

# Jenis Video Game, Konsep pembuatan skenario, script game dan storyboard







Jenis jenis video games  
Video game genres



# 1. Berdasarkan alat yang digunakan



## a. Arcade games

- **Arcade games**, yaitu sering disebut dengan permainan ding-dong, biasanya dikemas dalam tempat khusus dan memiliki box atau mesin yang memang khusus di design untuk jenis video games tertentu dan tidak jarang bahkan memiliki fitur yang dapat membuat pemainnya benar-benar merasa “terjun” dan “menikmati”, seperti pistol, kursi khusus, sensor gerakan, sensor injakkan dan stir mobil (beserta transmisinya).

# Arcade games



## b. PC Games

- **PC Games** , yaitu video game yang dimainkan menggunakan Personal Computers.





## c. Handheld games

- Handheld games, yaitu game yang dimainkan di console khusus video game yang dapat dibawa kemana-mana, contoh Nintendo DS dan Sony PSP, Game boy



## d. Mobile games

- Mobile games, yaitu yang dapat dimainkan atau diperuntukkan khusus untuk mobile phone, PDA atau





## e. Console games

- **Console games**, yaitu video games yang dimainkan menggunakan console tertentu yang dihubungkan ke televisi sebagai layar, contoh Playstation 2, Playstation 3, XBOX 360, dan Nintendo Wii.





## 2. Berdasarkan GENRE/ Tipe Permainan



# Video game genres

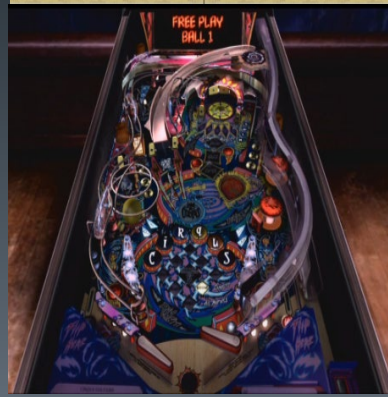
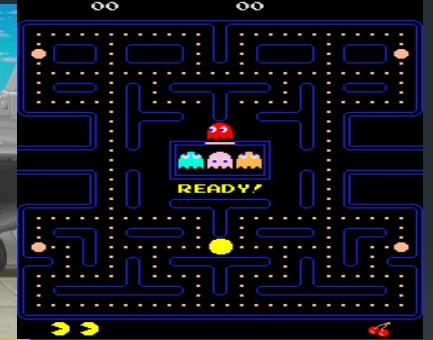
- 1) Action
- 2) Action-adventure
- 3) Adventure
- 4) Role Playing
- 5) Simulation
- 6) Strategy





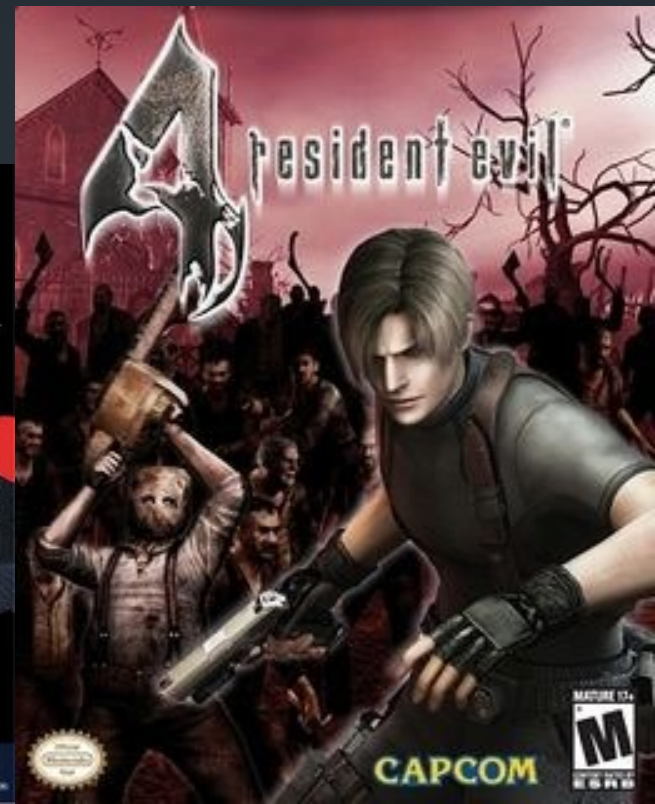
# 1. Action

- 1 Ball and paddle
- 2 Beat 'em up and hack and slash
- 3 Fighting game
- 4 Maze game
- 5 Pinball game
- 6 Platform game
- 7 Shooter
  - 7.1 First-person shooter
  - 7.2 MMO FPS
  - 7.3 Light gun shooter
  - 7.4 Shoot 'em up (SHMUP)
  - 7.5 Tactical shooter
  - 7.6 Rail shooter
  - 7.7 Third-person shooter



