

Fading Light

Aigerim Aimova², Elda Nadine Amalia¹, Ellysia Tirza¹, Giedrius Girgzdis²

1. Program International Digital Media, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra, Jl. Siwalankerto No.121-131, Surabaya
2. Division of Digital Contents, International College, Dongseo University, Jurye-ro 47 Sasang-gu, Busan, South Korea

Email: usagi.aya01@gmail.com, m42416193@john.petra.ac.id, m42416175@john.petra.ac.id, giedrius.girgzdis@gmail.com

Abstrak

Fading Light adalah *role-playing game* untuk komputer atau PC bersetting fantasi dengan menggabungkan komputer grafis 3D dan 2D. *Game* ini bercerita tentang keluarga kerajaan yang terpecah setelah kematian sang Raja, yang kemudian mempengaruhi nasib seluruh kerajaan. Pemain akan bermain sebagai Pangeran muda yang harus menyelamatkan kerajaannya dengan melawan monster dan memecahkan teka-teki. Aset 3D grafis dibuat menggunakan Autodesk Maya dan Substance Painter, sedangkan aset 2D grafis dibuat menggunakan Adobe Photoshop dan Clip Studio Paint, serta animasi 2D dibuat menggunakan Adobe After Effects. Tujuan proyek ini adalah karena kami ingin memmanifestasikan ide dan kreativitas kami dalam berkarya dan berimajinasi, terutama tentang dunia fantasi, supaya dapat dinikmati oleh orang lain. Untuk itu kami membuat *game* agar orang lain dapat berinteraksi dan terimersi ke dalam dunia yang kami buat.

Kata Kunci: permainan elektronik, aksi teka-teki, fantasi, 3D, hiburan

Abstract

Title: *Fading Light*

Fading Light is a fantasy role-playing game for PC made through the combination of 3D and 2D computer graphics. The story of the game revolves around a royal family which was torn apart after the death of the King, affecting even the whole kingdom. Players will control the young Prince who will save his kingdom by fighting monsters and solving puzzles. The 3D assets are made with Autodesk Maya and Substance Painter, while the 2D assets are made in Adobe Photoshop and Clip Studio Paint, and the 2D animations are done via Adobe After Effects. The purpose of this project is to manifest our idea and creativity in arts and imagination, especially about the fantasy world, so that people can enjoy it. Therefore we made it through the game because it can interact and immerse the player in the world that we made.

Keywords: video game, action puzzle, fantasy, 3D, entertainment

Pendahuluan

Fading Light adalah *role-playing game* yang dibuat menggunakan Unity Engine dan menggunakan 3D model yang dicampur dengan *environment* berbasis

2D, dan memiliki *genre* fantasi. Ide dibalik pembuatan *game* ini diawali dengan keinginan untuk menjelajahi kreatifitas kami dalam membuat dunia yang berbeda dengan realita dan juga memberi pesan moral yang bisa diterapkan dalam kehidupan

sehari-hari manusia. *Game* kami sangat terinspirasi dari *game Ori and the Blind Forest* (Moon Studios, 2015) dan *Hollow Knight* (Team Cherry, 2017). Sehubungan dengan banyaknya *game* yang dibuat dengan tujuan menghibur, kami berpikir bahwa *game* juga merupakan *outlet* untuk memberikan pesan-pesan penting kepada pemain sebagai bentuk edukasi. Oleh karena itu disusunlah cerita yang mampu menyentuh perasaan pemain agar pesan dan isi ceritanya mudah untuk dimengerti.

Seperti yang sudah dituliskan, *game* bisa digunakan sebagai hiburan dan juga edukasi. Salah satu bentuk lain dari hiburan adalah mereka bisa menjadi media untuk mengekspresikan karya seni. Oleh karena itu kami bertujuan untuk mengeksplor visualisasi yang indah dari imajinasi dan mengimplementasikannya ke dalam suatu permainan *game*. Menurut kami, indah yang kami inginkan adalah artwork yang menarik dan mampu mendorong suasana *game*.

Metode Penelitian

Metode Penelitian yang kami gunakan adalah metode penelitian kasus dan metode penelitian tindakan.

1. Metode penelitian kasus adalah metode penelitian yang bertujuan untuk mempelajari secara intensif tentang latar belakang keadaan sekarang serta interaksi lingkungan suatu objek (Hidayat, 2017, Bab 1.8.2.4). Dengan metode ini kami menggunakan referensi untuk membuat lingkungan dunia fantasi pada *game* ini.
2. Metode penelitian tindakan adalah metode penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan baru atau pendekatan baru dan diterapkan langsung serta dikaji hasilnya. (Hidayat, 2017, Bab 1.8.2.9) Untuk membuat *game* ini kami perlu mengasah keterampilan dalam menggunakan *software* yang kami butuhkan seperti *Autodesk Maya*, *Unity*, *Substance Painter*, *Adobe Photoshop*, dan *Adobe After Effect*

Pembahasan

Pembuatan *game* ini terbagi menjadi tiga (3) tahap, yaitu *pre-production step*, *production step*, dan *post-production step*. Tahap-tahap ini merupakan inti

dalam pembuatan *game* pada umumnya dan membuat penjadwalan dalam produksi *game* menjadi lebih efisien.

