

MAJALAH GAME DIGITAL

MUSTPLAY.ID + PMGI + PAPIGEE

GAMEWAVE

VOL 2 MEI 2023



INTERVIEW EKSKLUSIF

CREATOR MALA PETAKA SANDITIO BAYU

RE 4 REMAKE

PENUH PERTARUHAN

TRIANGLE STRATEGY

NILAI SEGENGAM GARAM

SAVE POINT CIVILIZATION

DENNIS ADHISWARA

GAME CHANGING

BRAM ARMAN



PMGI
SPECIALS
MAJALAH
MEGINDO

Art by:
Locust
Cyber

TOP TEN
10 Best Seller Game N64
CERGAM
Cerita Rizky
Mia Hyoosuke
Paromanga FF9, TLOD

GRATIS
TIDAK BERBAYAR

DAPUR REDAKSI

SALAM HANGAT KEMBALI UNTUK PARA PEMBACA

TERIMA KASIH BANYAK UNTUK SEMUA RESPON POSITIF UNTUK EDISI PERTAMA. KAMI DARI REDAKSI SANGAT SENANG DENGAN REAKSI DAN DUKUNGAN POSITIF YANG BERDATANGAN DARI PARA PEMBACA. BAIK DI KOLOM KOMEN HINGGA INBOX AKUN SOSIAL MEDIA. TANPA BERLAMA-LAMA, SILAKAN MENIKMATI EDISI KEDUA DARI GAMEWAVE.

DITUNGGU KEMBALI FEEDBACK DARI TEMAN-TEMAN PEMBACA

ANDREAS SG



TIM REDAKSI DAN KONTRIBUTOR



ANDREAS SG

@MUSTPLAY.ID



CHANDRA M

@ANUBISPLAYROOM



DELTA P

@KOMANDANROBOT



DODY K

@INITIALDODY



RIZKY W

@HUNGRY.CATZ_COMIC



PAPIGEE

@PAPIGEE



ANNISA NK

@NISABABACOSPLAY



MIA HYOOSUKE

@MIAHYOOSUKE



BRAM ARMAN

@BRAMARMAN



DANIEL P

@DIASPORA.KELASTERI



STEFANUS

@NOBIBOY23



BANU HIKARI

@BANU_HIKARI



ADITYO P

@GREATKINGFREQUENCY



CHAIRANDY F

@CHAIRANDY



RELUNA

@ARAPINE_AZKADINA



FAKHRI R

@THISIS.AFI



BUAYA DAYAT

@BUAYADAYAT

108
500

PERTANYAAN, KRITIK DAN LAIN-LAIN  PMGI.IND@GMAIL.COM

DAFTAR ISI

PMGI SPECIALS

MENGARI MAJALAH GAME PERTAMA 04-09

VIDEO GAME

INTERVIEW MALAPETAKA	10-16
MUST PLAY RE4 REMAKE	18-23
NISA GE TRIANGLE STRATEGY	24-29
REALITA E-SPORTS	30-33
REMASTER REMAKE	35-44
BEHIND THE GAME D12	45-52
TOP TEN N64	54-61

GAMING CULTURE

SAVE POINT DENNIS ADHISWARA	64-67
COSPLAYER TO WATCH	68-71
PG DIDIT	72-73
GAME CHANGING	74-79
GAMING ROOM	80-81

CERGAM ZONE

M HYODSUKU PAROMANGA	82-91
CERITA RIZKY	92-93

CINEWAVE

SUPER MARIO	98-99
TETRIS	100-101
BCU SO FAR	102-103
LOVE FOR SALE 2	104-105
Oleh Annisa Nurul K SAIYO SAKATO	106-107

Marry, and you will regret it; don't marry,
you will also regret it; marry or don't
marry, you will regret it; you will
Laugh, and you will regret it; you will
regret it; you will regret it; you will
that too.

Behind
the
GAME
BY MOGAMEDIA

NISA GAMING ESSAY

BEST SELLER

MALAPETAKA

SAVE
POINT

PMGI
Preservasi Media Game Indonesia

Game
Changing

MUST
PLAY

COSPLAYER
TO WATCH

PMGI SPECIALS

WALKTHROUGH :
VALKYRIE PROFILE



MENCARI MAJALAH GAME INDONESIA PERTAMA

Oleh Dody Kusumanto

• SONY PSX • SEGA SATURN • NINTENDO 64 • ARCADE •

MEGA GAMES INDONESIA

PETUNJUK & INFORMASI PENGGEMAR GAME

VOL. 7

HOT NEWS

FRONT MISSION ALTERNATIVE

BLAST
CORPS

FINAL FANTASY
EPIKIS

DEAD OR ALIVE
FIGHTERS

STARFOX 64

FINAL FANTASY III

TEKKEN
3

FINAL FANTASY TACTICS

Yasuhisa Iwano presents
RUNABOUT
CLIMAX
© 1997 YASUHISA IWANO © 1997 CLIMAX



MEGINDO
MEGA GAMES INDONESIA

MEGINDO ONLINE : <http://www.megindo.com>

Rp. 8.500,-



Siapakah majalah game pertama di Indonesia? Jawaban dari pertanyaan ini biasanya akan mengerucut kepada 2 majalah: Mega Games Indonesia atau Game Master. Maklum saja, keduanya sama-sama majalah yang mendedikasikan isinya untuk game, dan sama-sama lahir di tahun 1997.

Pada masa itu pembahasan game di media cetak Indonesia umumnya hanya berupa rubrik sisipan di tabloid anak seperti Fantasi, Hoopla, atau Mentari. Karenanya kehadiran Mega Games Indonesia dan Game Master merupakan gebrakan sejarah dalam industri game di Indonesia pada masanya. Yang menjadi pertanyaan adalah: Siapa yang pertama?

Ini menjadi pertanyaan yang cukup sulit dikarenakan terbatasnya arsip yang tersedia. Hal ini dikarenakan cukup sulitnya mencari majalah Mega Games Indonesia maupun edisi awal Game Master di masa kini. Dan walaupun ada, kedua majalah tersebut rupanya juga tidak mencantumkan bulan terbit yang jelas. Karenanya diperlukan pembahasan dan analisa kritis lebih lanjut.

Sebagai informasi, Mega Games Indonesia merupakan majalah yang diterbitkan oleh PT. Megindo/Vegindo Tunggal Sejahtera yang mengelola toko Vega Games & Toys yang berbasis di Bandung. Generasi sekarang mungkin tidak pernah mendengar nama majalah ini karena majalah ini memang keburu menghilang ketika krisis multidimensi yang terjadi di tahun 1998. Akan tetapi setelah era reformasi bergulir, Megindo kembali merilis sebuah majalah baru di akhir tahun 1998 bernama Gamestation, dan menjadi majalah game terlama di Indonesia yang terbit selama tahun 1998 hingga 2016, sekaligus menjadi majalah game "terakhir" di Indonesia, yang hidup lebih lama dibanding pesaing-pesaingnya. Bisa dibilang Mega Games Indonesia merupakan "leluhur" dari Gamestation.

Adapun Game Master merupakan majalah game yang merupakan produk turunan dari Mentari, sebuah majalah anak-anak yang diterbitkan oleh grup konglomerasi media asal Surabaya, Jawa Pos. Sebelumnya Mentari memiliki rubrik tersendiri di dalam majalahnya yang membahas mengenai game, namun tidak terlalu banyak. Barulah pada tahun 1997 mereka menerbitkan majalah turunan yang isinya membahas tentang game, yakni Game Master. Tidak jauh berbeda dengan Mega Games Indonesia, Game Master juga sempat berhenti terbit sekitar awal tahun 1998 dan vakum cukup lama, dan baru terbit kembali setelah reformasi bergulir. Sayangnya umur Game Master tidak terlalu lama, di mana sekitar tahun 2005, majalah ini tidak pernah terdengar lagi. Padahal majalah Mentari yang merupakan "kakak" dari Game Master masih bisa hidup lebih lama hingga beberapa tahun ke depan.

menerbitkan sebuah majalah baru yakni Gamestation, maka Mentari mencoba menghidupkan kembali Game Master.



Tampilan dalam Mega Games Indonesia vol 07

JADI SIAPAKAH MAJALAH GAME PERTAMA?

Untuk mencoba menjawab pertanyaan ini, penulis mencoba membandingkan majalah Mega Games Indonesia dan Game Master periode awal yang penulis miliki. Sebagai informasi, penulis memberikan embel-embel "periode awal" kepada majalah Game Master, mengingat Game Master sendiri sejatinya "hanya" terbit sebanyak 3 edisi saja, untuk kemudian vakum cukup lama, dan ketika terbit lagi ia sudah menjadi majalah yang "sangat berbeda". Bisa dibilang baik Mega Games Indonesia maupun Game Master sama-sama mati diterjang terpaan krisis moneter dan huru-hara 1998. Bedanya jika belakangan Megindo

Koleksi pertama adalah Mega Games Indonesia nomor 7. Ini menjadi satu-satunya majalah Mega Games Indonesia yang berhasil penulis dapatkan. Tidak ada bulan terbit yang jelas dari majalah ini. Adapun game-game yang dibahas dalam majalah ini di antaranya ada Front Mission Alternative (rilis Desember 1997), Final Fantasy Tactics (rilis Juni 1997 di Jepang dan Januari 1998 di Amerika), Runabout (rilis Mei 1997 di Jepang dan September 1997 di Amerika), Star Fox 64 (rilis April 1997 di Jepang dan Juni 1997 di Amerika), Tekken 3 (rilis Maret 1997 di Jepang, Maret 1998 di konsol Jepang, dan Mei 1998 di konsol Amerika), Metal Gear Solid (rilis September 1998 di Jepang dan Oktober 1998 di Amerika), Dead or Alive (rilis November 1996), Time Crisis (rilis Desember 1995 di Jepang, Juni 1997 di konsol Jepang, dan November 1997 di konsol Amerika), hingga Blast Corps (rilis Maret 1997).



Tampilan
Wayback Machine
untuk pencarian
Megindop

Untuk melacak lebih lanjut kapan tepatnya Mega Games Indonesia nomor 7 ini terbit, penulis mencoba melacak lebih lanjut situs lama Megindo melalui Wayback Machine. Akhirnya ditemukanlah bahwa pada majalah Mega Games Indonesia nomor 10 akan diterbitkan pada bulan Januari 1998, dan nomor 9 terbit pada bulan Desember 1997. Dengan mengambil asumsi bahwa Mega Games Indonesia terbit rutin setiap bulannya, maka bisa diasumsikan bahwa Mega Games Indonesia nomor 7 yang dimiliki oleh penulis ini terbit pada bulan Oktober 1997, dan nomor perdananya terbit pada bulan April 1997.

GAME MASTER PERIODE AWAL

Kini koleksi kedua adalah Game Master nomor 3. Majalah yang ada di tangan penulis ini merupakan edisi "terakhir" dari majalah Game Master "periode awal" di mana setelahnya Game Master mati suri cukup lama hingga akhirnya baru dihidupkan kembali setelah Reformasi.

Tidak ada bulan terbit yang jelas dari majalah ini. Adapun game-game yang dibahas dalam majalah ini di antaranya ada Parasite Eve (rilis Maret 1998 di Jepang & September 1998 di Amerika), Metal Gear Solid (rilis September 1998 di Jepang dan Oktober 1998 di Amerika), hingga Xenogears (rilis Februari 1998 di Jepang & Oktober 1998 di Amerika).



Cover depan Game Master Edisi 03

PETUNJUK WAKTU

Satu hal yang menarik perhatian penulis dari Game Master nomor 3 ini adalah editorialnya. Dalam editorialnya terdapat ucapan Selamat Natal 1997 dan Tahun Baru 1998. Karenanya bisa diasumsikan bahwa Game Master nomor 3 ini terbit sekitar bulan Desember 1997 atau Januari 1998. Karenanya, dengan mengasumsikan Game Master terbit secara rutin setiap bulannya, maka bisa diasumsikan kalau Game Master terbit secara perdana pada bulan September 1997 atau Oktober 1997. Dengan melihat analisa di atas, sebenarnya bisa ditarik kesimpulan bahwa Mega Games Indonesia terbit dulu dibanding Game Master. Karenanya Mega Games Indonesia lah yang berhak menyandang gelar sebagai majalah game Indonesia pertama dalam sejarah.

AKHIR KATA

Apalagi dalam editorial Game Master nomor 3 sendiri terdapat statement "walaupun kita bukan yang pertama", seolah mengakui bahwa mereka bukanlah majalah game pertama di Indonesia. Akan tetapi, mungkin akan lebih adil jika mengambil keputusan final nanti saja bila masing-masing edisi pertama, baik Mega Games Indonesia maupun Game Master sudah bisa ditemukan, dan diteliti lebih lanjut.

PEMBERITAHUAN

Hai kami dari PMGI Preservasi Media Game Indonesia bertujuan mempreservasikan media game terutama majalah cetak lokal yang tumbuh subur di tahun 90an hingga ke senjakalanya di tahun 2015.

Jika Anda termasuk individu-individu dibalik majalah-majalah lokal Indonesia. Hubungi kami.

DODI KUSUMANTO 858-7825-9317

CHANDRA MARTIKA 813-3399-6595

Pertama-tama kami mohon maaf kepada seluruh pembaca, karena pada edisi kali ini kami mengadakan perombakan lagi. Dengan angat amat terpaksa, akhirnya kami harus mengeliminasi komik Final Fantasy VII 1/2. Sebagai gantinya, kami menambahkan space untuk para Anime-mania, dalam Animetopia !!! Mulai sekarang, kami akan menambahkan insur Manga kedalam rubrik Animetopia.

Dalam edisi Natal dan Akhir tahun ini, kami mencoba memberikan sesuatu yang lebih special... Kami menambah jumlah halaman menjadi 56 halaman, bonus stiker keren, hadiah akhir tahun... Berupa Sony Playstation !!! Bahasan tuntas tentang sejarah game fighting pertama... Street Fighter ! Movelist The King Of Fighters 1997, Vampire Savior, Dead Or Alive, Informasi komplit tentang Xenogears, Parasite Eve, Metal Gears, kode Pro Action Replay lengkap untuk Final Fantasy Tactics, dan masih banyak lagi... Namun sayangnya krisis ekonomi ternyata sangat berpengaruh terhadap harga. Dan kami lebih memilih menaikkan harga daripada menurunkan kualitas. Tapi harganya masih terjangkau kok... Rp 10.000,00! Dengan begini, para pembaca pasti tahu majalah game manakah yang terbaik di Nusantara tercinta ini! Walaupun kita bukan yang pertama, namun kitalah yang terbaik!

So, keep in touch with us, because we got something BIG !!! Something that makes a BLAST in Next Year...

Kita sambut tahun 1998 dengan : "THE KING OF FIGHTERS FOREVER" dan "FINAL FANTASY IX" (yang kedelapan juga bakal kami bahas tuntas !!!). Tentu saja, improvisasi dari rubrik Anime, karena bagaimanapun juga Game Master adalah buku Informasi yang memuat Anime pertama di Indonesia.

Akhir kata,
Segenap Game Master Team mengucapkan :

*Selamat
Hari Natal 1997
dan
Tahun Baru 1998*



2D PIXEL ART SHOOTER

GAME TEMBAK SUDUT PANDANG ORANG PERTAMA
HASIL PASSION PROJECT SANDITIO BAYU (JITOK)
YANG BERHASIL MENCURI PERHATIAN



2D Pixel Art Shooter yang terinspirasi dari Sci-fi FPS dan berjalan pada GZDoom. Kamu akan memainkan karakter bernama 'Petaka', seorang amnesiac yang marah dan hanya ingin membunuh setiap alien hijau yang jelek dan drone yang mengganggu yang dia temui sambil mencoba mengembalikan ingatannya dengan menjelajahi berbagai alam semesta melalui portal warp.

SAN DITIO BAYU

(JITOK)

Creator of

MALA PETAKA



Boleh perkenalkan mengenai diri Anda?

Nama Sanditio Bayu, biasa dipanggil Jitok sama temen-temen maen. Saat ini bekerja sebagai grafik desainer di sebuah perusahaan swasta. Kadang ambil proyekan freelance juga sebagai pixel art animator/illustrator.

Di luar pekerjaan utama, saya juga sedang mengerjakan passion project yang berjudul Mala Petaka, sebuah game Retro FPS Revival yang dibuat dengan tujuan: 'ingin membuat game yang sangat ingin saya mainkan'. Selain Mala Petaka, saya juga membuat game top down adventure yang berjudul Samsul UMKM untuk platform Game Boy Classic / Game Boy Color.



Mengenai Mala Petaka dari Anda

Mala (pake spasi) Petaka adalah game Retro FPS Revival yang dijalankan menggunakan engine GZDoom. Dari segi visual, Mala Petaka sebenarnya adalah antithesis dari kebanyakan Retro FPS yang ada: tidak ada 'gore' & darah (tapi tenang, bakal banyak ledakan di game ini!) & memiliki palet warna yang cerah & penuh warna, mengingat kebanyakan Retro FPS memiliki suasana gelap dan palet warna terbatas yang lebih banyak menggunakan warna coklat. Tapi dari segi gameplay, movement & desain level, Mala Petaka masih terasa seperti Retro FPS kebanyakan.



Petaka, tokoh utama game Mala Petaka

Di game ini, player bermain sebagai Petaka, sang protagonis yang kehilangan ingatannya, & entah kenapa ia hanya ingin menghancurkan semua Alien hijau & Drone-drone yang menyebarkan. Petaka harus mengumpulkan 2 Memory Orb untuk memulihkan ingatannya, akan tetapi ini bukanlah hal yang mudah karena pasukan Alien hijau beserta para drone-nya sangat menjaga ketat semua Memory Orb & parahnya lagi, Petaka harus mengumpulkan kunci yang tersembunyi di berbagai universe untuk membuka jalan menuju Memory Orb yang disembunyikan oleh para Alien hijau ini. Penyebab Petaka kehilangan ingatannya



masih belum bisa diceritakan karena takut spoiler (hehe), tapi yang pasti cerita di Mala Petaka ini ada hubungannya dengan keserakahan manusia akan Sumber Daya Alam.



Inspirasi Mala Petaka berasal dari mana?

Awalnya ga kepikiran bakal bikin game mengingat saya ga yakin bisa & ga tau caranya. Tapi ada satu waktu di tahun 2021, saya depresi gara-gara gempuran tren NFT. Sebenarnya banyak digital artist yang terbantu secara finansial gara-gara tren ini pada saat itu, tapi nggak sedikit juga digital artist yang justru dirugikan, misal: maraknya pembajakan karya, banyaknya spam bot & bahkan tawaran-tawaran projek yang ternyata adalah scam (biasanya ada yang nawarin projek bikin game, eh taunya buat dijadiin NFT (ini saya beneran pernah kena). Atau yang lebih parah, ada yang ditawarkan proyekan, pas dibuka file briefnya ternyata 'ransomware'). Gara-gara ini saya jadi nggak nyaman buat ngunggah gambar di internet, apalagi saya adalah pixel artist, saat itu pixel art bisa dibilang salah satu aset yang paling gampang dijual jadi NFT, makanya ga jarang saya dapet DM tawaran yang berhubungan dengan ini & kebanyakan kalo saya tolak, udahannya malah diajak debat haha asli capek! Nah saat itu saya beneran bingung, pengen banget unggah gambar tapi kondisi internet lagi 'gitu'.

