

BAB III

KONSEP PERANCANGAN

3.1. Pra Produksi

3.1.1. Tujuan dan Strategi Komunikasi

3.1.1.1. Tujuan Perancangan versi *patch game* “Bekti Evolution Soccer 2009”

3.1.1.1.1. Memberikan evolusi baru di koridor *patch game* sepak bola dan mengenalkan

sepak bola Indonesia ke dunia sepak bola global melalui *patch game* ini.

Yaitu *patch game* yang terbagi menjadi 3 *patch game* dalam satu *patch* instalasi (dari *game* dasar Konami PES 2009) yakni *Latest World Soccer, Latest Indonesian Soccer, Classical Soccer*. Jadi bagi para *gamer* yang menginginkan adanya 3 macam masa dan liga Sepak bola yang berbeda-beda dalam satu *patch game*, sekarang bisa memainkannya. Khususnya bagi para *gamer* Indonesia yang menginginkan adanya Timnas Indonesia dan Tim-Tim Indonesian Super League-nya dalam *game* Tiga Dimensi (3D) sepak bola beresolusi tinggi mampu terpenuhi. Selain itu juga mengangkat sepak bola Indonesia dan citranya ke pasar/komunitas global. Karena dengan komunitas globas lebih mengenal tentang sepak bola Indonesia, diharapkan mereka nantinya juga ikut mendukung dalam pencalonan Indonesia sebagai tuan rumah piala dunia 2022, yang nantinya akan diputuskan FIFA sebagai badan sepak bola tertinggi di muka bumi pada awal tahun 2010.

3.1.1.1.2. Menampilkan penyajian *game* dengan pendekatan visual yang menarik dan

berbeda dari banyak *patch game / game* Sepak Bola yang beredar.

Karena *patch game* ini mampu memberikan penampilan animasi (sudah menggunakan sistem Konami 1.4), mosi pemain, grafik

pemain, stadion, bola, kostum tim dan sebagainya lebih *real* dari *game* sepak bola sebelumnya, begitu juga dengan *update* pemain baru, muka pemain baru, rambut dan aksesoris pemain yang baru, stadion baru, kostum baru, sepatu baru, bola baru, *adboards* baru, *chants* baru, *banners* baru dan sebagainya juga disesuaikan dengan *real live happened* (keadaan dunia nyata) yang teranyar. Bahkan dalam bagian *patch game* ini yang tipenya *world Soccer* sudah menggunakan metode *future season kits update*, yakni *update* kostum-kostum tim untuk musim 2010 yang sudah dirilis sekarang. Kita juga dapat mengganti kostum wasit yang kita inginkan, yang belum pernah terjadi pada *game* sebelumnya. Selain pengoptimalan visualisasi dan *latest update* pada setiap aspek *patch game* ini, Optimalisasi terhadap *Sound Surroundings* (latar belakang suara) dan *Sound Effects* (efek-efek suara) juga ditingkatkan dan disesuaikan dengan tipe atau aspek dalam *patch game* ini yang *running* (sistemnya berjalan). *Beat* dalam *sound-soundnya* pun juga diatur tingkatannya. Begitupula dengan Video dan *background* grafis pada setiap segmen *patch game* ini juga disesuaikan. Sehingga semua aspek atau segmen yang ada dan mendukung *patch game* ini terlihat mendekati nyata dan memuaskan para pemain (*target audience*) *patch game* ini.

3.1.1.2. Strategi Komunikasi

3.1.1.2.1. Menggunakan *Football's Rules of the Game*

Berdasarkan *game* dasar Konami Pro Evolution Soccer (PES) 2009 yang sudah menggunakan *Football's Rules of the Game* (Peraturan - peraturan dan ketentuan - ketentuan dalam permainan sepak bola sesungguhnya yang diterapkan dalam *game* Konami PES 2009 dan dikembangkan dalam *patch game* "Bekti Evolution Soccer 2009" dan didukung oleh situs resmi *gaming access*.

- 3.1.1.2.2. Menggunakan pendekatan alur dan visual dengan dasar *Game* Konami PES 2009 yang dikembangkan dan di-*update* dalam *patch game* “Bekti Evolution Soccer 2009” sehingga sisi nyata, aktual dan faktual dalam *patch game* ini makin menonjol dan menarik minat para *gamer* serta memudahkan mereka untuk memainkan *patch game* ini.
- 3.1.1.2.3. Menggunakan pendekatan 3 sistem *patch game* dalam satu *game*.
Yakni dengan memberikan lebih banyak pilihan bagi para *gamer* dalam memainkan berbagai koridor sepak bola, mulai dari *World Soccer* (Tim - tim dari sepak bola dunia dari berbagai negara dan liga-liga kuat di dunia saat ini dengan *update* terbarunya), *Indonesian Soccer* (Tim – Tim dari Asia Tenggara termasuk Indonesia serta tim – tim dari Indonesian Super League) , dan *Classical Soccer* (Tim – Tim bersejarah atau klasik dari berbagai era lengkap dengan kostum klasik mereka dan segala atribut yang klasikal). Sehingga mereka semakin mengerti, meminati dan *tune in* dengan *patch game* ini.
- 3.1.1.2.4. Penggunaan model pendekatan visual dengan tampilan corak, semangat dan euforia sepakbola Indonesia seperti Timnas Indonesia dan Indonesian Super League pada salah satu bagian *patch game* ini (*Indonesian Soccer*) serta berbagai fitur fitur pendukung yang lebih “Indonesia” yang belum banyak diangkat dalam *game* Sepakbola lainnya.
- 3.1.1.2.5. Banyaknya elemen Animasi, *Sounds*, dan Grafis dalam *game* tersebut.
Dengan banyaknya elemen – elemen tersebut dalam *patch game* ini yang tentu saja disesuaikan dengan segemen - segmen dalam *patch game* “Bekti Evolution Soccer 2009” ini memudahkan dan menambah minat para *gamer* dalam memainkan *patch game* ini.

3.1.2. Sasaran Khalayak (*Target Audience*)

3.1.2.1. Demografis

Primer:

- Orang berusia 11-25 tahun
- Laki-laki dan perempuan. Namun lebih diprioritaskan laki-laki.
- Kondisi Ekonomi menengah hingga menengah ke atas
- Berpendidikan minimal SD.

