”* :

Tabel 3.1. Alur cerita

No.	Fase	Aksi	Lokasi	Penjelasan
1.	<i>Opening FMV</i>	-	-	Animasi pembukaan menjelaskan setting dan latar belakang cerita
2.	<i>Event 1</i>	-	Perkemahan	Cerita dimulai dengan datangnya karakter Elena memanggil Max.
3.	<i>Tutorial</i>	Pembelajaran pertarungan	Padang pasir	Pada bagian ini pemain akan diajarkan bagaimana menggunakan menu pilihan pada saat pertarungan
				Melakukan pertempuran dengan pasukan robot.
4.	Misi 1	Melakukan perjalanan ke gua	Padang pasir	Menceritakan pengembaraan Max dan Elena
				Melakukan pertempuran dengan pasukan robot.
5.	<i>Event 2</i>	-	Depan reruntuhan batu yang misterius	Max dan Elena menemukan sebuah artifak kuno, dan kemudian mereka memutuskan untuk memasuki gua lebih dalam
6.	Misi 2	Melakukan perjalanan ke pintu yang lain dari gua	-	Menceritakan Max berubah menjadi sosok yang kuat dalam pertarungan selama perjalan

				Melakukan pertempuran dengan pasukan robot.
7.	<i>Event 3</i>	Melakukan pertarunagn dengan <i>Final Boss</i>	Ujung Gua	Max dan Elena menemukan apa yang mereka cari yaitu tempat dimana masih terdapat lingkungan yang lestari, dan tidak lama kemudian diserang oleh robot besar yang merupakan Final Boss
8.	Ending	-	-	Menceritakan keberhasilan Max dan Elena dalam menemukan suatu lingkungan yang masih lestari.

- Konsep *Art*

1. *Main and Adversaries Characters*

Main characters

1. Max

Max merupakan karakter utama dalam *game* ini. Ia adalah seorang pemuda berusia 20 tahun yang mempunyai harapan besar tentang adanya suatu tempat dimana lingkungannya masih lestari seperti pada saat Bumi belum rusak. Sifatnya pemberani dan berkemauan kuat dalam mencapai apa yang diimpikannya.

Secara fisik berperawakan tinggi. menggunakan kain merah disekeliling leher dan pundaknya. Menggunakan baju berlapis dengan lengan yang panjang untuk melindunginya dari kondisi alam yang kurang bersahabat. Untuk bertarung ia menggunakan tombak yang ujungnya dapat dialiri listrik.

2. Elena

Elena merupakan karakter pendukung dimana telah muncul mulai dari awal permainan, dan juga berperan sebagai karakter pembantu dalam pertempuran. Ia adalah seorang gadis berusia 16 tahun yang merupakan sahabat Max dari kecil, mempunyai karakteristik yang enerjik dan lincah.

Secara fisik berubuh relatif kecil, pakaian bagian atas menggunakan jaket merah dan bawahan menggunakan celana pendek dan stoking berwarna coklat tua. Pada saat bertarung menggunakan *handgun* pada kedua tangannya.

Adversary Characters:

1. Pasukan Robot

Perjalanan karakter utama akan menghadapi pasukan-pasukan robot. Pasukan robot ini terdiri dari 2 karakter robot, yaitu Robot Tipe L dan Tipe U.

2. MG-99

MG-99 adalah sebuah robot ukuran besar berlapis baja dengan persenjataan berat. Dalam game MG-99 akan menjadi *final boss* di akhir permainan.

2. Items

Merupakan daftar barang atau peralatan yang didapatkan selama bermain disertai keterangan dan kegunaan barang tersebut.

Tabel 3.2. Daftar Barang

No.	Nama Barang	Deskripsi
1.	Artifak misterius	Artifak misterius berbentuk seperti burung yang ditemukan disekitar pintu masuk gua
2.	Obat	Dapat menyembuhkan <i>HP (Health Point)</i>

		sebanyak 50 <i>point</i>
3.	Tas Obat	Dapat menyembuhkan <i>HP (Health Point)</i> sebanyak 200 <i>point</i>
4.	Peluru	Peluru yang digunakan pada saat menyerang menggunakan pistol

