

PEMBUATAN GAME KOMPUTER FANTASI DETEKTIF

Tri Agustin

Fakultas Teknik / Jurusan Teknik Informatika Program Multimedia
u_no_yunho@yahoo.com

Abstrak

Game komputer adalah permainan video yang dimainkan pada komputer pribadi, dan bukan pada konsol permainan, maupun mesin arcade. Game komputer telah berevolusi dari sistem grafis sederhana sampai menjadi kompleks dan mutakhir. Saat ini banyak sekali game komputer yang beredar di pasaran. Game komputer bisa dimainkan oleh kalangan remaja hingga dewasa. Tujuan dari game komputer ini jelas untuk menghibur siapapun yang senang bermain game di waktu luang tanpa batasan umur.

Game dapat dimainkan di berbagai macam platform, antara lain: PC dan gaming device lainnya (NDS, PSP, Xbox, dan sebagainya). Game PC saat ini terus berkembang dan dimainkan oleh hampir seluruh orang di dunia. Berdasarkan statistik pada ESRB, orang-orang yang senang bermain game (gamers) sebagian besar berusia 18-49 tahun. Pada usia tersebut game sangat diminati untuk menjadi media hiburan serta secara tidak langsung dapat membantu pemain untuk belajar.

Game komputer detektif merupakan salah satu game yang dapat memenuhi kriteria tersebut karena mengajak pemain untuk berpikir sehingga dapat menjadi media pembelajaran. Namun game detektif sendiri saat ini masih tergolong sedikit dibandingkan game dengan tipe lainnya, terutama pada platform PC. Fiksi detektif adalah cabang fiksi kriminal yang berpusat atas penyelidikan sebuah kejahatan, biasanya pembunuhan, oleh seorang detektif baik profesional ataupun amatir. Fiksi detektif adalah bentuk terkenal dari fiksi misteri. Fiksi detektif sudah ada sejak jaman dahulu. Sampai saat ini cerita detektif yang masih berpengaruh dan terus berkembang adalah fiksi detektif barat dan golden age novel.

Kata Kunci: game komputer, logika, fiksi detektif

ABSTRACT

Computer game is a video game that being played in personal computer, not in game concole or arcade machine. Computer game has been advanced from simple graphic to complex graphic. In the meantime there are many computer

game that already circulating in the market. Computer game can be played by teenager even adult. The basic purpose of computer game is to entertain everyone who like to play in free time without age limitation.

Game can be played in various platform from PC and other gaming device (NDS, PSP, Xbox, etc). PC game keep growing by the time and almost people around the world playing it. From ESRB statistic, we can see most of the people who like playing game is in the age between 18-49 years old. In that age, people tend to play game to entertain and even learning from game which is can improve their logic. Detective computer game is one from many game that match the requirement because this game can make people to think and improve their logic. But, this detective game itself still hard to find unlike the other game type specifically in PC platform.

Detective fiction is criminal fiction that focus on investigation of a crime, usually murder, by profesional detective or amateur detective. Detective fiction is a famous form of mystery fiction. Detective fiction already known from long time ago. Detective story that still have a big effect and keep developing until now is west detective fiction and golden age novel.

Keyword: *computer game, logic, detective fiction*

PENDAHULUAN

Game komputer telah berevolusi dari sistem grafis sederhana sampai menjadi kompleks dan mutakhir. Saat ini banyak sekali game komputer yang beredar di pasaran. Game komputer bisa dimainkan oleh kalangan remaja hingga dewasa. Tujuan dari game komputer ini jelas untuk menghibur siapapun yang senang bermain game di waktu luang tanpa batasan umur. Berdasarkan hasil statistik tentang penjualan game terbanyak pada situs VGChartz.com dan onlineeducation.net mengindikasikan bahwa game 2D hingga saat ini masih digemari. Hal ini dibuktikan dengan adanya beberapa game 2D yang menempati posisi 5 besar.

Tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan game detektif ini adalah membuat game detektif dengan grafis yang menarik dan cerita yang dapat

merangsang rasa ingin tahu pemain dengan sebuah kasus rumit yang dituturkan secara logis sesuai ciri khas cerita detektif.

Sedangkan manfaat yang ingin dicapai dalam pembuatan game detektif ini adalah meningkatkan rasa ingin tahu pemain selama permainan berlangsung dan memberikan kesenangan dengan cerita dan permainan yang menarik.