GZDOOM



Ragam macam game Mod dari game Doom



Terus saya kepikiran pengen ngunggah karya yang ngga cuma 'gambar' doang supaya nggak gampang dibajak oleh oknum maling karya buat diminting di blockchain. Beruntungnya, saat itu juga, mulai banyak game komersil yang dibuat menggunakan GZDoom seperti Selaco, Hedon Bloodrite, Supplice, Hellslinger, dll. Dari sini saya terpicu karena kebetulan, saya dari dulu sering membuat mod game Doom kecil-kecilan menggunakan GZDoom (salah satu trace-nya di internet, bisa dicek hashtag #JitokGun di Twitter), jadi pengetahuan saya mengenai engine ini 'lumayan' ada, lah ya.

Dari situ saya terinspirasi & mencoba ngulik GZDoom lagi & mengunggah preview progress dari game yang saya buat di GZDoom ini (dulu belum ada nama gamenya). Ternyata respon mutual & followers di internet sangat positif, bahkan dapat notice dari beberapa idola saya dari scene Boomer Shooter internasional (thanks to alm. Fahmi Hasni yang nge-retweet tweet saya sampe akhirnya bisa di-notice oleh idola-idola saya!). Dari sini saya terpicu untuk lebih serius men-develop game ini & tercetuslah nama Mala Petaka yang didapat dari diskusi bareng beberapa teman dekat.



Suka dan duka project Mala Petaka?

Mengingat Mala Petaka bukan proyek utama yang saya kerjakan & belum 'menghasilkan', mau ga mau saya harus sambil bekerja di bidang lain, soalnya saya juga perlu makan, minum & bayar tagihan. Jadi Mala Petaka biasa dikerjakan setelah pekerjaan utama saya selesai. Kadang kalo lagi ada waktu nongkrong main sama teman atau pacar, saya biasanya bawa laptop biar bisa sambil ngerjain Mala Petaka biar ada progress. Kadang ada saatnya jenuh juga mengerjakan game ini, makanya kadang saya juga ambil waktu istirahat, jadi maaf banget kalo progressnya agak lambat, apalagi game ini benar-benar saya kerjakan sendiri (kecuali untuk OST-nya, dibantu oleh 2 teman chiptune saya: Remedmatika & Shakaboyd).



Ranindra MK (Remedmatika) & Adhy Shaka (Shakaboyd)

Banyak yang tanya ke saya, "kenapa ga cari teman buat bantu development gamenya?", aslinya mah kepingin, cuma permasalahannya orang Indonesia yang ngerti development game menggunakan GZDoom itu amat sangat sedikit apalagi programming language yang digunakan GZDoom itu kurang umum (ZScript, Decorate & ACS). Tapi seiring berjalannya waktu, akhirnya saya menemukan bantuan, jadi kalian ga usah terlalu khawatir kalo game ini ga bakal selesai. Akan dibantu oleh siapanya saya masih belum bisa cerita, takut ngelanggar NDA hehe. Ditunggu aja kabarnya!

Reaksi gamer akan Mala Petaka?



Reaksi kebanyakan positif, ada yang ngga juga sih tapi kebanyakan yang positif (hehe makasih semuanya). Dan yang lumayan bikin shock, tiba-tiba jadi banyak media lokal maupun luar yang ngereview game ini

[GameIndo] Mala Petaka, Game FPS Buatan Lokal yang Terinspirasi dari Doom

Satu lagi game buatan lokal yang terinspirasi dari game FPS Doom yang legendaris, yaitu Mala Petaka. Seperti apa game-nya? Kepoin di sini yuk!

Games | 04 April 2023

Mala Petaka direview oleh duniagames.co.id

dan gara-gara ini juga saya jadi semakin terpicu buat menyelesaikan game ini. Tapi ada beberapa juga yang kurang 'sreg' dengan gamenya karena katanya game ini bikin 'motion sick'. Menurut saya hal ini wajar, soalnya game Retro FPS dengan movement yang 'cepat' seperti Doom, Quake atau Duke Nukem itu memang bukan buat semua orang, nggak semua orang terbiasa memainkan game ini tanpa mual.

Rilis full version kapanakah?

Masih belum tau, sih. Ga terlalu kepingin di-dead-line-in soalnya takut malah jadi beban & bikin stress. Jadi, sabar aja ya hehe.

Akankah Mala Petaka berkembang menjadi IP sendiri?

Di dalam kepala saya udah ada beberapa skenario sih mengenai Mala Petaka bakal jadi apaan aja di luar game, tapi masih belum bisa janji juga nih, jadi liat aja ntar haha.

Industri video game Indonesia menurut anda?

Sangat bagus! Dari yang saya lihat, udah banyak banget game-game lokal yang emang bisa bersaing sama game-game luar beberapa di antaranya Coffee Talk & yang lagi kemaren rame terus: A Space For The Unbound.

Dan ini adalah salah satu yang bikin saya semangat mengerjakan Mala Petaka, soalnya industri game lokal udah mulai banyak yang ngelirik & saya yakin masa depan game Indonesia bakal makin lebih gila lagi dibanding sekarang!



Pesan untuk game yang menunggu Mala Petaka?

Sabar yak, maaf kalo kadang keliatan kadang ilang. Gamenya masih dilanjut, kok! Sekarang lagi rada sepi update soalnya saya lagi ngerjain yang ngga bisa ditunjukkan buat umum hehe.



MALA PETAKA

Sembari menunggu full versionnya rilis, gamer bisa langsung download versi demonya lewat Steam, dengan ngescan QR Codes yang tersedia yah.



Our Shop (Open from 10:00-22:00 WIB):
Mall Kuningan City Lantai 2 No. 01-50
Jl. Prof Dr Satrio Kav. 18 - Kuningan Setiabudi, Jakarta

For Rent & Information, Contact: 0856 8898 693
www.tokopedia.com/main-district www.instagram.com/maindistrict

MUST PLAY

REMAKE PENUH PERTARUHAN

Oleh Andreas Syiriah Girsang

Resident Evil 4. satu lagi game RE yang diremake setelah RE 2 dan RE3 2 tahun yang lalu di awal -awal pandemi. Jujur sebenarnya sempat skeptis apa perlu RE 4 diremake?

Mengingat begitu banyak versi port di berbagai konsol hingga ke mobile. Atau lebih ke arah kekhawatiran remake dari R4 akan mengecewakan dan menodai apa yang dicapai oleh RE 4 yang dikenal groundbreaking dan inovatif dalam segala aspeknya. Petir tidak selalu menyambar dua kali di tempat yang sama.

Mari kita mulai petualangan kita kembali ke dunia Resident Evil. 4.

RES

MUST PLAY

IDENT EVIL 4



KEMBALI MENCEKAM

Kekurangan terbesar RE 4 Original adalah hilangnya atmosfir mencekam dan menyeramkan yang dimiliki oleh Resident Evil pendahulunya. Skena kontrol yang terbilang inovatif dan lebih luwes hingga menginspirasi banyak video game sesudahnya seperti Dead Space dan Alan Wake dan musuh yang bukan lagi zombie turut mendukung.

Di Resident Evil 4 Remake, Capcom berhasil mengembalikan atmosfer khas Resident Evil. Dengan pencahayaan yang lebih gelap, ai computer untuk lawan yang lebih pintar, fixed angle scene untuk mendapatkan angle yang cinematic.

Title scene yang lebih cinematic



Dari awal sudah lebih berasa gelap dibanding versi original

PLOT CERITA LEBIH DIGALI

Resident Evil 4 Remake tetap bersetting tempat dan cerita yang sama. Yang menjadi pembeda adalah lebih digalinya backstory dari karakter-karakter yang ada. Sebagai contoh bagaimana Leon dan Krauser di masa lalu tepat setelah krisis di Raccoon City. Dimana Leon direkrut menjadi pasukan khusus.

Dan banyak juga progress alur cerita yang diubah bagaimana berjalannya. Paling langsung diketahui adalah awal-awal game dimulai. Ceritanya sama tetapi lebih diurai, bukan diurai diulur-ulur tetapi diurai menjadi lebih jelas dan lebih berdampak pada experience bermain Resident Evil 4 Remake. Berbeda dengan versi originalnya jika dibandingkan dengan remake berasa angin lalu sekedar lewat

Ingat jangan sampai ketebas leher Leon.



Dengan adanya penambahan ini karakter yang dulunya berasa satu dimensi dan kurang kuat reason of being atau raison d'être menjadi lebih punya arti hadirnya. Seperti Luis yang di versi original berasa kurang banget dan terlalu cepat menemui ajalnya. Pemain akan mengalami langsung apa saja perubahan dan penambahan elemen cerita yang membuat RE 4 lebih fresh.



Luis jadi lebih berdimensi ketimbang versi RE 4 Original



TENDANGAN DAN PISAU NAIK LEVEL

Serius combat knife naik level statusnya. Berperan penting tidak hanya untuk menghancurkan kotak, pot, buka gembok atau membunuh las plagas (yak kayak bisa aja kalau tidak keburu mati duluan). Dan jangan lupa kita juga harus jaga durabilitynya di Merchant biar bisa digunakan terus menerus sepanjang permainan. Tendangan Leon juga semakin efektif sekarang dan lebih mudah untuk ditrigger ketimbang versi RE 4 Original



Saat amunisi semakin berkurang ada baiknya mulai aktif menggunakan serangan fisik



KUSTOMISASI KOMPLEKS

Kustomisasi menjadi salah satu fitur yang bikin game Resident Evil punya replay value tinggi. Terutama R4 Original dan Remake. Kembalinya merchant dimana kita bisa kustomisasi senjata dari daya rusak, jarak, kecepatan mengisi peluru, jumlah amunisi hingga special skills. RE 4 Remake memberikan kustomisasi untuk tas attache inventory yang dimiliki oleh Leon.



Selain itu jenis-jenis tas attache yang juga dapat memberikan efek atau buff yang menguntungkan. Contohnya Tas Attache warna hitam meningkatkan persentasi dapatnya item-item yang lebih berguna dari lawan-lawan yang harus dihadapi oleh Leon. Ada beberapa tas yang bisa diunlock. Jangan lupa charm yang bisa didapat di shooting gallery.

FITUR MERANGKAK DAN PENYUSUPAN

Mekanik baru yang ditambahkan adalah fitur merangkak yang juga meningkatkan kemampuan menyusup atau infiltrasi selama permainan. Ini memudahkan untuk menghemat peluru saat amunisi lagi sedikit



ESCORT MISSION



Ohe Ella Freya, eh Peach Milky

Ingat escort mission yang mengesalkan dan bikin frustrasi di Resident Evil 4? Tetap sama seperti di versi original tetapi sekarang lebih mudah untuk dilakukan tidak sesulit sebelumnya. Sekarang Leon bisa memberikan aba-aba untuk Ashley berada di dekatnya atau menjauh dari Leon saat sedang menghadapi zombie Las Plagas.

PERTARUHAN TERBAYARKAN

Akhir kata. Apa yang Capcom lakukan dengan mempertaruhkan nama besar Resident Evil 4 terbayar-

Capcom berhasil meremake salah satu RE terbaiknya dan menyempurnakan apa yang membuat Resident Evil 4 sudah capai. Game Resident Evil dengan Replay Value yang tinggi. Kudos to Capcom



NILAI SEGENGGAM GARAM

Oleh Annisa Nurul K

Marry, and you will regret it; don't marry, you will also regret it; marry or don't marry, you will regret it either way. Laugh at the world's foolishness, you will regret it; weep over it, you will regret that too; laugh at the world's foolishness or weep over it, you will regret both. Believe a woman, you will regret it; believe her not, you will also regret it... Hang yourself, you will regret it; do not hang yourself, and you will regret that too; hang yourself or don't hang yourself, you'll regret it either way; whether you hang yourself or do not hang yourself, you will regret both. This, gentlemen, is the essence of all philosophy.

-Soren Kierkegaard

Game ini sekejap mengingatkan saya akan quotes tersebut.





NISA GAMING ESSAY

Triangle Strategy adalah story driven tactical JRPG yang masih menggunakan visual piksel. Cocok untuk pemain yang ingin bernostalgia dengan gaya story telling game zaman dulu namun di konsol modern.



Tactical RPG dengan visual menawan memanjakan mata, selain FFT.

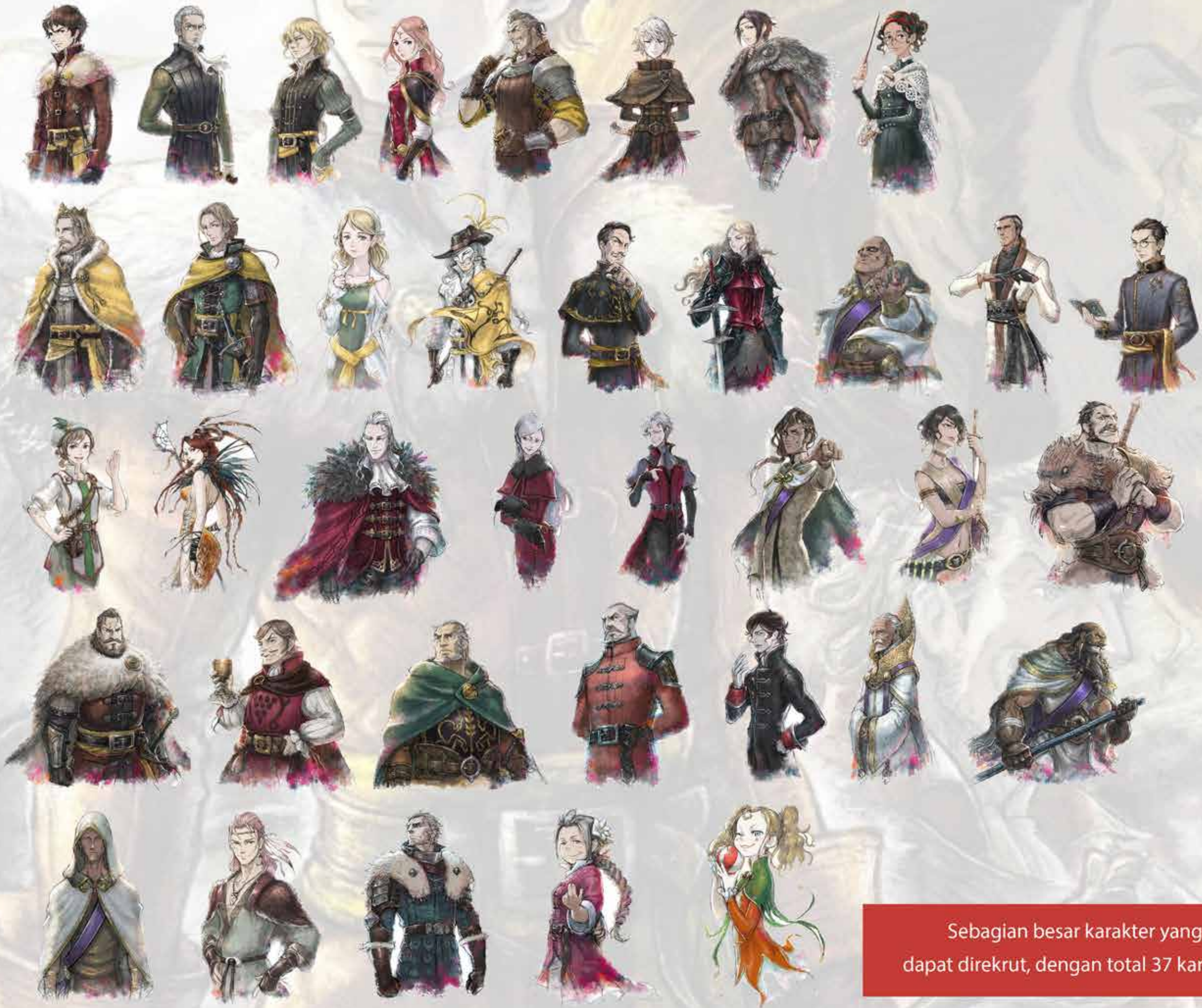
PERANG SUMBER DAYA ALAM

Triangle Strategy mengisahkan peperangan antar negara antara Aefrost dengan Kingdom of Glenbrook yang memperebutkan sumber daya alam yang kita semua pasti tahu; garam. Dari sini saja saya sudah tertarik, karena jarang sekali di genre RPG fantasi menggunakan hal sesimpel itu. Dan memang, konflik yang terjadi di game ini sepenuhnya adalah antar manusia dengan kepentingannya masing-masing.



DUNIA DAN KARAKTER

Walaupun kekuatan sihir ada di dunia itu, tapi penggunaannya hanya sebatas alat. Tidak ada monster maupun fenomena alam terkait sihir yang berlebihan skalanya. Game ini lebih kental dengan nuansa politik serta pergulatan batin dan moralitas, sedikit mengingatkan saya dengan seri Suikoden. Kita juga bisa merekrut berbagai karakter dengan latar belakangnya masing-masing.



