

Diunduh 20 Ribu Kali, Windah Basudara Juga Memainkan

Sambungan dari hal 13

Judul *game* tersebut awalnya adalah *Laughing Clown*. Mereka lantas merombak namanya agar memiliki unsur ke-Indonesia-an. Serta, lebih terkesan lucu dan menarik perhatian pemain. Durasi menuntaskan permainan itu bervariasi, tapi rata-rata antara 20 hingga 30 menit. "Pilih tema horor karena cukup seru, populer, dan menguji nyali pemain," papar Johan.

Pengerjaan *Misteri Rumah Pak RT* membutuhkan waktu delapan bulan. Perinciannya,

5 bulan pertama saat menempuh mata kuliah dan 3 bulan setelah lulus dari mata kuliah. Ditambah proses publikasinya yang membutuhkan waktu satu bulan. Sebab, mereka harus membuat *video trailer*, poster, dan deskripsi *game*. "Kami pakai *software unreal engine* dan *blender*," jelas Johan.

Ada tantangan tersendiri saat pengerjaan *game* tersebut. Di antara lima mahasiswa itu, tidak ada yang bisa membuat aset desain *game*. Sebab, *background* Johan, Justin, Jeremy, Felicia, dan Indra adalah mahasiswa IT,

bukan desainer. Sebagai solusinya, mereka mencari aset gratis tanpa hak cipta. "Akhirnya kami belajar sendiri," terang Johan.

Streamer dan *content creator game* Windah Basudara pun telah membuktikan keseruan *game* tersebut. *Misteri Rumah Pak RT* juga dibahas dalam konten *YouTube*-nya. Konten itu telah ditonton lebih dari 500 ribu kali dengan 20 ribu *like*. Windah mengaku sangat mendukung *game* buatan anak Indonesia.

"Sudah berharap bakal dimainkan (Windah Basudara)

karena dia sangat *support game* buatan Indonesia, saya langsung kasih tahu tim pas ada konten itu," papar Johan.

Permainan tersebut memang dalam tahap *early access* atau masih tahap awal. Artinya, pemain hanya akan mendapat sedikit bagian jalan cerita keseluruhan. Meski begitu, *game* itu dapat diakses secara gratis dan dimainkan siapa pun yang berusia di atas 18 tahun. "Rencananya kami mau mengembangkan *full version*. Setelah lulus kuliah ini memang sulit karena sudah sibuk semua," ujar Johan. (* / c7 / uph)