

BAB V. PENUTUP



5.1. Kesimpulan

Dalam proses perancangan banyak di temui hambatan yang cukup berarti dan berpengaruh besar terhadap hasil akhir karya ini, di antaranya :

- 5.1.1. Adalah suatu tantangan yang tidak mudah menciptakan suatu paduan serasi antara gaya busana tradisional Jawa dengan tren *style* gaya yang saat ini di gemari oleh *gamer*.
- 5.1.2. Sering kalinya proses desain dan perancangan harus di ulangi karena terbentur oleh kendala teknis terutama keterbatasan kemampuan *engine*, desain baju yang memiliki unsur draphery panjang semacam selendang, rambut panjang yang terurai dan jubah panjang. Tidak dapat di terapkan, padahal telah terlanjur di modelkan. Selain itu terlambatnya mengetahui informasi mengenai format bone yang di dukung Virtools menyebabkan di ulangnya proses boning dan rigging.
- 5.1.3. Awamnya pengetahuan tentang programming menyebabkan proses pembelajaran dan penguasaan *engine* memakan waktu cukup lama.
- 5.1.4. Idealisme seringkali harus mengalah dengan kenyataan yang bersifat teknis yang selalu berkait dengan efektivitas waktu dan kinerja dari peralatan komputer yang di gunakan untuk perancangan. Salah satu contoh dari masalah ini dapat di lihat dari jumlah *polygon* model yang hanya berkisar 6000 *polygon* sehingga berpengaruh terhadap kualitas visualisasi karya.

5.2. Saran

Indonesia sebagai salah satu negara dengan populasi terbanyak sesungguhnya memiliki potensi pasar yang sangat besar untuk MMROPG-MMORPG, sayang sekali nasibnya mungkin sama dengan produk-produk teknologi lainnya, Pasar tersebut masih sangat di dominasi oeh produk luar.

Untunglah masih ada anak-anak bangsa yang ingin mencoba membangkitkan industri game di *Indonesia*, seperti Kurusetra, PT Mystic Perspective *Indonesia* , P+10 dan Matahari studio. Perjuangan mereka masih terlihat jauh dari akhir yang “*happy ending*” namun semoga mereka tetap semangat dan semoga mereka mampu meraih cita-citanya.

Bagi mereka yang tertarik dan mulai terjun ke dalam dunia *game graphic design* ada beberapa saran yang berasal dari pengalaman penulis belajar untuk membuat *graphic game*.

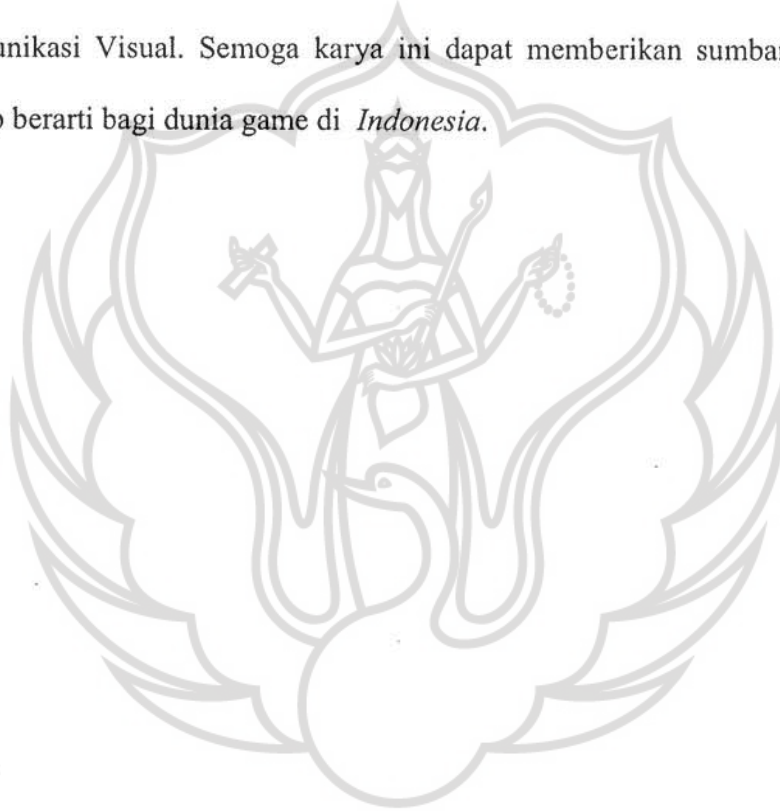
1. Pelajari dulu skill paling mendasar, yaitu menggambar, terutama anatomi, karena ilmu ini akan seringkali terpakai dalam game design, per kaya imajinasi dengan banyak-banyak membaca buku.
2. Pelajari dulu animasi 2d dan animasi 3d karena ini adalah dasar kedua dari *game graphic design*. Kecuali kalo anda ingin berkutat di *text basic game*.
3. Karena ini adalah dunia game adalah dunia digital, sudah merupakan keharusan bila anda harus memiliki komputer. Bila anda serius ingin berkembang, anda harus punya komputer yang paling tidak sudah memenuhi syarat minimum yang di butuhkan untuk menjalankan *software* yang di butuhkan. Tentu saja semakin tinggi spesifikasi komputer itu maka semakin