METODE PENELITIAN

Langkah-langkah yang akan dilakukan dalam pembuatan tugas akhir ini adalah :

1. Pengumpulan Data

Dalam tahap pengumpulan data, penulis mengamati berbagai macam game sejenis yang beredar di dunia internet dan mempelajari teori yang terkait dengan game yang dibuat.

2. Analisis

Melakukan analisa dari game yang sudah ada mengenai kelebihan dan kekurangannya serta merancang sistem game yang nantinya akan dibuat.

3. Desain

Membuat ide cerita dan mendesain konsep grafis game secara manual di atas kertas yang nantinya akan diinput ke dalam komputer. Grafis dari game ini adalah *digital painting* yang dibuat dengan program Adobe Photoshop CS3 yang kemudian akan dimasukkan dalam Adobe Flash CS3 Professional untuk ditampilkan dalam game.

4. Implementasi

Melakukan pembuatan game, dimulai dari mencari sumber untuk diolah dalam *digital painting* sesuai cerita game, mendesain *user interface* game bagi pemain, mengolah grafis yang sudah jadi ke dalam program untuk dijalankan.

5. Evaluasi

Mengevaluasi hasil dari pembuatan game detektif ini dengan melakukan uji coba pada target market yang dituju untuk mengetahui apakah game yang dibuat sudah dapat menarik minat, berguna dan sesuai dengan apa yang diinginkan.

6. Dokumentasi

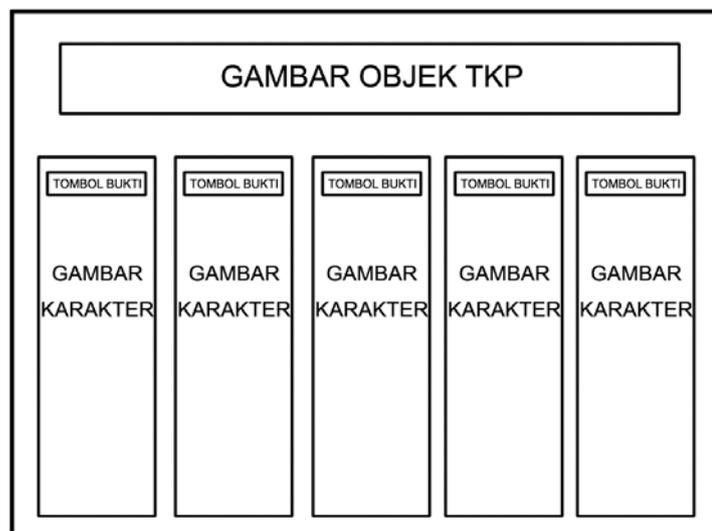
Selama pembuatan game, juga akan dilakukan pembuatan laporan sebagai dokumentasi dari tahap analisis, desain, implementasi, dan evaluasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis sistem dilakukan dengan cara melakukan analisa dari game yang sudah ada mengenai kelebihan dan kekurangannya serta merancang sistem game yang nantinya akan dibuat.

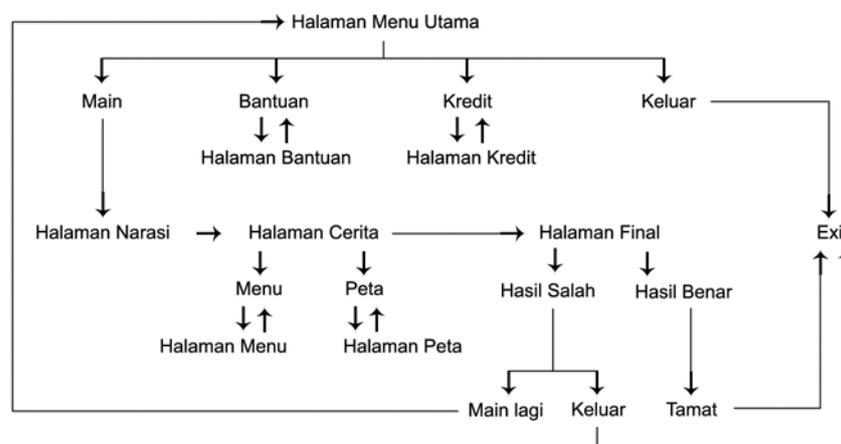
Berdasarkan hasil analisa maka dapat disimpulkan beberapa permasalahan yaitu adanya sanksi ketika pemain melakukan sedikit kesalahan dalam mengajukan objek, kisah bertema tidak nyata sehingga jauh dari kehidupan sehari-hari, pemain harus mencari-cari sendiri di setiap sudut lokasi untuk menemukan jawaban, untuk menyelesaikan suatu permasalahan pemain harus mengulang suatu misi berkali-kali. Permasalahan inilah yang nantinya menjadi pedoman dalam membuat game yang lebih baik.