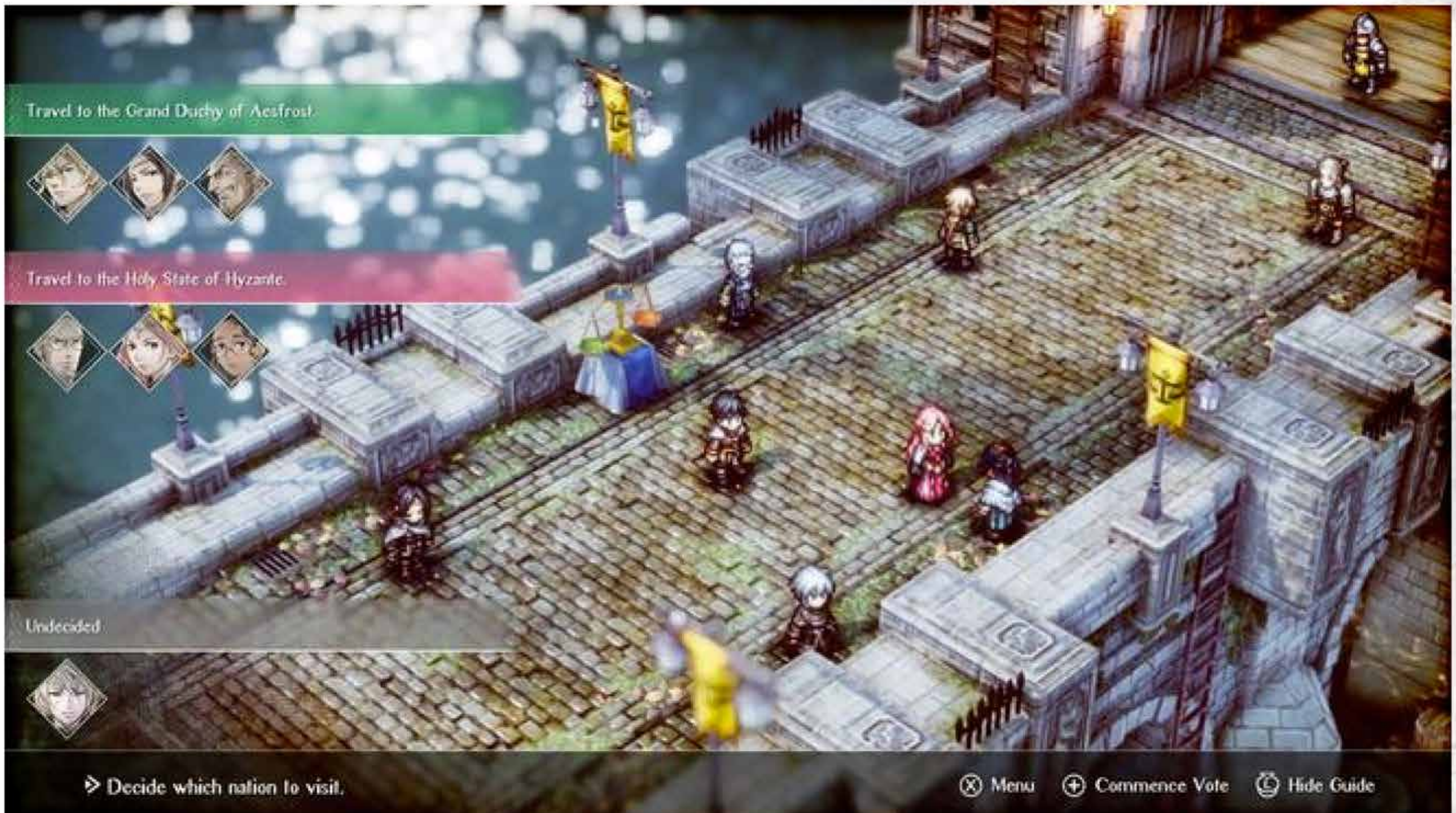
Sebagian besar karakter yang dapat direkrut, dengan total 37 karakter



Garam sangat penting bagi manusia karena dibutuhkan untuk menjaga keseimbangan elektrolit dan berbagai proses fisiologis dalam tubuh. Kekurangan garam dapat menyebabkan masalah kesehatan dan bahkan kematian. Karena kebutuhan manusia yang sangat tinggi, garam menjadi komoditas yang berharga dan dapat memicu persaingan dan bahkan perang untuk mendapatkannya. Di zaman Romawi kuno, perang terjadi antara Carthage dan Roma karena persaingan menguasai sumber daya garam. Namun, saat ini produksi garam meningkat sehingga konflik terkait garam tidak sehebat dulu lagi.

IMPRESI & VOTING MEKANIK?

Jujur, memainkan Triangle Strategy rasanya seperti membaca pelajaran sejarah ketika masih sekolah dulu, haha. Kalau di dunia kita perang dan penjajahan terjadi karena memperebutkan rempah-rempah, di dunia mereka memperebutkan garam. Sepanjang gameplay, kita dihadapkan dengan berbagai pilihan sulit melalui sistem voting yang tentu saja jauh dari kata hitam-putih, dan semakin mendekati finale akan semakin rumit percabangan pilihannya.

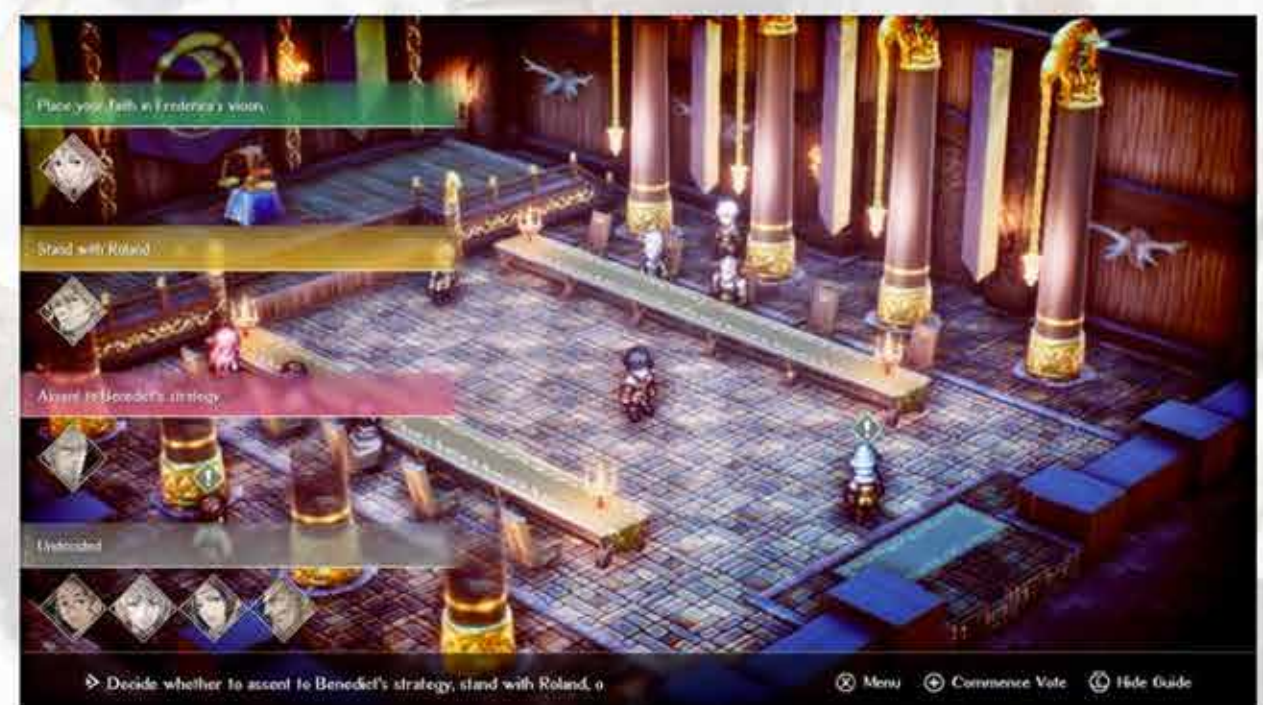


KONSEKUENSI KEPUTUSAN

Game ini mengajarkan saya apabila kita sudah memutuskan sesuatu agar harus sepenuhnya bertanggung jawab, apapun resiko yang terjadi sebagai hasil dari keputusan itu.

Terkadang, pilihan yang terbaik di pikiran kita belum tentu skenario yang oke. Memilih A atau B, ada penyesalannya tersendiri. Dan inilah tema utama dari Triangle Strategy.

Kualitas sprite work terbaik setelah Octopath Traveler



PROTAGONIS YANG MINUS



Sayangnya, protagonis di game ini menurut saya sangat membosankan sehingga tidak memorable. Sungguh anak baik, alim, dan lempeng. Lebih baik sekalian dibuat sebagai silent protagonist, hehe. Tapi itu sih, selera pribadi.

Padahal Square Enix tiap bikin protagonis selalu menarik. Curiga terlalu fokus di gameplay mechanic

ENDING BER CABANG

Triangle Strategy memiliki 4 ending: 3 ending normal dan 1 true end. Sebenarnya saya kurang suka istilah true ending karena setiap ending memiliki realitanya masing-masing. Tentu saja true end juga yang paling sulit untuk didapatkan karena memerlukan langkah yang spesifik. Seperti biasa, saya mewajibkan diri untuk melakukan blind playthrough setiap memainkan game untuk pertama kalinya sehingga experience yang didapat benar-benar murni. Dari sinilah saya bisa merasakan kegundahan ketika sedang memilih rute, kemudian menerima konsekuensi dari pilihan tersebut karena ketidak tahuan akan apa yang terjadi kemudian. Suasananya secara keseluruhan sangat serius dan minim lawak. Tapi sekalinya ada bisa bikin kamu tersenyum



Yang gamer completionist pasti ketrigger harus namatin dan dapat semua endingnya



AKHIR KATA

Awalnya saya tidak memiliki ekspektasi apapun terhadap game ini, kebetulan ada teman yang baik hati bersedia meminjamkan jadi saya berkesempatan untuk mencicipinya.

Eh, ternyata saya sangat menyukainya!



REALITA ESPORT FIGHTING GAME DI INDONESIA

Oleh Bram Arman

E-SPORTS

Stigma gamers di zaman sekarang ini sudah sangat berbeda dibanding di era 80-90an. Sekarang kalau kita tanya cita anak kecil zaman sekarang, banyak dari mereka yang ingin jadi Content Creator, Streamer dan juga Atlit Esports. Industri game lokal dan ekosistemnya pun semakin marak, Pemerintah pun juga melihat potensi serta mendukung. Tentunya bagi para gamers game mobile ini adalah masa keemasan mereka. Dengan bisnis model Freemium, mereka dapat mampu menggandeng jutaan pangsa gamers secara gratis dari seluruh penduduk Indonesia. Pada saat sudah kecanduan, mereka akan rela mengeluarkan berapapun banyak kocek untuk mendapatkan kesenangan, baik itu dari Item di Game, maupun bertemu idola mereka yaitu Atlit Esports, atau para Influencer / Key Opinion Leaders.



Lalu bagaimana dengan platform lain? Untuk Platform PC, ekosistem utama mereka ada pertandingan Online. Sehingga, walaupun bergerak secara organik atau bergerak tanpa adanya campur tangan dari game developer nya, gamenya akan tetap hidup karena kompetitif nya, lihat saja DOTA 2.

E-SPORTS

Untuk Console, bisa dibilang sangat miris. Walaupun sekarang juga sudah multiplatform ke PC, namun perbedaan utama adalah Game AAA yang biasanya dirilis oleh perusahaan besar di Jepang / Amerika seperti CAPCOM, Bandai Namco, masih menggunakan business model conventional, yaitu mereka akan menjual game tersebut dengan harga cukup premium, baru bisa dimainkan oleh para playernya.

Hal ini yang membuat salah satunya, Fighting Game, di Indonesia, sulit sekali berkembang. Walaupun pada kenyataannya, jumlah user Fighting Game bisa dikatakan meningkat cukup signifikan, karena ada nya tambahan user dari PC, namun ekosistem dan infrastrukturnya masih belum sempurna. Sampai dengan game yang kemarin, Para player masih tercerai berai karena untuk bermain online, antar platform tidak saling terhubung, alias tidak crossplay.

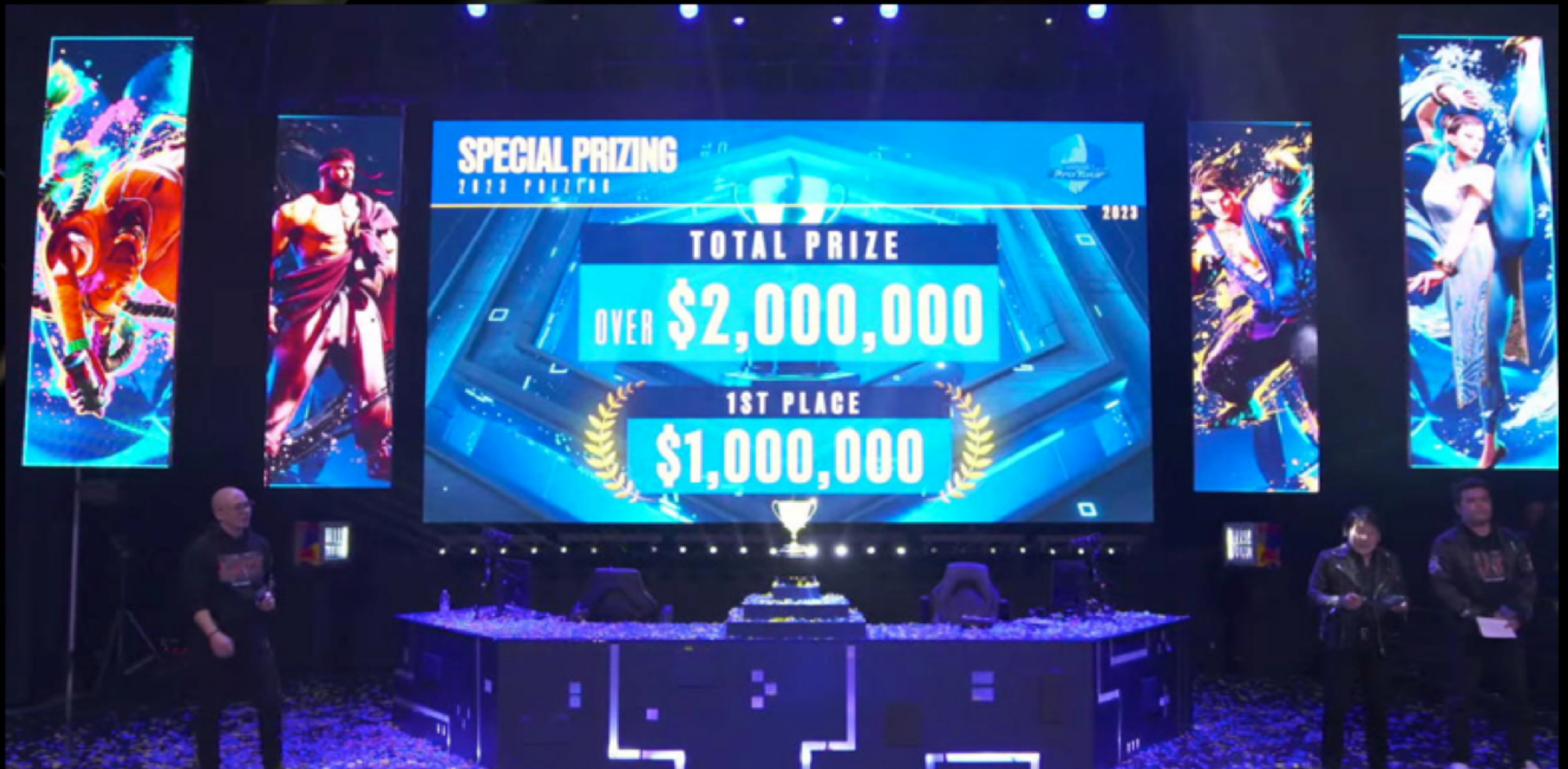
Selain itu, cara menikmati Fighting Game masih dengan cara konvensional, yaitu kopi darat alias gathering offline. Namun masa gelap ini akan segera berakhir, karena CAPCOM sebagai promotor esports Fighting Game, ingin mencoba gebrakan baru.



Gathering yang diseleggarakan oleh
ADVANCE GUARD

Pengumuman ini diinfokan pada saat selesai CAPCOM PRO TOUR 2022 kemarin, di mana mulai tahun 2023, mereka akan menggunakan Game terbaru mereka yaitu Street Fighter 6 dengan total hadiah lebih dari 2 juta dollar USD. Saya melihat ini sebagai gebrakan yang luar biasa sekali, mungkin sebagian besar marketing budget CAPCOM dialokasikan menjadi prize pool untuk turnamen ini. Tentu saja gebrakan ini langsung mencuri perhatian Semua pemain Fighting Game Judul apapun, Dari Pemain Tekken, Guilty Gear, dan lainnya. Karena tahun pertama untuk game yang baru, semua merasa punya kesempatan yang sama. Game kalau sudah semakin berumur, biasanya semakin terdevelop metanya dan yang sudah tertinggal mungkin akan sulit untuk catchup.

E-SPORTS



Turnamen Internasional CAPCOM PRO TOUR dengan Street Fighter 6 di tahun pertama, total hadiah lebih dari 2 juta dollar

Selain gebrakan Prize Pool ini, CAPCOM juga merubah infrastruktur yang menjadi kendala utama, yaitu online crossplay semua platform. Dengan Close Beta Test yang sudah diuji coba 2x sebelumnya, untuk netcode terbaik yang pernah ada. Tentunya besar harapan bagi para player, terutama online warrior (orang2 yang main secara online saja) jadi mempunyai kans

Namun selain Kabar baik tersebut, tentunya ada juga kabar buruknya. Kabar buruknya adalah, pastinya yang akan mendapatkan distribusi prize pool total 2 juta USD ini adalah orang2 terbaik dan mempunyai hoki tinggi. Artinya pemain lokal belum tentu akan secara merata mendapatkan kesempatan ini. Untuk bisa piawai bermain Fighting Game, dibutuhkan dedikasi dan investasi waktu yang tidak main-main. Tidak hanya menjadi jago, tapi menjadi yang terbaik dari yang terbaik. Itu adalah kendala utama Fighting Game, sehingga biasanya langganan juaranya dia-dia lagi. Tentunya kompetisi memang ada, tapi terkadang tekanan mental juga menjadi PR terberat.

Semoga dengan langkah CAPCOM ini, esports Fighting Game di Indonesia akan semakin maju, karena game Fighting Terfavorit di Indonesia adalah Tekken, dan kemungkinan Tekken 8 akan rilis di tahun 2024 mendatang.



BRINGING YOU THE BEST FIGHTING GAME SCENE IN INDONESIA

EVER BE A PART OF
OFFICIAL TOURS



**WORLD
TOUR**
sponsored by **SNK**



TOURNAMENT | GATHERING | ACTIVATION | EVENT ORGANIZER | PRODUCTION & BROADCAST

 **ADVANCEGUARDTV**



XYZ GAMETALKS REMASTER REMAKE

Oleh Andreas Syiriah Girsang

TREND NOSTALGIA

Judul diatas cukup menjelaskan apa yang sedang terjadi di dunia game saat ini. Jika pada awalnya trend nostalgia berawal dari dunia film dan televisi yang marak dengan treatment reboot dan meneruskan kembali franchise lawas dengan film sekuel terbarunya atau season baru untuk series melanjutkan cerita sebelumnya.dengan hasil yang bervariasi dari yang sukses hingga yang dianggap angin lalu.

Dunia video game juga terkena dampaknya. Nostalgia terbukti menjual. Remake dan Remaster vidoe game sebenarnya juga sudah ada dari tahun 1990an. Tetapi terminologi Remaster dan Remake belum marak digunakan.

Untuk definisi dari Remake dan Remaster bisa dilanjutkan ke halaman berikutnya.



REMAKE

Versi baru dari game lawas yang diperbarui dengan grafis modern, mekanikagameplay, dan perbaikan lainnya. Remake melibatkan membangun kembali game dari awal.

Remake juga dapat mencakup fitur, level, dan karakter baru yang tidak ada dalam game asli. Namun, inti dari gameplay dan cerita dari game asli biasanya tetap dipertahankan, dengan beberapa perubahan dan penyesuaian untuk membuatnya lebih menarik bagi pemain modern.

Remake dapat memperkenalkan game klasik kepada audiens baru, sambil memberikan kesempatan bagi penggemar game asli untuk mengalami game tersebut dengan cara yang segar dan baru.



REMASTER

Game lama yang telah dengan grafis yang ditingkatkan, kualitas audio yang lebih baik, dan perbaikan teknis lainnya. Remaster fokus ke arah pembaruan dari segal aspek.

Tujuan dari remaster adalah untuk membawa game lama ke standar teknis modern, sambil mempertahankan gameplay dan cerita asli. Ini memungkinkan pemain untuk mengalami game dengan kualitas visual dan audio yang ditingkatkan. Terbatas kosmetik, walau tidak semua game.

Remaster sering populer di kalangan penggemar game klasik yang ingin mengunjungi kembali game tersebut dengan visual yang diperbarui dan perbaikan teknis.