3.1.2.2. Psikografis

- Dalam penggolongan *audiences* secara psikografis, *game* ini dibuat bagi mereka yang menduduki strata ekonomi kelas menengah dan menengah ke atas.
- Mereka yang menyukai *game* Sepak bola dan memainkannya di waktu senggang. Dan bagi mereka yang mempunyai PC dengan spesifikasi memadai.

3.1.2.3. Behavioristis

- Dalam lingkup segmentasi behavioristis, *game* ini ditujukan bagi mereka yang sering membeli dan memainkan *game* PC, majalah *game*, dan tidak menganggap *game* sebuah media hiburan yang kekanak-kanakan. Dan mereka yang mengikuti *game* sejak dari kecil hingga sekarang dan menyukai *genre game* Sepak Bola.
- Di dalam cakupan tersebut dipilah lagi menjadi mereka yang memiliki alat elektronik untuk bermain dan mengikuti perkembangan *game*, baik itu *game* PC atau *home console*, khususnya yang berbasis *Sport Motion*.

3.1.2.4. Geografis.

- Secara geografis *game* ini diperuntukkan bagi mereka yang berdomisili di Indonesia, ataupun bagi mereka yang terkoneksi dengan jaringan internet (di manapun mereka berada) untuk peredaran *patch game* ini di internet.

3.1.3. Perancangan *Patch Game* “Bekti Evolution Soccer 2009”

1. Konsep

Patch Game “Bekti Evolution Soccer 2009” merupakan sebuah *patch game* dengan basis *real-time role-playing patch game* yang berbasiskan sistem *game* Konami PES 2009. *Patch Game* ini dapat dimainkan oleh 1 (satu) hingga 4 (empat) orang pemain sekaligus dalam satu pertandingan dengan menggunakan sistem *individual play* atau *team play*. Dengan pilihan tim - tim dari tiga bagian *patch game* ini yakni *World Soccer* (Tim - tim dari sepak bola dunia dari berbagai negara dan liga-liga kuat di dunia saat ini dengan *update* terbarunya), *Indonesian Soccer* (Tim – Tim dari Asia Tenggara termasuk Indonesia serta tim – tim dari Indonesian Super League) , dan *Classical Soccer* (Tim – Tim bersejarah atau klasik dari berbagai era lengkap dengan kostum klasik mereka dan segala atribut yang klasikal) *Background* dalam *game* ini berupa *rendered background* (atau biasa disebut dengan *prerender background* merupakan istilah untuk menyebutkan gambar (*image*) 3D pada *game* yang tidak memerlukan perhitungan ulang untuk menjalankannya, karena sudah berupa gambar 2D hasil 3D *rendering* dari proses ilustrasi dari software edit gambar, misal Corel Draw dan Adobe Photoshop). dengan karakter *2D unipolygonal*. Sistem yang digunakan adalah dengan menggunakan *event* (merupakan suatu kumpulan perintah dalam *game* yang akan dijalankan jika memenuhi suatu kondisi tertentu. Misal *button edit*, jika pemain menekan tombol atau pilihan *edit* pada menu utama, maka gambar *unipolygonal 2D background* akan bergerak sesuai dan mengganti gambar *unipolygonal 2D background* halaman berikutnya yang diatur dengan sistem command pada bin cv05 melalui software Game Graphic Studio dan Hex Win). Seperti halnya dengan ganti sudut pandang kamera, ganti ruangan, menekan *item*, dan sebagainya).

Patch Game ini memiliki tema Sepakbola Dunia dan Klasik dengan mengedepankan Sepakbola Indonesia dengan berbagai atributnya sebagai salah satu bagian dalam *patch Game*-nya. Dan merupakan *patch*

game yang mendukung pencalonan Indonesia sebagai Tuan Rumah Piala Dunia 2022 yang akan diumumkan oleh FIFA (sebagai badan resmi tertinggi sepak bola di dunia) pada awal tahun 2010. *Patch Game* ini juga menampilkan berbagai pergerakan dan *gameplay* Sepak bola dengan sangat detail. Sesuai dengan apa yang ada dalam kenyataannya. Mulai dari personalisasi stadium, Personalisasi sepatu pemain, Personalisasi muka & rambut pemain, personalisasi aksesoris pemain, personalisasi baju tim, personalisasi wasit, personalisasi *adboards*, personalisasi bola, personalisasi *chants supporter*, dan sebagainya yang diikuti dengan pengoptimalan visualisasi dan *latest update* pada setiap aspek *patch game* ini, Optimalisasi terhadap *Sound Surroundings* (latar belakang suara) dan *Sound Effects* (efek-efek suara) juga ditingkatkan dan disesuaikan dengan tipe atau aspek dalam *patch game* ini yang *running* (sistemnya berjalan). *Beat* dalam *sound-soundnya* pun juga diatur tingkatannya. Begitupula dengan Video dan *background* grafis pada setiap segmen *patch game* ini juga disesuaikan. Sehingga semua aspek atau segmen yang ada dan mendukung *patch game* ini terlihat mendekati nyata dan memuaskan para pemain (*target audience*) *patch game* ini.

2. Karakter

Karakteristik dari *patch game* “Bekti Evolution Soccer 2009” ini sebenarnya ada benang merahnya dengan karakter *game* dasar Konami PES 2009 yang fokus pada *real live happened of football* (Kenyataan sesungguhnya pada sepak bola), hanya saja *game* dasar Konami PES 2009 masih sangat minim dalam mosi pemain, grafik pemain, stadion, bola, kostum tim dan sebagainya masih kurang *real* dan *update*, begitu juga dengan *update* pemain baru, muka pemain baru, rambut dan aksesoris pemain yang baru, stadion baru, kostum baru, sepatu baru, bola baru, *adboards* baru, *chants* baru, *banners* baru dan sebagainya masih terbilang sangat kurang dan sangat standar. Dalam *game* dasar Konami PES 2009 juga belum menggunakan metode *future season kits update*, yakni *update* kostum-kostum tim untuk musim 2010 yang sudah dirilis sekarang.

