

2. LANDASAN TEORI DAN IDENTIFIKASI MASALAH

2.1 Pengertian *Game*

Berikut ini beberapa pengertian tentang *game* dan *video game* :

Menurut kamus Meriam-Webster *game* dengan fungsi sebagai kata benda berarti “*a physical or mental competition conducted according to rules with the participants in direct opposition to each other*”. Sedangkan *video game* berarti “*an electronic game played by means of images on a video screen and often emphasizing fast action*”

Ada pun pengertian *video game* yang sering disebut juga *computer game* atau *electronic game* menurut ensiklopedia Britannica adalah “*any interactive game operated by computer circuitry. The machines, or “platforms,” on which electronic games are played include general-purpose shared and personal computers, arcade consoles, video consoles connected to home television sets, and handheld game machines. The term video game can be used to represent the totality of these formats, or it can refer more specifically only to games played on devices with video displays: television and arcade consoles*”.

2.2 Sejarah *Game*

Pada tahun 1951 seorang teknisi muda bernama Ralph Baer yang bekerja di Loral Electronics di Bronx, New York diberikan tugas untuk merancang sebuah model televisi. Ia tidak ditugaskan untuk membuat sebuah televisi seperti pada umumnya, tetapi sebuah televisi yang nantinya menjadi terbaik dibanding semua televisi yang pernah ada. Itu bukan masalah bagi Baer, tetapi ia ingin membuat sesuatu yang lebih dari apa yang ditugaskan kepadanya dan menambahkan sebuah bentuk permainan pada perancangan televisi tersebut. Dalam pikirannya ia belum tahu bentuk permainan seperti apa yang nantinya akan ia buat, tetapi itu tidak berarti apa-apa karena manajernya

menolak ide tersebut. Tetapi ia tetap berusaha merealisasikan idenya itu hingga 18 tahun kemudian.

Dalam perjalanan tersebut pada tahun 1952, seorang mahasiswa Universitas Cambridge bernama A.S. Gouglas membuat permainan OXO (tic-tac-toe) dalam versi grafik. Permainan ini ia kembangkan ketika hendak mendemonstrasikan tesisnya tentang interaksi antara manusia dan komputer. Pada tahun 1958 William Higin botham mendesain sebuah *game* dengan judul Tennis For Two yang dimainkan dalam *oscilloscope*, dan kemudian ada pula Steve Russel pada tahun 1961 dengan *game* berjudul Spacewar yang dibuat dalam komputer mainframe DEC PDP-1 saat mereka menjalani studi di MIT.

Sejarah *video game* tidak hanya mengenai orang-orang yang berperan di dalamnya, tetapi juga mengenai perusahaan-perusahaan yang mempunyai kasus ironis. Atari adalah perusahaan Amerika dengan nama Jepang, dan perusahaan Jepang bernama SEGA didirikan oleh orang Amerika. Magnavox yang memulai peran perusahaan ini telah berumur 1 abad, dan Nintendo sebagai perusahaan yang mempopulerkan kembali *video game* juga sama tuanya, serta tidak ada yang pernah berpikir bahwa Sony yang merupakan perusahaan penemu banyak barang-barang elektronik mulai dari transistor radio hingga alat perekam video, akan membuat sebuah *console* yang menjadi produk dengan tingkat penjualan yang tinggi hingga saat ini.

2.2.1 Era sebelum munculnya *game* (1889 – 1970)

Era ini merupakan era paling awal dimana merupakan masa pertama kali tumbuhnya perusahaan-perusahaan *game* yang terkenal hingga saat ini dan mulai ditemukannya bentuk *video game* yang pertama.

Dimulai pada tahun 1889 dimana Fusajiro Yamauchi mendirikan Marufuku sebagai perusahaan yang memproduksi dan mendistribusikan Hanafuda, permainan kartu ala Jepang. Pada tahun 1907 Marufuku mulai memproduksi permainan kartu ala Barat. Perusahaan ini mengganti nama menjadi The Nintendo Playing Card Company pada tahun 1951. Kata “Nintendo” berarti menyerahkan keberuntungan pada surga.

Pada tahun 1947 Akio Morita dan Masaru Ibuka mendirikan Tokyo Telecommunications Engineering Company. Setelah melihat alat perekam pita buatan Amerika, Morita memutuskan agar perusahaannya juga memproduksi alat tersebut. Pada tahun 1952 Ibuka dan Morita menggunakan biaya sebesar \$25.000 untuk akhirnya menjadi salah satu perusahaan asing pertama dan yang melisensi transistor dari Bell Labs. Kemudian mereka menggunakan transistor tersebut untuk membuat radio yang berukuran kantong dan berkekuatan baterai pertama di dunia. Radio transistor tersebut sukses di Jepang, dan kemudian mereka berencana untuk menjual produk mereka di Amerika dan Eropa. Menyadari bahwa translasi dari nama perusahaan mereka terlalu sulit untuk diingat bagi orang yang berbahasa Inggris, mereka memodifikasi kata latin dari *sound* yaitu *sonus* menjadi Sony, kata yang tidak mempunyai makna menjadi nama perusahaan mereka.

Tahun 1951, Ralph Baer seorang teknisi dari perusahaan Loral di instruksikan untuk membuat sebuah set televisi terbaik didunia. Ralph Baer menyarankan agar televisi tersebut ditambahkan sebuah bentuk permainan interaktif agar membedakannya dengan perusahaan televisi lainnya, tetapi ide tersebut ditolak oleh perusahaan.

