

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

“Hingga kini masih kurangnya *game developer* yang berspesialisasi di bidang *camera in game*.” John Nesky (2014:20). Pesatnya kemajuan teknologi juga mempengaruhi bagaimana proses *game* dibuat dari zaman ke zaman. Di era digital ini proses pembuatan animasi khususnya 3D menjadi semakin mudah dengan adanya dukungan dari berbagai *software* yang tersedia.

Didalam *game* tema cerita juga sangatlah penting, dan tema yang bergenre *role playing game (RPG)* sangat banyak diminati dikalangan pemain. Dalam perkembangannya *RPG* memiliki beberapa *subgenre*, salah satunya adalah *Action role-playing (ARPG)*, yaitu permainan ini menekankan pertarungan *real-time* dimana pemain memiliki kontrol langsung atas karakter. Permainan tersebut seringkali memakai system serangan permainan aksi *hack and slash* atau *shooter games*. Genre *ARPG* merupakan genre yang cukup banyak peminat, hal ini berdasarkan survey yang penulis lakukan di platform distribusi digital dari <https://steampowered.com> (2019) serta pemenang serta nominasi yang dilenggarakan oleh THE GAME AWARDS 2018 <https://thegameawards.com>. Didominasi oleh game yang bergenre *ARPG*.

Berdasarkan data-data diatas, penulis memilih untuk membuat game yang bergenre *ARPG* dan *Dynamic Camera* yang berjudul “*Android Frontline*” pada komputer berbasis *windows*. yang menceritakan hampir punahnya umat manusia yang disebabkan oleh munculnya virus mematikan yang telah disebarkan oleh seseorang. game ini berfokus pada pengembangan *gameplay ARPG* dengan letak dinamika pada *camera* yang di sensasikan oleh pemain.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dapat dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan sebagai berikut:

1. Bagaimana memproduksi *game* dengan tema *ARPG* melalui *game* 3D “*Android Frontline*”?
2. Bagaimana memproduksi *game* dengan fitur *Dynamic Camera* melalui *game* 3D “*Android Frontline*”?

## **C. Tujuan**

Tujuan dari penciptaan karya permainan 3D “*Android Frontline*” antara lain:

1. Menciptakan *game* dengan fitur *Dynamic Camera*.
2. Mmbuat *game* dengan tema *ARPG*

## **D. Target Audien**

Target audien karya *game Android Frontline has a Plan* ini adalah:

1. Usia : 16 Tahun Keatas
2. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
3. Pendidikan : Berbagai latar pendidikan
4. Status sosial : Menengah keatas
5. Gawai : Komputer personal
6. Bahasa Pengantar : Bahasa Inggris

## **E. Indikator Capaian Akhir**

Capaian akhir dari *game “Android Frontline”* yaitu apabila telah melalui tahapan-tahapan produksi, sehingga menjadi satu permainan animasi 3D yang memenuhi unsur-unsur permainan yaitu Fitur, Aturan, Cara bermain, visual antarmuka dan Desain Level. Permainan ini terdiri dari 1 dunia yang luas dengan *quest* yang ada di dunia dengan tahapan sebagai berikut:

## 1. Praproduksi

Praproduksi adalah tahap persiapan atau proses sebelum masuk ke dalam tahapan produksi. Mulai dari *Game design* hingga Prototipe. Berikut adalah tahapan proses praproduksi:

### a. *Game Design*

Membuat *game design* membutuhkan beberapa riset dan data yang diperlukan agar terciptanya *game* 3D yang baik. Riset dan data berupa ide cerita, konsep karakter, latar belakang, *gameplay* dan latar musik. Dengan *genre ARPG, Shooter* dan *Stealth*, cerita pada *game "Android Frontline"* bercerita tentang dunia yang sudah hampir hancur yang diakibatkan oleh penyebaran virus yang sangat amat berbahaya.

### b. Riset Data

Tahap riset data dilakukan untuk memperkuat topik-topik yang diangkat ke dalam pembuatan *game*. Diharapkan dengan melakukan riset data akan ditemukan data yang akurat sehingga *game* tetap relate dengan tema yang telah ditentukan. Dalam tahap kali ini dilakukan riset dari berbagai *game*, riset tentang *Apocalypse world* dan *Dynamic Camera*.

