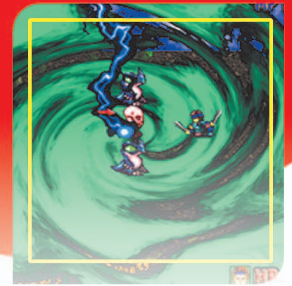
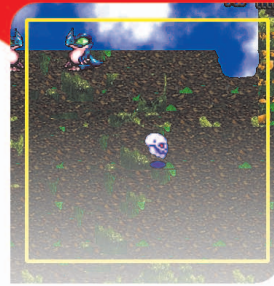


Maraknya pasar *game* di Indonesia membuka sebuah peluang baru: menjadi pencipta *game*.

Ahmad Suwandi



Game Lokal Mutu Internasional

► Matanya merah. Tubuhnya lesu. Lelah setelah semalaman begadang. Bukan seperti anak muda yang ramai-ramai begadang tanpa tujuan, Christopher justru begadang sendirian, di depan komputer, memeriksa satu per satu baris kode program.

Christopher Mangundjaja, nama lengkapnya. Adalah seorang programmer yang mengkhususkan diri pada pembuatan *games*. Hebatnya lagi, Christopher—demikian dia biasa disapa—adalah putera Indonesia. Dan, sampai *game engine*-nya sendiri merupakan buatan putera Indonesia.

Christopher, adalah putera Indonesia yang sempat merasakan bekerja di Atari dan Torus. Dua nama besar vendor *games* dunia yang pernah mengeluarkan beberapa *games* populer, seperti “Men in Black”, “Spiderman”, dan “Transformers”. Semenjak kecil, Christopher memang sudah hobi memainkan *games*.

Setelah duduk di bangku sekolah menengah, Christopher mulai mencoba *ngoprek* *games engine* sederhana.

Kemudian menerapkannya dengan menciptakan *games* model klasik, seperti “Pacman” dan “X-Wings”. Baru setelah melanjutkan ke perguruan tinggi di Australia, Christopher mulai membangun *games* dengan lebih serius dan menghasilkan *games* “Ninja”. *Games* yang dibangun dengan menggunakan DirectX 8 ini, menjadi modal dasar Christopher masuk ke industri *games*.

Saat bekerja di industri *games* inilah, Christopher semakin rajin mengutak-atik *games engine*. Dan, lahirlah

“Heroquest”. Cikal bakal “The Secret of the Seven Scrolls”.

Secret of the Seven Scrolls ini pula yang dibawa ke Indonesia dan dikembangkan lebih lanjut. Secret of the Seven Scrolls merupakan PC *Game* jenis Action-Traditional *Role Playing Games* (RPG).

Games yang diedarkan sendiri oleh tim Diamond Jaya melalui toko-toko buku ini, juga dilengkapi dengan membuat panduan atau manual dalam bahasa Indonesia.



“Aeroblaster”, *game* ke dua yang dibuat dan diproduksi oleh Diamond Jaya.



Games pertama buatan Diamond Jaya, “Secret of the Seven Scrolls”.



Christopher Mangundjaja, programmer games Diamond Jaya.

Tim Keroyokan

Game “Secret of the Seven Scrolls” sendiri, menurut Christopher, sudah ditawarkan kepada pihak Extreme-Games. Sebuah produsen game terkenal di Amerika, untuk dipasarkan di kawasan Amerika dan Eropa.

Proses pemasaran melalui produsen seperti Extreme Games, menurut Christopher, tidak seperti yang dibayangkan sebelumnya. Ada syarat berlapis-lapis yang harus dipenuhi satu per satu.

Pertama, game harus diuji coba dengan dimainkan langsung di 50 komputer dengan spesifikasi yang berbeda-beda. Setelah itu, dimuat di beberapa situs terpercaya selama beberapa bulan. Tentu saja, hanya versi trial atau demo saja.

Dari jumlah orang yang men-download serta komentar-komentarnya, akan dijadikan bahan pengambilan keputusan oleh Extreme Games. Secret of the Seven Scrolls, meskipun sudah dinyatakan lulus, masih harus menunggu setahun sebelum mengetahui jumlah hasil pemasaran dan menerima royalti.

Saat ini, sembari memasarkan Secret of the Seven Scrolls secara mandiri, Diamond Jaya sedang mengembangkan game shooter pesawat yang diberi nama “AeroBlaster”.