Tahun 1954 seorang mantan tentara veteran Amerika yang pernah berperang di Korea bernama David Rosen, melihat popularitas dari mesin permainan berbasis koin yang dilihatnya di markas Amerika di Jepang. Oleh karena itu ia mendirikan Service Games untuk mengekspor permainan ini ke Jepang. Pada tahun 1960an Rosen memutuskan untuk membuat sendiri mesin permainan berbasis koin miliknya dan akhirnya membeli Tokyo Jukebox and Slot-machine Company. Nama SEGA yang merupakan singkatan dari kata Service Games tertera pada mesin permainan yang diproduksi Rosen, dan akhirnya diadopsi menjadi nama perusahaannya.

Sekitar tahun 1960an banyak *game* yang dijalankan dengan komputer universitas di Amerika Serikat, yang dikembangkan oleh beberapa pengguna individu yang memprogramnya pada waktu

senggang. Namun karena penggunaan *hardware* komputer universitas pada masa itu masih dibatasi, maka jumlah *game* yang dibuat sedikit dan banyak yang tidak mengenalnya atau memainkannya.

Pada tahun 1961, Steve Russell dan kawan-kawan memprogram permainan komputer berjudul Spacewar di DEC baru PDP-1 di saat mereka menjalani studi mereka di MIT. Permainan komputer itu dimainkan oleh dua orang pemain yang saling berlawanan. Setiap pemain memiliki pesawat yang dapat meluncurkan peluru misil. Di tengahnya terdapat *black hole* yang memiliki daya tarik gravitasi dan beberapa sumber bahaya. Permainan komputer ini akhirnya didistribusikan dengan komputer DEC dan diperdagangkan di *cyberspace* primitif. Permainan komputer ini juga dipresentasikan di MIT saat Science Open House tahun 1962. Sementara itu salah satu pengembang dari Multics, Ken Thompson meneruskan pengembangan sistem operasi setelah AT&T berhenti mendanainya. Pekerjaannya terfokus pada sistem operasi untuk GE-645 *mainframe*. Dia juga akhirnya dapat memainkan permainan komputer buatannya sendiri berjudul “Space Travel”. Walaupun permainan komputer ini tidak pernah dilempar ke pasaran, namun pengembangan permainan computer ini mengarahkannya pada penemuan sistem operasi UNIX.

Ralph Baer, ketika di Sanders Associates, membuat *video game* sederhana yang diberi nama “Chase” yang dapat ditampilkan di televisi standar. Baer, bersama Bill Harrison bawahannya, mengembangkan *light gun* (*controller* untuk menembak target) dan bersama Bill Rusch, Baer membuat *video games* pada tahun 1967. Ia mengembangkan penemuannya dan akhirnya pada tahun 1968 ia menghasilkan *prototype* yang dapat memainkan beberapa permainan komputer termasuk di dalamnya permainan komputer tenis meja dan menembak.

2.2.2 Era mulainya *game* (1971-1977)

Pada tahun 1971 Nolan Bushnell dan Ted Dabney membuat versi *coin-operated arcade* dari “Spacewar” dan mesin itu dinamainya Space Computer. Nutting Associates kemudian membeli permainan komputer tersebut dan memproduksinya sebanyak 1500 mesin. Komponen mesin ini dibentuk dalam televisi hitam-putih berukuran 13 inchi dengan kotak bernuansa futuristis. Ini merupakan *video game* berjenis *arcade* yang pertama. Pada tanggal 24 Mei 1972 mesin tersebut dipamerkan di kota Burlingame, di California. Nutting Associates percaya bahwa mereka adalah satu-satunya perusahaan yang bekerja di bidang *video game*, dan menghadirkan Bushnell untuk melihat mesin tersebut. Setelah beberapa jam bermain Bushnell menyimpulkan bahwa permainan dalam mesin tersebut termasuk Space Computer tidak menarik dan sulit untuk dimainkan. Menyadari hal tersebut ia berpikir bahwa permainan yang sederhana mungkin akan lebih menarik. Idenya ini diberitahukan kepada Nutting Associates agar menciptakan sebuah mesin yang baru. Bushnell memutuskan agar ia mendapat pembagian keuntungan yang lebih besar dikarenakan ia adalah pemberi ide utama dalam pembuatan mesin itu. Setelah tiga kali meminta hal tersebut pada Nutting Association dan tidak diterima, ia meninggalkan perusahaan.

Pada tahun yang sama Bushnell dan Dabney memutuskan untuk membuat sebuah perusahaan yang membuat *video game* yang kemudian didistribusikan melalui perusahaan lain. Pada mulanya mereka menyebut perusahaan mereka Syzygy, namun karena nama tersebut telah dimiliki oleh perusahaan lain mereka menggantinya dengan nama Atari. Atari diambil dari istilah permainan Jepang Go yang apabila diterjemahkan dapat disetarakan dengan istilah “Check” pada catur. Bushnell mempekerjakan Al Alcorn sebagai programmer. Sejak Alcorn belum berpengalaman Bushnell membuat sendiri programnya berupa *video game* tennis sebagai latihan. Mereka akhirnya menyebut permainan itu Pong. Ada dua alasan mengapa mereka memanggilnya demikian, pertama “pong” merupakan bunyi yang dikeluarkan oleh *game* ketika

bola menyentuh raket atau ujung dari layar, kedua karena nama Ping-Pong telah dikenal dan di hak patenkan. Pong menjadi permainan komputer terlaris setelah Atari berdiri dengan lisensinya sendiri (pertama di bawah label Sears *Tele-Games*) saat Natal tahun 1975. Pong menjadi pelopor ratusan permainan komputer tiruan, termasuk Coleco Telstar, yang akhirnya juga sukses dengan hak ciptanya sendiri.

Pada tahun yang sama ketika Atari berdiri Gregory Yob menulis *Hunt The Wumpus*, sebuah permainan komputer petak umpet yang ditengarai menjadi *text adventure game* pertama. Yob menulis itu sebagai reaksi permainan petak-umpet yang sudah beredar di pasaran seperti *Hurkle*, *Mugwump*, dan *Snark*.