## 2. Action-adventure

1. Stealth game
2. Survival horror





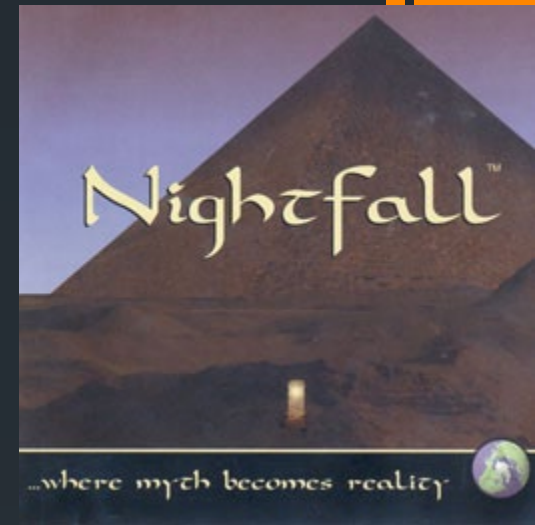
## 3. Adventure

- Tidak seperti film-film petualangan, game petualangan tidak didefinisikan oleh cerita atau konten. Sebaliknya, petualangan menjelaskan cara gameplay tanpa tantangan refleksi atau tindakan. Mereka biasanya memerlukan pemain untuk memecahkan berbagai teka-teki dengan berinteraksi dengan orang atau lingkungan, paling sering dalam cara non-konfrontatif.



## 3. Adventure

1. Real-time 3D adventures
2. Text adventures
3. Graphic adventures
4. Visual novels





## 4. Role Playing

- Game yang mengatur pemain dalam peran satu atau lebih "petualang" yang mengkhususkan diri dalam keahlian tertentu (seperti pertempuran jarak dekat atau mantra sihir dan maju/ berjalan melalui alur cerita yang telah ditentukan).

## 4. Role Playing

1. Western RPGs and Japanese RPGs (JRPGs)
2. Use of fantasy in RPGs
3. Sandbox RPGs
4. Action RPGs
5. MMORPGs
6. Rogue RPGs
7. Tactical RPGs





# 5. Simulation

1. Construction and management simulation
2. Life simulation
3. Vehicle simulation



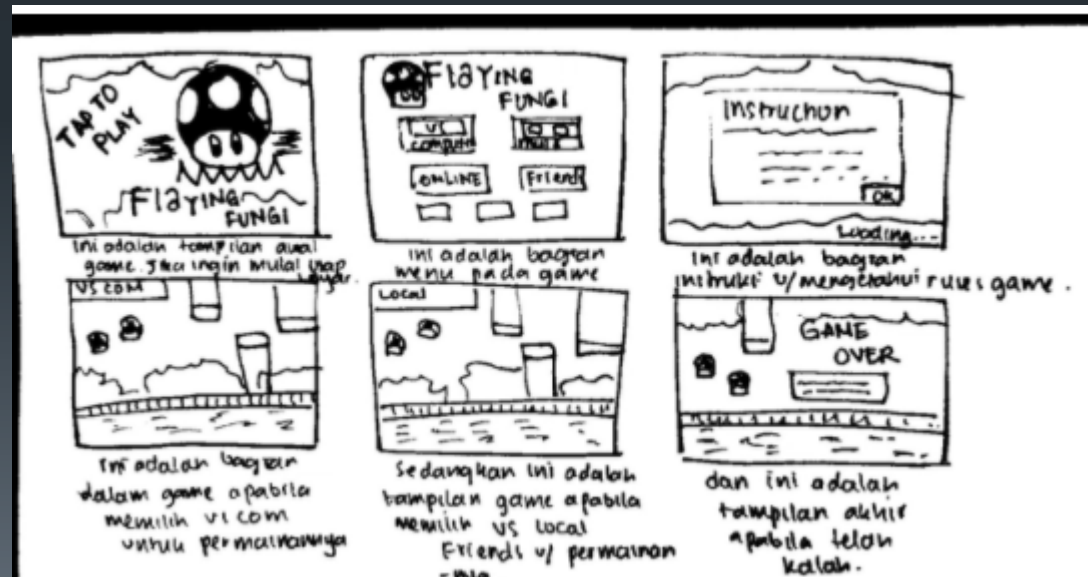
## 6. Strategy

1. 4X game
2. Artillery game
3. Real-time strategy (RTS)
4. Real-time tactics
5. Tower defense
6. Turn-based strategy
7. Turn-based tactics
8. Wargame



# Skenario Game

- Skenario adalah urutan cerita yang disusun oleh seseorang agar suatu peristiwa terjadi sesuai dengan yang diinginkan.
- Skenario game adalah sebuah cerita khusus yang melatarbelakangi kejadian – kejadian dalam game.