Pada perancangan user interface, terdapat desain halaman, desain karakter, desain tempat, desain objek, dan desain proses. Desain halaman meliputi delapan halaman (halaman menu utama, halaman narasi, halaman bantuan, halaman kredit, halaman cerita, halaman menu, halaman peta, dan halaman final). Contoh salah satu desain halaman dapat dilihat pada Gambar 1.



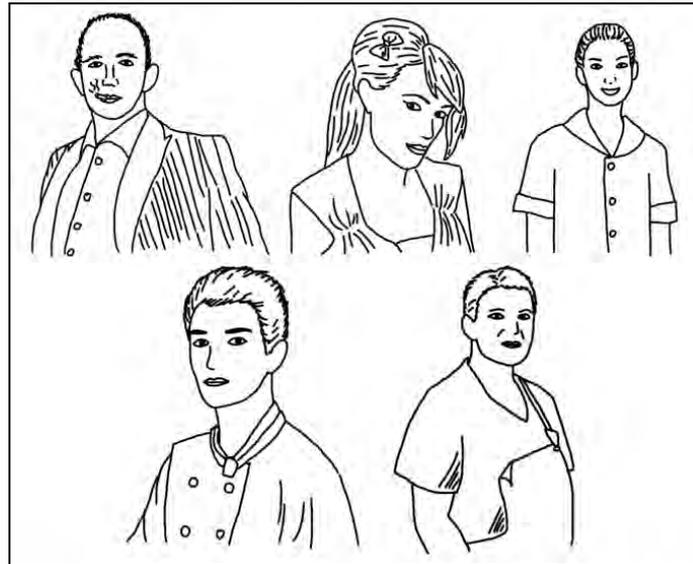
Gambar 1. Desain halaman final

Game ini memiliki 8 buah halaman, yaitu halaman Menu Utama, halaman Bantuan, halaman Kredit, halaman Narasi, halaman Cerita, halaman Menu, halaman Peta dan halaman Final. Hubungan antar halaman tersebut dapat dilihat dalam *interface flow diagram* pada Gambar 2. Desain karakter dibuat dengan gaya realis. Di sini terdapat 5 karakter dimana para karakter merupakan anggota rumah dari sebuah kediaman mewah. Mereka bernama Billy, Sally, Marie, Dennis, dan Hans. Masing-masing karakter memiliki ciri-ciri dan peran tertentu. Desain outline dapat dilihat pada Gambar 3. Desain tempat juga dibuat dengan gaya yang sama yaitu realis. Desain tempat dapat dilihat pada Gambar 4.

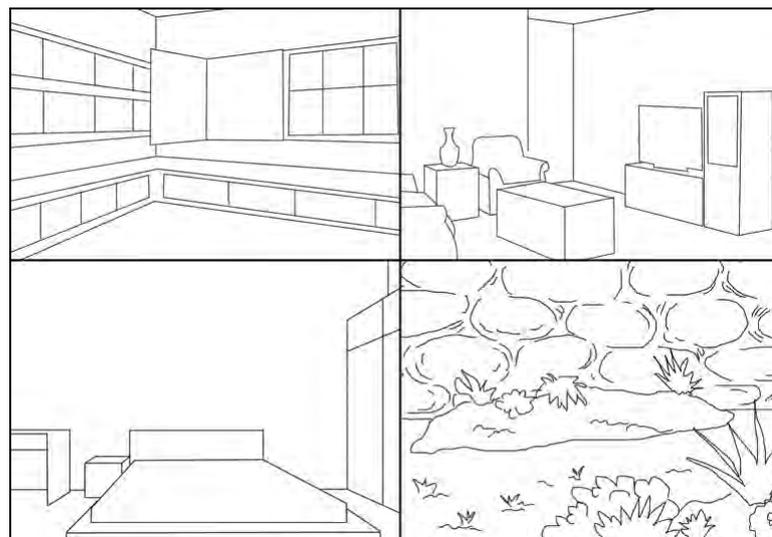


Gambar 2. Interface Flow Diagram

Desain karakter dibuat dengan gaya realis. Di sini terdapat 5 karakter dimana para karakter merupakan anggota rumah dari sebuah kediaman mewah. Mereka bernama Billy, Sally, Marie, Dennis, dan Hans. Masing-masing karakter memiliki ciri-ciri dan peran tertentu. Desain outline dapat dilihat pada Gambar 3. Desain tempat juga dibuat dengan gaya yang sama yaitu realis. Desain tempat dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 3. Desain masing-masing karakter