Pada tahun 1975 Will Crowther menulis *text adventure game* pertama yang kita kenal sampai sekarang. *Adventure* (judul aslinya *Advent*, dan selanjutnya disebut *Colossal Cave*) *game* tersebut diprogram di Fortran untuk PDP-10. Pemain mengontrol permainan dengan kalimat sederhana seperti perintah-perintah dan nantinya akan mendapat deskripsi teks sebagai *output*.

Death Race (1976) yang dikembangkan oleh Exidy menjadi kontroversi karena kekerasan yang dimasukkan dalam permainan komputer ini. Kontroversi ini meningkatkan *awareness* publik yang tidak akan pernah berhenti untuk diperdebatkan bahkan sampai saat ini.

Pada tahun 1977 Atari mengeluarkan *home console*, Atari 2600, dengan menggunakan *cartridge* yang banyak dikenal sebagai media menyimpan permainan komputer sampai era tahun 2000. Sembilan permainan komputer didesain dan dilempar ke pasaran untuk musim liburan.

2.2.3 Masa Keemasan (1978-1981)

Masa ini merupakan masa keemasan bagi industri arcade, jaman keemasan ini ditandai dengan meratanya bisnis *arcade* dan munculnya *arcade game* berwarna yang berlanjut sampai pertengahan tahun 80an

dan 90an. Dimulai dengan dirilisnya Space Invaders oleh Taito tahun 1978. *Game* ini mendongkrak banyak perusahaan untuk memasuki pasar *arcade* dan memproduksi *game* yang mereka buat sendiri.

Juga pada tahun 1978, Atari mengeluarkan Asteroids. Permainan komputer tersebut adalah permainan komputer terlaris, menggeser kedudukan Lunar Lander, yang pernah dikeluarkan Atari. Permainan komputer *arcade* berwarna semakin terkenal pada tahun 1979 dan 1980. Permainan komputer klasik lain di penghujung tahun 1970 diantaranya Night Driver, Galaxian dan Breakout.

2.2.4 Tahun 1980an

Awal tahun 1980an industri permainan komputer mengalami kendala pertumbuhan pertama. Banyak rumah produksi yang berdiri, dan beberapa memang berbisnis dengan jujur (seperti Activision dan Electronic Arts (EA) masih bisa bertahan hingga sekarang) dan banyak yang berbisnis gelap yang banyak menghancurkan para pengembang, terutama yang bermodal kecil. Ketika banyak sekali *arcade game* yang dibajak dan dijual murah pada tahun 1980an dan dapat dimainkan di PC. Permainan komputer terbaik untuk tahun 1980an, Commodore 64 muncul pada tahun 1982. Pemrosesan beberapa grafis terbaik dan suara *game* pada waktu itu menyebabkan harga yang ditawarkan untuk sebuah permainan komputer semakin mahal.

Pole Position (1982) menggunakan *sprite-based pseudo-3D graphic* ketika *video game* tersebut menjadi pelopor format sudut pandang belakang pembalap (*rear-view racer format*) dimana pandangan pemain berada di belakang dan di depan kendaraan, melaju dengan horizon di akhir tampilan jalan. Format ini akhirnya menjadi standar permainan komputer balap sampai sekarang. Dragon 's Lair (1983) adalah permainan komputer *laserdisc* pertama dan memperkenalkan *full-motion video* dalam *video games*.

Kemunculan Atari ST dan Commodore Amiga pada tahun 1985 adalah permulaan era mesin 16-bit untuk banyak pengguna harga produk tersebut masih terlalu mahal sampai pada akhir tahun 1980. IBM mengeluarkan PS/2 dimana PC dapat menampilkan grafis 256-color. Produk tersebut menjadi standar monitor VGA tahun 1987. PS/2 merupakan lonjakan drastis dari PC 8-bit.

Maniac Mansion dari Lucas Arts diedarkan pada tahun 1987. Game berbasis petualangan itu sudah menggunakan *point and click interface* yang dikenal dengan sebutan SCUMM system. Sierra dan banyak perusahaan pembuat komputer yang lain dengan bentuk game dengan menggunakan kemampuan mouse tersebut.

2.2.5 Tahun 1993-1997

Masa ini masa dimulainya era 32-Bit . Yang pertama kali hadir dalam masa ini adalah Panasonik dengan perangkat keras 3DO pada tahun 1993. Hal ini disambut antusias, namun hanya 1 yang menjadi kekurangannya adalah harga console tersebut, yaitu \$699.

Pada tahun 1994 *The Entertainment Software Rating Board* (ESRB) didirikan untuk memberikan rating pada video game. Ikon huruf yang besar di tempatkan pada kemasan game agar konsumen mengetahui rekomendasi umur untuk pemain, dan apakah mengandung unsur kekerasan atau tidak. Nintendo meluncurkan Super Metroid dan melakukan penguasaan terhadap pasar mesin 16 bit. Nintendo juga mengeluarkan Donkey Kong Country yang begitu mengejutkan dan hampir menjadi game dengan penjualan terbanyak tahun itu.

Pada tahun 1994 dan 1995 di Jepang, Sega merilis Sega Saturn dan Sony membuat debutnya dalam pasaran console dengan Sony Playstation. Keduanya menggunakan teknologi 32-bit. Pada masa ini game dengan grafis 3D banyak keluar untuk meramaikan pasar permainan komputer dunia. Meskipun banyak mengalami penundaan, Nintendo akhirnya mengeluarkan console 64-bit-nya dengan nama

Nintendo 64 pada tahun 1996. *Console* ini terjual 1,5 juta unit dalam kurun waktu 3 bulan. Permainan komputer yang menjadi andalan *console* ini adalah Super Mario 64. Golden Eye 007 (1997) dibuat oleh Rare dan menjadi permainan komputer laris untuk versi permainan komputer yang diangkat dari film.

