

ABSTRAK

Oliver Mulyadi

Animasi

Perancangan *Video Game* 3D “Geos, Rise of the Forgotten”

Industri dunia hiburan berkembang dengan cepat seiring perkembangan teknologi, salah satu bentuk hiburan yang banyak disukai adalah *video game*. Adanya faktor interaksi dengan tampilan yang menarik membuat *video game* digemari. “Geos, Rise of the Forgotten” merupakan *video game* dengan genre *third person 3D RPG*. Perancangan ini menggunakan elemen grafis 3D yang dominan. Tugas akhir ini meliputi perancangan konsep, pembuatan elemen grafis, dan desain media pendukung.

Kata kunci: *video game*, 3D, *third person 3D RPG*.

Oliver Mulyadi

Animation

3D Animation Video Game “Geos, Rise of the Forgotten”

The development of entertainment industry is getting faster together with improvement in technology. Video game is the most popular entertainment now. Due to interaction factor between the player and the game, also the interesting appearance. “Geos, Rise of the Forgotten” is a third person 3D RPG animation video game. This game, used 3D graphic element as the main theme. The concept design, making the graphic element and supporting media is the contain of this project.

Keyword : video game, 3D, third person, 3D RPG

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Perancangan	2
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Keaslian Perancangan	3
1.6 Manfaat yang Diharapkan.....	3
1.6.1 Bagi mahasiswa :	3
1.6.2 Bagi Universitas Kristen Petra.....	3
1.6.3 Bagi Masyarakat	3
1.7 Definisi Operasional	4
1.8 Metodologi Perancangan.....	5
1.8.1 Metode Pengumpulan Data	5
1.8.2 Metode Analisis	6
1.8.2.1 5W1H	6
1.8.2.2 SWOT.....	6
1.8.3 Konsep Perancangan	7
1.8.3.1 Alur Cerita	7
1.8.3.2 <i>Game Play</i>	7
2. LANDASAN TEORI DAN IDENTIFIKASI MASALAH	9
2.1 Pengertian <i>Game</i>	9
2.2 Sejarah <i>Game</i>	9
2.2.1 Era sebelum munculnya <i>game</i> (1889 – 1970).....	10
2.2.2 Era mulainya <i>game</i> (1971-1977).....	13
2.2.3 Masa Keemasan (1978-1981)	14
2.2.4 Tahun 1980an.....	15
2.2.5 Tahun 1993-1997	16

2.2.6	Era Moderen (1998-1999).....	17
2.2.7	Tahun 2000an.....	17
2.3	RPG.....	18
2.3.1	Jenis-Jenis RPG.....	19
2.3.2	Dokumen Desain.....	20
2.4	Identifikasi produk.....	25
2.4.1	Altermyth Studio.....	25
2.4.2	Data Game Geos, Rise of The Forggoten.....	25
2.4.2.1	Konsep.....	25
2.4.2.2	<i>Story Summary</i>	26
2.4.2.3	<i>Developer Team</i>	26
2.5	Data Pasar.....	27
2.5.1	Kondisi Pasar.....	27
2.5.2	Potensi Pasar.....	27
2.5.3	Potensi Produk.....	28
2.6	Analisa Data.....	28
2.6.1	5W + 1H.....	28
2.6.2	SWOT.....	34
3.	KONSEP PERANCANGAN.....	37
3.1	Pra Produksi.....	37
3.1.1	Tujuan dan Strategi Komunikasi.....	37
3.1.2	Sasaran Khalayak.....	37
3.1.3	Perancangan <i>Game Third Person 3D RPG “Geos Rise of The Forggotten”</i>	38
3.1.3.1	<i>Game Description</i>	38
3.1.3.2	<i>Game Elements</i>	38
3.1.3.3	Dokumen Desain.....	39
3.2	Produksi.....	49
3.2.1	Pembuatan Karakter.....	49
3.2.2	Level and Terrain Design.....	50
3.2.3	GUI.....	51
3.2.4	Efek Jurus dan Sihir.....	52
3.2.5	Script and Cut Scene.....	52
3.2.6	Theme Song,Background Music.....	55
3.3	Pasca Produksi.....	55
3.3.1	Penggabungan Data <i>Game</i> Secara Keseluruhan.....	55
3.3.2	Final.....	56
3.4	Penjadwalan.....	57
3.5	Strategi Media.....	57
3.6	Standar Aplikasi.....	60
3.6.1	Format dan Spesifikasi.....	60
3.7	Budgeting.....	61
4.	VISUALISASI.....	66
4.1.	<i>Main and Adverseries Characters, Skill and Magic Effects</i>	66
4.1.1	Max.....	66
4.1.2	Elena.....	71