Tabel 3.3. Daftar Peralatan

No.	Nama Barang	Deskripsi
1.	Tombak	<i>Attack</i> bertambah sebanyak 17 <i>point</i>
2.	Desert Eagle	<i>Attack</i> bertambah sebanyak 16 <i>point</i>
3.	Baju Goni	<i>Defense</i> bertambah sebanyak 7 <i>point</i>
4.	Jaket Merah	<i>Defense</i> bertambah sebanyak 9 <i>point</i>
5.	Sepatu boot	<i>Agility</i> bertambah 3 <i>point</i> dan <i>Defense</i> 2 <i>point</i>
6.	Sepatu	<i>Agility</i> bertambah 5 <i>point</i> dan <i>Defense</i> 1 <i>point</i>
7.	Perban	<i>Maximum HP</i> bertambah 50
8.	Syal merah	<i>Intelegence</i> bertambah 3 <i>point</i> dan SP 10 <i>point</i>

Barang-barang yang didapatkan selama perjalanan dapat dilihat kembali pada daftar menu baik untuk digunakan untuk menyembuhkan karakter ataupun melihat secara lebih dekat bentuk barang tersebut beserta deskripsinya. Saat pertarungan berlangsung hanya barang-barang yang berfungsi sebagai penyembuh HP atau SP yang dapat digunakan.

3. *Level Design*

Pada game “Geos, Rise of the forgotten” arena bermain dibagi dalam beberapa area besar. Setiap area besar dapat dijelajahi pemain tanpa perpotongan daerah, dengan demikian pemain cukup diberi kebebasan dalam mengeksplorasi dunia yang ada sebelum berpindah ke area besar / *level* berikutnya.

Penggambaran area pada *game* “Geos” lebih ditonjolkan pada kondisi alam yang ekstrim, beberapa terdapat pemandangan –pemandangan yang memperlihatkan bekas peradaban manusia.

- o Perkemahan

Pada tempat ini terdapat sebuah kemah dan perlengkapan-perengkapan perkemahan sederhana. Perkemahan merupakan tempat paling pertama karakter utama dimainkan. Pada tempat ini akan terjadi perbincangan singkat antara Max dan Elena sebelum memulai petualangan mereka.

- o Padang gurun

Padang gurun merupakan area besar pertama yang dapat dijelajahi. Tempat ini mirip jalan yang berkelok-kelok, yang dibatasi oleh bukit-bukit kecil dan tebing. Di area ini terdapat bekas reruntuhan bangunan. Pada tempat ini pemain akan menemukan beberapa benda-benda yang masih berguna untuk digunakan selama perjalanan, benda ini seperti obat dan amunisi senjata. Sebagai pintu masuk ke area besar selanjutnya terdapat mulut gua yang berada diantara 2 tebing tinggi.

- o Gua

Gua disini adalah area besar kedua yang berfungsi sebagai tempat penghubung antara padang gurun dengan tempat terakhir. Jalan dalam gua juga didesain berkelok-

kelok agar pemain dapat meningkatkan kemampuan karakter utama sebelum menghadapi *final boss*. Suasana didalam gua digambarkan lebih gelap. Didekat pintu masuk gua terdapat susunan batu yang aneh, di tempat ini nantinya ditemukan artifak misterius. Pada pintu keluar gua karakter akan melawan *final boss*.

4. Efek Jurus dan Sihir

Efek visual dalam perancangan *game* ini mempunyai peranan yang penting. Dengan efek visual serangan-serangan yang dilakukan pada saat pertempuran menjadi lebih hidup dan menarik. Setiap aksi dan reaksi yang terjadi memiliki efek visual tersendiri.

Tabel 3.4. Efek jurus dan sihir

No.	Karakter	Nama efek jurus	Deskripsi
1.	Max	Serang	Serangan standar.
		Tebasan Beruntun	Serangan beruntun.
		Tebasan Petir	Serangan dengan tingkat kerusakan yang tinggi, dapat dilakukan setelah menyelesaikan tebasan beruntun
2.	Elena	Serang	Serangan standar.
		Tembakan Beruntun	Serangan beruntun.
		Penembus Baja	Serangan dengan tingkat kerusakan yang tinggi, dapat dilakukan setelah menyelesaikan

			tembakan beruntun
3.	Max (berubah)	Serang	Serangan standar
		Tebasan beruntun	Serangan beruntun
4.	Robot Tipe L	Serang	Serangan standar.
		Tembakan Ganda	Serangan dengan tingkat kerusakan yang lebih tinggi
5.	Robot Tipe U	Serang	Serangan standar.
		Koordinasi	Meningkatkan kecepatan menyerang dan inisiatif untuk melakukan jurus kepada robot lain
6.	MG-99	Serang	Serangan standar.
		Tembakan Ganda	Serangan dengan tingkat kerusakan yang lebih tinggi

- Konsep *Game Design*

1. *Combat*

Pertempuran dalam game “Geos, Rise of the Forgotten” menggunakan sistem *turn based* yang diatur melalui *active time battle (ATB)*. Pada sistem ini, setiap karakter yang terlibat, baik karakter pemain maupun karakter monster memiliki kesempatan untuk melakukan aksinya ketika ATB yang ia miliki telah maksimal/penuh. ATB akan terus bertambah seiring dengan waktu, dan ketika telah selesai melakukan aksi ATB akan kembali menjadi kosong.