2.2.6 Era Moderen (1998-1999)

The Legend of Zelda: Ocarina of Time muncul pada tahun 1998, sebuah debut Nintendo sendiri untuk membuat serial petualangan dalam dunia *full 3D*. Nintendo tetap memilih format *cartridge* untuk menjualkan permainan komputernya.

Kedudukan Playstation mengganti kedudukan Nintendo sebagai *console* terlaris pada akhir dari periode ini,. Sega Saturn menjadi *console* yang gagal akibat beberapa kesalahan yang dilakukannya. Kesalahan seperti tidak dicantumkan nama SEGA pada mesin Dreamcast karena dianggap tidak penting. Setelah kegagalan SEGA dalam melakukan merger bersama Bandai, presiden SEGA Hayao Nakayama mengundurkan diri.

2.2.7 Tahun 2000an

Pada tahun 2000 Sony meluncurkan Playstation 2 dan kembali mendulang kesuksesan seperti pada Playstation. Tahun 2001 Nintendo memproduksi Gamecube untk pasaran *game console* dan Game Boy Advance yang mengangkat nama Game Boy Color dan menjadikannya *handheld console* terlaris. Microsoft juga tidak mau ketinggalan dengan mengeluarkan *home console* dengan dukungan penuh dari beberapa perusahaan komputer besar dunia dengan label Xbox. Permainan komputer yang menjadi andalan *console* ini adalah Halo: Combat Evolved yang dikeluarkan bersamaan dengan keluarnya Xbox. SEGA akhirnya menjadi pengembang permainan komputer untuk Nintendo, Sony dan Microsoft.

Tahun 2004 Nintendo mengeluarkan Nintendo DS, sebuah *portable handheld console* dengan fasilitas *touch screen*. Kemudian juga disusul oleh Sony yang juga mengeluarkan *portable handheld console* yaitu PSP.

2.3 RPG

RPG (*role-playing game*) atau sesuai dengan terjemahannya yaitu bermain peran adalah salah satu jenis *genre* (jenis/gaya) *game* yang mengharuskan pemain untuk memerankan seorang tokoh karakter atau kelompok karakter dalam sebuah plot cerita. Plot cerita dapat mengambil banyak latar belakang periode waktu seperti abad pertengahan, masa depan, masa sekarang atau hanya merupakan fantasi. Pemain memilih aksi tokoh-tokoh mereka berdasarkan karakteristik tokoh tersebut, dan keberhasilan aksi mereka tergantung dari sistem peraturan permainan yang telah ditentukan.

Seiring berkembangnya permainan karakter tokoh yang dimainkan dapat berubah dan berkembang ke arah yang diinginkan pemain (biasanya semakin hebat, semakin kuat, dan semakin berpengaruh) dalam berbagai parameter yang telah ditentukan melalui sistem *level*. Parameter ini dapat berupa kekuatan karakter, kecepatan, kepintaran, hingga jumlah teman maupun peliharaan.

2.3.1 Jenis-Jenis RPG

1. *First Person Action RPG*

Jenis game ini disajikan dengan tampilan grafis sudut pandang orang pertama, namun ada kalanya juga menggunakan sudut pandang orang ke tiga seperti pada saat pertempuran. Sistem pertempuran menggunakan sistem *turn-based*.

Contoh: *Daggerfall*

2. *Isometric-Action RPG*

Bentuk RPG ini mirip dengan *first person action RPG*, tetapi menggunakan sudut pandang *isometric*. Sistem pertempuran biasanya menggunakan sistem *real-time* dari pada *turn-based*.

Contoh : *Ys Series*, *Diablo*.

3. *Third-Person 2D RPG*

Dikenal juga sebagai *traditional* RPG dimana bentuk ini merupakan bentuk RPG sebelum tahun 1995. Menggunakan sudut pandang orang ketiga dengan tampilan grafis 2D, biasanya menggunakan sistem permainan *turn-based*.

Contoh : *Breath of Fire*, *Phantasy Star*, *Ultima*, *Final Fantasy*.

4. *First Person RPG*

Game RPG dengan sudut pandang orang pertama ketika mengeksplorasi *dungeon* namun memang ada kalanya diganti sudut pandang orang ketiga ketika bertempur. Pola permainannya menggunakan pola *turn-based*.

Contoh : *Might and Magic I dan II*, *The Bard's Tale*, *Poll of Radiance*, *Betrayal at Krondor*.

5. *Isometric RPG*

RPG dengan tampilan isometrik dan memiliki sistem permainan *turn-based*.

Contoh : *Fallout*, *Fallout 2*.

6. *MMORPG*

MMORPG merupakan singkatan dari *Massive Multiplayer Online Role Playing Game* adalah bentuk RPG dimana pemain dapat terhubung dengan pemain-pemain lainnya di berbagai belahan dunia melalui internet untuk bermain bersama-sama dalam dunia virtual. Dalam game ini banyak pemain dapat berada pada suatu tempat yang sama maupun berbeda-beda dalam suatu waktu yang sama. Pada umumnya MMORPG dimainkan melalui PC yang terhubung dengan internet namun ada juga yang dapat dimainkan melalui *console* yang memiliki fasilitas internet.

Contoh : *Lineage II*, *Final Fantasy XI*, *Ragnarok Online*, *Seal Online*, *Risk Your Life (RYL)*.

7. *Strategy RPG*

Strategy RPG lebih terfokus pada pertempuran dari pada segi petualangan dalam RPG, meskipun RPG semacam ini menampilkan karakter dengan kelas-kelasnya, *experience point*, dan *item* untuk

dikoleksi. Penjelajahan ke kota-kota dan berinteraksi dengan *non-player character* (NPC) masih dapat ditemui RPG dengan tema ini, namun sekali lagi, tekanan keefektifan penggunaan daerah, persenjataan dan/atau magis untuk memenangkan pertempuran.