AWAL MULA

Remaster pertama yang ada pada era 16 bit ada pada dua judul Super Mario All Stars untuk SNES dan Megaman The Willy Wars untuk SEGA Genesis. Kedua game tersebut walaupun kompilasi dari sejumlah game pada franchise nya masing-masing. Banyak upgrade yang diberikan dari grafis, musik, kemampuan untuk save yang terutama. Kapan lagi bisa semua Super Mario 1 hingga Super Mario Bros 3 plus Super Mario The Lost Level. Untuk Megaman The Willy Wars sendiri tingkat kesulitan diturunkan mengingat gamer amerika pada masa itu kesusahan untuk main dengan tingkat kesulitan jepang.



SMB 3 di NES



Megaman 3 di NES



SMB 3 di SNES



Megaman 3 di Genesis

SEGA
AGES
2500

SEGA
AGES

Logo SEGA Ages dari masa ke masa dan konsol ke konsol lainnya



Virtua Racing di Genesis



Virtua Racing di Playstation 2



KOMITMEN SEGA

Saat studio game atau publisher game lainnya jarang atau belum berani untuk mengeluarkan remaster dan remake untuk game mereka di tahun 1990an. SEGA paling aktif mengeluarkan versi terbaru atau kompilasi dari game mereka dalam bentuk SEGA AGES dan Mega Drive Collection yang dimulai dari era SEGA Saturn pada tahun 1996. Efek positif dari SEGA AGES adalah game SEGA jadi dapat dinikmati oleh fans SEGA di berbagai konsol dan juga fans baru.

KEMBALI MENDOBRAK

FF VII Original mendobrak pasar game Amerika dan berhasil membuat genre RPG menjadi mainstream pada akhir 90an. Versi remakenya juga mendobrak kembali. Menjadi contoh acuan bagaimana remake sebaiknya dibuat tanpa mengecilkan game originalnya. Kesuksesan FF VII Remake membuat Square Enix kembali mengeluarkan IP/Franchise game lawasnya dalam format remaster dan remake.



3 IP Square Enix versi Remaster dan Remake yang sudah rilis



Visual Front Mission 2 Remake



Visual Front Mission 2 Original

MUST PLAY REMASTER & REMAKE



TREND BERKESINAMBUNGAN?

Dengan trend seperti ini banyak hal positif buat gamer baik gamer jaman sekarang atau gamer yang besar dari era retro. Pertama dapat memainkan game favoritnya dengan kualitas production value dan teknologi masa kini. Kedua banyak game klasik dapat penggemar baru, banyak judul game bagus yang menjadi klasik walau dibatasi oleh batasan teknologi pada zamannya. Ketiga tidak hanya pada gamer, developer pun jadi sadar bahwa IP/Franchise game yang mereka punya sejak lama masih ada peminatnya dan menjual. Yang patut dikhawatirkan saat developer dan publisher jadi malas untuk mengeluarkan judul baru dan mengeluarkan versi remake atau remaster dari game mereka yang hit dan laku di pasaran padahal gamenya sendiri belum cukup pantas atau lama untuk dirilis versi remake dan remaster. Dari penulis pribadi seperti Horizon dan The Last of Us yang jaraknya hanya 1 generasi konsol. Berbeda dengan judul-judul video game lainnya.

TO REMAKE REMASTER OR NOT?

Sebagai penutup dari penulis. Satu hal yang pasti harus diingat dengan begitu banyak positif dari trend Remake dan Remaster. Jangan sampai kreatifitas dan inovasi dalam pembuatan game menurun dan juga menghambat lahirnya game-game original baru. Dari era Atari hingga PS2 (iya PS2 sudah termasuk retro ternyata berdasarkan sumber dari wikipedia). Dengan begitu banyak batasan dalam hal teknologi tetapi para game developer bisa memutar otaknya supaya game yang dihasilkannya maksimal. Terbukti dengan replay value yang tinggi untuk Super Mario Bros, Sonic, Space Invader, Pacman dan game-game lain seangkatannya

Tidak enak bukan kalau game yang kita mainkan hanya itu-itu saja dengan cerita dan lore yang sama. Nikmati game Remaster dan Remake yang ada, experience kembali kenangan masa formative saat memainkannya. Tetapi coba juga judul-judul game lain.

Berikan kesempatan untuk merasakan pengalaman baru, dunia baru, karakter baru dan cerita baru yang bisa jadi akan menjadi inspirasi dan memberikan pengaruh besar bagi diri.

BAHASAN MENDALAM LAINNYA



XYZ GAMETALKS

TORI BRAM

Japanese **Sate** Bar

Pop Culture Japanese Izakaya
Food | Drink | Game | Music | Karaoke

Reservation: 0813-8800-6029

@Tori.Bram



Rukan Kencana Niaga, Blok D1 3G
Jalan Aries Utama IV, Jakarta Barat

WE WANT YOU



**TO PLAY MORE
BOARDGAMES**



LIKA-LIKU 9 TAHUN PENGEMBANGAN DEAD ISLAND 2

Dead Island

Dead Island adalah sebuah game action-role playing zombie dengan bumbu survival untuk Windows, Playstation 3 dan Xbox 360. Dead Island dikembangkan oleh Techland Studio dan Adrian Ciszewski sebagai produsernya.



► Adrian Ciszewski, Game Producer.

6 September 2011 menjadi tanggal dirilisnya Dead Island sejak pertama kali diumumkan pada 2006 silam di ajang E3 (Electronic Entertainment Expo).

Dead Island bisa dibilang sebagai IP baru yang sukses secara komersial, terjual total sebanyak 5 juta copy pada tahun 2013, 2 tahun pasca rilis.



► Screenshot chapter awal menampilkan pemandangan tropis cantik.

Dead Island mendapatkan sambutan hangat dari para media pada saat itu karena berbagai macam aspek, mulai dari atmosfer horor, grafis yang indah, 4 playable character dan melee-combat yang memuaskan.

“

Teaser Dead Island sangat melegenda kala itu, dengan memancing rasa penasaran dengan aspek emosional dan misterius hingga detik akhir video.



Awal Konflik

Dead Island dikerjakan cukup baik oleh Techland Studio, namun sejatinya IP Dead Island sendiri adalah milik Deep Silver sebagai publisher. Akan tetapi, ada cerita menarik dari Game Designer Techland, Maciej Binkowski,

“Sejak awal IP tersebut adalah milik Deep Silver, meskipun itu adalah game kita (Techland), pun yang menginisiasi ide tersebut ke Deep Silver adalah Techland. Dulunya kita sebagai developer tidak punya power yang cukup untuk mengklaim IP itu”.



► Maciej Binkowski, Technical Lead Designer.



► Scene ikonik trailer Dead Island 2, E3 2014.

“Kita tidak bisa bernegosiasi lebih lanjut, dan hasil yang sekarang mungkin adalah yang terbaik yang bisa kita dapatkan”.

Secara mengejutkan, satu bulan setelah Dead Island: Riptide rilis, Techland mengumumkan sebuah game zombie baru, Dying Light. Membawa tone dan atmosfer lebih gelap dari Dead Island.

2014, Satu tahun setelah diumumkannya Dying Light. Deep Silver tiba-tiba menampilkan teaser Dead Island 2 pada E3 di showcase panel Playstation.



► Dying Light, project terbaru Techland Studio, dengan tone dan gameplay lebih gelap dari Dead Island.

Namun, kali ini berbeda dari Dead Island pertama.

Atmosfir dan tone yang diberikan lebih cerah dengan pendekatan ke arah komedi seperti Dead Rising series, bukan Techland, nama Yager muncul sebagai Developer dari Dead Island 2.

Sebelum membahas soal Dead Island 2 dibawah payung Yager, mari kita bahas dahulu konflik internal antara Deep Silver dan Techland hingga pecahnya kerjasama diantara mereka berdua.

Techland (2012)

Maciej Binkowski mengatakan ia dan Techland menampung seluruh ide dan kritik dari para media maupun fans, kemudian mengajukan kepada Deep Silver untuk membuat sekuel dengan visi dan kreativitas Techland dengan berpondasi pada masukan dan kritik dari Dead Island.

Deep Silver, sayangnya tidak suka dengan hal tersebut, mereka menganggap bahwa Techland terlalu ambisius, Maciej Binkowski menambahkan,



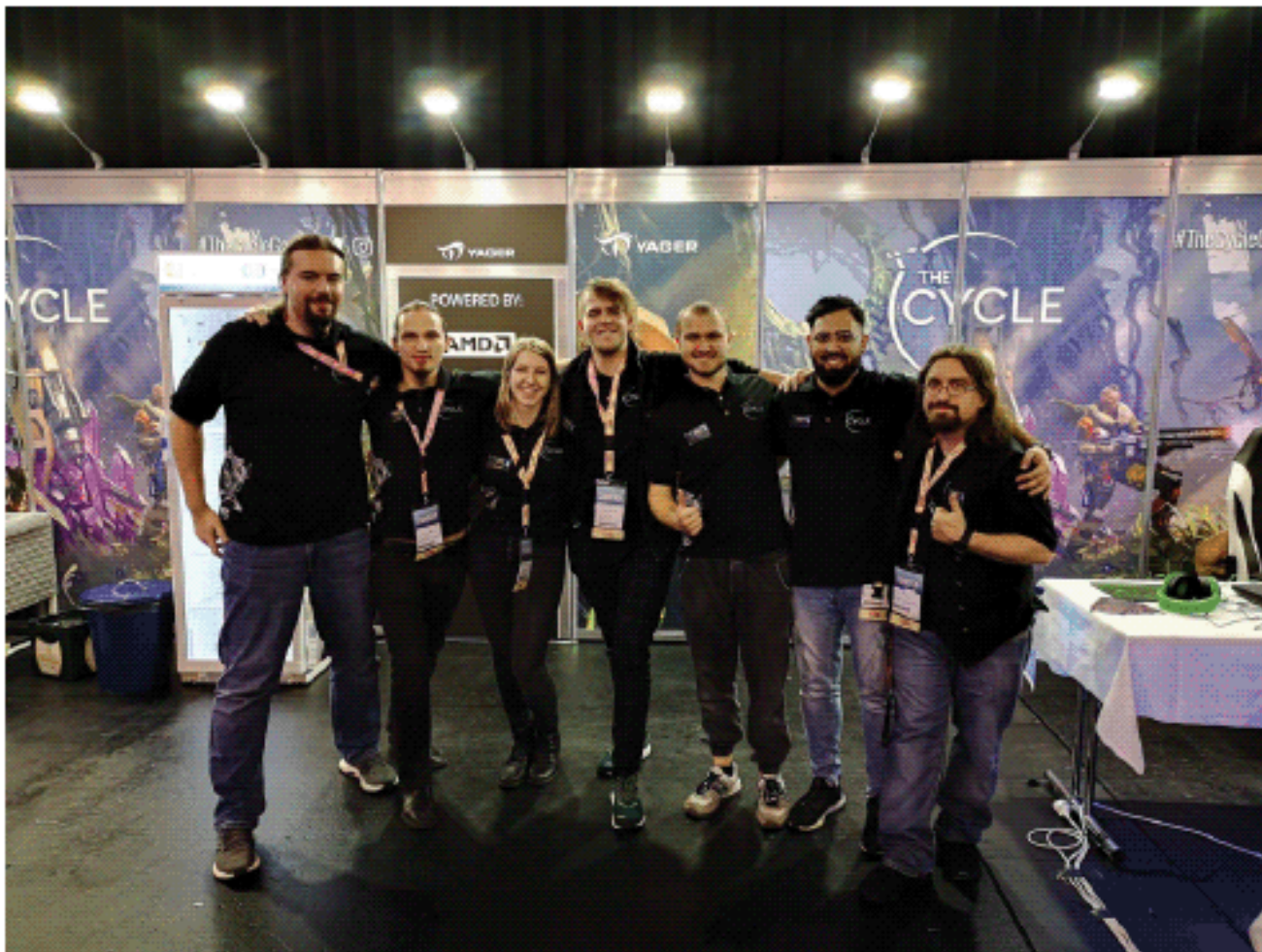
Dead Island adalah IP paling laris sepanjang sejarah Deep Silver, dengan total penjualan mencapai 7.5jt copy pada tahun 2013.



"Sejak awal pengembangan, sebenarnya sudah ada perdebatan tentang bagaimana arah dan visi untuk Dead Island ini, tapi kami berusaha untuk mewujudkan Dead Island seperti yang diharapkan oleh Deep Silver"

"Entah bagaimanapun, mereka punya banyak visi dan direction untuk IP ini, pada akhirnya kami harus mengalah, meskipun itu adalah game kami"

Maciej Binkowski
(Techland Studio)



► Para karyawan YAGER Development.



► Spec-Ops: the Line, 2012.

Yager (2012-2015)

Yager adalah sebuah studio game independen yang namanya naik usai merilis Spec Ops: the Line pada 2012 silam. Sebuah waktu yang pas sebenarnya bagi Deep Silver mengutus Yager sebagai rumah baru Dead Island 2.

Yager mendirikan divisi bernama Yager Production yang khusus untuk pengembangan Dead Island 2.

Timo Ullman, Managing Director Yager mengatakan timnya sangat antusias mengerjakan Dead Island 2 sesuai dengan kualitas dan visi yang ingin dicapai oleh Deep Silver.

Belum ada tanggal pasti untuk waktu perilisannya, namun pada website resmi Deep Silver, hanya ada tulisan soon in 2016.



► Timo Ullman, Managing Director.

26 Januari 2015, Dying Light buatan Techland rilis dengan respon yang sangat baik dari kritikus dan fans, terutama pada elemen parkour yang menjadi core mechanicsnya.

Tone lebih gelap, Atmosfer lebih mencekam dengan Day-Night cycle yang tidak dihadirkan pada Dead Island sebelumnya, otomatis membawa Dying Light ke daftar game terbaik di tahun 2015.

5 Bulan pasca perilisan Dying Light, secara mengejutkan Deep Silver memutuskan kerjasama dengan Yager untuk pengembangan

Dead Island 2. Timo Ullman, selaku Managing Director berkata,

"Kami telah mengerjakan Dead Island 2 selama 3 tahun, namun ternyata Deep Silver punya pandangan dan tujuan lain dari direction yang seharusnya ditempuh oleh Dead Island 2"

Yager sebenarnya sudah 80% rampung mengerjakan Dead Island. Story, Plot, Mechanics dan bahkan gamenya pun sudah bisa dimainkan dari awal sampai akhir. Timo menambahkan,

"Mengerjakan sebuah project yang hampir selesai, kemudian dibatalkan begitu saja, adalah hal yang sangat mengecewakan"

Timo Ullman
(Yager Development)

Screenshot dari bocoran alpha build Dead Island yang tersebar di Reddit, Youtube dll.



Sumo Digital (2016-2019)

Disaat pengumuman tersebut, banyak karyawan yang shock dan stress saat mengetahui pembatalan tersebut, yang kemudian berimbas kepada

Yager Productions, divisi yang dibentuk Yager terpaksa ditutup dan sekitar 50% karyawannya terpaksa keluar

Butuh waktu satu tahun bagi Deep Silver untuk menunjuk kembali Studio yang mau mengembangkan Dead Island 2 ini, Sumo Digital akhirnya dipilih sebagai developer selanjutnya.

Paul Porter, COO Sumo Digital mengatakan,

"Kami paham betul dengan brand yang dibawa Dead Island, maupun visi dan tujuan apa yang mereka ingin berikan kepada fans."

"Hal tersebut secara mengejutkan berbanding lurus dengan apa yang kami pikirkan, dan Sumo Digital paham betul akan hal tersebut" Imbuh Dr Klemens Kunderatz dari Koch Media disaat yang sama dengan wawancara bersama MCVUK.

Setelah 2016, tidak ada lagi berita maupun bocoran dari pengembangan Dead Island 2 hingga pada tahun 2018, sebuah game mobile spin-off berjudul Dead Island: Survivor rilis.

Sebuah game tower defense dengan membawa IP Dead Island. Sontak para fans bertanya di kolom komentar akun official Twitter

Dead Island, yang tidak lama dibalas bahwa Dead Island 2 masih dalam tahap pengembangan dengan progress yang cukup memuaskan.



► Paul Porter, Sumo Digital



► Dr Klemens Kunderatz, Koch Media



Tahun 2019, Laporan keuangan THQ Nordic dipublikasikan secara umum, mencengangkan maupun tidak, Sumo Digital sudah tidak menjadi developer dari Dead Island 2, dan lagi-lagi Deep Silver memutuskan kerjasama antar studio seperti sebelumnya.



Dambuster Studio (2019-2023)

Dambuster Studio adalah studio internal milik Deep Silver yang dibangun pada 2014 untuk mengerjakan project dari Homefront: Revolution yang mangkrak dari Crytek.

Dead Island 2 di tangan Dambuster, masih membawa berbagai elemen dan story warisan Yager sebelumnya, Technical Art Director, Evans-Lawes mengatakan,

“Tentu saja kami sudah mendiskusikan ini, setting Los Angeles, variasi karakter, dan landmark ikonik akan tetap ada, selain itu semua, kami buat semuanya dari awal”

Bagi Evans-Lawes, Dead Island 2 ibarat cawan beracun yang membawa apes ke berbagai pihak, ia sebenarnya bersyukur atas hal tersebut. Karenanya, Dambuster bisa fokus mengerjakan tanpa ekspektasi apa-apa karena reputasi buruk tersebut.

Dambuster Studio mengambil alih Dead Island 2 sejak Agustus 2019, dan setelah itu pandemi COVID-19 merambah ke seluruh dunia, rencana 3 tahun terpaksa mundur mengikuti alur development seperti studio lainnya.

Summer Game Fest 2022, Bersama Geoff Keighley Dambuster Studio akhirnya merilis trailer Dead Island 2, versi mereka dan Deep Silver dengan rencana rilis pada bulan Februari 2023.



Bukan berarti mulus, Dead Island 2 sekali lagi delay dari tanggal 3 Februari 2023 ke 28 April 2023, fans mulai khawatir, beberapa juga tidak peduli, bilamana game ini dibatalkan lagi untuk ke-4 kalinya.

Informasi terakhir dari pengembangan Dead Island 2 adalah tanggal perilisannya maju ke 21 April 2023 dan Dambuster Studio percaya diri dengan hasil akhir dari perjalanan panjang ini.