Tim Keroyokan

Dalam proses pembuatan sebuah game, Diamond Jaya melibatkan banyak orang dengan beragam tugas yang berbeda. Bisa jadi, tim membuat sebuah game,

berbeda dengan tim lainnya. Misalnya, saat membuat “Secret of the Seven Scrolls Part I”, timnya terdiri dari Christopher Mangundjaja sebagai produser atau *lead programmer*, sekaligus terlibat dalam desain. Sedangkan *script* ditangani oleh **Jeanette Nani Suherman**. Ada dua programmer yang terlibat, yakni **Valerie Shie** dan **William Shie**. Musik ditangani oleh Partners In Rhyme, sentuhan *art* ditangani oleh **Reiner Prokein** serta *tester games* dilakukan oleh **Brian Budiman**.

Pengembang AeroBlaster, sama dengan tim inti Secret of the Seven Scrolls Part I. Hanya saja tidak melibatkan Partners in Rhyme dan Reiner Prokein. Untuk proyek ketiga, pembuatan game “Prince of Baghdad”, Diamond Jaya berkolaborasi dengan pihak lain.

Prince of Baghdad adalah sebuah games yang sudah memanfaatkan efek 3D. Namun, Christopher sendiri mengatakan bahwa efek dalam Prince of Baghdad lebih tepat disebut sebagai pseudo 3D. Sebuah teknik 2D yang memungkinkan pengguna melihat sebagai sebuah tampilan 3D.

Efek ini sendiri dihasilkan dari game engine yang sama yang digunakan saat mengerjakan Secret of the Seven Scrolls dan AeroBlaster. Namun, game engine-nya sudah dimodifikasi dan dikembangkan sedemikian rupa, sehingga bisa membuat tampilan yang lebih halus, *smooth*, dan mirip 3D.

Satu Miliar Kesalahan

Proses pembuatan games, diawali dengan *brainstroming* semua orang yang terlibat. Kemudian, dari hasil *brainstroming* tersebut, ada beberapa patokan yang digunakan dalam pengem-

bangun selanjutnya. Pertama, desain karakter. Kedua, skenario. Dan ketiga aturan main.

Setelah *brainstroming*, programmer mulai melakukan *coding*, dan sementara desainer mulai menggarap karakter. Tentu saja dibarengi dengan pembuatan *sound effect* dan musik ilustrasi untuk membuat suasana semakin hidup. Setelah selesai, semuanya dikumpulkan jadi satu dan diolah lagi bersama-sama.

Desain karakter, biasanya menggunakan aplikasi Adobe Photoshop. Sedangkan *coding* menggunakan Visual C++. Sampai tahap ini, banyak sekali kesalahan yang ditemukan.

Bahkan Christopher sendiri mengakui, kadang masih bisa menemukan kira-kira 1 miliar kesalahan *coding* dalam tahap ini. Setelah dijadikan satu dengan menggunakan game engine, hasilnya akan dievaluasi. Tahap ini terus berulang. Sampai kesalahan bisa diminimalisasi sekecil mungkin. Biasanya selama enam bulan.

Setelah selesai, kadang masih ada saja kesalahan *coding* yang masih muncul. Dalam tahap akhir, kesalahan *coding* tidak boleh merusak skenario. Namun, ada kalanya programmer game menemukan *bug* yang justru menimbulkan fitur baru.

Misalnya dalam *coding* yang ditujukan untuk menggambarkan seorang musuh tertembak dan lari. Saat diuji coba, musuh malah lari sambil menembak ke belakang. Hal ini memunculkan lagi fitur tambahan yang menjadikan game lebih menarik.

Memang, ada kalanya games yang sudah dirilis juga masih memunculkan berbagai kesalahan. Misalnya, gambar pohon yang warnanya berbeda, atau



Perangkat pembuatan *sound effect* dan musik ilustrasi yang *mobile*. Perangkat ini hanya bisa bekerja dengan PC atau notebook, kecuali jika ditambah dengan modul *stand alone*.

sang tokoh yang ternyata berbaju salah.

Kesalahan yang juga kerap muncul adalah kesalahan skenario. Di mana kadang terjadi, seorang pemain yang sudah melewati sebuah perkelahian tertentu, berhasil menang. Namun, ternyata pemain itu justru mundur lagi ke belakang atau level sebelumnya.

Setiap bug yang muncul, berarti harus dilakukan coding ulang atau pembenahan menyeluruh. Sebab, satu bug bisa menjadi pemicu munculnya bug lain.

Cheat Code

Setiap tahap, selalu diakhiri dengan sebuah *game testing*, sebelum melangkah ke tahap pengembangan kemudian. Tester game dalam tim Diamond Jaya pimpinan Christopher adalah Brian Budiman yang masih duduk di bangku sekolah menengah.

Pada proses tes ini, Brian menjalankan games secara terus menerus. Dan laporannya berupa daftar kesalahan serta laporan lain yang bisa digunakan sebagai bahan acuan pengembangan games berikutnya.