Gambar 4. Desain tempat

Selain desain halaman desain interface pada aplikasi ini juga terdiri dari desain warna, tipografi, desain tempat, dan desain objek . Warna dominan yang digunakan pada aplikasi ini adalah warna hitam, coklat tua, coklat muda, abu-abu, dan putih. Contoh warna terlihat pada Gambar 5. Jenis font yang digunakan dalam aplikasi ini adalah Century dan Antipasto. Font Century digunakan untuk memperjelas tombol menu. Sedangkan font Antipasto terlihat sederhana dan jelas agar dialog dapat terbaca dengan mudah. Font yang digunakan untuk judul game

adalah Trajan Pro, sementara font yang digunakan untuk konten adalah Century. Tampilah font dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 5. Palet warna

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
. , ? ! :

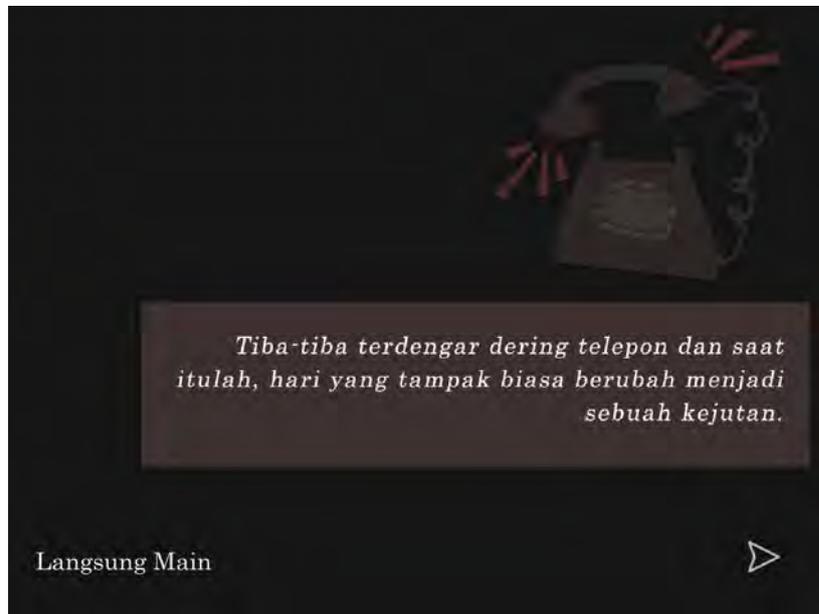
Gambar 6. Font antipasto

Hasil dari tahap desain tersebut kemudian diimplementasikan secara digital dengan menggunakan Adobe Photoshop CS3. Hasil implementasi halaman menu utama dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Implementasi halaman menu utama

Setelah halaman menu utama terdapat halaman narasi dimana tersedia tombol lanjut dan langsung main untuk mengakses halaman lain. Contoh implementasi halaman narasi dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8. Implementasi halaman narasi

Pada halaman menu terdapat pilihan yang dapat diakses untuk menjalankan fungsi tertentu. Contoh implementasi halaman menu dapat dilihat pada Gambar 9.



Gambar 9. Implementasi halaman menu

Sedangkan, untuk implementasi aplikasi (actionscript), navigasi antar halaman, dan animasi digunakan Adobe Flash CS3 dengan Actionscript 3.0. Setelah aplikasi selesai dibuat, selanjutnya dilakukan uji coba yang meliputi verifikasi dan validasi. Uji coba verifikasi ditujukan untuk memeriksa program bebas dari *error*. Proses verifikasi dilakukan pada setiap halaman. Proses ini meliputi pengecekan halaman yang ditampilkan hingga pengecekan interaksi yang dilakukan oleh user. Setelah aplikasi bebas dari *error*, maka uji coba dilanjutkan dengan uji coba validasi. Validasi dilakukan dengan uji coba aplikasi terhadap 10 responden yang berusia 18-30 tahun untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibuat dapat dijadikan media pengembangan logika dan sebagai hiburan.