***Dead Island 2
milik Dambuster
Studio akan
terlihat outdated
di 2023, karena
pada dasarnya
adalah game
2015-2018an***

***Namun, bukan
berarti jelek, coba
sendiri kemudian
berkomentar~***



MINISTRY OF GAMERS

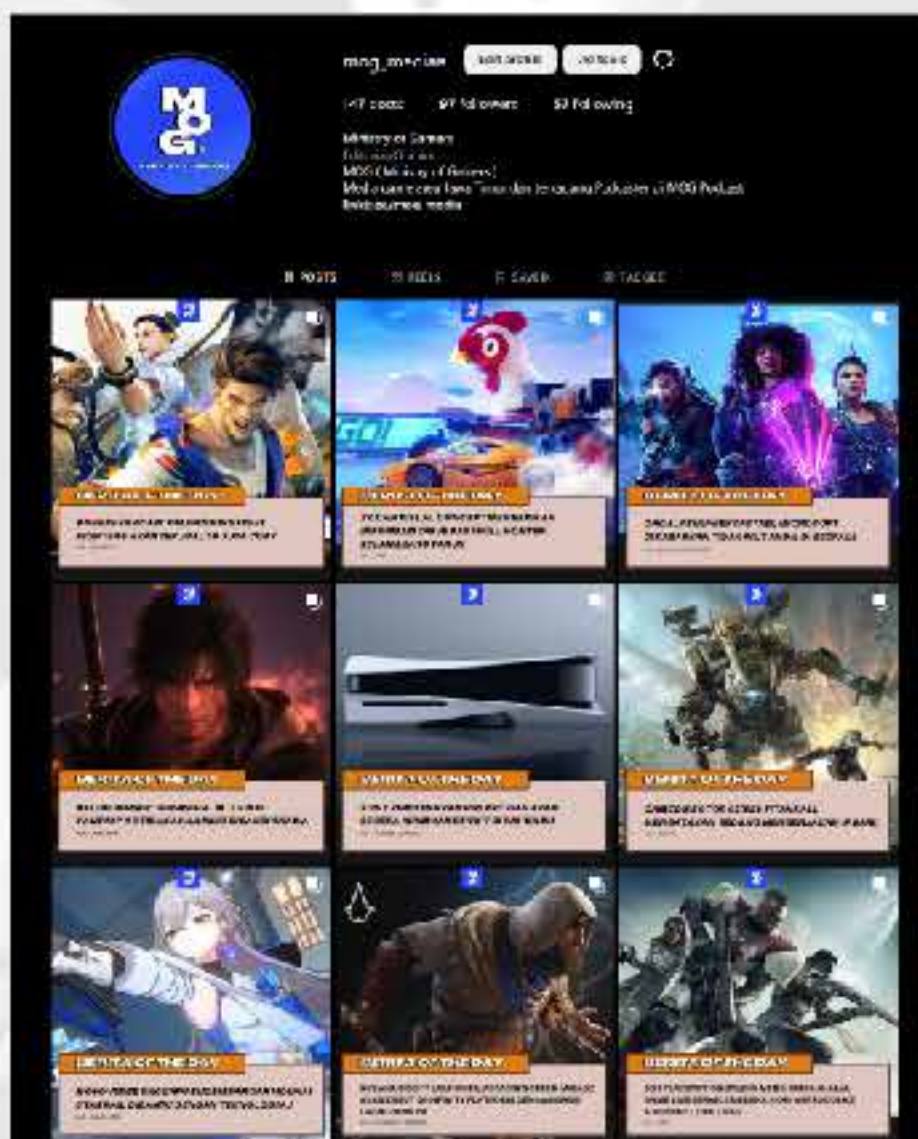


YOUTUBE CHANNEL

Konten review berbagai game dengan standar se-netral mungkin maupun opini dan penilaian dari berbagai point of view.

Adapula konten TokTok yang diambil dari kata Talk Talk, berisikan opini dari kita di MOG terkait industri game di dalam maupun luar negeri yang sedang viral maupun non viral.

youtube MOG Media



INSTAGRAM

Konten dan update berita dari industri game, tapi ngga selalu serius kabar soal game, kadang share meme lewat story dan reels, ada juga konten INDIELIGHT yang memberikan satu game indie dari Asia Tenggara maupun Dunia yang menambah wawasan dan wishlist.

@mog_mediaa

TWITTER

MOG di Twitter adalah versi bebas dan non formal, kalau pingin tau kabar, drama dan update industri game, Twitter MOG jadi sarang buat kalian yg pingin interaksi tapi lebih santai.

@mog_mediaa





Project Reality. Nama project untuk pengembangan konsol Nintendo dengan teknologi 64 Bit, yang kelak dinamakan Nintendo 64. Sangat ambisius mengingat konsol lain rilis dengan teknologi 32 Bit, Nintendo berusaha beda, tipikal Nintendo.

Nintendo 64 dipersiapkan menjadi konsol penerus N64. Untuk bersaing dengan Sony Playstation dan Sega Saturn yang sama-sama 32 Bit. Digadang sebagai konsol paling kuat pada masanya sama seperti halnya Atari Jaguar, yang sayangnya kalah telak di pasaran. Keras kepala Nintendo untuk tetap memakai cartridge yang memiliki keterbatasan daya simpan membuat beberapa developer penting Nintendo hengkang ke konsol pesaingnya. Squaresoft sebagai contohnya demi memaksimalkan FF terbaru mereka, Squaresoft mempercayai Sony dengan kapasitas CD-ROMnya yang tinggi. Untuk game first party Nintendo sendiri hasilnya bisa maksimal. Yang jadi masalah game diluar first party yang harus pinter-pinter dan berusaha untuk ngulik atau mengakali bagaimana gamenya bisa muat di dalam cartridge dengan kapasitas terbatas. Terlepas dari itu semua N64 terbukti dapat bersaing di pasaran walau tidak menjadi pemimpin pasar. Banyak gamenya yang best seller dan membuat orang rela punya konsol lagi setelah konsol pertama mereka. Berikut 10 game dengan penjualan tertinggi N64 untuk pasar Amerika Serikat.

BANJO-KAZOOIE



Tanggal Rilis: 29 Juni, 1998 | Rating: E

10

3.650.000
CATRIDGE TERJUAL



Dari karakter di game Diddy Kong Racing akhirnya naik status menjadi karakter utama untuk gamenya sendiri. Banjo namanya. Dengan burung merah besar bernama Kazooie sebagai partnernya. Platforming action adventure dari RARE cukup mencuri perhatian dengan gameplaynya yang mengasikan.

STARFOX 64



Tanggal Rilis: 27 April, 1997 | Rating: E

9

4.000.000
CATRIDGE TERJUAL



Starfox 64, dengan kontrol yang lebih baik, desain karakter dan lawan yang keren, level yang bercabang beserta fitur siapa yang kamu tolong di awal-awal akan berpengaruh di level selanjutnya.

DIDDY KONG RACING



Tanggal Rilis: 14 November, 1997 | Rating: E

8

4.880.000
CATRIDGE TERJUAL



Mengikuti jejak Mario Kart. Rare mendvelop Diddy Kon Racing. Yang juga sama seru dan asik, sayang sekali tidak terlalu terdengar gaungnya dibandingkan Mario Kart 64 yang juga keluar di Nintendo 64.

DONKEY KONG 64



Tanggal Rilis: 22 November, 1999 | Rating: E

7

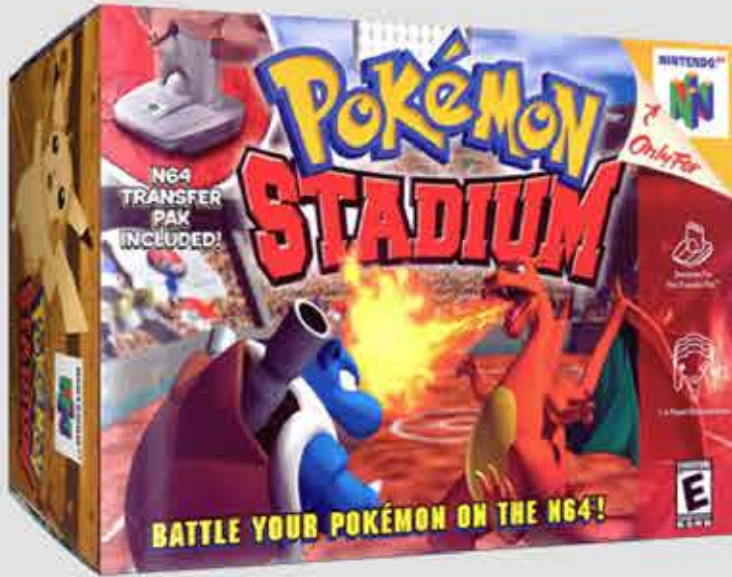
5.270.000
CATRIDGE TERJUAL



Petualangan Donkey Kong dan keluarganya berlanjut ke konsol N64. Terbilang telat rilisnya bukan halangan untuk mencapai tingkat penjualan yang tinggi. Kalau suka main Mario 64 pasti bakal suka juga dengan Donkey Kong 64.

TOP TEN

Pokémon Stadium



Tanggal Rilis: 30 April, 1999 | Rating: E

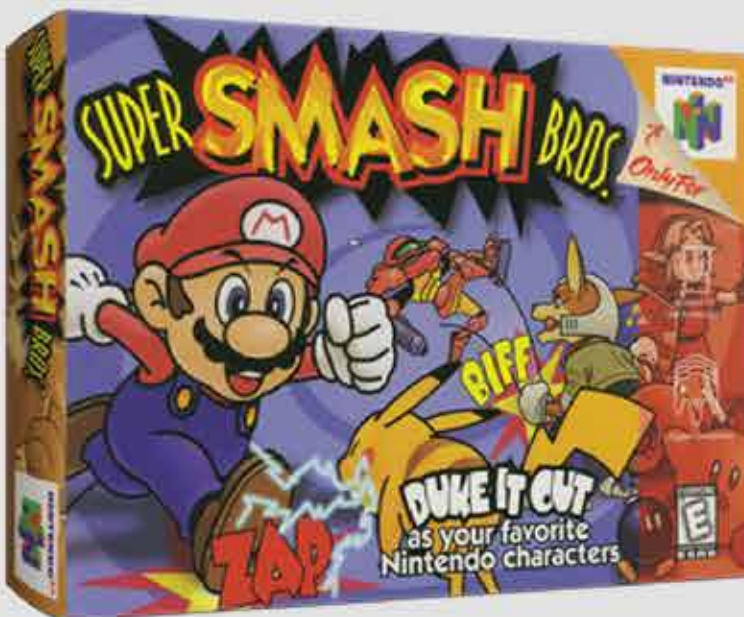
6

5.460.000
CATRIDGE TERJUAL



Kapan lagi bisa bertarung dengan Pokemon koleksinya dalam full polygonal 3D. Pokemon Stadium jawabannya. Yang selama ini hanya terbatas dengan tampilan Gameboy bisa puas memanjakan mata di Pokemon Stadium

SUPER SMASH BROS.



Tanggal Rilis: 21 Januari, 1999 | Rating: E

5

5.550.000
CATRIDGE TERJUAL



Battle Royale antara karakter Nintendo? Sudah pasti Super Smash Bros jawabannya. Kapan lagi bisa baku hantam antara Mario, Yoshi, Kirby, Pikachu, Link dll. Bahkan sampai sekarang tetap asik dimainkan.

TOP TEN



Tanggal Rilis: 21 November, 1998 | Rating: E

4

7.600.000
CATRIDGE TERJUAL



Link dan Zelda dengan poligon 3D pertama dari Nintendo untuk konsol N64. Mekanisme targeting, serunya memancing, dunia yang luas, menunggang Epona. Belum lagi cerita yang sangat engaging membuat Ocarina of Time sebagai salah satu entry terbaik serial Zelda.



Tanggal Rilis: 25 Agustus, 1999 | Rating: E

3

8.090.000
CATRIDGE TERJUAL



FPS legendaris dari konsol N64 dan juga dikembangkan oleh RARE. Terkenal sebagai FPS paling terdepan di eranya. Dengan kontrol yang disesuaikan dan memaksimalkan kontroler N64. Membuat Golden Eye berkesan di kalangan game retro.

MARIO KART 64



Tanggal Rilis: 14 December, 1996 | Rating: E

2

9.870.000
UNIT TERJUAL



Setelah sukses dengan Mario Kart di SNES. Nintendo kembali mendulang sukses dengan Mario Kart 64. Game ini menjadi game wajib saat kumpul para gamer pada era akhir 90 dan awal 2000. Pertemanan dan persahabat teruji karena Mario 64, ya iya gamenya seseru itu. Bahkan sampai developer dan publisher lain merilis game sejenis seperti Chocobo Racing, Bomberman Fantasy Racing, Crash Team Racing.



Mau tahu siapa sang juara nomer 1?



SUPER MARIO 64™

©1996 Nintendo



Tanggal Rilis: 23 Juni, 1996 | Rating: E

1

11.910.000
CATRIDGE TERJUAL

Super Mario 64, system seller utama N64. Baik dijual terpisah dan bundle paket dengan N64. Tidak bisa dipungkiri penjualan N64 melonjak tinggi karena Super Mario 64. Semua gamer dan praktisi industri menunggu bagaimana dan apakah akan sukses Nintendo membawa Mario dari 2D ke 3D.

Dan terbukti sukses. Kontroler N64 sangat membantu transisi Mario ke dunia 3D. Walau sudah begitu banyak game 3D Mario, tetap Mario 64 yang paling dikenang dan dianggap entry terbaik Mario ke era 3D



MIDORICOFFEE

Coffee / Tea / Japanese food / Pastries
Arcade games / Vinyls / Old magazines

Menteng : Jl. KH Wahid Hasyim no.106

0858 1336 6209 / (021) 314 8957

Kebayoran Baru : Jl. Barito II no.9, 0812 1938 7802

@midoricooffeejkt



Origin Story

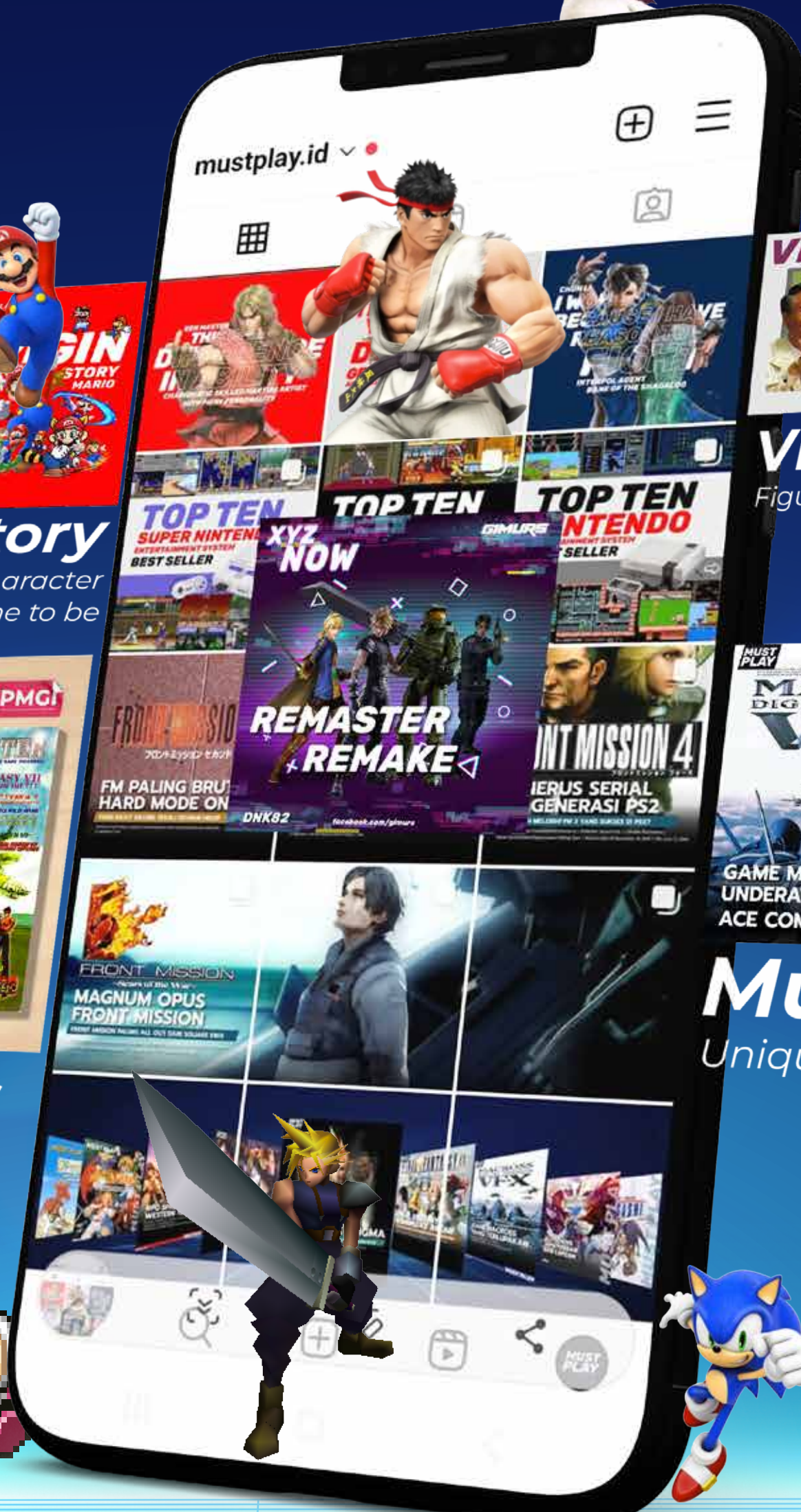
History how the character came to be

TOP TEN
in gaming charts
based on actual data



PMGI Specials

Download majalah game Indonesia
Profil dan sejarah media game



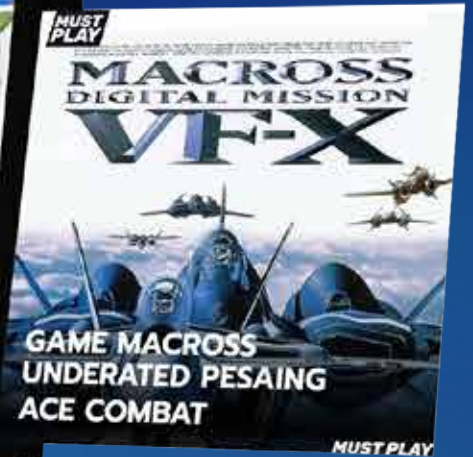
VIP in Gaming

Figur terkemuka industri game



Must Play

Unique Selling Point game



MUSTPLAY.ID

Gamer and history enthusiast bringing you rich
and detailed gaming content.



PapiGee



SAVE POINT



Siapa yang tidak kenal
Dennis Adhiswara, aktor
yang sering kita lihat sliweran
di dunia film dan pop culture
Indonesia. Kali ini dengan
Gamewave dia akan berbagi
cerita mengenai game favoritnya
Civilization series

SAVE POINT



1 Boleh perkenalkan diri Anda sebelumnya, profesi dan kegiatan saat ini?



Halo saya Dennis Adishwara. Saya aktor, gamer dan program director di BlocX. Kalau sedang tidak berakting dalam film/series, saya merancang dan menjalankan acara-acara seru di ranah digital bareng keluarga besar M Bloc, Posbloc dkk. Tapi, setiap hari, saya selalu luangkan waktu untuk main game. Baik PC, mobile maupun konsol.

CIVILIZATION

2 Kenapa Anda suka dengan Civilizations?



Saat SD, ketika anak lain bercita-cita ingin jadi presiden, saya ingin jadi sang pencipta. Mendengar itu, guru agama di sekolah berusaha mengkoreksi cita-cita saya. Maklum, sekolah saya berbasis agama. Kamipun sepakat bahwa saya mesti "downgrade" cita-cita saya dan cukup puas dengan menjadi penguasa saja. Makanya, saya pun sangat tertarik dengan genre-genre seperti grand strategy, RTS, city builder dan sejenisnya.

Ketika pertamakali bertemu dengan Civilization 3, rasanya seperti jatuh cinta: akhirnya ada game yang memungkinkan saya untuk menjadi penguasa abadi sebuah kaum.