Jadi, bukan hanya alur serta fitur

game saja yang dicoba dijalankan serta di-review, namun juga musik, tingkat kesulitan, senjata, bahkan sampai ke sistem penilaian.

Begitu pentingnya proses tes game ini, sampai Christopher membekali Brian dengan sebuah daftar cek untuk memudahkan arah tes, serta sebagai bahan yang lengkap bagi tim pengembang.

Seperti juga produsen game kelas internasional, Christopher dan tim juga membuat *cheat code* atau kode curang menjalankan game. Hal ini dilakukan untuk pengujian saja. Setelah game dinyatakan selesai, coding untuk cheat dihapus atau tidak diaktifkan.

Cheat code bertujuan untuk memudahkan saat game diuji coba. Misalnya dengan mengetikkan beberapa huruf tertentu di papan permainan, seorang user bisa memiliki *power* 100 kali lipat. Atau tidak bisa mati misalnya.

Hal ini sangat efisien, daripada seorang pengujian game harus mengulang sejak awal setiap kali *game over*.

Bermain game dan menguji sebuah game adalah dua hal yang sangat berbeda. Saat pengujian, seorang

pengujian game harus mencoba setiap jurus, kombinasi pukulan, teka-teki, hingga skenario secara keseluruhan. Tentu saja, sambil mencocokkan dengan yang ada dalam panduan awal skenario serta *delisting* program.

Edu Games

Membuat games, menurut Christopher, memang seperti halnya membuat paduan busana. Ada beberapa tugas yang harus dikerjakan secara paralel dalam waktu yang bersamaan. Tak heran jika tim pembuat games Diamond Jaya lebih sering bekerja secara *mobile*.

Kemudian, masing-masing tim akan bertemu melalui *messenger*, SMS, atau telepon. Proses pengerjaan secara bersama-sama sangat jarang dilakukan, kecuali jika sangat mendesak.

Hardware yang digunakan cukup sederhana. Selain menggunakan notebook, Christopher menggunakan PC rakitan Pentium 2,4 GHz dilengkapi dengan hardware lain yang standar. Kecuali pada video card.

Christopher selalu membawa beberapa video card dari chipset yang berbeda-beda. Hal ini dilakukan karena ada kalanya game tidak bisa berjalan normal pada sebuah video card, padahal di video card lain bisa berjalan dengan sempurna.

Dalam kaitannya dengan pengembangan usaha ini juga, Diamond Jaya juga menerima pesanan game. Biasanya, pesanan datang dari lembaga rohani yang hendak membuat game dengan karakter dari kitab suci Injil. Atau kadang juga membuat *edu game* untuk anak-anak dengan muatan tertentu. Misalnya pendidikan matematika, bahasa Inggris, dan sebagainya.

Investasi dan Distribusi

Kini, untuk pengembangan produksi game berikutnya, Diamond Jaya dan Barik Design memperoleh investasi dari seorang pengusaha yang bernaung di bawah PT Luwung Gajah. Dari total investasi senilai Rp400 juta, yang Rp250 juta digunakan untuk *hardware*.

Karena investasi banyak dikeluarkan dalam bentuk hardware, maka tentu saja investasi dihitung untuk jangka panjang. Sebagai bentuk solidaritas

TENTANG DIAMOND JAYA

Nama Perusahaan	: Diamond Jaya
Nama Kontak	: Christopher Mangundjaja
Telepon	: (021) 8297381, 7534262
Alamat	: Jl. Tebet Barat Dalam IV No. 8 Jakarta Selatan
Situs	: www.diamondjaya.com
E-mail	: info@diamondjaya.com
Bidang Usaha Utama	: Game Developer
Bidang Usaha Tambahan	: Pembuatan games interaktif (berdasar order)



pemain baru di bisnis ini, tim Diamond Jaya bersedia memperoleh gaji yang murah. Setidaknya di bawah standar programmer di Indonesia.

Kini, setiap games dipasarkan dengan harga Rp40 ribu per kemasan, yang sudah disebarakan secara mandiri, yang sementara ini baru di kota Bandung dan Jakarta saja.

Soundtrack

Sisi lain pada proyek ketiga yang sedang dikerjakan oleh tim Diamond Jaya adalah pembuatan *soundtrack games*. Penggarapannya sendiri akan dilakukan salah satu anggota tim, yakni dari Barik Design.

Menurut Bambang dari Barik Design, ide pembuatan soundtrack ini, selain untuk memopulerkan games, juga disebabkan karena Barik Design sendiri adalah orang-orang *band*.