Pertemuan karakter pemain dan musuh diatur secara acak ketika pemain sedang menjalankan karakternya. Jadi pertempuran bisa saja terjadi ketika pemain baru berjalan

beberapa langkah atau sesudah beberapa saat berjalan. Apabila pertempuran terjadi, karakter pemain akan dipindahkan ke suatu lokasi baru bersama karakter musuh untuk melakukan pertempuran. Setelah memenangkan pertempuran karakter mendapatkan *experience* dan dapat menjadi lebih kuat dengan tingkatan *level*.

2. GUI (*Graphic User Interface*) System

o Menu Utama

Menu Utama terdiri dari beberapa pilihan, yaitu :

a. Mulai

Mulai merupakan menu dimana jika ditekan maka *game* akan dimulai dari awal permainan.

b. Lanjut

Lanjutkan merupakan menu dimana jika ditekan maka *game* akan dijalankan sejauh aksi yang dijalankan pemain ketika terakhir memilih “Simpan data” dalam permainan

o Menu Status Karakter

Menu status karakter merupakan menu yang menampilkan semua variabel yang mempengaruhi kekuatan karakter, seperti HP (*health point*), SP (*spirit point*), STR (*strength*), DEF (*defense*) AGI (*agility*), INT (*intelligence*), dan *Level* karakter. Pada menu ini juga terdapat pilihan untuk mengatur, menggunakan dan melihat keterangan barang-barang yang dimiliki pemain.

o Menu Pertempuran

Menu pertempuran adalah menu yang muncul pada saat pertempuran terjadi. Menu ini terdiri atas 2 bagian, yang pertama adalah menu yang menampilkan status

karakter (terdiri dari HP, SP, dan ATB) pada kiri bawah layar. Menu pertarungan yang kedua muncul setelah ATB salah satu karakter telah penuh, menu ini menampilkan beberapa pilihan aksi yang akan dapat dilakukan karakter (menyerang, menggunakan barang, menggunakan kemampuan)

- Menu Permainan Selesai

Menu ini akan muncul ketika pemain kalah dari pertempuran, menu ini berisi pilihan untuk melanjutkan permainan pada keadaan simpan data terakhir atau kembali ke menu utama

3.2 Produksi

3.2.1 Pembuatan Karakter

Main characters dan *adversary characters* dalam format 3D dalam *game* ini dibuat melalui beberapa tahapan proses. Mulai dari tahap pembentukan visual karakter melalui sketsa, pemodelan objek 3D, pemberian tekstur, pemberian struktur tulang, hingga menggerakkan karakter.

Pada mulanya karakter dibuat dalam bentuk sketsa untuk membuat gambaran secara visual bagaimana sebuah karakter akan terlihat. Sketsa ini sudah mencakup bentuk tubuh, atribut-atribut yang digunakan karakter, warna, fungsi dari atribut, serta bagian-bagian karakter yang nantinya dapat bergerak. Metode penggambaran detail dan pewarnaan sketsa sangat bergantung oleh teknik yang digunakan desainer, mulai dari teknik yang paling sederhana menggunakan alat-alat tulis, hingga menggunakan aplikasi grafis 2D seperti Adobe Photoshop atau Corel Painter.

Berdasarkan sketsa yang telah ada, dibuatkan gambar pose tampak depan, samping, ataupun belakang karakter sesuai kebutuhan dalam pembentukan karakter dalam format 3D. Selanjutnya *modeler* membuat bentuk 3D dari pose gambar yang telah ada menggunakan

aplikasi grafis 3D, dalam pembuatan game ini desainer menggunakan Autodesk 3DS Max 9. Bentuk karakter dibuat dalam format *low poly* / *low polygon* untuk meminimalisasi kerja komputernya.