# Skenario Game



Terdapat empat bagian pada saat perancangan game yakni:

1. **Pemimpin Desainer**  
Orang yang menggerakkan konsep game tersebut menjadi lebih menarik dan membuat game tersebut memiliki nilai artistik didalamnya.
2. **Game Mechanic Designer**  
Orang yang membuat suatu aturan pada sebuah permainan, sehingga permainan tersebut tidak berat sebelah atau bisa dikatakan seimbang.
3. **Tingkat Desainer atau Lingkungan Desainer**  
Orang yang bertanggung jawab dalam membuat lingkungan permainan, agar pada sebuah game menjadi lebih real.
4. **Writer**  
Seseorang yang bertanggung jawab dalam membentuk suatu narasi dalam game. Dimulai dari alur cerita, hingga apa saja yang harus dilakukan pemain pada saat memainkan game tersebut. Oleh karena itu penulis harus bekerja sama dengan desainer utama dalam pembuatan skenario game.

# Skenario Game



Hampir sama seperti pembuatan film dimana penulis skenario pertama-tama menulis tema, kalau ada produser yang berminat, penulis skenario membuat sinopsis, dan setelah mendapat persetujuan produser, baru skenario dibuat, begitu juga prosesnya dalam merencanakan suatu judul game komputer. Temanya dibuat dulu, kemudian konsep dan akhirnya design documents disusun. design documents adalah gabungan dokumen yang mendeskripsikan secara kompleks semua segi game yang direncanakan.

# Script Game



- Bahasa script merupakan suatu bahasa pemrograman komputer yang diterjemahkan secara khas dan dapat diketik secara langsung dari keyboard.
- Fungsinya adalah untuk membuat suatu aturan yang mendetail pada sebuah game dan agar kita bisa mengetahui cara memainkan game tersebut.

# Konsep Pembuatan Scripting pada game

## 1. Pemilihan Bahasa Pemrograman

Pemrograman suatu game bisa menggunakan berbagai macam jenis bahasa pemrograman. Diantaranya yang terkenal adalah C++, C, C# dan Java.

Pada saat pemilihan bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat suatu game perlu diperhatikan beberapa syarat berikut ini:

### a. Speed

Bahasa script untuk sebuah game harus memiliki kemampuan berjalan secepat mungkin. Mengapa dibutuhkan speed pada sebuah script game? Jawabannya adalah karena ketika kita akan membuat suatu game dengan suatu level, pasti secara logikanya suatu perilaku karakter dan rintangan yang terdapat didalamnya akan berbeda. Jika, kita menggunakan bahasa script yang lambat, maka akan memakan waktu yang cukup lama untuk membuatnya.

# Konsep Pembuatan Scripting pada game



## b. Kompilasi dan Interpretasi

Bahasa script jika ditinjau secara luas diinterpretasikan melalui susunan suatu rangkaian byte. Interpreter akan melihat script setiap baris, serta penyusunan sesuai maksud dari script itu sendiri dan melakukan tindakan yang spesifik. Suatu byte akan terkompilasi, dan akan dikonversi atau diubah dari teks menjadi suatu byte code. Byte code biasanya lebih padat jika dibandingkan dengan format teks, mengapa disebut lebih padat? Jawabannya adalah karena kode byte dalam suatu format akan lebih optimal ketika dieksekusi, sehingga dapat berjalan lebih cepat.



# Konsep Pembuatan Scripting pada game

## c. Ekstensibilitas dan Integrasi

Bahasa script sangat dianjurkan mempunyai akses ke fungsi yang signifikan ke dalam sebuah game. Sebuah script untuk mengendalikan sebuah karakter misalnya, harus dapat memiliki kemampuan untuk menanyai game untuk mencari tahu apa yang bisa dilihat dan selanjutnya membiarkan game mengerti apa yang harus dilakukan untuk melakukan aksinya. Kumpulan fungsi yang dibutuhkan untuk mengakses sangat jarang diketahui ketika bahasa script telah diimplementasikan. Oleh karena itu, hal ini penting untuk memiliki sebuah bahasa yang dapat dengan mudah memanggil fungsi atau menggunakan kelas main code dalam sebuah game.

# Konsep Pembuatan Scripting pada game



## d. Re-Entrancy

Fungsi ini sering berguna untuk memanggil script secara ulang sehingga bisa digunakan kembali. Selain itu fungsi ini dapat berjalan untuk sementara waktu, dan ketika waktu telah habis maka script bisa ditunda. Dan jika script selanjutnya memiliki waktu lagi, maka akan menjalankan kembali script yang telah ditunda sebelumnya.