3 Bagaimana experience memainkan Civilizations?



Bermain Civilization rasanya seperti sedang ikut bimbel online untuk menjadi presiden/raja di sebuah negara. Seiring jaman berjalan, fokus dan strategi untuk mencapai kemenangan pun berubah, tergantung dari lokasi geografis maupun pengaruh budaya negara asing. Ditambah lagi, selalu ada hal-hal faktual tentang sejarah budaya sebuah bangsa di sini. Sehingga, kita bisa bermain sambil belajar.



4

Hal-hal apa yang membuat Civilizations berkesan banget? cerita lucu atau bahkan suka duka mainnya

Setiap kali pasangan saya "ngambek" atau patah hati, Civilization hadir sebagai obat hati yang resah. Segala macam jenis overthinking dalam hubungan bisa disalurkan dengan baik lewat program nuklir, aneksasi paksa negara kecil, dan Giant Death Robot.



5

Apa yang diharapkan dari game Civilizations berikutnya?

Cuma di Civilization saya bisa melihat Gajah Mada dan Dyah Gitarja berhasil menjajah negara-negara Eropa dan sanggup mengirim manusia pertama ke Mars. Semoga hal ini tetap dipertahankan.

Oh, dan harus tetap bisa hadirkan musik soundtrack orkestra yang epic. Menurut saya, Baba Yetu (Civ IV) dan Sogno Di Volare (Civ VI) karya Christopher Tin adalah lagu pembuka terbaik di seri game ini. They're modern classics! Bahkan tiap naik pesawat terbang, saya selalu mendengarkan soundtrack tersebut!

Terakhir, semoga acara debat calon presiden di tahun 2024 nanti ditambah sesinya dengan saling adu main Civilization VI.



6

Adakah Civilizations berpengaruh pada dirimu sebagai gamer atau as a person

Ketika bermain Civilization, sifat-sifat seperti ikhlas, cinta damai, nrimo ing pandum, romantis dan pengertian, adalah life lesson yang tidak saya dapatkan di game ini. Saya belajar hal-hal tersebut justru dari game "Story of Seasons: dan "Dokyusei : Bangin Summer"

7

Pesan buat yang baru mau memainkan Civilizations?

Belilah game ini komplit dengan segala DLC nya saat Steam sale dan sejenisnya. Kalaupun ternyata kamu kurang suka dengan jenis permainan ini, tak apa. Santai aja. Karena memang nggak semua orang diciptakan untuk bisa memegang kekuasaan absolut tertinggi dan menciptakan tatanan dunia baru.



UNTUK SAVE POINT LEBIH LENGKAP!





**COSPLAYER
TO WATCH**



SUPER STRONG SINGLE MOM

Nama saya Karmelia Natakusumah, biasa dipanggil Amel. Saya beraspirasi untuk menjadi streamer dan cosplayer dan saya juga bisa mengaku sebagai ibu rumah tangga, kalau yang lain e-girl saya e-mak.

Saya pertama kali mencoba cosplay pada acara Ennichisai tahun 2019, ketika saya diundang oleh beberapa teman di komunitas cosplay. Saat itu saya hanya menggunakan seragam sekolah Jepang, karena sulit mencari kostum yang cocok. Salah satu karakter favorit yang pernah saya cosplay adalah Kagura dari Gintama. Saya merasa terhubung dengan karakter ini karena sifatnya yang agak sedikit liar, mirip dengan saya di kehidupan nyata.

Mencoba menjadi cosplayer memang ada suka dan dukanya. Di satu sisi, kita merasa seperti selebriti karena mendapat perhatian di acara-acara tertentu, tetapi di sisi lain, harus berhadapan dengan orang-orang yang terkadang mengganggu dan membuat kita tidak nyaman.

Untuk video game saya lebih memilih game yang santai dan mudah dimainkan untuk bersantai. Sebelumnya saya suka bermain Chess Rush, tetapi sekarang beralih ke Mobile Legends, terutama mode Magic Chess.

Harapan saya untuk cosplay kedepannya bisa berkarya lebih baik dan nantinya juga terbuka kesempatan untuk peluang baru untuk bekerja di industri pop culture

SOCIAL MEDIA ACCOUNTS

 **karam.el**

 **karam.el**

 **karam.el**

 **karamel.gumay**



**COSPLAYER
TO WATCH**



**COSPLAYER
TO WATCH**



PG-DIDIT

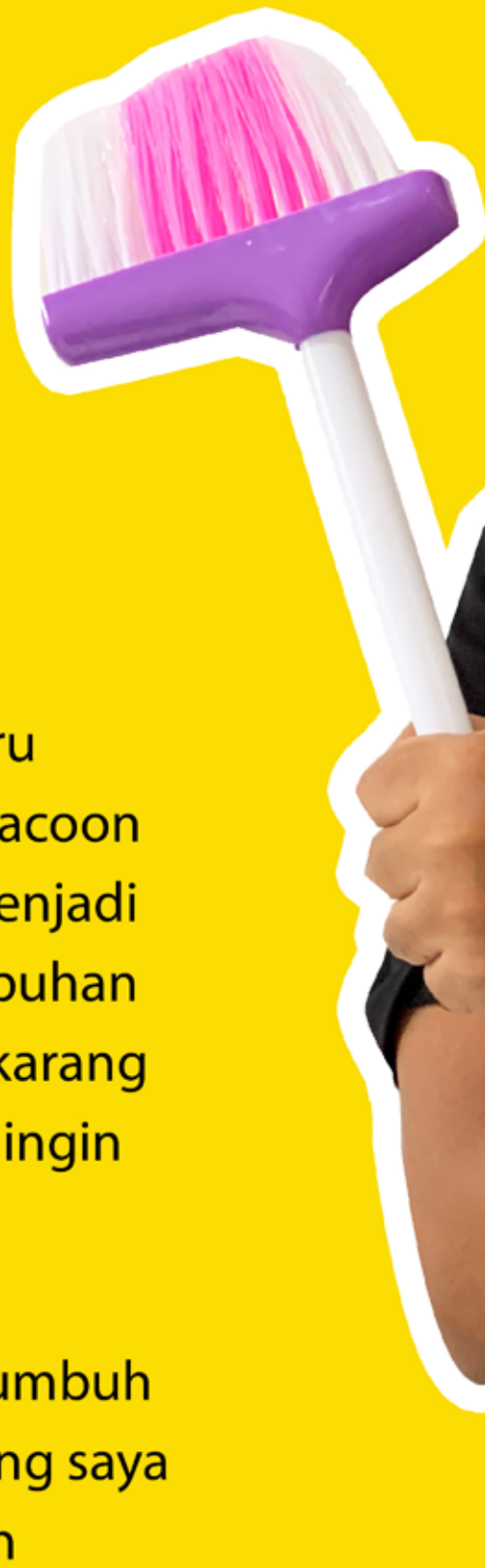
Parental Guidance For Gamers

Kurang nendang
tanpa celemek!

Menikmati Bermain Game sebagai Orang Tua (ambigu abis)

Oleh Adityo Pratomo

Video game adalah bagian penting dari hidup saya. Petualangan seru Sonic, Vector Man, serangan zombie di Racoon City dan saga keluarga Mishima, telah menjadi dongeng yang menemani masa pertumbuhan saya hingga remaja. Menariknya, saat sekarang saya telah menjadi orang tua, saya tetap ingin terus bermain game tanpa melepaskan tanggung jawab ke keluarga. Di sisi lain, pelan-pelan anak-anak saya pun mulai tumbuh jadi gamer. Lalu bagaimanakah solusi yang saya ambil? Ijinkan saya sedikit membeberkan walkthrough yang saya tempuh.



Leading di kantor
Berharap gaming di rumah
Malah cleaning.

Stage 1: Membeli Game dengan Bertanggung Jawab

Karena saya bertindak sebagai pemegang anggaran keluarga, saya harus memastikan bahwa uang yang keluar untuk semua pembelian di rumah, bisa dipertanggungjawabkan. Dan dalam hal membeli game, tidak ada hal yang lebih sia-sia dibanding membeli game yang berakhir memenuhi library Steam dengan play time 0 jam, alias jadi donatur tetap Gabe Newell dkk. Maka bagi saya, lebih baik membeli game yang baru rilis dengan harga penuh, tapi dimainkan, ketimbang memborong game saat sale namun berakhir menumpuk debu digital. Hal yang sama juga berlaku untuk pembelian DLC. Gacha atau yang sejenis? Maaf, tapi ini kebanyakan sakit hatinya, lebih baik duitnya untuk beli es krim.



Stage 2: Bermain Game secara Sadar

Nah tiba kita di main quest. Prinsip pertamanya cukup jelas: saya bisa menjalankan hobi dengan tenang jika keluarga baik-baik saja dan pekerjaan berjalan dengan lancar. Dengan demikian, saya menempatkan hobi sebagai hadiah ke diri sendiri setelah menjalankan kewajiban-kewajiban utama.

Praktis, secara waktu, hanya akhir pekan yang bisa saya gunakan untuk bermain game dan menjalankan hobi lainnya. Tentunya, ini baru terjadi saat kewajiban ke anak dan keluarga sudah selesai. Akhirnya memang saya perlu cerdas memilih game yang bisa memberikan kepuasan dalam waktu relatif singkat. Game fighting atau turn-based strategy RPG menjadi pilihan saya karena dalam 1 jam, sudah banyak yang bisa didapat. Pada akhirnya saya pun pelan-pelan bisa menguasai skill ultimate bapak-bapak gamer: memenangkan pertandingan online, sambil gendong anak, tanpa ngomong kotor.

Kok stick cuma satu sih pa?



Hemat buat biaya pendidikan nak!

Biaya pendidikan mahal cuy!

PS : Untuk gaming dad jokes bisa follow @kotakmakan di twitter yah

Yey kebiasaan deh si papi!

Istri



Muda punya tenaga gak bisa beli tua bisa beli gak punya tenaga

Stage 3: Menjadikan Game sebagai Teman Bersama

Anak-anak saya yang sudah berumur 6 dan 9, sudah saya izinkan bermain game, tanpa kami berikan gawai pribadi. Alih-alih melarang, saya justru akan menemani mereka, baik untuk membicarakan game ataupun ikutan bertanding. Dengan demikian, saya bisa menilai sendiri game mana yang cocok untuk mereka konsumsi. Tentu ini pun memiliki konsekuensi tersendiri.

Saya tidak bisa pura-pura mengganggu saat mereka antusias bercerita tentang sebuah tokoh Pokemon. Saya harus paham apa bedanya Marowak dan Cubone, lokasi shortcut di sirkuit Hot Air Skyway, atau bahkan siapa bek tengah yang cocok dipasangkan dengan Toni Kroos dalam formasi 4-3-3. Anak-anak akan tahu bahwa ayahnya ikut menemani mereka, sehingga game bisa jadi media yang membantu meningkatkan kualitas waktu yang kami habiskan bersama.





GAME CHANGING

MY LIFE AS A FIGHTING GAMER

Halo, nama Saya Bram Arman. Saya adalah Gamer yang berfokus di genre Fighting Game. Beginilah kisah saya kenapa bisa terjerumus di genre ini.

GAME CHANGING

AW
AL
MU
LA

Saya adalah seorang gamer pada umumnya, saya sudah bermain game sejak saya balita. Ingatan saya samar-samar, tapi sepertinya console pertama saya tentu saja console bajakan replica dari NES, spica. Hiburan anak kecil saat itu adalah video game, dan video game adalah teknologi tercanggih di era saya. Namun saat itu saya belum menyadari diri saya sebagai gamer tulen. Karena mainnya masih asal aja, belum ada judul game yang benar2 diingat. Lanjut dari balita, lalu ke TK & SD, di mana mulai mengikuti perkembangan video game namun terbatas, karena orang tua tidak support main game (nampaknya sebuah kesalahan beliin console game saat itu), dari spica saya lanjut ke super nes.

Pada saat era nes, game yang saya mainkan hanya sekedar game adventure yang ramai saat itu, seperti Super Mario Bros, Game2 Disney seperti lion king dan aladdin (kebanyakan si pinjem teman komplek), hingga akhirnya dibeliin playstation (masa keemasan bajakan). Pada era playstation saya baru mengulik diri saya sebagai seorang gamer, saya mulai suka genre RPG dan sangat suka final fantasy (entry saya di FFVII), namun tentu saja ada sebuah genre yang menjadi candu bagi saya, yaitu Fighting Game. Entah kenapa setiap kali saya bermain fighting game, saya benar-benar menikmati sekali. Mulai dari main story mode, hingga bermain bersama teman-teman komplek.

Dan saat itu saya belum menyadari bahwa saya ternyata
seorang yang kompetitif, yang sangat tidak suka kalah

MA
SA
KE
MA
SA

Hingga saya SMA, hiburan saya saat itu tetap main game, tapi ditonton oleh kalayak publik. Saya memulai bermain di publik di era DDR, dan akhirnya pada saat saya mampir ke cinema yang paling banyak di Indonesia, ramai sekali orang main Fighting game, saat itu adalah Tekken. Singkat Cerita, saya menghabiskan banyak uang jajan saya untuk memasukkan koin di mesin arcade tersebut. Mencoba memperebutkan kursi panas. Saya mencoba belajar agar akhirnya bisa improve walau saat itu bukan yang paling jago. Akhirnya saat itu saya mulai mengenal circle komunitas game dari suatu tongkrongan yang tidak disangka-sangka.

Yang akhirnya berlanjut kopi darat alias gathering di tempat lain atau mengikuti turnamen yang diselenggarakan oleh pihak2 yang sedang aktif saat itu. Saat itu saya sudah benar benar kecanduan Fighting Game. Hingga suatu hari, di era itu, forum adalah sumber pertukaran informasi, dan belum ada YouTube.

GAME CHANGING

TUR NING POINT EVO 37

Saya menonton video yang di mana video itu menjadi video paling fenomenal dan legendaris yang menginspirasi banyak orang, yaitu adalah match Daigo Umehara, pemain Pro dari Jepang melawan Justin Wong, pemain Pro dari Amerika, di suatu Turnamen Grand Prix di Las Vegas tahun 2004. Video itu dikenal dengan judul: evo moment 37.



Justin yang kaget kemenangan di depan mata nya kandas

Arti angka 37 itu adalah, momen game Street Fighter 3 3rd Strike (ekspansi terakhir), karakter Chunli, akan menghabiskan karakter Ken, dengan chip damage jika karakter tersebut menangkis dengan Super Art (bahasa sekarang, Ulti) karena tinggal 1 pixel darah. Namun di game tersebut, ada mekanik yang bernama Parry, artinya semua jenis serangan dapat di nullify, namun dengan timing yang tepat. Di tengah turnamen besar yang penuh dengan adrenalin dan teriakan penonton yang begitu heboh, daigo melakukan perfect parry untuk Super Chunli yang jika terkena sejumlah 37 hit, dan melakukan epic comeback dengan full punishment dengan combo yang diakhiri dengan super meter yang baru saja terisi penuh di combo tersebut.



EVO 37

INSPIRASI

GAME CHANGING

Mulai hari itu, saya akhirnya mulai mencoba street fighter dan akhirnya jatuh cinta juga, dan tidak fanatik hanya ke 1 fighting game saja. Waktu terus berlalu. Saat sudah lulus kuliah dan sampai bekerja pun, saya masih terus berkutat di Fighting Game. Yang awalnya memang serius di kompetitif, dan akhirnya bisa menerima untuk swifting di belakang layar untuk berkontribusi membuat acara Fighting Game



Photo-photo dari masa ke masa ikut turnamen
World cyber games 2008 virtua fighter singapore
World cyber games indonesia qualifier 2008
Juara 1 street fighter 4 vgi tournament

dikarenakan kesibukan dan tanggung jawab yang semakin besar. Pada akhirnya saya paham kenapa pada saat muda dulu orang tua sangat tidak support anaknya kecanduan main game, karena takutnya pada saat dewasa tidak bisa menunaikan tanggung jawab tersebut. Walau mungkin saya tidak seintens dulu, tapi game fighting tetap menjadi genre yang paling saya cintai, dan main game lain menjadi side-dish dari hobi saya.

PEN CA PAI AN

GAME CHANGING

Juara banyak turnamen dari masa ke masa

1. Juara 2 & 3 turnamen lokal tekken 5 & 6
2. Juara 1 dead or alive 4 wcg indonesia qualifier
3. Juara 1 virtua fighter wcg indonesia qualifier
4. Street fighter 4 juara 1-2-3 turnamen lokal
5. Street fighter 5 juara 1-2-3 turnamen lokal
6. Marvel vs capcom juara 1-2-3 turnamen komunitas

Dan lebih dari 50 turnamen FGC lainnya.

Co Founder dari Advance Guard

PE SAN

"Fighting game lebih seru kalau main bareng , jadi jangan sungkan ya untuk ikutan acara2 fighting game baik online atau offline"

GAMING ROOM

Indra Oktavianus, wiraswastan.

Retrogamer yang aktif sharing di sosial media membagikan cerita koleksinya lewat gambar.



Awal mulai koleksi?

Mulai kenal game sejak SD, pertama kali kenal game itu mario bros di NES. Tapi mulai koleksi game sejak 2008, itu pertama kenal game original.

Alasan koleksi game jelas karena hobi dan passion. Sekedar maenin game aja rasanya ada yg kurang, dan pertama kali memegang game original fisik di tahun 2008 itu rasanya ada kepuasan tersendiri dari mulai sekedar mandangin, bolak balik baca isi manual bookletnya sampe lebih menghargai barang. Dari situlah timbul passion ingin pelan" Mulai koleksi game original fisik.

Dulu saat 2008 berhubung posisi masih belajar dan kerja di luar negeri, rutin beli game langsung ke toko game. Setelah pulang ke Indonesia rata" Beli online di marketplace seller "Terpercaya kita.



Tempat saya menghabiskan waktu main game

Koleksi favoritnya?

Koleksi favorit jelas semua game dengan genre JRPG. Tapi franchise yg spesifik ada di Dragon Quest dan Final Fantasy. Keapa Dragon Quest arena jatuh cinta dengan JRPG yg masih mempertahankan sistem klasik di era sekarang, tetap pada pakem asli tanpa terpengaruh evolusi game era sekarang

Sedangkan Final Fantasy adalah JRPG pertama saya di era SNES (Final Fantasy 6) dan sejak itu franchise ini melekat di hati

Efek Positif?

Efek positif dari koleksi game ada banyak ya menurut saya, tapi yg paling terasa buat saya pribadi adalah adanya wadah tempat saya mengekspresikan diri di dunia hobi dengan teman" Sejawat di real life dan dunia maya.

Efek positif lainnya yg paling sering saya temui adalah hobi ini menjadi sebuah oasis buat saya, di tengah himpitan tanggung jawab, kepala keluarga dan pekerjaan sebagai pria dewasa, koleksi game dan waktu bermain game di rumah menjadi sebuah quality me time pribadi yg sangat berguna buat saya.