Bentuk karakter yang telah ada selanjutnya diberi warna dan tekstur, proses ini dilakukan dengan terlebih dahulu membuat *map* dari model 3D yang kemudian menjadi acuan dalam penempatan warna dan tekstur. Pembuatan *map* ini menggunakan fasilitas *unwarp UVW* pada 3DS Max 9. Secara khusus proses pemodelan dalam *game* ini menggunakan aplikasi tambahan, yaitu aplikasi Roadkill. Jenis aplikasi-aplikasi tambahan yang digunakan dapat sangat beragam sesuai kebutuhan dan kemampuan yang dimiliki *modeler*.

Map yang telah ada kemudian dibuka melalui aplikasi Adobe Photoshop untuk diberi warna dan tekstur. Warna dan tekstur yang telah jadi berdasarkan *map* tersebut kemudian diaplikasikan kembali dalam 3DS Max 9 berupa *materials*.

Setelah karakter jadi dan telah memiliki tekstur, karakter diberi tulang agar dapat digerakkan. Proses selanjutnya yaitu pembuatan gerakan karakter seperti jalan, lari, sikap dalam menghadapi pertarungan, melakukan serangan, dan lain sebagainya. Gerakan-gerakan ini disesuaikan dengan karakteristik dan sifat karakter.

Tahap akhir tinggal memasukkan karakter ke dalam *game engine* untuk ditampilkan. Terdapat sedikit penyesuaian lagi pada *game engine* seperti kecepatan animasi serta mengatur aksi dan reaksi karakter ketika berinteraksi dengan karakter lainnya dalam *game*.

3.2.2 *Level and Terrain Design*

Latar belakang *game* Geos, Rise of the Forgotten seluruhnya merupakan obyek 3 dimensi yang diberikan tekstur. Setiap level dalam *game* ini mempunyai karakteristiknya tersendiri, seperti padang pasir yang terdiri dari bukit-bukit pasir dan bekas reruntuhan bangunan, gua yang terdiri dari lorong-lorong.

Dalam menampilkan dimensi ruang yang lebih realistis, latar belakang menggunakan sistem *fog* / kabut. Sistem *fog* berfungsi untuk memberi informasi jarak antara obyek yang satu dengan obyek yang lain dalam *game*, semakin jauh suatu obyek maka obyek tersebut akan semakin tersamarkan oleh kabut dan begitupun sebaliknya, sehingga memberikan kesan meruang pada latar belakang.

3.2.3 GUI

Secara umum menu dalam *game* Geos, Rise of the Forgotten dibagi menjadi 3 bagian.

- Menu Utama

Menu ini akan tampil pada awal permainan, dimana pemain dapat memilih pilihan untuk mulai bermain, melanjutkan permainan, atau melihat petunjuk permainan. Pilihan mulai akan memerikan suatu permainan baru dari awal kepada pemain. Apabila pemain sudah pernah bermain sebelumnya dan telah menyimpan data terakhir permainan, pemain dapat memilih pilihan lanjutkan untuk kembali melanjutkan permainan. Pilihan petunjuk akan memberikan petunjuk dasar dalam memainkan *game*.

- Menu Status Karakter

Menu ini dapat diakses selagi bermain, dan tidak pada saat pertarungan berlangsung. Menu ini terdiri dari beberapa submenu, yaitu barang, perlengkapan, dan status. Submenu status berisi informasi mengenai kondisi karakter seperti HP, SP, dan level karakter. Dalam submenu barang pemain dapat menggunakan barang yang telah didapatkan selama bermain serta keterangan barang tersebut. Submenu perlengkapan berisi beberapa perlengkapan yang dapat digunakan oleh karakter dalam pertarungan.

- Menu Pertempuran

Menu pertempuran dibagi menjadi 2 jenis. Menu pertama menampilkan keterangan karakter selama pertarungan berlangsung, menu ini menampilkan jumlah HP, SP, dan ATB karakter yang juga divisualisasikan dalam bentuk persegi panjang. Jumlah HP, SP akan langsung berkurang atau bertambah apabila karakter mendapatkan serangan ataupun menggunakan obat. HP divisualisasikan dengan persegi panjang berwarna hijau, SP dengan warna biru, dan ATB dengan warna merah.

Menu kedua berisi pilihan aksi karakter yang dapat dilakukan selama pertempuran. Menu ini terdiri dari pilihan serang, jurus, barang, dan lari.