Contoh : Shining Force, Final Fantasy Tactics, Ogre Battle: The March of The Black Queen.

8. *Third Person 2D Action RPG*

RPG ini mengandalkan permainan *real-time system*, dan dengan grafis 2D. Banyak dari judul game dengan bentuk ini menampilkan satu karakter utama yang bisa dikontrol secara bebas dan mengambil sudut pandang atas kepala untuk melihat banyak musuh yang menyerang dari berbagai arah.

Contoh : The Legend of Zelda, Crusaders of Centy, Secret of Mana

9. *Third Person 3D RPG*

Bentuk ini banyak digunakan *game* RPG sekarang dengan mengandalkan sudut pandang orang ketiga. *Game* ini cenderung menggunakan *turn-based system* daripada *real-time*. *Game* ini menawarkan kelompok dan banyak karakter untuk dikontrol.

Contoh : Final Fantasy VII – X, Xenogears

10. *Third-person 3D Action RPG*

Bentuk ini adalah evolusi dari *third-person 2D action RPG*. Sama dengan bentuk sebelumnya, karakter yang dijalankan biasanya satu orang saja.

Contoh : The Legend of Zelda : Ocarina of Time, Monkey Hero, Prince of Persia.

2.3.2 Dokumen Desain

Dokumen desain adalah sebuah instruksi manual dari sebuah *game* menurut Jim Adams. Dalam dokumen tersebut berisi semua aspek dari permainan yang akan di buat. Dari *storyline*, dialog, visual grafis, *engine*, dan semua detail lain yang penting untuk dijelaskan dalam *game*.

Master Bible Content

Tabel. 2.1. Isi *Master Bible*

No.	Seksi	Deskripsi
1.	Daftar Isi	Daftar semua seksi yang ada dalam dokumen ini.
2.	Proposal	Proposal, Jika game yang akan dijual ke perusahaan untuk dipublikasikan.
3.	Konsep	Konsep permainan dan ide, termasuk judul <i>game</i> dan <i>genre</i> .
4.	<i>Story Summary</i>	Ringkasan singkat cerita dalam <i>game</i> .
5.	Pengenalan karakter	Sekilas tentang daftar karakter yang dimainkan dan ditemui dalam permainan.
6.	<i>Highlights</i>	Elemen kunci dari <i>game</i> tersebut, seperti <i>point</i> plot cerita, atau gaya grafis yang digunakan dalam <i>game</i> tersebut.
7.	Penjelasan permainan	Deskripsi bagaimana game itu akan terlihat dan nuansa yang disuguhkan.
8.	Elemen permainan	Daftar elemen permainan seperti <i>gameplay</i> , karakter dalam permainan, dan lain-lain.
9.	Spesifikasi <i>hardware</i>	Informasi tentang sistem yang dibutuhkan untuk menjalankan <i>game</i> tersebut.
10.	Jadwal	Waktu dan pembagian untuk proses pengerjaan <i>game</i> serta digunakan di dalam <i>marketing</i> .
11.	Budget	Penjabaran anggaran produksi.
12.	<i>Developer Team</i>	Daftar anggota tim dalam pengerjaan <i>game</i> tersebut.
13.	<i>Marketing</i>	Informasi pemasaran seperti analisa kompetitif, potensi produk, dan lain-lain.

Art Bible Content

Tabel. 2.2. Isi *Art Bible*

No.	Seksi	Deskripsi
1.	Daftar isi	Daftar semua seksi yang ada dalam dokumen ini.
2.	Konsep	Sketsa dan ide gambaran yang akan atau tidak akan dimasukkan dalam <i>final game</i> .
3.	<i>Storyboard</i>	Rangkaian cerita yang digambar untuk dapat digunakan desainer dalam proses visualisasi.
4.	Karakter	Gambar desain karakter.
5.	<i>Items</i>	Gambar desain <i>item</i> .
6.	<i>Level design</i>	Gambar desain latar belakang.
7.	<i>Magic effects</i>	Menggambar efek dari setiap serangan baik yang bersifat magis maupun fisik.
8.	<i>Combat</i>	Menggambar tampilan pertarungan.

Story Bible Content

Tabel. 2.3. Isi *Story Bible*

No.	Seksi	Deskripsi
1.	Daftar isi	Daftar semua seksi yang ada dalam dokumen ini.
2.	Ide	Konsep cerita <i>game</i> yang berupa ide mula-mula. Biasanya dituliskan secara singkat.
3.	Ringkasan	Ringkasan cerita dari keseluruhan <i>game</i> .
4.	Cerita <i>game</i>	Menceritakan isi dari cerita <i>game</i> tersebut.
5.	Plot	Daftar plot dan deskripsi.

6.	Dialog	<i>Full script</i> dari setiap perkataan yang diucapkan karakter.
7.	<i>Character history</i>	Cerita dibalik setiap karakter.
8.	<i>Prelude</i>	Pengenalan cerita dalam <i>game</i> yang akan membantu mempersiapkan pemain untuk bermain <i>game</i> .

Design Bible Content

Tabel. 2.4. Isi *Design Bible*

No.	Seksi	Deskripsi
1.	Daftar isi	Daftar semua seksi yang ada dalam dokumen ini.
2.	Ide	Semua ide umum apa yang ingin ditampilkan desainer dalam <i>game</i> tersebut.
3.	<i>Gameplay</i>	Deskripsi bagaimana <i>game</i> itu akan dimainkan.
4.	Kontrol secara umum	Mengontrol pergerakan karakter dalam level dan bagaimana mengakses menu pada saat permainan.
5.	Karakter	Deskripsi pemain dan informasi mengenai HP, <i>experience</i> pada karakter yang dimainkan.
6.	<i>Items</i>	Daftar <i>item</i> dalam <i>game</i> dan data yang menjelaskan fungsinya.
7.	<i>Skill dan magic effects</i>	Menggambar efek dari setiap serangan atau jurus yang dipakai oleh setiap karakter <i>game</i> ini.
8.	<i>Level</i>	Penjabaran level dengan sistem <i>checkpoint</i> .