4.1.3	Max (wujud kekuatan artifak).....	76
4.1.4	Robot Tipe L	80
4.1.5	Robot Tipe U.....	81
4.2.	Barang	84
4.3.	<i>Level and Terrain Design</i>	86
4.3.1	Arena Pertempuran.....	86
4.3.2	Padang Pasir	87
4.3.3	Gua	88
4.3.5	Kotak Barang	90
4.4.	Logo	90
4.5.	<i>GUI (Graphic User Interface)</i>	91
4.6.	<i>Full Motion Video</i>	93
4.6.	Media Promosi	94
4.6.1.	<i>Cover CD</i>	94
4.6.2.	Packaging Cover	94
4.6.3.	Gambar Buku Panduan	95
4.6.4.	Poster.....	96
4.6.5.	Pin	97
4.6.6.	Gantunngan Kunci	97
4.6.7.	Baju	98
4.6.8.	X-Banner	98
4.6.9.	Iklan Majalah	99
5.	KESIMPULAN DAN SARAN.....	100
5.1.	Kesimpulan	100
5.2.	Saran.....	100
	DAFTAR PUSTAKA	103
	LAMPIRAN.....	104

DAFTAR TABEL

2.1. <i>Isi Master Bible</i>	21
2.2. <i>Isi Art Bible</i>	22
2.3. <i>Isi Story Bible</i>	22
2.4. <i>Isi Design Bible</i>	23
2.5. <i>Isi Sound Bible</i>	24
2.6. <i>Isi Tech Bible</i>	24
2.7. Developer Team	26
2.8. Analisa SWOT	35
3.1. Alur cerita	41
3.2. Daftar Barang	43
3.3. Daftar Peralatan	44
3.4. Efek jurus dan sihir	46
3.5. Penjadwalan Pembuatan <i>Game</i> “Geos, Rise of the Forgotten”	57
3.6. <i>Budgeting</i> Kebutuhan Standar Pembuatan <i>Game</i> “Geos, Rise of the Forgotten”	61
3.7. <i>Budgeting</i> Kebutuhan <i>Software</i> Untuk Pembuatan <i>Game</i> “Geos, Rise of the Forgotten”	61
3.8. <i>Budgeting</i> Kebutuhan Media Untuk Produksi	63
3.9. <i>Grand Total</i> Kebutuhan Dengan Membeli <i>Software</i>	63
3.10. <i>Grand Total</i> Kebutuhan Tanpa Membeli <i>Software</i>	64
3.11. <i>Grand Total</i> Penjualan <i>Game</i> dan <i>Merchandise</i> “Geos, Rise of the Forgotten”	64
Tabel 4.1. Pergerakan Max Dalam <i>Game</i>	67
Tabel 4.2. Pergerakan Elena Dalam <i>Game</i>	72

4.3. Pergerakan Max dengan kekuatan artifak Dalam <i>Game</i>	77
4.4. Pergerakan Robo 1 Dalam <i>Game</i>	80
4.5. Pergerakan Robo 2 Dalam <i>Game</i>	81
4.6. Pergerakan MG-99 Dalam <i>Game</i>	83
4.7. Daftar Barang.....	84

DAFTAR GAMBAR

1.1 Skematika Perancangan	8
4.1. Thumbnail Karakter Max.....	66
4.2. Karakter Max versi 3D (<i>Low Poly</i>).....	67
4.3. Thumbnail Karakter Elena	71
4.4. Karakter Elena versi 3D (<i>Low Poly</i>)	72
4.5. Thumbnail Karakter Max wujud kekuatan arifak	76
4.6. Karakter Max wujud kekuatan artifak versi 3D (<i>Low Poly</i>).....	77
4.7. Karakter Robo L.....	80
4.8. Karakter Robo U	81
4.9. Karakter Robo MG-99	82
4.10. Arena pertempuran padang pasir	86
4.11. Arena pertempuran dalam gua	86
4.12. Area penjelajahan padang pasir	87
4.13. Area penjelajahan dalam gua	88
4.14. Setting kota futuristis pada FMV	89
4.15. Gambar kotak barang	90
4.16. Logo <i>Game</i> “Geos, Rise of the Forgotten”	90
4.17. Menu Utama “Geos, Rise of the Forgotten”	91
4.18. Font Continuum Bold.....	91
4.19. Menu Pertarungan	92
4.20. Menu Status Karakter.....	92
4.22. Gambar <i>Screenshot</i> FMV.....	93

4.23. Gambar <i>Screenshot</i> FMV.....	94
4.24. Gambar <i>Packaging Cover</i>	94
4.25. Gambar Desain Buku Panduan	95
4.26. Gambar Poster.....	96
4.27. Gambar Desain Pin	97
4.28. Gambar Desain Gantungan Kunci	97
4.29. Gambar Desain Gantungan Kunci	98
4.30. Gambar Desain X-Banner	98
4.31. Gambar Desain Iklan Majalah	99

Extras list