Kita juga tidak dapat mengganti kostum wasit yang kita inginkan, yang dapat kita lakukan pada *patch game* “Bekti Evolution Soccer 2009”. Selain itu pengoptimalan visualisasi dan *latest update* pada setiap aspek *game* dasar Konami PES 2009 ini pun masih standar, Optimalisasi terhadap *Sound Surroundings* (latar belakang suara) dan *Sound Effects* (efek-efek suara) juga hanya beberapa yang sesuai dengan tipe atau aspek dalam *patch game* ini yang *running* (sistemnya berjalan). *Beat* dalam *sound-soundnya* pun juga tidak semuanya diatur tingkatannya. hanya Video dan *background* grafis pada setiap segmen *patch game* dasar yang cukup baik. Pada *game* dasar pun, kita hanya memainkan satu koridor Sepak bola dalam *game*, tidak tiga koridor seperti dalam *patch game* “Bekti Evolution Soccer 2009”. Tapi secara garis besar, karakter dalam *patch game* “Bekti Evolution Soccer 2009” ini berdasar pada *real football* yang nyata, luwes, dinamis, *fun*, ber-euforia, detail, *update* & aktual, dan yang pasti sesuai dengan *FIFA Football’s Rules of the Game*.

3. Main Menu & Background

Main menu dan *background* dari *patch game* “Bekti Evolution Soccer 2009” masih menggunakan tipikal *main menu* dan *background*, hanya banyak terjadi perubahan pada beberapa tampilan *unpolygonal 2D Background Illustration*-nya, disesuaikan dengan karakter dan koridor dan segmen *patch game* Sepak bolanya. Jadi dari tiga bagian *patch game* “Bekti Evolution Soccer 2009” yakni *World Soccer* (Tim - tim dari sepak bola dunia dari berbagai negara dan liga-liga kuat di dunia saat ini dengan *update* terbarunya), *Indonesian Soccer* (Tim – Tim dari Asia Tenggara termasuk Indonesia serta tim – tim dari Indonesian Super League) , dan *Classical Soccer* (Tim – Tim bersejarah atau klasik dari berbagai era lengkap dengan kostum klasik mereka dan segala atribut yang klasikal) masing – masing memiliki tampilan *unpolygonal 2D Background Illustration* yang berbeda dan menyesuaikan dengan tipikalnya, misal pada bagian *patch game* “Bekti Evolution Soccer 2009” yang *Indonesian Soccer* (Tim – Tim dari Asia Tenggara termasuk Indonesia serta tim – tim

dari Indonesian Super League), tipe *unpolygonal 2D Background Illustration*-nya lebih “Indonesia” atau ada hubungannya dengan Indonesia, baik itu pada *main menu*-nya atau pada segmen – segmen dari *main menu*-nya.

4. *Players and Teams*

Ini adalah inti dari Permainan dalam *patch game* “Bekti Evolution Soccer 2009”, karena kedua aspek ini yang membuat perbedaan mendasar pada *patch game* ini, berdasar *game* awal yakni Konami PES 2009 yang hanya menampilkan 190 tim yang berkuat (negara dan klub) dengan 5.000-an karakter dan 1.100 di dalamnya mempunyai muka asli, diubah total dan ditambah sesuai dengan *real live happened of football* menjadi 400 tim lebih dengan 12.000-an karakter dan 10.000 karakter di dalamnya memiliki wajah asli nyata yang *update*, rambut asli nyata yang *update*, hingga jerawat, piercing, *wristband*, *taps*, atau *tattoo* terbaru mereka yang terus diolah dan mengalami *update* hingga perilisannya. Untuk karakter pemain, cara penambahan dan *editing / making of*-nya adalah pertama membuat list tambahan pemain apa mana saja yang akan ditambah, tiap pemain harus memiliki data yang detail dan akurat, mulai dari nama lengkap, *backname*, umur, tinggi, berat badan, *favourite foot*, kemampuan (*ability of football*), foto, main di klub mana sekarang, asal negara, dan sebagainya, sehingga hasilnya pun *perfect* dan detail. Data dan Statistik pemain atau tim bisa diambil dari Football Manager 2009, Situs-situs resmi klub atau liga, situs resmi pemain, goal.com, wikipedia.com, tabloid bola, pengamatan pemain –pemain yang berlaga pada siaran langsung sepak bola di televisi atau pada pertandingan sepak bola yang dilihat langsung dari stadionnya, dan sebagainya. Setelah itu baru dibuat di P2009 Editor 1.6 hingga 2.6, kemudian mengalami proses detailing dan updating agar tampak nyata dan mendekati keadaan terbarunya sekarang melalui *scan face* editor, Game Graphic Studio 7.4, Maya *Shaping face & Body*, dan sebagainya.

Sehingga hasilnya pun menonjol, tampak mendekati nyata, dan memberikan daya tarik yang lebih lagi bagi para *gamer (target audience)* dari *patch game* “Bekti Evolution Soccer 2009”

5. *Visual & Sounds*

Visual yang ada pada *patch game* “Bekti Evolution Soccer 2009” juga mengalami banyak perubahan dari *game* dasarnya, karena sudah mengalami proses *smoothing* dengan melalui V-Virtue Game dan sudah mengalami banyak editing di banyak segmen dari 3 bagian *game* ini yakni mulai dari *World Soccer* (Tim - tim dari sepak bola dunia dari berbagai negara dan liga-liga kuat di dunia saat ini dengan *update* terbarunya), *Indonesian Soccer* (Tim – Tim dari Asia Tenggara termasuk Indonesia serta tim – tim dari Indonesian Super League) , dan *Classical Soccer* (Tim – Tim bersejarah atau klasik dari berbagai era lengkap dengan kostum klasik mereka dan segala atribut yang klasikal), misal pada penambahan atau pembuatan sepatu baru yang detail, *update* dan sesuai dengan *real live of world football*, begitupula dengan bola yang ditampilkan juga dibuat sesuai dengan *real live of world football*, detail, aktual dan mempunyai presisi yang sesuai, hal itu juga diikuti dengan adanya penambahan papan iklan (*real adboards*), *turf*, stadium, dan sebagainya yang kesemuanya dibuat melalui Pengambilan data dari berbagai media mulai dari Football Manager 2009, Situs-situs resmi klub atau liga, situs resmi pemain, goal.com, wikipedia.com, tabloid bola, pengamatan pemain – pemain yang berlaga pada siaran langsung sepak bola di televisi atau pada pertandingan sepak bola yang dilihat langsung dari stadionnya, dan sebagainya, baru setelah itu melewati proses editing pada P2009 editor 2.4, kemudian autocad 2006, oedit sys., hex win, dan beberapa *software* pendukung lainnya.