Sound Bible Content

Tabel. 2.5. Isi *Sound Bible*

No.	Seksi	Deskripsi
1.	Daftar isi	Daftar semua seksi yang ada dalam dokumen ini.
2.	<i>Sound effect</i>	Semua efek suara selain suara karakter.
3.	Musik	Semua komposisi musik.
4.	<i>Voice overs</i>	Semua rekaman suara (misalnya dialog).

Tech Bible Content

Tabel. 2.6. Isi *Tech Bible*

No.	Seksi	Deskripsi
1.	Daftar isi	Daftar semua seksi yang ada dalam dokumen ini.
2.	<i>System engine</i>	Mendiskripsikan dasar dari semua sistem untuk menjalankan <i>game</i> .
3.	<i>Graphic engine</i>	Menjelaskan <i>Graphic engine</i>
4.	<i>Sound engine</i>	Menjelaskan <i>Sound engine</i>
5.	<i>Input engine</i>	Menjelaskan <i>Input engine</i>
6.	<i>General system</i>	Memperlihatkan semua sistem secara keseluruhan yang tidak terdaftar dimanapun.
7.	<i>GUI system</i>	Menampilkan menu GUI (<i>Graphic User Interface</i>).
8.	<i>Game system</i>	Menampilkan <i>layout</i> dan jalan sistem <i>game</i> .
9.	<i>Scripting engine</i>	Menjelaskan sistem penulisan <i>script</i> .
10.	<i>Character control engine</i>	Menampilkan bagaimana <i>character control engine</i> bekerja.

11.	<i>AI engine</i>	Membicarakan tentang sistem AI (<i>artificial intelligence</i>) yang digunakan di dalam <i>game</i> .
12.	<i>Combat system</i>	Penjabaran sistem pertempuran.

2.4 Identifikasi produk

2.4.1 Altermyth Studio

Nama Perusahaan : Altermyth Studio
PT Mythic Perspektif Indonesia

Tahun Berdiri : Januari 2003

Layanan : Game Development 3D Art Outsourcing

Alamat : Jl. Menteng Raya 62A Jakarta Pusat 10110

Website : www.altermyth.com

Email : contact@altermyth.com

Telepon : +62 21 – 31902087
+62 21 – 68791627

Altermyth Studio adalah perusahaan yang sepenuhnya bergerak dibidang pengembangan *game* (*game developer*) baik dalam *game* strategi 3D *online* dan pengembangan *game outsourcing* dalam beberapa *platform* seperti *mobile* dan situs internet. Altermyth studio bekerja dalam 3 bidang spesifik, yaitu *game design*, *art and visual design*, dan *game programing*.

2.4.2 Data *Game Geos, Rise of The Forggoten*

2.4.2.1 Konsep

Judul dari permainan ini adalah “Geos, Rise of The Forggotten” dimana kata Geos didopsi dari kata Geo yang berarti Bumi. Secara umum *game* komputer ini mempunyai karakteristik petualangan dan memberikan suasana futuristis karena mengambil setting waktu masa depan.

2.4.2.2 *Story Summary*

Geos, Rise of the Forgotten bercerita tentang, perjuangan manusia masa depan untuk mempertahankan kehidupannya di alam yang sudah tidak bersahabat karena kerusakan yang dibuat oleh manusia sendiri. Kondisi Bumi telah kian rusak hingga terlihat seakan-akan tidak ada lagi harapan untuk diperbaiki dan manusia dapat hidup aman dan tentram didalamnya. Orang-orang yang hidup pada zaman ini dibantu bertahan hidup dengan kecanggihan teknologi yang mereka buat. Semua orang percaya bahwa Bumi tidak dapat lestari dan indah seperti dulu lagi, hingga dikisahkan seseorang bernama Max yang masih percaya bahwa di suatu tempat di Bumi ini masih ada kehidupan yang lestari seperti dulu dan pergi berpetualang mencari tempat tersebut dengan ditemani seorang sahabatnya sejak kecil bernama Elena.

Dalam perjalanan tersebut Max mendapatkan kekuatan dari sebuah artifak kuno yang ditemukannya, dan ia menggunakan kekuatan tersebut untuk melindungi tempat lestari yang tersisa dari pihak manusia lain yang ingin mencari keuntungan.

2.4.2.3 *Developer Team*

Tabel 2.7 Developer Team

No.	<i>Concept</i>	<i>Design Document</i>	<i>Asset Creation</i>	<i>Game Programming</i>	<i>Tester</i>	<i>Distribution</i>
1.	Konsep dan ide (Oliver)	<i>Design Document Content</i> (Oliver)	Ilustrasi karakter, latar belakang, item, GUI,	<i>Game engine</i> dan <i>Scripting</i> (Andrew)	<i>Alpha test</i> (Oliver) (Andrew)	Media promosi brosur, merchandise,

			visual efek (Oliver)			dan lain-lain (Oliver) (Hangga)
2.			Animasi pergerakkan setiap karakter (Oliver)	<i>Sound effect,</i> <i>BG Music</i> (Ryan) (Syane) (Oliver)		

2.5 Data Pasar

2.5.1 Kondisi Pasar

Target market video game saat ini tidak hanya dikhususkan untuk anak-anak, kini orang dewasa pun memainkannya, perbedaannya terdapat pada *genre* serta *rating* usia antara game yang didesain untuk anak-anak, remaja, hingga orang dewasa. Bagi sebagian masyarakat *video game* telah menjadi salah satu gaya hidup, *video game* menjadi sarana untuk berkomunikasi dan berinteraksi, dari hanya bermain bersama-sama hingga terbentuknya suatu komunitas penggemar *video game* tertentu.