- Menu Permainan Selesai

Menu ini akan muncul ketika pemain kalah dari pertempuran, menu ini berisi pilihan “ya” untuk melanjutkan permainan pada keadaan simpan data terakhir atau “tidak” untuk kembali ke menu utama

3.2.4 Efek Jurus dan Sihir

Visualisasi efek jurus dan sihir harus disesuaikan dengan bagaimana jurus atau sihir tersebut memberikan dampak. Warna, bentuk dan animasi efek yang timbul disesuaikan agar tidak berkesan berlebihan atau bahkan tidak terlalu berkesan. Pembuatan efek jurus dan sihir menggunakan aplikasi particleIllution 3.0. dan 3DS Max

3.2.5 *Script and Cut Scene*

a. *Script - Opening cut scene*

EXT. SUASANA LUAR ANGKASA DAN TAMPILAN
SEBAGIAN PERMUKAAN BUMI

Max : “Bumi masa depan....

Max : “Membutuhkan daya imajinasi untuk menggambarannya...”

EXT. SUASANA KOTA DENGAN GEDUNG-GEDUNG PENCAKAR LANGIT

Max : “Bagi sebagian orang, Bumi akan menjadi tempat dimana manusia dapat hidup dengan aman dan tentram...”

Max : “Perkembangan teknologi dan budaya akan membawa manusia pada peradaban super canggih yang terus akan berkembang.”

Max : “Tapi imajinasi itu mungkin akan sedikit berbeda...”

EXT. SUASANA PADANG GURUN

Max berdiri diatas sebuah tebing

Max : “Terutama bagi kami...”

b. *Script – Event 1*

EXT. SUASANA PADANG PASIR

Elena : “Max...!”

Max : “?!!?”

Elena : “Kemana saja kau? Kita sudah harus bersiap-siap untuk pulang!”

Max : “Pulang??”

Max : “Oh.. ayolah Elena, kita lakukan pencarian ini beberapa hari lagi...”

Elena : “Ya dan kita akan mati kelaparan sebelum sampai di kota terdekat! Tempat yang kau cari itu tidak mungkin ada, seluruh tempat ini sudah ditutupi pasir kering dan bongkahan-bongkaran mesin tua. Kau masih saja percaya pada cerita-cerita orang tua.”

Max : “Kitakan belum bisa mengatakan cerita itu salah sebelum kita mencarinya Elena. Lagi pula bayangkan apabila kita menemukan sampel tumbuhan di tempat tersebut, kita dapat menghidupkan kembali Bumi ini dan kita akan dikenal sebagai...”

Elena : “Maaaaaax!!!!”

Max : “Hahaha.. Oke, oke Elena kita akan pulang tapi mungkin setelah kita menemukan sesuatu yang dapat kita jual setelah pulang nanti. Selama ini kitakan belum menemukan apapun yang masih berguna? Bagaimana....?”

Elena : “..... yah, kali ini idemu masuk akal, tetapi hari ini saja... besok kita sudah harus pulang”

Max : “Sip... hihihhi.”

c. *Script – Event 2*

EXT. SUASANA DEKAT PINTU MASUK GUA

Max : “Hei, lihat ini!”

Elena : “Ha?”

Max : “Bentuknya aneh..., sepertinya terbuat dari logam, dan umurnya sudah tua sekali”

Elena : “Entahlah Max, tapi sebaiknya kamu bawa saja”

d. *Script – Event 3*

EXT. SUASANA PINTU KELUAR GUA YANG BERHUBUNGAN DENGAN PADANG RUMPUT

Max : “Udara disini sejuk, dan... yang lebih penting ada tumbuhannya!!! YEEAAHHH.”

Elena : “..... tidak dapat dipercaya... selama ini saya hanya melihatnya pada gambar kuno saja.”

Max : “Dengan begini kita mungkin dapat mengembangkannya di kota kita dan bahkan ke berbagai tempat lain!!”

Elena : “Yah kurasa kamu benar Max.... saya jadi tidak sabar melihat bagaimana jadinya... hahahaha.”

<SUARA GEMPA>

Elena : “Ah?? Hei!!! Apa ini? Mengapa robot sebesar ini bisa muncul disini??”

Max : “Apapun alasannya, kurasa ia tidak bersahabat...”

e. *Ending*

Narator : “Max dan Elena akhirnya menemukan apa yang mereka impikan selama ini, dan ini mungkin akan menjadi kesempatan untuk Bumi pulih kembali....”