Sedangkan *Sounds* pada *patch game* “Bekti Evolution Soccer 2009” ini juga mengalami banyak proses pengembangan dan perubahan mulai dari *World Soccer* (Tim - tim dari sepak bola dunia dari berbagai negara dan liga-liga kuat di dunia saat ini dengan *update* terbarunya),

Indonesian Soccer (Tim – Tim dari Asia Tenggara termasuk Indonesia serta tim – tim dari Indonesian Super League) , dan *Classical Soccer* (Tim – Tim bersejarah atau klasik dari berbagai era lengkap dengan kostum klasik mereka dan segala atribut yang klasikal), pengembangannya antara lain pada Optimalisasi terhadap *Sound Surroundings* (latar belakang suara) dan *Sound Effects* (efek-efek suara) juga ditingkatkan dan disesuaikan dengan tipe atau aspek dalam *patch game* ini yang *running* (sistemnya berjalan). *Beat* dalam *sound-soundnya* pun juga diatur tingkatannya. Proses pembuatannya pun melalui pengamatan dan berbagai sumber-sumber yang berhubungan dengan sepak bola, sehingga suara – suara yang ditampilkan, baik itu *sound effects*, *background sounds*, hingga *supporter’s chants* sesuai dengan keadaan dunia nyata. Setelah itu baru mengalami proses *editing* pada *software* MP3 cutter, Adobe Audition, DKZ Sound Studio hingga akhirnya *file – file sounds* berubah platformnya menjadi adx.

6. GUI (*Graphic User Interface*) & *Commands*

Graphic User Interface adalah berbagai hal yang mengikuti atau mendukung dari perkembangan visual *game* dasar hingga menjadi *patch game* “Bekti Evolution Soccer 2009” sehingga *interface* yang ada sesuai dengan yang diinginkan, hal ini juga didukung lagi dengan penggunaan sistem Konami 1.4 yang terbaru, sedangkan mengenai *commands* atau perintah – perintah yang dipakai untuk beberapa segmen atau respons dari karakter pada *patch game* “Bekti Evolution Soccer 2009” ini menggunakan program *commands* Hex Win.

3.2. Produksi

3.2.1. *Main and Characters* dengan *motion* (pergerakan) dalam *game* “Bekti Evolution Soccer 2009”

Pembuatan *game characters* dan *adversary characters* dalam *game* memiliki karakter / *modelling* ini membutuhkan 2 kali pengerjaan sesuai dengan kebutuhan setiap karakter.

Setiap pembuatan karakter dalam 3D selalu memiliki proses sketsa awal/*thumbnail* di mana desainer karakter menggambar bentuk karakter itu beserta warna dan atribut yang dipakai dan penjelasannya (seperti bahan, kegunaan, dan lain-lain), serta menunjukkan (dalam gambar tersebut) bagian-bagian yang dapat bergerak atau membutuhkan *reactor* untuk menggerakkannya. (rambut, bola, kaki, tangan, badan, kepala, mata, dan lain-lain). Kemudian karakter dalam gambar tersebut digambar ulang/*repictured* dalam posisi rata tampak depan dan tampak samping kanan/ kiri dengan tinggi dan proporsi yang sudah final.

Gambar Pose utama akan menjadi gambar acuan untuk membuat bentuk lengkapnya dan gambar tampak samping dan depan digunakan untuk merekonstruksikan bentuk global karakter tersebut. Lalu gambar tersebut di-*scan* dan diedit di Adobe Photoshop CS3, untuk memperjelas bagian-bagian yang akan dibuat tersendiri atau untuk perencanaan pembuatan material

Dalam *game*, setiap karakter akan dibuat dalam bentuk *low polygon* jika karakter tersebut tidak muncul dalam *patch game*. Biasanya kisaran *polygon* untuk sebuah karakter dibatasi sekitar 10.000 *polygon* tergantung pada kekuatan mesin dan program yang akan menjalankan *game* tersebut luasan lingkungan (*environment*). Cara ini digunakan untuk mengefektifkan pergerakan karakter yang nantinya akan dijalankan dan dilihat pengguna/ pemain.

Gambar karakter tampak samping dan tampak depan ditampilkan dalam *viewport 3D graphic design software* (misalnya Maya Shaping dan Game Graphic Studio). Dengan menggunakan referensi tersebut *modeler* mulai membangun sebuah karakter dalam 3D dalam versi *low polygon*.

Untuk karakter pemain, cara penambahan dan *editing / making of*-nya adalah pertama membuat list tambahan pemain apa mana saja yang akan ditambah, tiap pemain harus memiliki data yang detail dan akurat, mulai dari nama lengkap, *backname*, umur, tinggi, berat badan, *favourite foot*, kemampuan (*ability of football*), foto, main di klub mana sekarang, asal negara, dan sebagainya, sehingga hasilnya pun *perfect* dan detail. Data dan Statistik pemain atau tim bisa diambil dari Football Manager 2009, Situs-situs resmi klub atau liga, situs resmi pemain, goal.com, wikipedia.com, tabloid bola, pengamatan pemain – pemain yang berlaga pada siaran langsung sepak bola di televisi atau pada

pertandingan sepak bola yang dilihat langsung dari stadionnya, dan sebagainya. Setelah itu baru dibuat di P2009 Editor 1.6 hingga 2.6, kemudian mengalami proses detailing dan updating agar tampak nyata dan mendekati keadaan terbarunya sekarang melalui *scan face* editor, Game Graphic Studio 7.4, Maya Shaping face & Body, dan sebagainya.

Setelah jadi, bentukan ini bisa dibandingkan dengan gambar pose utama dan mungkin ada beberapa perubahan. *File* tersebut akan dibuka kembali dan *disave* ulang untuk membuat karakter *high polygon* (hal ini khusus untuk karakter yang akan muncul dalam *patch game*). Bentukan tersebut akan dibuat lebih detail atau membuat ulang dari awal untuk mendapatkan hasil maksimal dalam tampilan *patch game* nantinya.