### c. Desain Karakter

Karakter utama pada *game "Android Frontline"* adalah seorang dokter spesialis penyakit dalam (*internist*) yang bernama Arthur, dan terdapat 1 karakter pendukung yaitu Alexandria dia merupakan robot yang ditugaskan melindungi manusia dari kejahatan dan berperan sebagai *playable side character*.

### d. Prototyping

*Prototyping* dengan dilakukan untuk mengetahui sistem kerja *games* 3D mampu berjalan optimal dari segi *Game design* dan *programming* dalam *games engine* sebelum melakukan proses produksi,

dalam proses produksi *game engine* memakai *Unreal Engine 4*.

## 2. **Produksi**

Produksi adalah proses inti pada penciptaan karya ini, proses ini dilakukan setelah tahap praproduksi selesai. Mulai dari pembuatan Model karakter hingga pembuatan *Cut Scene* cerita. Berikut adalah tahapan proses produksi:

### a. ***Modelling Karakter***

Proses pembuatan karakter yang digunakan dalam *game* “*Android Frontline*” dilakukan di *Software Adobe fuse* dan *Maya*, ada 3 karakter terdiri dari 1 karakter utama dan 3 karakter pendukung, tahap pembuatan Model karakter dibagi menjadi 3 bagian terdiri dari *Modelling*, *Rigging* dan *Texturing*.

### b. ***Environment***

Pembuatan *environment* adalah membuat arena gim sesuai serta properti sesuai latar tempat yang sudah ditentukan, pada Gim ini berlatar di kota terbengkalai maka *environment* yang wajib ada contohnya gedung - gedung pencakar langit, mobil dan alat – alat yang sudah rusak dikarenakan terjadi *Apocalypse*.

### c. ***Animating***

Animating berupa pergerakan karakter berlari, posisi ketika diam dan bersembunyi berbasis pada referensi yang digunakan, Proses yang digunakan adalah *Digital animate 3D*, proses ini dikerjakan pada *Software Maya*.

### d. ***Programming***

*Programming* merupakan proses memberikan mekanisme ke sebuah permainan supaya bergerak sesuai dengan *game design*, *programming* dilakukan di *Software Unreal Engine 4*.

**e. *Button & User Interface***

Pembuatan *Button & User Interface* pada *main menu* dan *gameplay* mengikuti resolusi *Standart Monitor PC*, dengan mengutamakan kenyamanan terhadap visual pemain serta mengambil konsep minimalis.

**f. *Scoring Musik***

Proses *scoring* dilakukan dengan *software Audacity*. Proses ini digunakan guna membuat *Backsound* dan efek suara dari game ini, Sumber suara yang digunakan untuk game ini diambil dari suara yang akan diambil secara manual dan beberapa efek suara yang mempunyai status *Free royalty*.

**g. *Cut Scene***

Dalam produksi Gim salah satu cara pengenalan cerita yang cukup efisien adalah dengan *Cut Scene* yang akan dibagi menjadi 5 bagian berbeda bertujuan memberikan cerita visual diawal Gim dimulai serta mengetahui latar belakang serta Tujuan yang ingin dicapai.

**3. *Pascaproduksi***

Pascaproduksi adalah tahapan akhir atau proses penyelesaian, tahap ini berlangsung setelah tahap produksi selesai. Berikut adalah tahapan pascaproduksi:

**a. *Assembled***

*Assembled* merupakan proses menggabungkan setiap unsur mulai dari Aset, *UI*, musik, efek suara serta mekanisme yang ada menjadi sebuah satu permainan utuh menggunakan *unreal engine 4*.

**b. *Debuging & Deploying***

*Debuging* merupakan proses mencari kesalahan sistem pada perintah pemrograman pada *Unreal Engine 4*. *Deploying* merupakan

proses *exporting game* dari *games engine* ke satu *package file* format .apk atau .exe untuk sistem operasi Windows 8/10.

**c. *Mastering***

Tahap final dalam proses pembuatan *games* “*Android Frontline*” instalasi *games* 3D file format .apk atau .exe ke dalam Windows dan proses *burning* ke dalam *DVD-R* dan dimasukkan ke dalam wadah *DVD-R* bersampul. Urutan proses tersebut menjadi acuan dan ukuran jalannya pengerjaan karya. Dari urutan awal hingga akhir jika telah terpenuhi maka karya *games* siap untuk dipublikasikan.