

II. Multimedia Permainan (Game)

Pengembangan produk multimedia untuk game, proses yang dapat dilakukan terdiri dari tiga tahap yaitu pra-produksi, produksi dan paska produksi.¹ Tahap pra-produksi terdiri dari:

- a. **Penyusunan Konsep Dasar.** Pada tahap ini dilakukan penyusunan berbagai elemen dasar *game* seperti: ide dasar, objektif, tema, target audiensi, teknologi, media atau platform, serta batasan-batasan lain.
- b. **Perumusan Gameplay.** Merumuskan permainan *game* yang digunakan pada *game* seperti pola, aturan, atau mekanisme yang mengatur bagaimana proses interaksi pemain dengan *game* yang diciptakan. Selain itu, pada bagian ini juga dilakukan pengaturan bagaimana seorang pemain bisa memenuhi objektif dari *game* dan mendapatkan pengalaman bermain yang menyenangkan.
- c. **Penyusunan Asset dan Level Design.** Pada bagian ini menyusun konsep dari semua karakter serta *asset* atau bahan-bahan yang diperlukan termasuk suara atau musik. Pada tahap ini juga sudah dimulai melakukan level design atau pengelompokan tingkat kesulitan serta berbagai asset yang tepat pada tiap level (jika ada lebih dari 1 level) sehingga *game* tersebut dapat menghadirkan pengalaman bermain yang optimal.
- d. **Test Play (Prototyping).** Membuat prototype untuk menguji *gameplay* dan berbagai konsep yang telah disusun, baik dalam tiap level maupun secara keseluruhan, serta melakukan berbagai perbaikan yang diperlukan. Untuk pengembangan yang dilakukan secara tim, tahap ini berfungsi untuk memberikan gambaran lengkap untuk mempermudah proses pengembangan selanjutnya.

Output dari tahap pra-produksi untuk pengembangan game ini hampir sama dengan saat pembuatan film. Perbedaan yang ada mungkin hanya sedikit terutama dalam bentuk *script* dan *storyboard*. Komponen-komponen yang ditulis dalam template rancangan inilah yang membuatnya sedikit berbeda. Apalagi game yang cenderung memiliki komponen skor, waktu bermain, bonus, dan obyek lainnya yang dibutuhkan. Contoh Script dan Storyboard untuk pengembangan game ditunjukkan pada Gambar 7.9 dan 7.10.

¹<http://tekno.kompas.com/read/2013/08/21/1226508/7.Tahap.Pengembangan.Game> diakses, 17 Nopember 2015

Game SCRIPT TEMPLATE

David Kennerly

Int/Ext. Location. Day/NIGHT

Description. Blah blah blah blah blah blah blah blah blah blah blah blah blah blah blah blah. CHARACTER intro.

CHARACTER

Dialogue. Blah blah blah blah
blah blah blah blah blah blah
blah.

Ext. Location 1 - Day

Description. Blah blah blah blah blah blah blah blah blah blah blah blah blah blah blah blah. blah blah blah blah.

[PLAYER]

Dialogue. Blah blah blah blah
blah blah blah blah blah blah
blah.

[IF done, THEN go to scene "Scene 3".]

Ext. Location 2 - NIGHT

Description. Blah blah blah blah blah blah blah blah blah blah blah blah blah blah blah blah. blah blah blah blah.

[SELECT SCENE]

Scene 1.
Scene 2.
Scene 3.
Help.

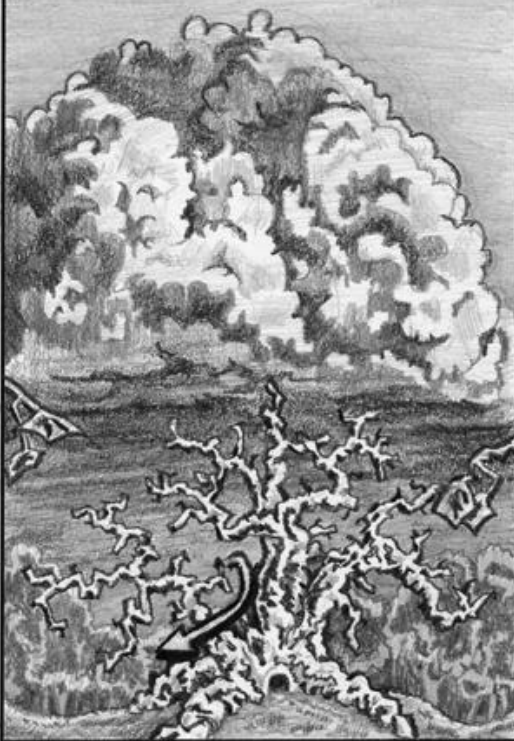
SCENE 1

[Go to scene, "Location 1".]

SCENE 2

[Go to scene, "Location 2".]

Gambar 7.9. Contoh Script Game (Sumber: Kennerly, 2011)

GAME	TREE OF LIFE	SEQUENCE	2	SCENE	1	PAGE	1 / 12
BOARD ID	TOL-0002-001		ARTIST	D. KENNERLY		DATE	2/16/04
SHOT	IMAGE	DESCRIPTION / INTERACTION				TIME	
1		<p>ESTABLISHING SHOT on BLACK CLOUD.</p> <p>FX: Lightning flicker inside cloud.</p> <p>SFX: Thunder subsides.</p> <p>CRANE DOWN from black cloud to TREE.</p> <p>Silhouette of LARGE BIRD glides down from a limb.</p> <p>SFX: Distant hawk screech.</p>				6 4	

Gambar 7.10. Contoh Storyboard Game (Sumber: Kennerly, 2011)

TUGAS

- Pilihlah sebuah game yang Anda gemari, kemudian bermainlah.
- Berdasarkan permainan tersebut, buatlah naskah untuk game tersebut mengikuti tahapan penulisan game yaitu:
 - Penyusunan Konsep Dasar
 - Perumusan Gameplay
 - Penyusunan Asset dan Level Design
 - Test Play (Prototyping).