



ASET DALAM GAME

&

LEVEL GAME DESIGN

PERTEMUAN 04

PENGERTIAN ASET DALAM GAME

Aset adalah **semua elemen atau komponen visual, audio, dan data** yang digunakan untuk membangun sebuah game.

Aset Visual, Audio, Animation



- Karakter (player, NPC)
- Environment (latar, bangunan, objek)
- UI (ikon, tombol, menu)

- Musik latar
- Efek suara (SFX)
- Voice over (Suara Karakter)

- Gerakan karakter
- Efek animasi (Ledakan transisi)

PENGERTIAN LEVEL GAME DESIGN

Proses merancang struktur, tata letak, dan alur permainan dalam suatu level atau tahap game.

Elemen dalam Level Game



1. **Layout / Tata Letak**
 - Posisi jalan, rintangan, musuh
2. **Gameplay Flow**
 - Alur tantangan dari mudah ke sulit
3. **Objective (Tujuan)**
 - Misi yang harus diselesaikan pemain
4. **Balancing**
 - Keseimbangan tingkat kesulitan
5. **Interaktivitas**
 - Objek yang bisa digunakan atau dieksplorasi

Aset adalah bahan atau komponen pembentuk game

Level Design adalah cara menyusun dan mengatur pengalaman bermain dalam game