Untuk teman-teman kolektor dan gamer
Jika berkenan untuk sharing bisa kontak
langsung ke **PMGI.IND@gmail.com**

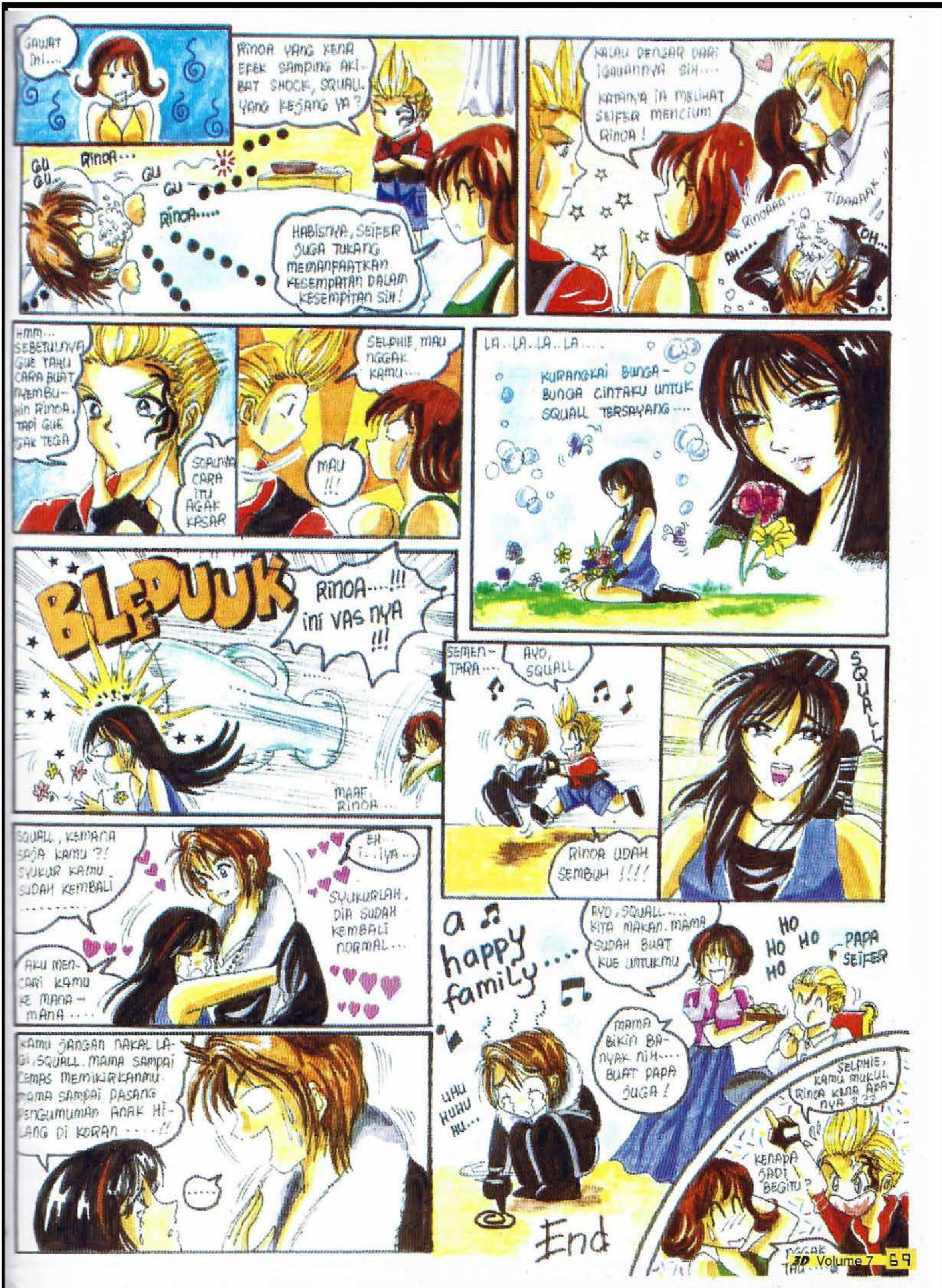


FINAL FANTASY III

by: M. Hyoosuke

KRAM OTAK

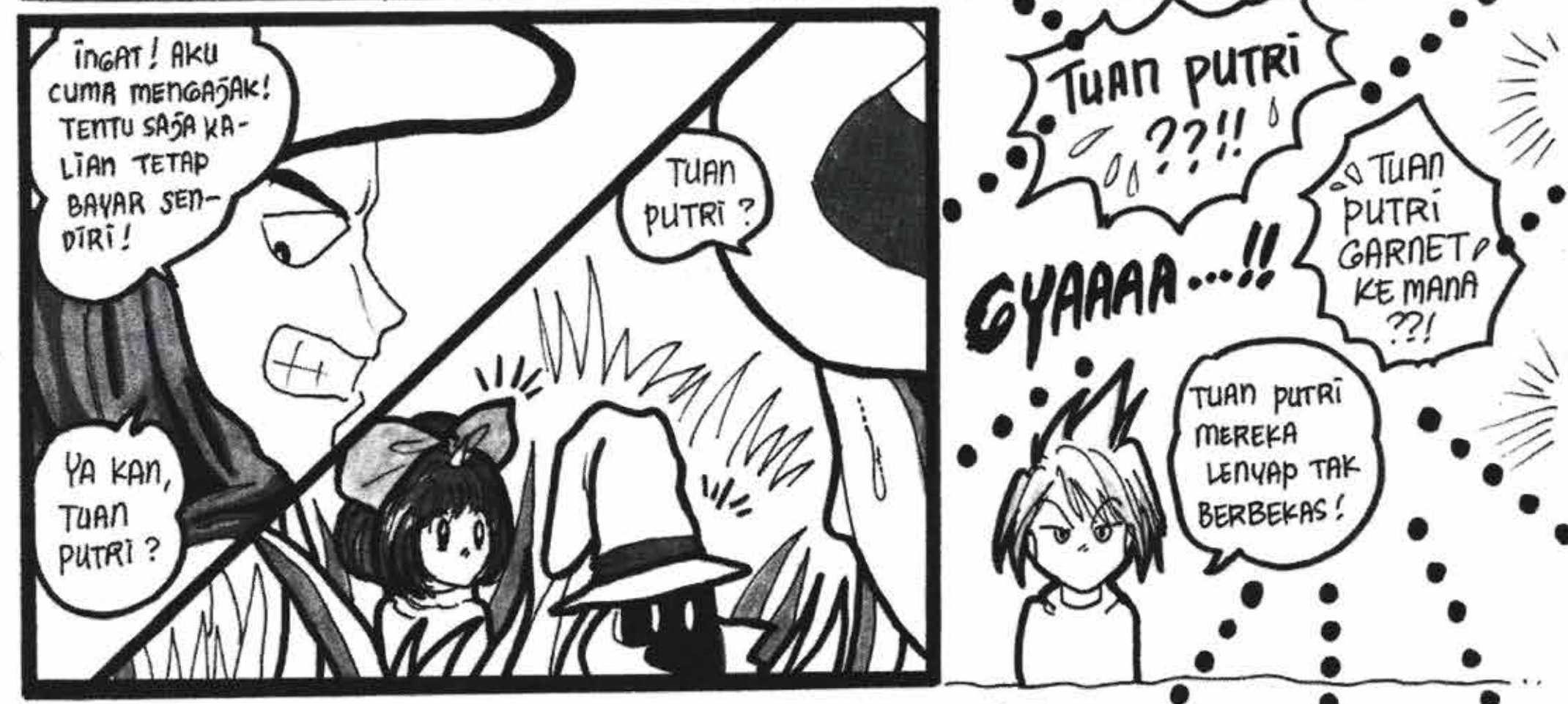


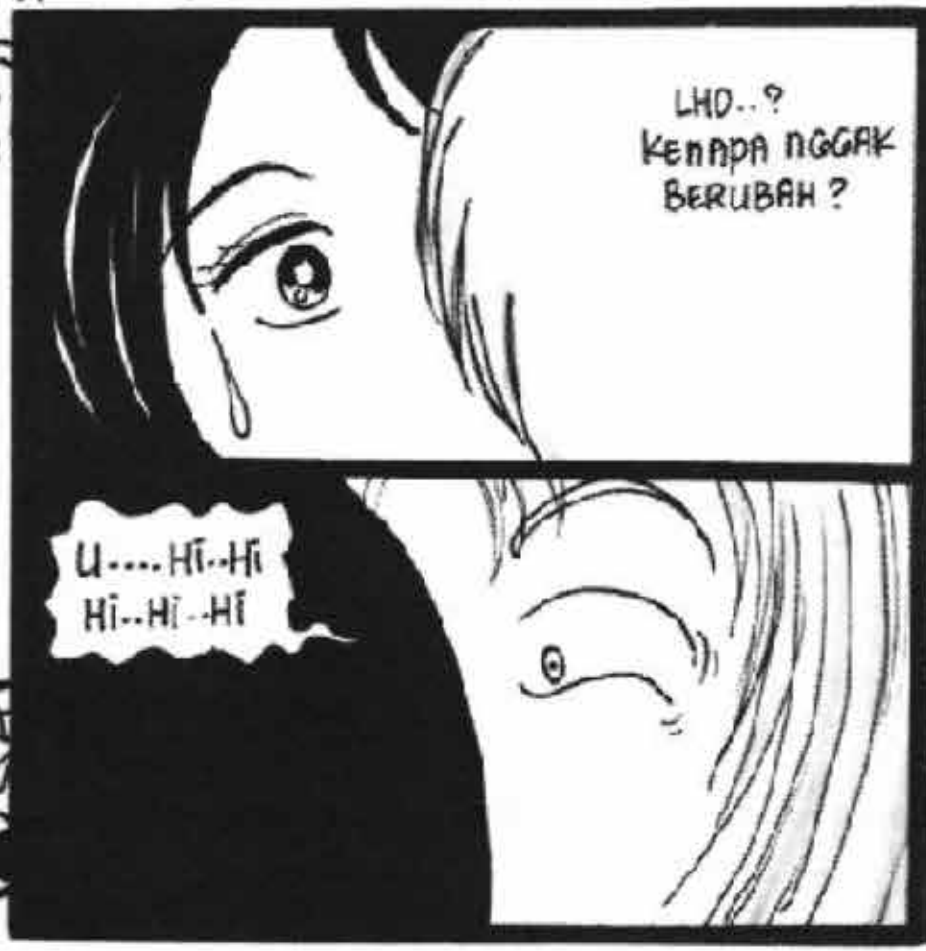
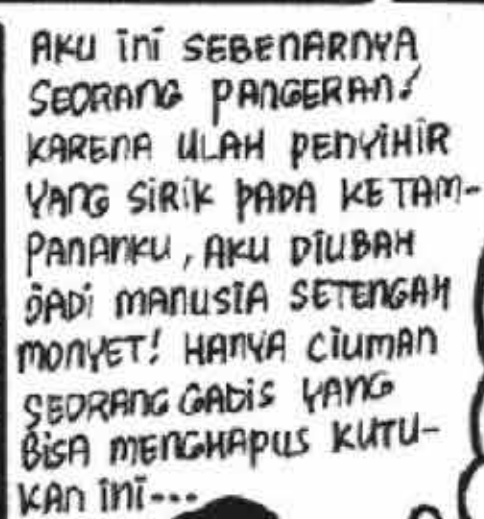


Kera Sakti (??)

based on FF IX

by: M. Hyoosuke



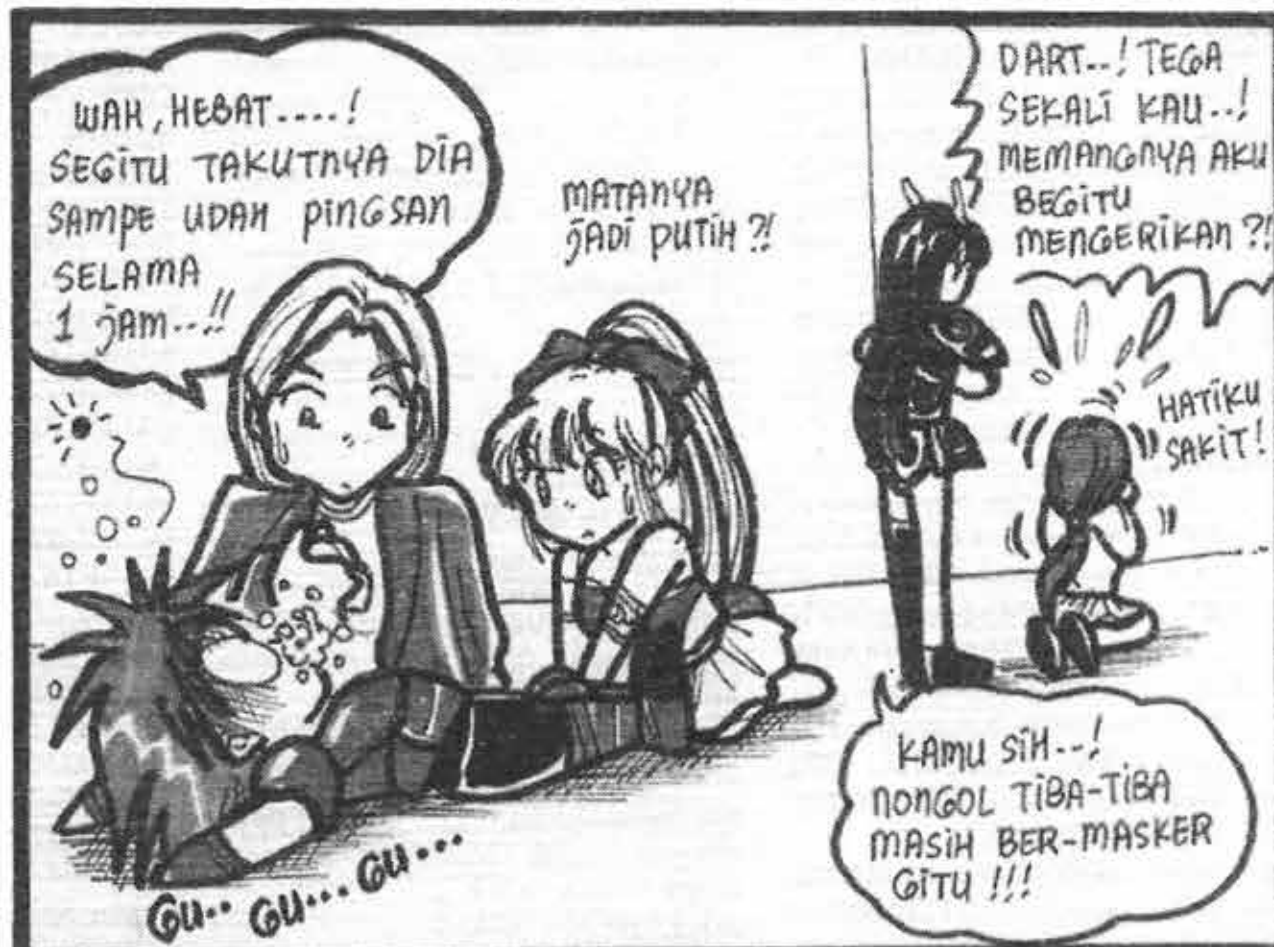




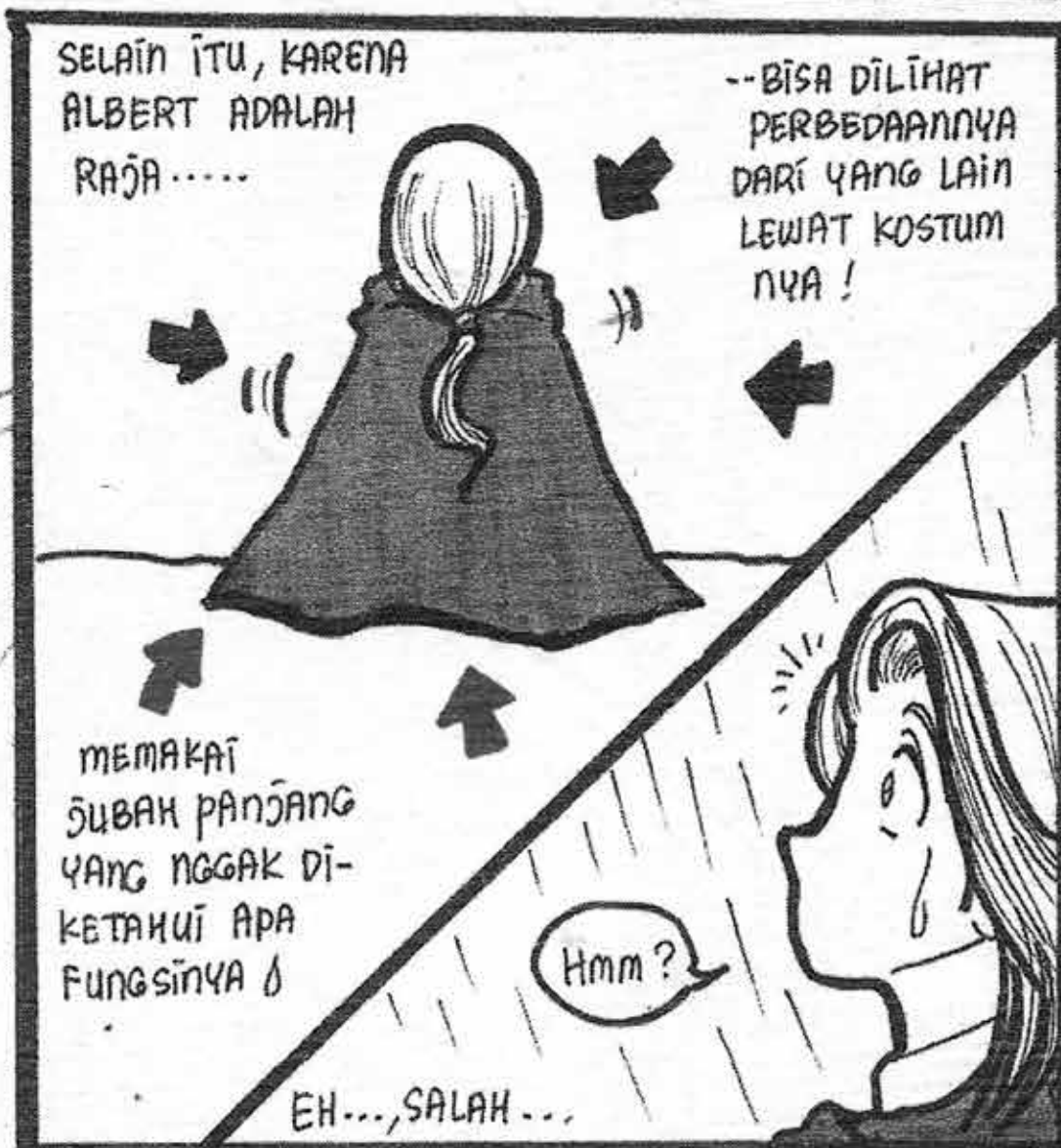


PAROMANGA KALI INI SPESIAL BUAT
MY FRIENDS : DELLA, MISSTRESS, YOLA
N' HER BRO'S YANG MINTA
"LEGEND OF DRAGON". HOPE U ALL LIKE IT!