baik. Cepatnya proses CPU serta kapasitas dan cepatnya RAM merupakan hal yang vital dalam *rendering* 3D. *Rendering* juga di pengaruhi kecepatan *Hard Disk*. Kapasitas *Hard Disk* yang cukup di perlukan untuk menyimpan data visual yang biasanya amat rakus ruang. Untuk kenyamanan di butuhkan Monitor berukuran lumayan besar dan paling tidak *semi flat* juga kartu VGA yang selain memiliki memori yang cukup besar juga mendukung teknologi Direct3D atau OpenGL.

4. Jangan merasa puas menguasai satu *software* saja. Pelajari berbagai *software*, terutama yang berhubungan langsung dengan animasi 3D dan animasi 2D. Karena dengan menguasai beragam *software*, kita dapat bergerak dengan bebas dan selalu memiliki alternatif pemecahan masalah yang kita hadapi dalam proses pembuatan suatu game. Masing-masing *software* memiliki keunggulannya sendiri, manfaatkan itu.
5. Akan sangat membosankan dan tidak begitu efektif bila mempelajari *graphic game design* sendirian carilah teman-teman yang memiliki hasrat yang sama dengan beragam kemampuan dan keahlian, yang past harus ada beberapa progaramer. Bergabunglah dengan berbagai komunitas forum internet “belajar” *game developing* baik lokal maupun international seperti Gamedevid, di vinekids, inspiritarena, dan sebagainya. Cobalah untuk melibatkan diri di -project-project *freeware* game lewat internet sebagai sarana latihan.

6. Berpikirlah secara Lateral optoimasikan belahan otak kanan anda, Jangan pernah cepat merasa puas. Penuhi kepala anda dengan ide-ide walau kecil sekalipun. Salurkan ide-ide anda dengan kemampuan olah digital.
7. Saran terakhir, “Jangan mudah patah semangat”.

Perancangan karakter *low polygonal* untuk *massivly multiplayer online role playing game* Kanuragan ini di harapkan dapat menjadi sebuah karya yang bermanfaat terutama bagi perkembangan keilmuan di bidang Desain Komunikasi Visual. Semoga karya ini dapat memberikan sumbangan yang cukup berarti bagi dunia game di *Indonesia*.



Glossary

3D Game

permainan dengan tampilan 3d

Adventure Game

Jenis Permainan yang menitik beratkan kepada jalinan cerita, dialog dan pemecahan masalah atau teka-teki daripada aksi/

Arcade

Permainan yang menitik beratkan pada elemen aksi cepat yang membutuhkan banyak refleks, kecepatan dan ketepatan bertindak.

Artificial Intelligence

Algoritma yang dijalankan oleh computer untuk memberikan ilusi seolah-olah entitas dalam game dapat bereaksi dan berpikir.

Attribute

Sekumpulan status numerical yang mendefinisikan kelebihan dan kekurangan karakter player, contoh karakter class ksatria memiliki atribut strength lebih besar dari penyihir namun penyihir memiliki atribut magic lebih besar dari ksatria.

Avatar

Representasi dari player dalam dunia game, atau sang tokoh jagoan dalam game yang dimainkan oleh player.

Biped

Metode simulasi “tulang” untuk animasi karakter 3d yang menghususkan pada struktur tulang mahluk bipedal (berkaki dua).

Bitmap

Arrays data yang menspesifikasikan warna dari tiap pixels dalam sebuah gambar digital

Bounding box

Sebuah kotak yang mengelilingi dan ter kait dengan koordinat entitas 3d, berguna untuk menggantikan obyek dalam proses pendekteksian benturan agar dapat diproses lebih cepat.

Catridge

Tempat menyimpan data game pada era console game sebelum compact disk game era muncul.

Console

Komputer khusus untuk bermain game; seperti Playstation, Xbox, Nintendo dll.

Class

Semacam golongan atau kasta dalam dunia Rpg..