Pre-production step adalah tahap paling awal dalam produksi *game*. Di tahap ini kami melakukan sketsa dan desain konsep untuk segala aset yang akan kami gunakan sehingga memudahkan *modeller* ketika mereka membuat model 3D aset kami.

Production step adalah tahap dimana aset-aset yang sebelumnya masih sketsa akan dibuat menjadi model 3D yang bisa digunakan dalam proyek *game* kami.

Post-production step adalah tahap akhir dalam produksi dimana *game* kami akan diasah menggunakan efek-efek visual dan suara yang dapat membuat *game* kami terlihat hidup.

Pre-Production

Dalam tahap ini, semua anggota mengumpulkan ide untuk membuat cerita yang *solid* dan memenuhi tujuan utama kami. Setelah cerita untuk *game* ini sudah disepakati, konsep *artist* membuat beberapa sampel desain untuk karakter utama yaitu Pangeran. Proses pembuatan konsep untuk Pangeran berlangsung cukup lama karena dia merupakan maskot *game* kami, oleh karena itu kami memutuskan untuk memberikan perhatian yang lebih daripada aset-aset lain. Setelah konsep Pangeran sudah selesai dan disetujui, kami membuat konsep untuk monster utama yang akan muncul di setiap tempat untuk menghalangi Pangeran, yang berwujud kura-kura. Selain kura-kura, kami juga membuat konsep untuk musuh berwujud rubah, namun karena keterbatasan waktu dan tenaga kami memutuskan untuk tidak menggunakannya. Berikutnya kami membuat konsep untuk *NPC* yang akan menjadi figur pendukung pemeran utama, yaitu seorang penduduk desa. Sebagai pelengkap *level* terakhir, kami juga membuat musuh berwujud hantu sebagai penghalang jalan pemeran utama dan juga Ratu merupakan musuh terakhir dalam *game*.



Gambar 1. Konsep desain karakter Pangeran oleh Aigerim Aimova
 Sumber : Aimova, Amalia, Tirza dan Giztis (2020, p. 18)



Gambar 2. Konsep desain karakter Ratu oleh Aigerim Aimova
 Sumber : Aimova, Amalia, Tirza dan Giztis (2020, p. 19)



Gambar 3. Konsep desain musuh monster kura-kura dan rubah oleh Aigerim Aimova
 Sumber : Aimova, Amalia, Tirza dan Giztis (2020, p. 19)

Setelah konsep karakter sudah selesai dibuat, konsep-konsep itu dikirimkan kepada anggota yang memegang peran utama di *production step* dan konsep *artist* lanjut membuat konsep untuk *props* yang akan digunakan di dalam game, yang diberi nama *Saving Amulet*. Selain *Saving Amulet* ada juga pedang Pangeran dan *artifact* yang berperan penting dalam cerita.

Tahap berikutnya adalah membuat konsep untuk *backdrop* yang terlihat indah. Karena *game* kami menggunakan aset 2D untuk semua *backdrop*, tahap ini juga bisa dikategorikan dalam *production step*.

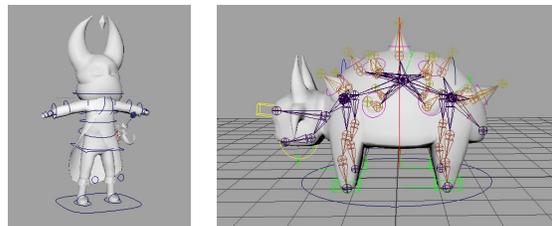


Gambar 3. Konsep desa oleh Aigerim Aimova
 Sumber : Aimova, Amalia, Tirza dan Giztis (2020, p. 43)

Production Step

Tahap ini adalah tahap dimana konsep-konsep yang dibuat oleh konsep *artist* dijadikan aset game. Karakter utama, *props* (senjata karakter utama), dan musuh dikembangkan menjadi 3D model, sedangkan aset lainnya dibentuk secara 2D dengan manipulasi visual melalui software *Adobe After Effects* untuk memunculkan kesan 3D.

Model-model yang dijadikan 3D adalah Pangeran, *Saving Amulet*, Pedang Pangeran, dan musuh berwujud kura-kura. Semua model dibuat dalam software *Autodesk Maya*. Agar memberikan variasi untuk musuh, kura-kura memiliki dua varian. Setelah aset-aset yang ditentukan sudah memiliki bentuk 3D modelnya, tahap berikutnya adalah untuk memberikan *texture* yang tepat agar model tersebut terlihat natural melalui software *Substance Painter*. Setelah *texture* sudah diimplementasikan, berikutnya model-model karakter diberi *rig* agar dapat bergerak, ini juga dilakukan di *Autodesk Maya*. Setelah model-model karakter sudah memiliki *rig*, mereka diberikan animasi yang juga dilakukan di *Autodesk Maya*.