Narator : “Tetapi pertanyaan tentang adanya robot di tempat yang belum pernah ditemukan orang tersebut masih menjadi misteri...”

3.2.6 *Theme Song, Background Music*

Theme song pada “Geos, Rise of the Forgotten” dibuat menggunakan alat musik *keyboard* yang diaransemen oleh desainer musik yang telah ditentukan. Sebagai *background music* digunakan musik berlisensi gratis untuk edukasi yang disesuaikan dengan latar *game*.

3.3 Pasca Produksi

3.3.1 Penggabungan Data *Game* Secara Keseluruhan

1. Karakter dan *Level Design*

Karakter dan *level design* yang telah dibuat dalam bentuk 3D akan diekspor dalam format *directX* berbentuk *text*, dimana *file text* ini berisikan seluruh informasi tentang obyek 3D dan animasinya yang kemudian diproses oleh *game engine*. *Game engine* yang digunakan dalam proses pembuatan *game* ini adalah Irrlicht 0.5, sedangkan untuk mengekpor model 3D ke dalam format *directX* digunakan *Panda DirectX Max Exporter* sebagai aplikasi tambahan pada 3DS max 9.

2. Efek Jurus dan Sihir

Animasi efek yang telah dibuat dalam Particle Illution 3.0 diekspor dalam format gambar PNG dengan penomoran gambar. Penomoran gambar ini berfungsi sebagai tanda bagi *game engine* nantinya untuk menganimasikan kembali efek tersebut dalam permainan.

3. GUI

GUI yang akan ditampilkan dalam permainan tersusun dari beberapa gambar berformat PNG dengan *alpha transparency*. Format ini juga digunakan untuk gambar bergerak seperti tanda panah penunjuk menu dalam permainan.

3.3.2 Final

Setelah semua unsur utama dalam *game* telah ada, data-data tersebut akan disusun kembali dalam *game engine* sesuai dengan urutan munculnya data tersebut dalam permainan, mulai dari *opening cut scene*, menu utama, kejadian (*event*) dalam *game*, hingga tamatnya *game*.

Langkah paling akhir adalah mengadakan *alpha test* (uji coba dengan memainkan game tersebut sendiri) untuk mengetahui apakah terdapat kekurangan secara teknis pada *game*, seperti adanya *bug*, atau ketidaklancaran kecepatan permainan atau *lag*, hingga terjadinya *error* pada saat *game* dimainkan.

3.4 Penjadwalan

Tabel 3.5. Penjadwalan Pembuatan *Game* “Geos, Rise of the Forgotten”

No.	Jadwal Kegiatan	Detail	Waktu - tahun 2009																											
			Januari				Februari				Maret				April				Mei				Juni							
			1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	Konsep		■	■	■	■																								
2	Storyline																													
3	Main Characters and Adverseries	Max					■	■	■	■																				
		Max (artifak)																												
		Elena																												
		Tipe L																												
		Tipe U																												
		MG-99																												
4	Barang																													
5	Level Design																													
6	Skill and Magic Effect																													
7	Pertarungan																													
8	GUI																													
9	Cut Scene																													
10	Final																													
11	Media Promosi																													

3.5 Strategi Media

Media produksi dan promosi *game* “Geos, Rise of the Forgotten” akan mulai dipasarkan bersamaan dengan masa peluncuran *game* ini, yaitu pada bulan Januari hingga bulan februari 2010. Iklan majalah akan dikeluarkan 1 bulan sebelum peluncuran *game*, yaitu pada bulan Desember 2009 hingga berakhirnya masa peluncuran pada bulan Februari 2010. Pada perancangan

promosi tahap pendek media produksi dan promosi akan diedarkan di toko-toko game di Jakarta, Jogjakarta dan Surabaya selama masa peluncuran.

1. *Cover CD*

Fungsi :

Cover CD mampu memberikan informasi secara langsung kepada *target market* mengenai isi dari CD apabila CD terpisah dari *packaging* sehingga dapat dikenali. Desain *Cover CD* berbentuk lingkaran mengikuti bentuk CD, tampilan visual *cover CD* didesain se-tema dengan desain game “Geos, Rise of the Forgotten”.

2. *Packaging Cover*

Fungsi :

Mirip seperti *cover CD*, *packaging cover* cenderung memberikan informasi tentang CD yang berada dalam *packaging* tersebut agar dapat dikenali

3. Buku Panduan (*manual book*)

Fungsi :

Buku panduan berisi berbagai informasi tentang game “Geos, Rise of the Forgotten”, mulai dari cara bermain, aturan-aturan yang berlaku dalam game, penjelasan menu dalam permainan, penjelasan cerita dan karakter, penjelasan barang beserta fungsinya, serta bagaimana strategi yang baik dalam memainkan game tersebut. Dengan demikian *target market* dapat mempelajari dan memainkan game ini.