# Konsep Pembuatan Scripting pada game

## 2. Embedding (penanaman)

Embedding berhubungan dengan ekstensibilitas. Sebuah bahasa yang tertanam dirancang untuk dimasukkan ke dalam program lain. Ketika kita menjalankan bahasa scripting dari workstation, biasanya akan menjalankan program khusus untuk menafsirkan file source code. Dalam game, sistem scripting perlu dikontrol dari dalam program utama. Game yang menentukan jalannya script harus dijalankan dan harus dapat memberitahu mesin terkait bahasa scripting yang cocok untuk memproses script tersebut.

# Konsep Pembuatan Scripting pada game

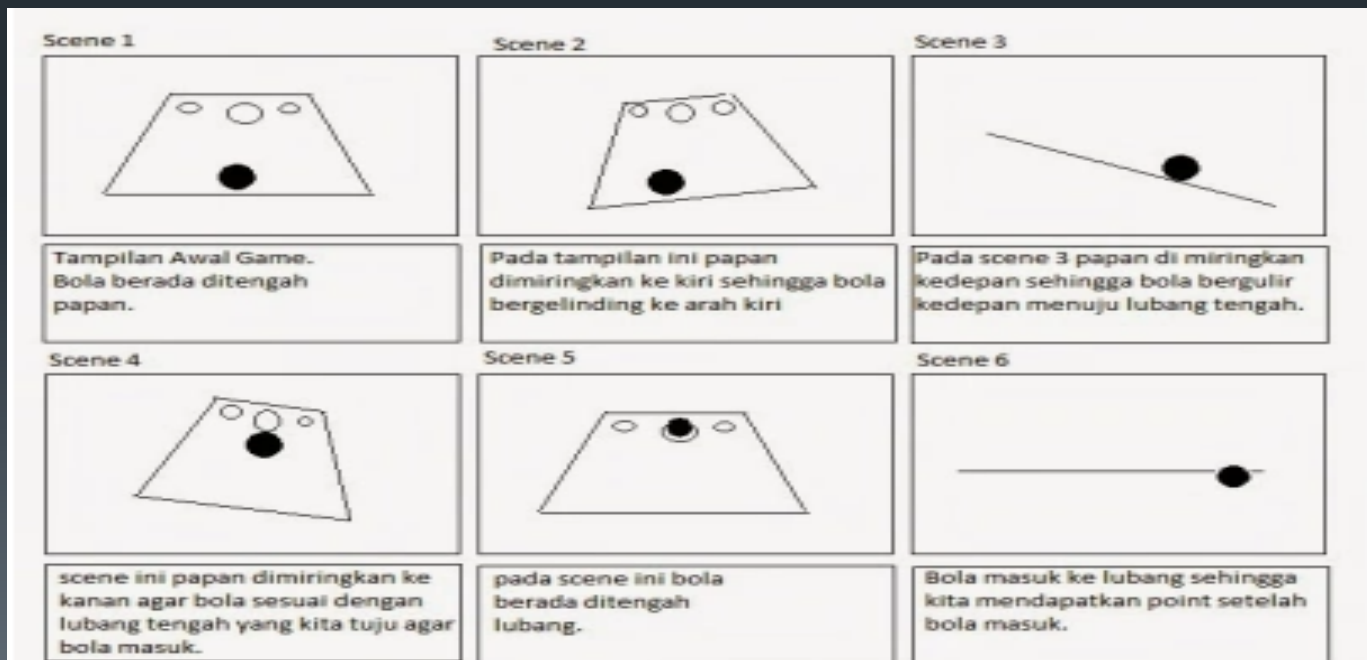


## 3. Bahasa Open Source

Banyak bahasa scripting game populer yang dirilis di bawah lisensi open source. Software open-source dirilis di bawah lisensi yang memberikan hak user untuk memasukkannya ke dalam perangkat lunak mereka sendiri tanpa membayar biaya tambahan.

# Storyboard

- Storyboard merupakan suatu sketsa gambar yang disusun secara berurutan yang sesuai dengan naskah yang ada.
- Dengan adanya storyboard ini, kita dapat menyampaikan ide cerita kepada orang lain dengan lebih mudah.
- misalkan game ber-genre arcade tidak memiliki alur cerita namun game tersebut menitik beratkan pada perolehan point. Jadi storyboard yang dibuat yaitu bagaimana pemain mendapat nilai / point setinggi mungkin.





# Tugas 2

Buatlah konsep skenario game jika anda adalah pemimpin desainernya! (sesuai imajinasi)

Tulis juga jenis, tujuan dan sasaran game.

Deadline Pertemuan Ke 16 Materi Komputer dan Game.



SEKIAN  
TERIMKASIH