Class base

Tipe permainan RPG yang menitik beratkan pada class dalam mengembangkan status atribut karakter, tiap class biasanya memiliki keahlian khusus yang tidak dapat dipelajari oleh class yang lain, contoh bila memilih class warior dapat maka status kekuatan fisiknya akan relative besar serta dapat mempelajari jurus-jurus kapak yang membutuhkan kekuatan fisik besar, namun tidak memiliki kemampuan sihir sehingga tidak dapat mempelajari ilmu sihir. Begitu sebaliknya dengan penyihir.

Collision Detection

Metode untuk men-check apakah dua atau lebih object 3d saling bersentuhan atau tidak

Engine

Kode pemrograman yang menjadi dasar dari semua interaksi dalam game.

First Person

Type game yang mengambil sudut pandang lewat mata karakter game tersebut.

Inverse kinematics

Salah satu metode simulasi “tulang” dalam animasi karakter 3d

Level

Suatu babakan atau tingkatan dalam keseluruhan game

Lag

Hambatan dalam pemrosesan data game khususny game online, akibat keterlambatan atau terputusnya hubungan antara computer server dan klien.

Mana

Energy sihir

mapping

proses penciptaan texture dan penerapan teksture dalam obyek 3d.

meshes

suatu bentuk geometry dalam aplikasi 3d

Massively Multiplayer

Permaiann yang dapat dimainkan oleh sangat banyak pemain dalam satu kali babakan permainan. dari puluhan hingga puluhan ribu pemain.

Pixel

Satuan terkecil dari layer monitor computer.

Polygon

Suatu bentuk geometry bersisi banyak yang mendefinisikan bentukan obyek 3d .

NPC

"Non-Player Character". Karakter game yang tidak dapat dimainkan.

PC

"Player Character". Karakter yang dapat dimainkan.

Rendering

Proses pengolahan data 3d oleh engine agar dapat didisplaykan dilayar monitor atau dirubah menjadi runtutan animasi.

Rigging

Proses mendefinisikan se-grup vertek dalam meshes obyek 3d terkait dengan bagian suatu bagian tulang tertentu.

Role Playing Game

Permainan berbasis pada peranan, maksudnya game dimana player bermain dengan mengambil sebuah peranan tertentu dalam sebuah runtutan peristiwa dalam cerita game

dan dapat mengembangkan peran karakternya hingga ketinggian setinggi mungkin yang ia dapat capai, contoh pemain dapat memilih mengambil peranan sebagai penyihir atau sebagai warior, ia bias meningkat kan status karakternya dari penyihir biasa menjadi master of magic atau dari prajurit biasa hingga ke jenderal tergantung seberapa hebat ia bermain.

Skill

Keahlian –keahlian yang dapat diperoleh dan dipelajari oleh karakter dalam game

Skill base

Permainan RPG yang berbasis pada skill dalam pengembangan status karakter, karakter dapat dengan bebas memilih skill yang ada tanpa dibatasi klas, status karakter ditentukan oleh skill apa yang paling dikuasai oleh karakter tersebut, contoh apabila karakter memiliki skill magic yang tinggi maka karakter akan mendapat status penyihir.

Stat

Status karakter.

UV Mapping

Teknik untuk mengaplikasikan tekstur pada polygon obyek 3d

Vertex (pl. Vertices)

Titik –titik koordinat dalam dunia 3d, dimana dari titik-titik tersebut terbentuk suatu obyek 3d.

VGA

Video graphic adapter, hardware computer untuk mengolah data visual dalam computer.



Daftar Pustaka

- Franson, David. 2d artwork and 3d modelling for game artist. Premier press Inc.
Ohio, USA. 2001.
- Madsen, Roy. Animated Film Concepts, Methods, Uses, Interland Publishing Inc.
New York USA. 1969.
- H. Santoso Doellah. Batik the impact of time and envirotnment, Danar Hadi. Solo,
Indonesia 2000.
- Gruber, Ted. Becoming Game Developer. www.grubersoft.com
- Mooryati Soedibyo. Busana Keraton Surakarta Hadiningrat. Grasindo. Jakarta,
Indonesia. 2001.
- Mulligan, Jessica. Developing Online games. New Riders Publishing, USA. 2003.
- Mullholand, Andrew. Developer guide for multiplayer game. Worware publishing.
Texas, USA 2003.
- Nino, Kronik Orang Jawa. www.jawapalace.org.id
- Adams, Jimm. Programming Role-Playing Games With DirectX 8.0 Premier press
Inc. Ohio, USA. 2001.
- Van Duren, David. The Kris. Wikjen Publish. Aldburg, Netherlands 1998
- David Setia Budi, Trend MMORPG 2005, www.hotgame.com