Secara visual *layout* dari buku panduan ini mengambil unsur-undur desain yang ditemui dalam game.

4. Poster

Fungsi :

Salah satu media promosi yang akan digunakan game “Geos, Rise Of the Forgotten” adalah poster. Poster disini berfungsi sebagai media yang menampilkan unsur-unsur visual game untuk meningkatkan daya tarik *target market*. Dalam poster ini akan ditampilkan karakter-karakter

game yang sedang beraksi dan menginformasikan konsep *game* melalui komposisi bentuk dan warna.

5. Pin

Fungsi :

Pin berfungsi sebagai media promosi dengan sifat sebagai pengingat. Apabila pin digunakan sebagai aksesoris secara tidak langsung produk akan dipromosikan. Pin *game* “Geos, Rise of the Forgotten” akan disertakan pada setiap pembelian produk.

6. Gantungan kunci

Fungsi :

Gantungan kunci akan dijual pada saat pameran sebagai *merchandise*, juga mempunyai fungsi utama sebagai pengingat. Gambar pada gantungan kunci berupa logo *game* atau gambar karakter Max dan Elena.

7. Baju Kaos

Fungsi :

Sebagai *merchandise* yang akan dijual pada saat peluncuran atau pameran pameran *game*, juga berfungsi sebagai media pengingat akan *game* ini ketika baju kaos digunakan. Pada baju kaos terdapat logo *game* “Geos, Rise of the Forgotten”

8. *X-banner*

Fungsi :

Sebagai media promosi yang dipakai pada saat pameran dan *event-event* tertentu yang juga mempromosikan *game* “Geos, Rise of the Forgotten”.

Konsep *layout* yang dipakai menggunakan unsur-unsur visual *game*, dan berisikan informasi mengenai *game* “Geos, Rise of the Forgotten”.

9. *Mouse Pad*

Fungsi :

Sebagai *merchandise* yang akan dijual pada saat acara peluncuran atau pameran *game*, juga berfungsi sebagai media pengingat akan *game* ini ketika *mouse pad* digunakan

10. Action Figure

Fungsi :

Sebagai media pajangan pada saat mempromosikan produk. Serta dapat dijual sebagai salah satu aplikasi dari *brand game*.

Konsep action figure ini berupa sosok karakter Max yang duduk diatas tubuh MG-99 yang telah rusak.

11. Iklan Majalah (Majalah Omega)

Fungsi :

Sebagai media untuk megiklankan *game* “Geos, Rise of the Forgotten” melalui media majalah yang berhubungan dengan *target audience*.

3.6 Standar Aplikasi

3.6.1 Format dan Spesifikasi

“Geos, Rise of the Forgotten” memiliki besaran layar 1024 x 768 *pixel* dengan pengaturan *fullscreen* pada layar *monitor*. Ukuran ini menjadi standar mulai pada saat *game* dijalankan dan tidak bisa diubah. Perubahan ukuran layar dapat mengubah ukuran *pixel* sehingga ada kemungkinan terjadi gambar yang kurang tajam terutama pada menu-menu yang berbasis grafis 2D.

Game “Geos, Rise of the Forgotten” membutuhkan standar spesifikasi minimum yang setidaknya dimiliki suatu PC untuk dapat menjalankan *game* ini secara lancar (tidak tersendat-sendat). Spesifikasi tersebut sebagai berikut :

Komputer : IBM / Intel

CPU (*Central Processing Unit*) : Intel Pentium 4 3Ghz ata lebih

Operating System : Windows 2000, atau XP

<i>Control</i>	: <i>Keyboard</i>
<i>Video</i>	: Minimal membutuhkan VGA 128MB atau lebih
<i>Sound</i>	: <i>On Board</i>
<i>CD-ROM</i>	: 8x CD-ROM
<i>DirectX</i>	: Microsoft DirectX 9.0c atau di atasnya.
Harddisk Drive Space	: <i>Game</i> “Geos, Rise of the Forgotten” minimal menggunakan kapasitas <i>harddisk drive</i> sekitar 600 MB