Pada pembuatan *sound effect*, tim pembuat sound effect dan musik, menggunakan perangkat sendiri yang khusus untuk membuat sound effect. Alat tersebut, yang digunakan dalam pembuatan “Aeroblaster” dan “Prince of Baghdad”, berbentuk portabel. Sehingga mudah dibawa dan digunakan di mana saja.

Alat berlabel M-Audio ini, memiliki banyak keunggulan. Pertama *user interface*-nya yang sangat *friendly*. Kedua, adanya fitur-fitur yang memungkinkan penambahan efek secara langsung. Dan ketiga, fitur perangkat M-Audio ini dianggap Barik Design sebagai studio

berjalan. Karena tersedia 24 *track* untuk *recording*. *Output* dari tim pembuat sound effect dan musik ini berupa file yang berformat .WAV. Format .WAV sendiri merupakan standar pada *game engine* yang digunakan oleh Christopher.

Kemudian file ini akan di-*inject* atau dimasukkan ke dalam games melalui game engine. Tentu saja, ada banyak sound effect dan musik yang dibuat. Mulai dari untuk intro, setiap adegan, hingga ke musik ilustrasi yang selalu terdengar sayup di saat game dimainkan. Masih banyak hal lain yang juga membutuhkan sound effect, misalnya munculnya api, suara pedang, gerakan berjalan dan sebagainya.

Proses memasukkan sound effect dan musik, dilakukan oleh programmer. Masing-masing file dieksekusi atau diaktifkan sesuai dengan *coding*-nya. Misalnya, saat menembak, maka sound yang muncul adalah *shoot.wav*, saat intro adalah *intro.wav*, dan sebagainya.

Layanan Purnajual

Sadar bahwa bersaing dengan banyak vendor asing, Diamond Jaya juga memberikan semacam layanan purnajual yang cukup menarik. Yakni dengan mengadakan acara *workshop game*. Workshop ini hanya berlaku bagi para pembeli game “Secret of the Seven Scrolls”.

Dalam workshop tersebut, semua pembeli dan pengguna produk Diamond Jaya bisa melihat secara langsung proses pembuatan game. Bahkan, Diamond



Salah satu *screenshot game* buatan Diamond Jaya. Dilengkapi dengan info-info yang bisa dimunculkan setiap saat.

Jaya juga membuka peluang para konsumennya untuk mencoba game yang akan diproduksi.

Jadi, konsumen bisa langsung melihat proses sebenarnya pembuatan games, termasuk saat pembuatan gambar sampai memasukkan gambar ke dalam game. Tentu saja, proses pembuatan suara juga akan dilakukan secara *live*.

Bahkan, Diamond Jaya berencana menyuguhkan penampilan band yang soundtrack-nya digunakan dalam games. Konsumen yang sudah membeli Secret of the Seven Scrolls bisa mendaftar melalui e-mail langsung ke *admin@diamond-jaya.com*. Selain sebagai wahana layanan purnajual, workshop ini juga sebagai sarana pendidikan konsumen.

Nah, daripada main game lebih baik mencari uang dari game. Cobalah bikin games sendiri, dengan tokoh yang identik dengan Anda. Siapa tahu, ini jalur menuju popularitas. Tanpa perlu menunggu SMS pemirsa... ■



DEDICATED SERVER

Get the latest dedicated hosting service at affordable price!

Our dedicated server service includes the latest server hardware with high performance & availability. You can access the server interface directly to provide better control and management.

- ▶ **Hardware:** 1U Rack Mounted Server, Intel **Pentium 4 3.0 GHz**, **HDD 80GB**, **RAM 1GB**
- ▶ **Software:** *O/S Linux, Plesk Control Panel*, Web Based Email, Email Administration

- ▶ **Features:** Web Server, Mail Server, **Unlimited Email Addresses**, Unlimited Email Aliasing/Forwarding, Unlimited FTP, Web Statistics and Logs Support, **Unlimited Bandwidth IIX, 24x7 Technical Support**

MONTHLY FEE
 RP 3,000,000

SETUP FEE
 RP 2,000,000

Terms & Condition Applied

To order, please call our customer care officer at (021)570-8888 or (0800)1-BIZNET

Visit our web at www.biz.net.id/hosting

Service provided by
PT. SUPRA PRIMATAMA NUSANTARA
Jakarta MidPlaza 2, 8th Floor, Jl. Jendral Sudirman Kav10-11. Jakarta 10220 - Indonesia, Phone. +62-21-570-8888, Fax +62-21-570-0580, Toll Free. 0800-1-BIZNET
Bali Komplek Tragia Blok E No. 33 - 35. Jl. By Pass Ngurah Rai. Benoa Nusa Dua - Bali, Phone. +62-361-771-631, Fax. +62-361-774-980