Kemudian dilakukan pengambilan informasi bentukan *vertex* untuk menggambar *texture* di atasnya (dalam Maya *Shaping* menggunakan *unwarp UVW modifier*). Sebelum itu harus survei untuk mencari banyak tampilan *texture* yang dirasa sama/ mendekati apa yang diinginkan desainer untuk di foto dan hasilnya akan di-*edit* untuk menghasilkan *seamless texture* (tekstur yang tidak berlapis-lapis)

Dengan informasi bentukan *vertex* tersebut, *artist* mulai menggambar dalam bentukan tersebut dengan *mouse* dan mengaplikasikan *texture* yang sudah dikumpulkan dan di-*edit* sebelumnya.

Setelah karakter jadi dan memiliki *texture* yang sudah lengkap, dibuat dasar PNG (dengan Game Graphic Studio 7.4) untuk menopang pergerakan karakter. Pembentukan ini juga disertai peng-*edit*-an *bulge* (tonjolan) untuk menghasilkan bentukan yang realistis ketika bagian tubuh karakter digerakkan.

Animator ditugaskan untuk menggerakkan karakter. Pertama animator meng-*edit* pergerakan dasar seperti lari, menendang, menyundul, melompat, menangkap, dan lain-lain dengan mode *looping*. Setelah itu animator meng-*edit* juga gerakan-gerakan lain seperti ketika merapal jurus/ magis, melakukan aksi yang lain seperti *sliding*, jatuh dan lain-lain berdasar *game* awal yang sudah ada kemudian di-*patch* dan di-*smoothing*. Hal ini disesuaikan dengan kebutuhan *game* dan kenyataan yang ada dalam Persepakbolaan Dunia dan Indonesia, seperti banyak pergerakan, bentuk muka dan sebagainya.

Setelah pergerakan karakter jadi, maka karakter siap untuk di-*ekspor* ke *game engine* untuk melakukan testing pergerakan seperti kecepatan melangkah, jarak langkah, dan lain-lain. Pengeksportan ini juga untuk menghitung pergerakan lain seperti *reactor* pada karakter untuk menggerakkan bentukan objek yang tidak beraturan seperti rambut panjang, pakaian tim, dan lain-lain. Semua pekerjaan ini dikerjakan oleh *programmer*.

Untuk karakter versi *high polygon*, pembuatan tulangan mirip dengan pembuatan tulangan untuk karakter *low polygon*, hanya saja untuk *reactor* dan pergerakan yang lain yang merupakan detail dari karakter dikerjakan lebih teliti sehingga ketika dianimasikan oleh animator, tidak terjadi *error* dan kendala tubrukan (*collison*). Bentuk ini juga untuk tampilan dalam promosi *game* tersebut, terutama jika *game* tersebut menonjolkan segi grafis dan karakterisasi yang kuat.

Sehingga hasilnya pun menonjol, tampak mendekati nyata, dan memberikan daya tarik yang lebih lagi bagi para *gamer* (*target audience*) dari *patch game* “Bekti Evolution Soccer 2009”

3.2.2. Level and Terrain Games (Menu Making of)

Pembuatan latar belakang dalam *game* “Bekti Evolution Soccer 2009” dimulai dari pembuatan segala atribut yang mendukung pengembangan dan pemodifikasian *game* dasar Konami PES 2009 menjadi lebih menarik dan lebih unggul dari segala hal dari *game* dasar sebelumnya.

Atribut-atribut tersebut direkonstruksi awal dalam bentuk file dengan format png kemudian mengalami proses editing di Adobe Photoshop ataupun Adobe Illustrator dan kemudian baru direkonstruksi dalam 3D *design software*, mulai dari bentukan global sampai pada detail properti dan penerapan tekstur pada setiap objek. Langkah berikutnya memberikan pencahayaan pada tempat cahaya (*field lightings*). Sebelum dirender, *modeler* membentuk *invisible room* untuk referensi *collison* bagi *programmer*.

Untuk pencahayaan lebih seperti *glow* dikerjakan oleh *programmer* yaitu dengan menumpukkan warna yang sama (terutama putih) untuk menghasilkan efek *glow* dikerjakan oleh *programmer* karena prinsipnya yang sederhana dan hanya dengan menggunakan tekstur warna gradasi.

Dalam *Main menu* dan *background* dari *patch game* “Bekti Evolution Soccer 2009” masih menggunakan tipikal dasar 2D *main menu* dan *background*, karena hanya banyak terjadi perubahan pada beberapa tampilan *unpolygonal 2D Background Illustration*-nya, yang disesuaikan dengan karakter dan koridor dan segmen *patch game* Sepak bolanya. Jadi dari tiga bagian *patch game* “Bekti Evolution Soccer 2009” yakni *World Soccer* (Tim - tim dari sepak bola dunia dari berbagai negara dan liga-liga kuat di dunia saat ini dengan *update* terbarunya), *Indonesian Soccer* (Tim – Tim dari Asia Tenggara termasuk Indonesia serta tim – tim dari Indonesian Super League) , dan *Classical Soccer* (Tim – Tim bersejarah atau klasik dari berbagai era lengkap dengan kostum klasik mereka dan segala atribut yang klasikal) masing – masing memiliki tampilan *unpolygonal 2D Background Illustration* yang berbeda dan menyesuaikan dengan tipikalnya, misal pada bagian *patch game* “Bekti Evolution Soccer 2009” yang *Indonesian Soccer* (Tim – Tim dari Asia Tenggara termasuk Indonesia serta tim – tim dari Indonesian Super League), tipe *unpolygonal 2D Background Illustration*-nya lebih “Indonesia” atau ada hubungannya dengan Indonesia, baik itu pada *main menu*-nya atau pada segmen – segmen dari *main menu*-nya.

3.2.3. GUI

Graphic User Interface merupakan salah satu bagian utama dari sistem Game Graphic Studio dalam merekonstruksi *game* “Konami PES 2009” menjadi “Bekti Evolution Soccer 2009”. Salah satu rekonstruksi dalam permainannya dapat dilihat dalam menu ini. Pengaturan menu tidak sesederhana yang dilihat karena banyaknya *link* dan sifat sebuah pilihan (*option*).

Menu dalam “Bekti Evolution Soccer 2009” dibagi menjadi 6 bagian besar:

1. Menu *Gameplay*

Merupakan menu utama yang terdiri dari pilihan eksibisi, pilihan permainan Liga Champions Eropa, Master Liga dan pilihan *game* dengan sistem Liga atau Sistem Gugur (Piala)

2. Menu *Editing*

Merupakan menu sekunder untuk mengubah pemain dan tim secara standar dalam *game*.