Beberapa tahun yang lalu pasar industri *video game* di Indonesia dikuasai oleh jenis *video game* yang menggunakan media alat (*console*) seperti Playstation, karena harganya yang relatif terjangkau dibandingkan media lainnya seperti komputer. Namun sekarang *console* seperti Playstation 3 atau X-Box 360 menjadi barang mewah yang bahkan lebih mahal daripada sebuah komputer (Omega 96-97).

2.5.2 Potensi Pasar

Saat ini hiburan merupakan salah satu kebutuhan penting bagi masyarakat, salah satu cara yang digemari masyarakat untuk melepas jenuh yaitu dengan bermain *video game*. Permainannya yang

mengasyikkan, tampilannya yang menarik serta jenisnya yang banyak membuat *video game* banyak digemari.

Masyarakat sekarang sudah banyak mengerti tentang teknologi informasi. Hal ini dapat kita lihat dengan banyaknya penggunaan *handphone* atau berbagai jenis *gadget*, serta komputer dalam kehidupan sehari-hari. Mahalnya harga *console* saat ini menjadi salah satu penyebab komputer menjadi pilihan untuk bermain *video game*.

2.5.3 Potensi Produk

Game “Geos, Rise of The Forgotten” merupakan game yang dimainkan pada komputer, dimana komputer sekarang menjadi salah satu pilihan untuk bermain *video game*. Masyarakat yang telah mengerti tentang teknologi IT membuka peluang lebih besar untuk *video game* ini dimainkan masyarakat luas. “Geos, Rise of The Forgotten” menggunakan grafis berbasis 3D yang menjadi standar untuk game modern saat ini.

2.6 Analisa Data

2.6.1 5W + 1H

Data-data yang diperoleh dianalisa dengan metode 5W + 1H (What, Who, Where, When, Why, How) untuk memperoleh pembatasan masalah dalam perancangan ini dan bagaimana merancang sebuah *video game* yang berkonsep serta mencapai tujuan dibuatnya perancangan.

1. WHAT

- Pembuatan perancangan *game* bergenre *Third Person 3D RPG* yang berjudul “Geos, Rise of The Forgotten” secara menarik baik dari segi konsep maupun visualisasi

2. WHO

Target market 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 dan Surabaya.

3. *WHERE*

- Pembuatan *game* “Geos, Rise of The Forgotten” dilakukan di Surabaya, dan pemasaran akan dilakukan di Surabaya, Semarang dan Jakarta.

4. *WHEN*

- *Game* “Geos, Rise of The Forgotten” akan di *launching* pada bulan Desember 2009 hingga awal Februari 2010. Waktu ini merupakan akhir tahun menjelang liburan ataupun liburan terutama bagi siswa maupun mahasiswa.

5. *WHY*

- Untuk mendapatkan perancangan konsep dan visualisasi *video game rpg* yang menarik serta memberikan sumbangsih pada perkembangan industri kreatif Indonesia
- Untuk memperkenalkan produk dalam negeri kepada masyarakat di bidang industri kreatif.

6. *HOW*

Menurut *David McCarthy* dan kawan-kawan dalam buku *The Complete Guide To Game Development, Art, And Design*, dalam pembuatannya, sebuah *game* melalui 3 tahapan, yaitu pra produksi, produksi dan paska produksi.

- Pra Produksi

- *Design document drawn up.*

Hal paling awal dari segalanya dalam produksi *game* adalah pencarian ide. Pengalaman dan visi pada tahap awal ini sama pentingnya dengan biaya yang akan dikeluarkan nantinya. Ide ini kemudian dituliskan ke dalam dokumen desain, mulai dari pembuatan ilustrasi model karakter, cerita latar belakang karakter, setting tempat, hingga pengalaman seperti apa yang akan dirasakan pemain ketika memainkan permainan tersebut. Penentuan teknologi komputer yang akan digunakan juga dapat ditentukan pada tahap ini.

- *Playable proof of concept/vertical-slice demo created*

Setelah mendapatkan dokumen desain, akan dimulai pembuatan prototipe *game* yang dapat dimainkan. Prototipe ini memperlihatkan seluruh fitur-fitur yang akan dibuat pada *game* yang akan diselesaikan nantinya. Prototipe ini juga sering disebut sebagai “*a vertical-slice demo*”. Tahap ini diperlukan untuk mengetahui seberapa jauh tim dapat merasakan proses pembuatan *game* dan mengidentifikasi masalah yang timbul, dan juga sebagai tahap percobaan sebelum memasuki tahap produksi penuh.

- *Technology and tools initiated.*

Pada tahap ini ditentukan alat atau teknologi yang akan digunakan untuk membuat *game*. Tahap ini penting, karena kurang lebih 80% waktu yang dihabiskan para pengembang *game* digunakan untuk membuat teknologi dan menyusunnya pada permainan.

- *Art direction finalized.*

Tahap ini berfungsi untuk penyempurnaan dan menentukan konsep art yang telah siap dilanjutkan dalam tahap produksi

- *Funding and materials (e.g. Dev kits) obtained*

- **Produksi**

- *Team scaled up to full-size.*

Setelah segala persiapan pada tahap pra produksi telah siap, saatnya untuk memulai tahap produksi, dimulai dengan menyusun tim kerja dengan jumlah anggota yang telah lengkap atau maksimal dan membaginya kedalam kelompok-kelompok sesuai dengan tugas mereka masing-masing.

- *Producer oversees scheduling and logistics.*

Produser mengawasi dan memastikan bahwa pekerjaan dapat diselesaikan tepat waktu. Selain itu produser juga menjadi

seorang peneliti yang selalu mencari jalan untuk menghemat waktu dan uang selama pengembangan dilakukan.