Dari hasil validasi dapat disimpulkan bahwa hampir seluruh responden tidak mengalami kesulitan saat bermain dan semuanya berhasil menyelesaikan kasus dalam game. Selain itu dari hasil wawancara diketahui bahwa semakin lama bermain, semakin cepat responden dalam menyelesaikan suatu permasalahan dalam game ini. Rasa ingin tahu responden juga terus terbangun secara berkelanjutan dalam menjalankan game.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari keseluruhan pembuatan tugas akhir ini dapat ditarik kesimpulan yaitu game komputer fantasi detektif ini dapat berfungsi sebagai media hiburan dan pembelajaran, meningkatkan rasa ingin tahu pemain tanpa mengalami ketegangan yang berlebihan, pemain tidak mengalami kebingungan karena cerita dan tema sesuai dengan kehidupan nyata. Pengembangan untuk game ini adalah objek-objek tertentu pada background dan karakter dibuat animasi supaya lebih menarik, cerita dibuat lebih panjang agar lebih menyenangkan, gambar didesain lebih detail untuk menampilkan kesan lebih nyata, dan membuat fungsi untuk menyimpan proses game sebaiknya agar pemain dapat melanjutkan untuk bermain di lain waktu.

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E. & Rollings, A. (2003). *Andrew Rollings and Ernest Adams on game design*. ISBN 1-59273-001-9.
- Apperley, T.H. (2006). *Genre and Game Studies*, p. 6–23. Diakses April 19, 2013. doi:10.1177/1046878105282278.
- Bates, B. (2004). *Game Design* (2nd ed.). ISBN 1-59200-493-8.
- Brathwaite, B. & Schreiber, I. (2009). *Challenges for Game Designers*.
- Burgess, S. R., Stermer, S. P., & Burgess, M. C. (2012). *Video Game Playing and Academic Performance in College Students*. *College Students Journal*, p. 376-387.
- Boot, W. R., Kramer, A. F., Simons, D. J., Fabiani, M. & Gratton, G. (2008). *The effects of video game playing on attention, memory, and executive control*. *Acta Psychologica*, p. 129, 387–398.
- Caillois, R. (1957). *Les jeux et les homes*.
- Cawelti, J. (1997). *Theory and practice of classic detective fiction*, p. 8.
- Crawford, C. (2003). *Chris Crawford on Game Design*. ISBN 0-88134-117-7.
- Donohue, S. E., Woldorff, M. G., & Mitroff, S. R. (2010). Video game players show more precise multisensory temporal processing abilities. *Attention, Perception, & Psychophysics*, p. 1120-1129.
- Dorman, S. M. (1997). *Video and computer games: Effect on children and implications for health education*. *The Journal of School Health*, p. 133-138.
- Entertainment Software Association (2005). Diambil dari [http:// www.theesa.com](http://www.theesa.com)
- ESRB. (2012). *Video Game Industry Statistics*. Diambil dari <http://www.esrb.org/about/video-game-industry-statistics.jsp>

- ESRB Rating (2012). Diambil dari <http://www.esrb.org/ratings>
- Game Spot (2009). Diambil dari <http://asia.gamespot.com/forums/topic/26479084>
- Green , C. S., & Bavelier, D. (2006). *Effect of Action Video Games on the Spatial Distribution of Visuospatial Attention*. *Journal of Experimental Psychology: Human Perception and Performance*, 1465-1478.
- Holmes, E.A., James, E.L., Coode-Bate, T., & Deerprouse, C. (2009). *Can Playing the Computer Game "Tetris" Reduce the Build-Up of Flashbacks for Trauma?*
- Kotaku (2010). *Ghost Trick Brings Ace Attorney Aesthetic to the Afterlife*.
Diambil dari <http://www.Kotaku.com>
- Moore, M.E.& Novak, J. (2010). *Game Industry Career Guide*. ISBN 978-1-4283-7647-2.
- Oxland, K. (2004). *Gameplay and design*. ISBN 0-321-20467-0.
- Psikologi Game (2013). *Dampak Positif dan Negatif Bermain Game*. Diambil dari <http://www.indonesiaindonesia.com/f/51996-penelitian-manfaat-bermain-game>
- Video Game Chartz. (2012). *Video Game Chart*. Diambil dari <http://www.vgchartz.com/>
- Weaver, J.B. III, Mays, D., Weaver, S.S., Kannenberg, W., Hopkins, G.L., Eroglu, D., Bernhardt, J.M. (2009). *Health-Risk Correlates of Video-Game Playing Among Adults*. *American Journal of Preventive Medicine*, Volume 37, Issue 4.
- Wiley, J. (1971). *The Study of Games*, p. 405. ISBN 0-471-03839-3.
- Wittgenstein, L. (2002). *Philosophical Investigations*. ISBN 0-631-23127-7.