3. Menu Data

Merupakan menu untuk menyimpan atau *me-load* Data Opsi yang ada dalam *game*.

4. Menu Galeri

Merupakan menu untuk melihat memorabilia piala, pertandingan, rekaman gol, lagu-lagu dalam *game*, dan sebagainya.

5. Menu Kredit & Keluar

Merupakan menu yang menampilkan kredit *game* dan untuk keluar dari *game* menuju ke Windows.

3.3. Paska Produksi

3.3.1. Penggabungan dengan *Game* Keseluruhan

1. Karakter

Langkah pertama adalah membuat tulangan karakter dengan Game Graphic Studio 7.4 (karena *plug-in* untuk mengekspor karakter ke dalam *file text* di-*compile* didasarkan pada Oedit atau Maya Shaping / CS SDK (*source code* yang digunakan membuat dan mengembangkan *plug-in*) dari versi 7.4.). Kemudian untuk tekstur dibuat dengan ukuran standar PNG / TGA (Targa), *uncompressed*, 32-bit with *alpha*.

Setelah itu animasi gerakan dasar diekspor lagi dengan *flexpoter* (sebuah *plug-in* yang tergabung dalam rangkaian Maya Shaping SDK/ CS SDK) menjadi *text file*. Melalui data tersebut, *programmer* mendapatkan informasi pengaruh tulangan terhadap setiap *vertex* dalam satu karakter dan pergerakan karakter dan banyaknya *frame* yang digunakan. Karakter, tekstur, dan *motion*-nya tersebut akhirnya bisa di-*load* di program *game*

2. Level Design

Programmer menyeleksi *invisible room* dan kamera yang dibutuhkan kemudian diekspor dengan extension *.ase (ASCII Scene Export) sehingga dapat

dibaca dalam program. Keduanya digunakan untuk menentukan referensi FOV (*field of view*) suatu *scene (rendered background)* supaya karakter berada dalam FOV yang sama sehingga karakter dibaca dan dapat ditampilkan secara proporsional sesuai dengan kedalaman ruang tampilan *background*.

3. GUI

Standar format gambar tetap menggunakan TGA *32-bit uncompressed with alpha* dengan potongan-potongan terpisah. Untuk *image* yang bergerak (dapat dikendalikan, contoh dengan *cursor*) dibuat dengan potongan yang berukuran sama dengan yang tampil dalam konsep.

3.3.2. Final

Semua data visual di-*load* di program dengan tidak bersamaan, bergantung pada kesiapan data tersebut. Namun untuk pertama kalinya biasanya *programmer* akan meminta dahulu

3.3.2.1. Satu (1) Karakter *low-poly*

Digunakan untuk menghitung tampilan yang diinginkan *3D artist* sehingga tampilan itu baik dan sesuai dengan standar *patch game* yang akan dibuat.

3.3.2.2. Pergerakan Karakter (diam, jalan, dan lari)

Pergerakan karakter ini di-*load* untuk menggerakkan karakter dalam *game* dan bagaimana gerakan itu bisa berjalan sesuai aturan yang sudah dibuat (misalnya menekan tombol LA (*left arrow*) dan *directional button* untuk berlari).

3.3.2.3. Dua (2) *3D background/ rendered background* beserta *invisible roomnya* (tergantung grafis *game*) *File* ini digunakan untuk menghitung tubrukan karakter dengan suatu benda/ obyek yang ada dalam *game* sehingga tidak terjadi *overlapping*.

3.3.2.4. Menu Utama

Menu utama digunakan untuk tampilan awal sehingga *programmer* dapat memisahkan antara *support menus* dan *match* dengan menggunakan sistem

link pada ikon menu (ikon *new game* ditekan, maka program akan menjalankan *support menus* dan *load game* ditekan untuk menampilkan *match scene*) sehingga program tidak terpisah-pisah dan untuk menampilkannya lebih efisien tanpa harus memanggil program tersebut 2 kali.

3.3.2.5. Menu Status karakter

Menu ini merupakan hal penting yang harus dihitung juga pada awal pembuatan *patch game*. Karena menu ini sebenarnya merupakan salah satu kekompleksan *game*. Dalam menu ini Banyak terdapat atribut yang mengatur seluruh *patch game*. *Programmer* juga harus bekerja sama dengan desainer GUI untuk menganimasikan setiap *layer* yang masuk atau keluar sehingga sesuai dengan keinginan desainer.

3.3.2.6. Menu *Match*

Menu *Match* merupakan menu yang sangat berpengaruh terhadap *gameplay* dalam suatu pertandingan. Menu ini sangat penting untuk menampilkan atribut tertentu pada saat *match scene* sehingga pemain (*gamer*) dapat mengetahui pergerakan pemain sepak bola dalam suatu pertandingan, baik dengan bola maupun tanpa bola, dari menendang bola hingga menangkap bola (penjaga gawang)

3.3.2.7. Efek Visual (untuk serangan standar dahulu)

Gambar dengan format TGA ini digunakan untuk men-*set* dasar *particle engine* dan variasi yang dibutuhkan dalam *patch game*.

3.4. Penjadualan

Tabel 3.1. Penjadualan Pembuatan *Patch Game* “Bekti Pro Evolution Soccer 2009”

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	Pemain Indonesia dan Pemain baru lain					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■				
4	Barang						■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■				
5	Stadium						■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■				
6	Kostum						■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■				
7	Transfer														■	■	■	■	■	■	■	■				
8	GUI																		■	■	■	■	■	■	■	■
9	Cut Scene																						■	■	■	■
10	Final																						■	■	■	■
11	Media Promosi																						■	■	■	■

3.5. Strategi Media

Media produksi dan promosi untuk *patch game* ini dikeluarkan bersamaan dengan publikasi *patch game* “Bekti Evolution Soccer 2009” yaitu pada akhir Juli 2009 dan berakhir pada pertengahan September 2009. Media promosi ini diedarkan (awalnya) melalui situs *game-game* dunia yang sudah mengglobal yakni *gamingaces.com*. *Patch Game* ini dapat di-*download* secara gratis dengan membeli dan meng-*install base game original* Konami PES 2009 sebelumnya.