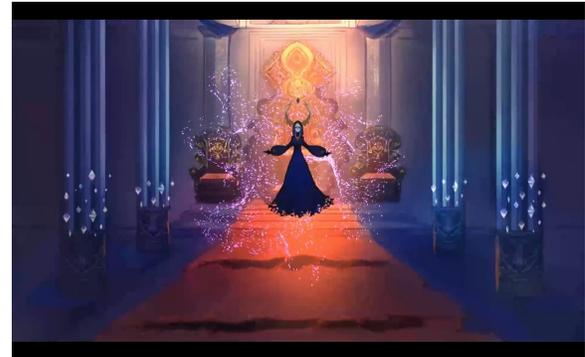
Gambar 4. Rigging karakter Pangeran dan kura-kura oleh Ellysia Tirza

Semua aset-aset yang sudah selesai dibuat lalu diimpor ke dalam *Unity Engine* dimana *programmer* mulai menyusun semua aset-aset kami dan membuat *script* yang akan menjadi tulang belakang *game* kami.

Post-Production Step

Dalam tahap *post-production*, kami mengimpor semua aset dan *script* yang dibuat oleh *programmer* kami bekerja dengan sempurna. Yang tersisa adalah mengasah *game* kami agar terlihat lebih indah. Hal ini kami lakukan dengan memberikan efek-efek visual yang ekstrim dan juga efek-efek suara. Sebelum efek-efek diimplementasikan, *game* kami terasa hampa dan memiliki kekurangan. Ini karena visual tidak dapat memberikan tingkat imersif yang cukup, sehingga butuh dukungan dari efek visual dan efek suara yang cocok pada skenario-skenario dalam *game*.

Hasil Final



Gambar 5. Screenshot hasil jadi game Fading Light
Sumber : Aimova, Amalia, Tirza dan Giztis (2020, p. 44)

Kesimpulan

Fading Light merupakan *game* beraliran fantasi yang menceritakan kisah tentang keluarga kerajaan yang mengalami kesedihan setelah ditinggal oleh Sang Raja yang mereka sayangi. *Game* ini dibuat dengan menggabungkan 3D komputer grafik dan 2D komputer grafik. 3D Komputer grafik dibuat dengan Autodesk Maya, digunakan dalam pembuatan aset-aset seperti karakter dan beberapa benda interaktif atau *item*. Sementara 2D komputer grafik dibuat dengan Adobe Photoshop, digunakan untuk melukis dunia atau *environment* dalam permainan ini. *Game* ini dapat dimainkan menggunakan platform komputer. Tujuan *game* ini dibuat adalah untuk menyampaikan pesan moral bahwa sesedih-sedihnya kita jangan sampai melakukan hal yang jahat dan merugikan orang lain. Ingat bahwa masih ada orang yang mencintai kita dan berada di sisi kita. *Game* kami memiliki dunia fantasi yang sangat indah yang dapat dinikmati sebagai hiburan, terutama untuk visual

Melalui pengalaman *game development* ini, kami mendapatkan ilmu-ilmu penting yang bisa kami

gunakan dalam pekerjaan kami di masa depan. Meski pengalaman kami tidak memberikan kesan positif setiap saat, pada akhirnya kami merasa sangat lega dan bahagia bahwa kami bisa menyelesaikan game kami tepat waktu. Kami merasa bahwa kami sukses dalam membuat game yang sesuai dengan keinginan kami, yaitu game yang memiliki pesan moral dan latar belakang yang terlihat indah dari awal sampai akhir.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kami ucapkan kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat, rahmat, penyertaan dan perlindungan-Nya kami dapat menyelesaikan tugas akhir ini di tengah segala masalah dan cobaan yang terjadi di luar ekspektasi
2. Keluarga terkasih yang telah mendukung kami dengan cinta dan juga dukungan finansial.
3. Annika Tuominen sebagai mantan tim proyek *Fading Light*
4. Segenap dosen dan staff Universitas Kristen Petra : Erandaru, S.T., M.Sc., Aristarchus Pranayama K., BA, MA, Liliana, S.T.,M.Eng, et cetera.
5. Segenap profesor dan staff Universitas Dongseo, Busan, Korea Selatan : Pak Hong-sik, Seo Jintaek, Song Balgeum, Kim Hekyung, et cetera
6. Segenap profesor dan Staff Universitas Mykolas Romeris
7. Teman-teman Digital Content

Daftar Pustaka

Hidayat, Anwar. (2017). Metode Penelitian: Pengertian, Tujuan, Jenis. Retrieved from https://www.statistikian.com/2017/02/metode-penelitian-metodologi-penelitian.html#Macam-Macam_Metode_Penelitian

Moon Studios. (2015). *Ori and the Blind Forest* [Steam]. Microsoft Studios. <https://www.orithegame.com/blind-forest/>

Team Cherry. (2017). *Hollow Knight* [Steam]. Team Cherry. <https://hollowknight.com/>

Aimova et al (2020). *Fading Light Project Proposal*. Unpublished manuscript