3.7 Budgeting

Tabel 3.6. *Budgeting* Kebutuhan Standar Pembuatan *Game* “Geos, Rise of the Forgotten”

Kebutuhan Standar					
No.	Kebutuhan	Kuantitas	Harga Satuan	Lama (bln.)	Total (Rp)
1.	Pemrograman				
	• <i>Programmer</i>	1	2.500.000	4	10.000.000
2.	Desain				
	• <i>3D artist and animator</i>	1	2.500.000	4	10.000.000
	• <i>2D artist</i>	1	2.300.000	4	9.200.000
	c. Audio				
	• <i>Sound FX Designer</i>	1	2.000.000	-	2.000.000
	• <i>Music Arranger</i>	1	1.000.000	-	1.000.000

	• <i>Voice Actor</i>	1	500.000	-	500.000
3.	<i>Hardware Rent</i>			-	
	<i>Microphone</i>	1	100.000		100.000
	<i>Keyboard</i>	1	200.000	-	200.000
4.	<i>Office Expenses:</i>				
	• <i>Office Equipment</i>		500.000	-	500.000
TOTAL (Rp)					41.500.000

Tabel 3.7. *Budgeting Kebutuhan Software Untuk Pembuatan Game “Geos, Rise of the Forgotten”*

Kebutuhan Software					
No.	Jenis Software	Nama Software	Kuantitas	Harga satuan	Total
1.	<i>Standard</i>	Microsoft Windows XP Professional	3	6.000.000	18.000.000
		Microsoft Office XP	2	900.000	1.800.000
2.	<i>2D Graphic</i>	Adobe Photoshop CS 3	1	7.000.000	7.000.000
3.	<i>3D graphic</i>	Autodesk 3DS Max 9	1	45.000.000	45.000.000
4.	<i>Composi-</i>	Adobe	1	9.000.000	9.000.000

	<i>ting and Editing</i>	Premier			
		Adobe Audition	1	5.000.000	5.000.000
			TOTAL (Rp)		85.800.000

Tabel 3.8. *Budgeting* Kebutuhan Media Untuk Produksi

Kebutuhan Media				
No.	Nama Media	Harga Satuan (Rp)	Kuantitas	Jumlah
1.	<i>CD</i>	2.500	7000	17.500.000
2.	<i>Master CD</i>	2.000.000	1	2.000.000
3.	<i>Cover Packaging</i>	1000	5000	5.000.000
4.	<i>Packaging CD</i>	2000	5.000	10.000.000
5.	Buku Panduan	4.000	5.000	20.000.000
6.	Poster <i>Game (offset)</i>	3.500	2.000	7.000.000
7.	Pin	2.500	5000	12.500.000
8.	Gantungan Kunci	2500	5000	12.500.000
9.	Baju Kaos	20.000	500	10.000.000
10.	<i>X-banner</i>	150.000	1	150.000
11.	<i>Mouse Pad</i>	8000	2500	20.000.000
12.	<i>Action Figure</i>	200.000	5	1.000.000
13.	Iklan majalah Omega	6.000.000	6 kali penerbitan	36.000.000
TOTAL (Rp)				153.650.000

Tabel 3.9. *Grand Total* Kebutuhan Dengan Membeli *Software*

No.	Kebutuhan	Jumlah
1.	Standar	41.500.000
2.	<i>Software</i>	85.800.000
3.	Produksi, <i>Merchandise</i> , dan Promosi	153.650.000
GRAND TOTAL (Rp)		280.650.000

Total biaya tanpa membeli *software*:

Tabel 3.10. *Grand Total* Kebutuhan Tanpa Membeli *Software*

No.	Kebutuhan	Jumlah
1.	Standar	41.500.000
2.	Prduksi, <i>Merchandise</i> , dan Promosi	153.650.000
GRAND TOTAL (Rp)		195.150.000

Tabel 3.11. *Grand Total* Penjualan *Game* dan *Merchandise* “Geos, Rise of the Forgotten”

Harga Penjualan				
No.	Nama Media	Harga Satuan (Rp)	Kuantitas	Jumlah
1.	<i>CD Game</i> “Geos, Rise of the Forgotten” (<i>Packaging Cover</i>	25.000	7000	175.000.000

	berserta Buku Panduan) <i>Bonus: Souvenir</i> Pin			
2.	Poster	6.000	2.000	12.000.000
3.	Gantungan Kunci	5000	5.000	25.000.000
4.	Kaos	35.000	500	17.500.000
TOTAL (Rp)				239.500.000