1. Cover DVD

Fungsi:

Cover DVD memberikan informasi langsung pada pengguna tentang isi dalam DVD tersebut supaya ketika DVD tersebut terpisah atau tertukar dari *packaging* DVD-nya DVD tersebut masih bisa dikenali isinya.

Konsep:

Cover DVD didesain mengikuti bentuk DVD. Desain yang ditampilkan pun setema dengan desain dalam *patch game* “Bekti Evolution Soccer 2009”.

2. *Cover Packaging*

Fungsi:

Seperti halnya *cover* DVD, *cover packaging* cenderung memberikan informasi kepada pengguna tentang DVD yang ada di dalam *packaging* tersebut.

Konsep:

Tampilan depan *cover packaging* hampir sama dengan tampilan poster dan buku panduan (*manual book*).

3. *Packaging* DVD

Fungsi:

Secara logika, *packaging* DVD memberikan perlindungan terhadap DVD dari bahaya seperti terkena air, sinar matahari langsung dan lain-lain. Namun selain itu, *packaging* DVD juga memberi nilai promosi.

Packaging DVD ada 2 macam, yaitu *packaging* dalam (berguna untuk perlindungan, biasanya dengan bahan plastik), dan *packaging* luar yang digunakan untuk membungkus *packaging* dalam.

Packaging berupa kotak tanpa penutup bagian atas dimana *packaging* dalam dapat dimasukkan dengan cara disematkan.

4. Buku Panduan (*Manual Book*)

Fungsi:

Setiap *software* interaktif memiliki berbagai aturan sendiri dalam penggunaannya, sehingga dibutuhkan sebuah penuntun untuk pengguna agar memahami *software* tersebut dan dapat dipakai.

Terutama dalam sebuah *game* ataupun *patch game* yang tentunya banyak memiliki aturan yang harus diikuti pemain, sehingga pemain tidak kehilangan informasi untuk menjalankan *patch game* tersebut sehingga malas dalam meng-*install* hingga mahir memainkannya.

Konsep:

Buku panduan berfungsi mengupas hal-hal yang ada di dalam *patch game*, sehingga pengguna dapat mempelajarinya, mulai dari proses instalasi hingga mahir memainkannya, maka untuk desainnya pun dibuat dengan tampilan seperti tersebut. Desain *cover* menggunakan gambar poster promosi yang ekspresionis dan terlihat menarik (memiliki efek “*Stopping Power*”) Sedangkan dalamnya, menunjukkan keseragaman tampilan untuk mempermudah penjelasan *gameplay* dari *patch game* “Bekti Evolution Soccer 2009”.

5. Poster Promosi

Fungsi:

Pemain menilai sebuah *patch game* dalam banyak hal, bisa dari bentuk permainan, grafis / tampilan, lisensi yang membawahi *patch game* tersebut, dan lain-lain, yang menyebabkan pemain (*target audience*) tersebut memainkan *patch game* tersebut.

Konsep:

Dalam poster promosi *patch game* “Bekti Evolution Soccer 2009” digunakan *2D digital illustration* untuk menghadirkan kekayaan dan nuansa dalam *patch game*. Gambar 2D memiliki sentuhan (*feel*) yang lebih dinamis dan ekspresif, sehingga dapat menampilkan konsep yang diinginkan melalui komposisi, goresan, warna, dan lain-lain, yang tidak dimiliki tampilan 3D. Serta dalam poster juga diperlihatkan euforia, sisi *fun*, dan ekspresionisme dari *patch game* “Bekti Evolution Soccer 2009” ini sehingga *target audience* pun menjadi mudah tertarik dan mempunyai efek “*Stopping Power*” yang wajib dimiliki media promosi jika ingin menarik *target audience*-nya.

6. *Merchandise Pin, Action Figure, Magnet Clay, Gantungan Kunci & Kaos*
Fungsi:

Pin, *Action Figure*, dan sebagainya tersebut digunakan sebagai *merchandise* yang disertakan sebagai *merchandise*. *Merchandise* merupakan media lini bawah yang digunakan sebagai promosi dengan sifat sebagai pengingat. Jika pengguna memakai pin tersebut, maka dengan sendirinya produk dipromosikan.

Konsep:

Pin, Gantungan Kunci dan Kaos hanya berupa judul *patch game* “Bekti Evolution Soccer 2009” dengan latar belakang *background patch game*, sama seperti latar *packaging DVD patch game* “Bekti Evolution Soccer 2009”. Sedangkan *Action Figure* berupa miniatur pemain-pemain dalam *patch game* berukuran 18x5x4 cm berbahan resin.

7. Promosi di Internet

Fungsi:

Promosi ini sangat memberikan dampak yang cepat terhadap penginformasian suatu produk, dalam hal ini *patch game* “Bekti Evolution Soccer 2009”, karena di para *gamer* pun juga banyak berkulat dan berkomunikasi melalui internet. Sehingga lebih mudah untuk menyampaikan akan adanya *patch game* baru ini.

Konsep:

Konsepnya sederhana, dengan tampilan minimalis, gambar *view* dari *patch game* “Bekti Evolution Soccer 2009” beserta kelebihan – kelebihannya, ditambah kalimat iklan (*copy ad*) yang menarik, sehingga memunculkan “*Stopping Power*” pada *target audience* yang melihatnya. Promosi ini pun diletakkan pada situs yang tepat, yakni situs resmi *game* global dunia yakni *gamingaccess.com*. karena situs ini dilihat dan diakses oleh puluhan ribu orang tiap harinya dari seluruh dunia, maka orang – orang atau *gamer* yang mengakses situs tersebut dari negara luar (di luar Indonesia) pun juga dapat lebih mengenal dan setidaknya tahu mengenai sepak bola Indonesia.