- *Programmers create tools and finalize technology: physics, AI, renderer etc.*

Programmer membuat alat yang akan digunakan dalam pengembangan yang termasuk didalamnya seperti *physics*, AI (*artificial intelligence*), *renderer*, dan lain sebagainya. Kemampuan programmer memegang peranan penting dalam pembuatan *game*, terutama *engine programmer*.

- *Artists create and animate characters, textures, backgrounds, vehicles etc*

Para desainer dan artis membuat model karakter, menganimasikannya, membuat tekstur, latar belakang, dan berbagai elemen grafis yang akan digunakan dalam *game*. Sebagai pemodel obyek 3 dimensi artis mendapatkan tantangan untuk membuat obyek yang sederhana namun tetap baik karena kekuatan proses komputer yang terbatas. Animator bertugas untuk membuat elemen-elemen *game* agar tampak hidup, alat penangkap gerakan (*motion capture*) juga sering digunakan pada pembuatan *video game* modern, dan disini animator juga sering bertugas untuk mengatur data-data yang didapatkan dari alat penangkap gerakan.

- *Level designers create levels and missions*

Pada tahap ini *level designers* bertugas sebagai arsitek dalam membuat dunia dalam *game*. Tidak hanya sebatas mengkonstruksi sebuah lingkungan tetapi juga termasuk didalamnya menata setiap benda-benda interaktif ada pada *game*

- *Sound designers work on background, music, audio etc*

Pembuatan suara pendukung untuk suasana latarbelakang, lagu atau musik dan efek suara dilakukan oleh *sound designer*.

- *Playable game is tested by testers*

Setelah *game* diselesaikan seluruhnya tahap selanjutnya adalah melakukan tes pada *game*. Tes ini dilakukan oleh orang-orang yang telah ditentukan untuk mengetahui apakah ada *bug* atau *glitch* yang terdapat pada *game* sebelum *game* nantinya dimainkan oleh masyarakat luas. Para penguji biasanya menggunakan rekaman video atau *screenshot* untuk memperlihatkan bagian *game* yang mengalami *bug* atau *glitch*. Setelah dilihat oleh produser, produser akan memutuskan bagian mana yang perlu diperbaiki terlebih dahulu, disesuaikan dengan tingkat kepentingannya. Setelah bagian yang bermasalah diperbaiki kemudian dikembalikan lagi pada penguji.

- *Console approval met*

- *Playable game is localized for foreign territories*

Tujuan penting lain dari proses uji coba adalah untuk mendapatkan prosedur persetujuan dari pihak perusahaan *console*. Langkah ini umumnya tidak ada pada permainan komputer, pada perusahaan *console* sendiri ini dilakukan untuk memastikan produk mereka dapat digunakan langsung oleh konsumen tanpa mengalami masalah.

- Paska Produksi

- *Playable game is localized for foreign territories*

Apabila akan dipasarkan keluar negeri beberapa penyesuaian perlu dilakukan, karena akan terdapat beberapa perbedaan

yang perlu diperhatikan seperti format NTSC atau PAL, perbedaan budaya dan bahasa, serta selera.

- *Planning for sequels and expansions*

Keputusan membuat seri dari sebuah *game* memerlukan pertimbangan yang mendalam. Sebuah pengembang perlu untuk mengidentifikasi apakah mereka akan kembali menyenangkan fans yang telah ada atau mencoba menarik penggemar baru. Dari segi finansial pembuatan seri bertujuan untuk mengurangi *biaya*, dengan penanganan yang cermat elemen-elemen *game* yang telah dibuat pada game sebelumnya dapat digunakan kembali.

- *Game is advertised and distributed*

Game diiklankan dan didistribusikan

2.6.2 SWOT

Data-data tentang *game* yang telah ada dikumpulkan dan dianalisa melalui metode SWOT (strength, weakness, opportunity, threads)

Tabel 2.8. Analisa SWOT

	Last Remnant	Final Fantasy XIII	Star ocean last hope	Geos, Rise of The Forgotten
Strength	Dibuat oleh pengembang terkenal Square-enix dengan grafis yang baik dan konsep yang baru.	Mempunyai brand yang sudah kuat, yang telah ada pada sekuel-sekuelnya terdahulu, pengolahan teknologi grafis dan teknologi komputer yang sangat maju	Juga sudah mempunyai nama yang kuat dari sekuel-sekuel sebelumnya yang sukses.	Menggunakan bahasa Indonesia dalam penceritaan dan permainan
Weakness	Menjadi perbandingan produk Square-Enix lainnya seperti Seri Final Fantasy.	Membutuhkan waktu produksi yang lama. Waktu produksinya yang lama dapat menurunkan minat konsumen	Voice acting pada sekuel ini kurang baik dari pada sekuel sebelumnya	Menjadi Perbandingan produk-produk lain, terutama produk luar negri

Opportunity		Last Remnant	Final Fantasy XIII	Star ocean last hope	Geos, Rise of The Forgotten		
	Memungkinkan untuk dilanjutkan sekuel selanjutnya	Perkembangan grafis dari sekuel sebelumnya membuka kemungkinan besar untuk tetap eksis lagi	Bentuk permainan yang unik dibandingkan game RPG lainnya menjadikan Star Ocean tetap bersaing	Adanya dukungan dari pemerintah dan komunitas-komunitas game atau pembuat video game.			
Threats	Banyaknya pesaing game RPG yang telah memiliki nama yang kuat	Tuntutan untuk menjadi lebih baik lagi untuk sekuel mendatang, baik dari segi konsep, permainan, dan grafis.	Persaingan dengan game RPG dengan brand kuat lainnya.	Banyaknya pembajakan terhadap video game di Indonesia			