3.6. Standar Aplikasi

3.6.1. Format

Patch game “Bekti Evolution Soccer 2009” memiliki dasar besaran layar 1024x768 *pixel* pada monitor. Tapi Besaran layar pada *patch game* “Bekti Evolution Soccer 2009” ini masih bisa diubah dalam *file settings* pada *folder game* dasar, karena mengingat *stretching* (perentangan) tidak terlalu berarti dalam mengubah ukuran *pixel* sehingga ada kemungkinan tidak terjadi gambar yang kurang tajam (*semi-blur*) atau gambar yang pecah (*jaggy*), hal ini sangat memberikan pilihan bagi para *gamer* “Bekti Evolution Soccer 2009” yang menggunakan monitor *widescreen* (1400x900 *pixel*) atau yang masih menggunakan tipe monitor lama yang masih beresolusi di bawah standar (800x600 *pixel*)

3.6.2. Spesifikasi

Patch Game “Bekti Evolution Soccer 2009” membutuhkan kemampuan minimal komputer pengguna untuk bisa memainkan *patch game* ini dengan tanpa *lag* (tersendat-sendat) :

- Komputer : IBM / Intel 100% *compatible*
- CPU (*central processing unit*) : Dengan 3d *accelator* minimal menggunakan Pentium IV (lebih merekomendasikan Pentium Core 2 Duo ke atas). Jika tanpa 3d *accelerator* (semisal dengan *software rendering*) menggunakan Pentium IV 266 Mhz.
- OS (*operating system*) : Pengguna minimal menggunakan Windows 2000, Windows XP atau Windows Vista dengan DirectX 6 atau lebih dan Open GL. Serta sudah meng-*install basic game* Konami 2009.
- Control* : satu hingga empat *joystick* (kurang direkomendasikan menggunakan *keyboard*)

3.7. Budgeting

Tabel 3.2. *Budgeting* Kebutuhan Standar Pembuatan *Patch Game* “Bekti Pro Evolution Soccer 2009”

Kebutuhan Standar					
No.	Kebutuhan	Kuantitas	Harga Satuan	Lama (bln.)	Total (Rp)
1.	Pemrograman				
	• <i>Programmer</i>	1	1.500.000	5	7.500.000
2.	Desain				
	• <i>3D artist and animator</i>	1	1.500.000	5	7.500.000
	• <i>2D artist</i>	1	1.000.000	5	5.000.000
	c. Audio				
	• <i>Sound FX Designer</i>	1	1.000.000	-	1.000.000
	• <i>Music Arranger</i>	1	800.000	-	800.000
	• <i>Voice Chant</i>	1	500.000	-	500.000
3.	<i>Hardware Rent</i>			-	
	<i>Microphone</i>	1	100.000		100.000
	<i>Keyboard</i>	1	100.000	-	100.000
4.	<i>Office Expenses:</i>				
	• <i>Office Equipment</i>		600.000	-	600.000
TOTAL (Rp)					23.100.000

Sumber: kaskus.com

Tabel 3.3. *Budgeting* Kebutuhan *Software* Untuk Pembuatan *Patch Game* “Bekti Pro Evolution Soccer 2009”

Kebutuhan Software					
No.	Jenis Software	Nama Software	Kuantitas	Harga satuan	Total
1.	<i>Standard</i>	Microsoft Windows XP Professional	1	5.000.000	5.000.000
		Microsoft Office XP	1	800.000	800.000
2.	<i>2D Graphic</i>	Adobe Photoshop CS 3	1	6.000.000	6.000.000
3.	<i>3D graphic</i>	Autodesk Maya 3D	1	24.000.000	24.000.000
		GGG 7.4.	1	1.200.000	1.200.000
		Pro Evo 2.8	1	900.000	900.000
4.	<i>Command</i>	Hex Win	1	900.000	900.000
5.	<i>Compositing and Video Editing</i>	Adobe Premier	1	8.000.000	8.000.000
6	<i>Sound Arranging</i>	Adobe Audition	1	4.000.000	4.000.000
			TOTAL (Rp)		50.800.000

Sumber: kaskus.com

Tabel 3.4. *Budgeting* Kebutuhan Media Untuk Produksi dan Promosi *Patch Game* “Bekti Pro Evolution Soccer 2009”

Kebutuhan Media				
No.	Nama Media	Harga Satuan (Rp)	Kuantitas	Jumlah
1.	<i>DVD Sample</i>	4.000	8	32.000
2.	<i>Master DVD Sample</i>	500.000	1	500.000
3.	<i>Cover Packaging Sample</i>	1000	4	4.000
4.	<i>Packaging DVD Sample</i>	2000	4	8.000
5.	Buku Panduan <i>Sample</i>	10.000	20	200.000
6.	Poster <i>Game</i> <i>(offset)</i>	3.500	2.000	7.000.000
7.	Pin	2.500	2000	5.000.000
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
12.	<i>Action Figure</i>	50.000	1.000	50.000.000
TOTAL (Rp)				85.394.000

Tabel 3.5. *Grand Total* Kebutuhan Dengan Membeli *Software*

No.	Kebutuhan	Jumlah
1.	Standar	23.100.000
2.	<i>Software</i>	50.800.000
3.	Produksi, <i>Merchandise</i> , dan Promosi	85.394.000
GRAND TOTAL (Rp)		159.294.000

Total biaya tanpa membeli *software*:

Tabel 3.6. *Grand Total* Kebutuhan Tanpa Membeli *Software*

No.	Kebutuhan	Jumlah
1.	Standar	23.100.000
2.	Produksi, <i>Merchandise</i> , dan Promosi	85.394.000
GRAND TOTAL (Rp)		108.494.000

Tabel 3.7. *Grand Total* Penjualan *Merchandise Patch Game* “Bekti Pro Evolution Soccer 2009”

Harga Penjualan				
No.	Nama Media	Harga Satuan (Rp)	Kuantitas	Jumlah
1.	<i>DVD Patch Game</i> “Bekti Pro Evolution Soccer 2009” (<i>Packaging Cover</i> beserta Buku Panduan)	* (Tidak diperjual belikan karena rencana hanya untuk di pasarkan <i>free</i> di media <i>Internet</i>)	8	* (Tidak diperjual belikan karena rencana hanya untuk di pasarkan <i>free</i> di media <i>Internet</i>)

		<i>Gamer hanya membeli base game Konami PES 2009</i>		
2.	Pin	5.000	2.000	10.000.000
3.	Poster	6.000	2.000	12.000.000
4.	Magnet Clay	5000	5.000	25.000.000
5.	Kaos	35.000	500	17.500.000
6.	<i>Action Figure</i>	90.000	1.000	90.000.000
7.	Gantungan Kunci	7.500	2.000	15.000.000
TOTAL (Rp)				169.500.000