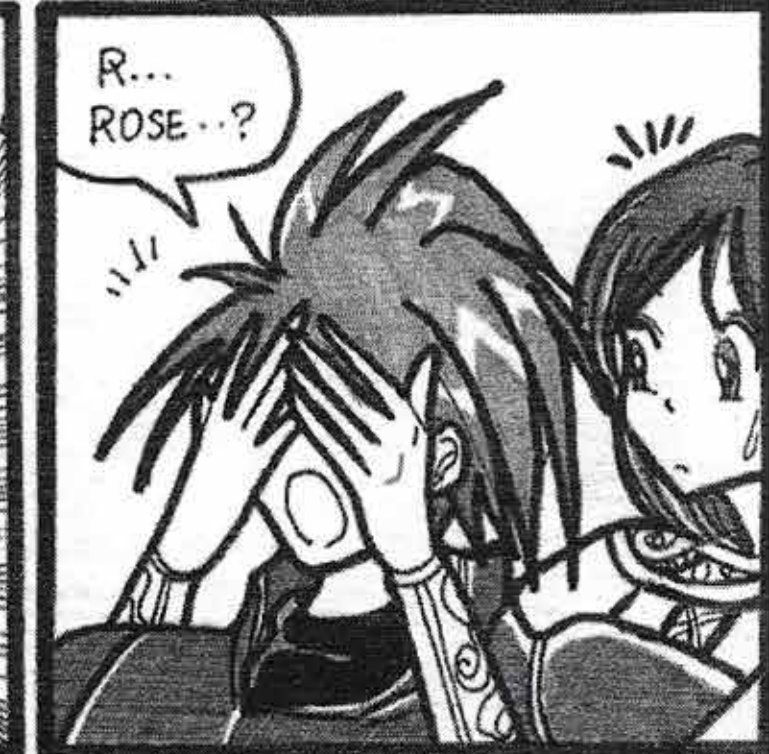
DART, Si Pemberani



Sang Raja

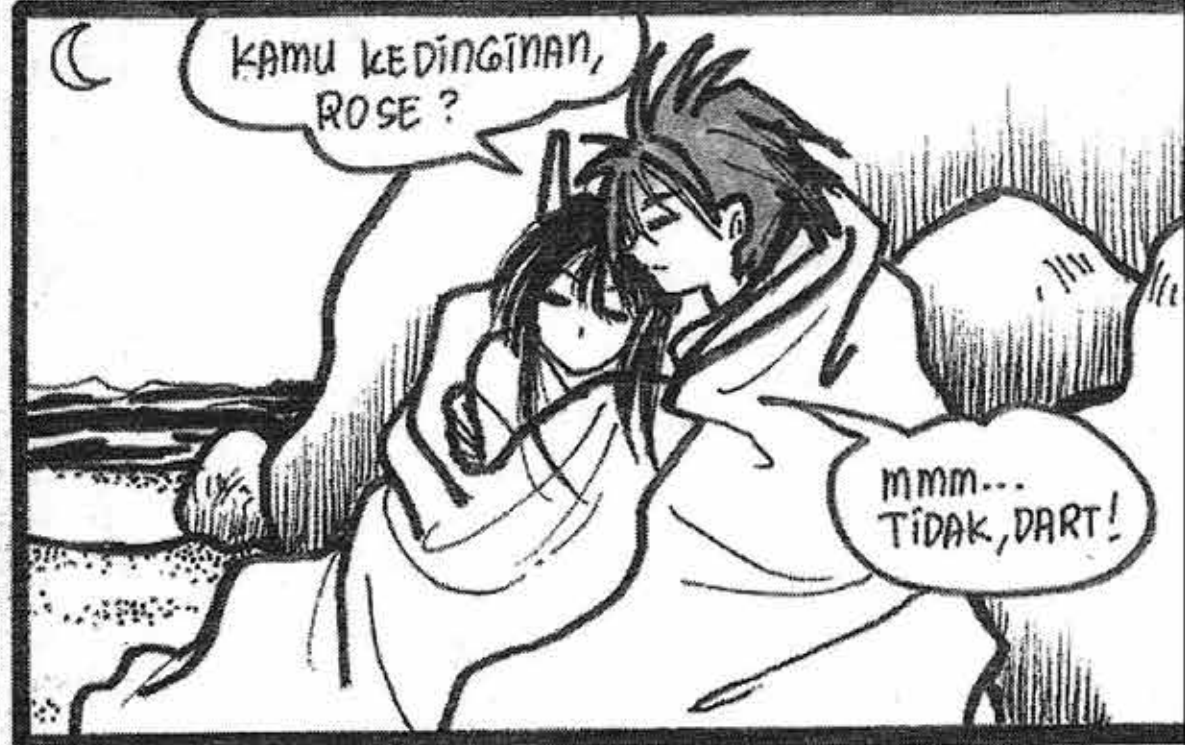


Guess...?



Mimpi Buruk

INI CERITA SEWAKTU DART DAN ROSE JATUH DARI KAPAL DAN HILANG....



CERITA RIZKY

PARASIT

by: Rizky Wasisto Edi  hungry.catz_comic



**Mukena Parasit Renda Pouch travelling
Jumbo - Putih**

Terjual 56 • ★ 4.9 (20 ulasan) • Diskusi (1)

CERITA RIZKY

THE TWO OF US

by: Rizky Wasisto Edi  hungry.catz_comic



5 TEMPAT MENYEBALKAN DI TOKYO



Ga seperti kebanyakan website info tentang Jepang dan Tokyo lainnya, kali ini gue akan ngobrolin soal 'lima tempat yang paling menyebalkan di Tokyo.' Perlu diingat bahwa list di bawah ini sifatnya sangat SUBYEKTIF, jadi ya harap dimaklumi aja. Yang pertama adalah...



1. Ginza

Salah satu alasan kenapa gue ga suka daerah yang paling mahal di Tokyo ini adalah... ya karena mahal. Nothing else. Lo ga akan menemukan hal lain di sini yang "spektakuler", kecuali lo emang iatnya mau beli jam tangan atau foto di Ginza Wako (yang gue dengan sukses nyebut 'jam gadang'), sebuah department store yang pastinya menyediakan barang bermerek kelas atas semua. Oh iya, jangan lupa juga mampir ke apple store yang rame abis dan ngerasain car free day tiap weekend. Selebihnya? meh.



2. Roppongi

Terlepas dari foto di atas yang *uhuk* keren (maklum, jepretan sendiri dengan bantuan filter sana sini), gue ngerasa wilayah yang ngetop akan dunia malamnya ini ga cocok aja. Sebenarnya daerah ini ga jelek kok, bahkan masuk salah satu destinasi wisata "malam" dengan dua mal yang terkenal, Roppongi Hills dan Tokyo Midtown. Tapi berhubung gue orangnya termasuk malas melakukan "Aktifitas malam" ya jadinya ga sreg aja. Ya kecuali kalo lo pengen dugem/ajojing/clubbing/partying di sini sih ya sah-sah aja, itung-itung nambah pengalaman.



3. Yurakucho, Hibiya, dan sekitaran Marunouchi

Kenapa gue gabungin? Karena tiga wilayah itu sama aja cuma beda nama stasiun, intinya daerah Marunouchi dan sekitarnya. Kenapa? Karena daerah ini adalah perkantoran yang sangat sibuk dengan mall dan bioskop, ga ada yang spesial banget. Ada sih, Imperial Garden dan Hibiya Park di sekitarnya, tapi ya membosankan aja menurut gue.



4. Asakusa

Salah satu alasan kenapa gue ga suka daerah yang paling mahal di Tokyo ini adalah... ya karena mahal. Nothing else. Lo ga akan menemukan hal lain di sini yang "spektakuler", kecuali lo emang niatnya mau beli jam tangan atau foto di Ginza Wako (yang gue dengan sukses nyebut 'jam gadang'), sebuah department store yang pastinya menyediakan barang bermerek kelas atas semua. Oh iya, jangan lupa juga mampir ke apple store yang rame abis dan ngerasain car free day tiap weekend. Selebihnya? meh.



5. Shinjuku

Iya, lo ga salah baca, Shinjuku itu cukup menyebalkan kok, apalagi bagi lo yang tinggal di sini. Stasiun yang terlalu ramai (tersibuk di Jepang dan nomor dua di dunia) dan besar yang menyebabkan jarak antara exit yang satu dengan lainnya itu JAUHNYA LUAR BIASA. Hal ini yang bikin gue sering kesulitan ketika janji sama teman-teman di sini. Tips dari gue, kalo lo mau janji di Shinjuku, pastikan dulu dia exitnya di arah mana. Selebihnya? Oke kok, kabukicho masih terkenal dengan dunia "malam"nya meski sekarang jujur aja udah mulai kehilangan 'magis' karena sudah terlalu banyak turis.

Oke, demikianlah lima tempat yang paling menyebalkan di Tokyo versi gue. Tulisan ini gue muat hanya berdasarkan pandangan dan pengalaman pribadi. Ga ada maksud untuk mengurungkan niat kalian berkunjung ke sini suatu hari nanti. Inget ya, ga suka bukan berarti jelek, tapi ini cuma masalah selera.

Daniel Pratama, gamer yang tinggal dan kerja di Jepang. Semenjak awal pandemi memulai podcastnya sendiri bernama Diaspora Kelas Teri. Dengan diskusi mendalam dari angle seorang diaspora (perantau).





ドキドキステーション
DOKI-DOKI STATION

**GET YOUR
RETRO GAME
NEEDS**

www.d2stationonline.com

**"BAGI SAYA, RETRO GAME SUDAH
SEPERTI KARYA SENI. DIBUTUHKAN
USAHA UNTUK BISA MENIKMATINYA
SECARA MAKSIMAL. SELAIN NILAINYA YANG
TERUS NAIK, MENDAPATKAN KUALITAS
GAMING YANG MAKSIMAL DENGAN
PERALATAN YANG OFFICIAL, MENJADI
KEPUASAN TERSENDIRI"**

**Aditya Rai
-founder Doki Doki Station-**

OUR SERVICES

- Konsultasi game retro**
- Jual beli game retro**
- Servis dan modifikasi konsol game retro**
- Planning hunting game retro**



Doki Doki Station

E-commerce, Entertainment Information Site,
Museum. We are specialist and accept orders
from many online sites

www.d2stationonline.com

Edit profile

**Instagram:
@doki2station**

TRUSTED & RELIABLE
ONLINE SHOP

WE SUPPORT
JAPAN
ENTERTAINMENT

STOP! ~違法コピー撲滅~
ILLEGAL COPY

Doki-doki Station
Manage Facebook Page

Create post



**Facebook:
@Doki-doki Station**



Doki2Station
1994-1995

1994-1995

1994-1995

1994-1995

**Youtube:
@Doki2Station**



**Favebook:
@Doki Doki Station Game Counter**



SUPER MOVIE FOR SUPER MARIO

Oleh Chairandy Fajri

Grow up with Super Mario membuat film adaptasi terbarunya menjadi salah satu yang ditunggu oleh gue pribadi. Memiliki konsol NES waktu kecil, alunan musik World 1 – 1 sudah tertanam sebagai core memory. Digarap oleh illuminations studio yang menelurkan franchise Minions, The Super Mario Bros. Movie untungnya berbeda dari counterpartnya yang rilis di tahun 1993. Dulu live action, sekarang dengan format CG Animation and it's the 1-UP we've all been waiting for. Dan patut diingat jangan memaksakan logika ketika menonton film ini karena semua yang kita lihat tidak masuk akal dan itu esensi film ini. Yang membuat hampir semua game Super Mario sukses is how fun and non sensical they are.



This film is a load of fun from start to finish. Walau begitu, keseluruhan ceritanya pada dasarnya seperti genre Isekai atau 'hero from another world' seperti Narnia dan Alice in Wonderland. Secara cerita keseluruhan, agak tipis se-tipis Paper Mario. Mario dkk tidak mengalami banyak character growth yang signifikan.



Bakalan puas deh banyak easter egg dari dunia Super Mario

Plotnya standar good vs evil, dengan kecepatan seperti sedang speedrun. Ada sedikit backstory mengenai Peach tapi hanya lewat begitu saja. Mungkin akan lebih dibahas di sekuelnya? The Super Mario Bros. Movie adalah bentuk cinta 30 tahun lebih sepek terjang Mario finding princess in another castle. Penuh dengan referensi visual serta audio, film ini wajib ditonton bagi semua orang yang tumbuh bersama Mario. Sangat disayangkan, secara cerita agak kurang dan sangat cliché. Hal itu membuat film ini tidak memiliki bobot naratif. Tidak adanya character growth yang signifikan membuat film ini, pada akhirnya, hanya sekedar fan service saja. Skor 4.5 dari saya.



Walaupun begitu, seperti kalimat terkenal mantan petinggi Nintendo of America, Reggie Fils-Aimé: "if it's not fun, why bother?"





TETRIS™

The game you couldn't put down. The story you couldn't make up.

TETRIS, BUKAN GAME RETRO BIASA

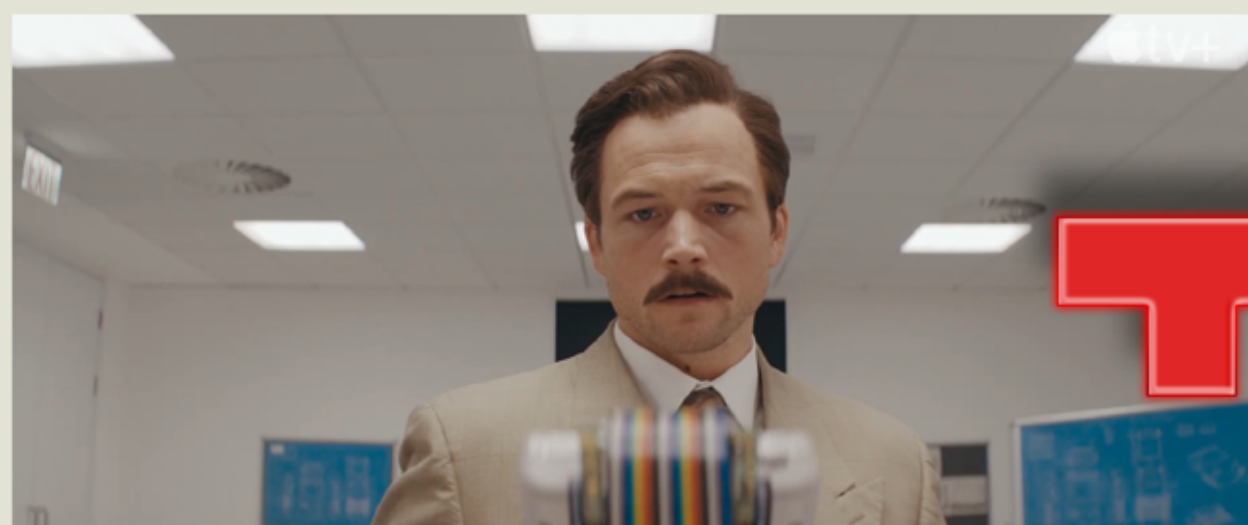
Oleh Chairandy Fajri

“It’s a combination between Tetra (Greek for four), all the pieces are variants of four, and tennis.”

Siapa yang tidak mengenal ‘Tetris’? Everybody knows Tetris right? Game numpuk-numpuk balok ini diciptakan oleh Alexey Pajitnov, pria asal Rusia pada 1984, ketika ia masih hidup di bawah pemerintahan komunisme yang sedang mengalami krisis.

“Tetris” merupakan film biopik yang tayang di Apple TV+ tentang game retro ikonik tersebut, fokus pada sudut pandang Henk Rogers (Taron Egerton) ketika ia menemukan ‘Tetris’ pertama kalinya pada 1988. Melihat potensi besar dari game tersebut, Henk Rogers mempertaruhkan segalanya untuk bisa mendapatkan lisensi game tersebut.

The real game is, ketika Rogers berusaha memperebutkan lisensi ‘Tetris’ untuk keluar Uni Soviet yang diambang kehancuran.



Salah scene unveiling DMG pertama kali

Aktor Taron Egerton yang berperan sebagai Henk Rogers merupakan nyawa dari kisah ini. Doi adalah sosok protagonis dengan kualitas heroik yang mungkin didramatisir, namun tidak terasa dipaksakan. Henk Rogers adalah main character dalam kisah ini yang digambarkan sebagai pebisnis dengan minat besar pada video game, ulet, ambisius dan pantang menyerah.

Protagonis dengan karakter yang kuat seperti Henk Rogers ini yang membuat gue gak bosan mengikuti kisahnya. Penokohan Rogers juga didukung dengan dialog-dialog yang absolut dari karakternya, sebagai pihak yang berambisi untuk kesuksesan game 'Tetris' di pasar dunia. Terutama ketika ia sedang mempersuasi pihak tertentu untuk membuat perjanjian. Pada saat menyaksikan film ini, gue juga ikut diyakinkan untuk mendukung upaya Rogers. Memang naskah yang disajikan sangat bias, namun dengan eksekusi yang sepadan berhasil mencuri hati yang nonton filmnya.



Casting untuk Hiroshi Yamauchi dan Shigeru Miyamoto pas banget, casting directornya top!

Henk Rogers diibaratkan sebagai 'Player 1', karena dalam misinya mendapatkan lisensi 'Tetris', ia juga harus berkompetisi dengan pihak-pihak lain yang juga menginginkan apa yang Rogers inginkan.

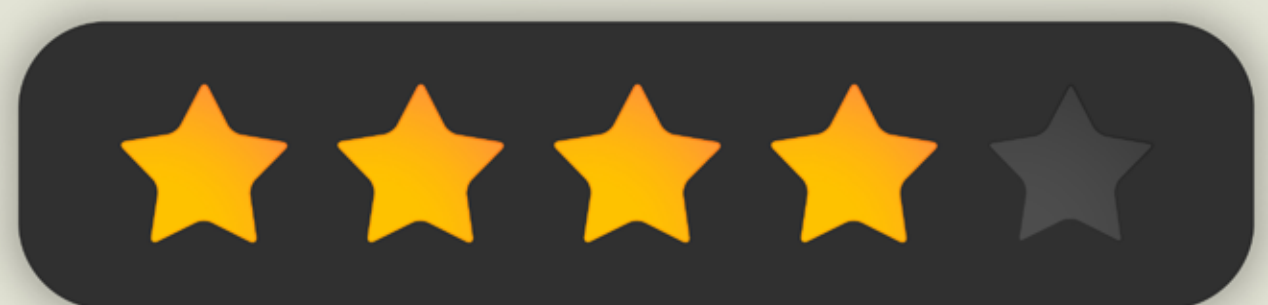
Setiap memasuki babak terbaru dalam plot ditandai dengan leveling seperti dalam video game. Ada 'Level 1', 'Level 2', 'Level 3' menjadi babak yang paling kompleks, hingga akhirnya 'Level 4'. Packaging seperti ini bukan hanya sekadar gimmick, namun juga menandai kisah Henk Rogers yang semakin mengalami kesulitan dalam setiap level. Konsep bahwa sebuah quest untuk mendapatkan lisensi 'Tetris' adalah sebuah 'permainan' bagi Henk, pebisnis game dari perusahaan lain, hingga agen KGB, yang harus dimenangkan demi uang menjadi suguhan yang menarik untuk sebuah sajian biopic.



Hal inilah yang membuat "Tetris" yang merupakan film tentang video game yang memikat untuk para gamers. Terutama buat kita yang suka game-game retro. Filmnya pun memiliki production value yang bisa dibilang sangat 'Tetris' banget. Mulai dari efek visual, editing, dan pilihan musiknya. Terutama musiknya, selain sering menggunakan theme song dari game 'Tetris', lagu-lagu populer di era itu seperti 'The Final Countdown' dan 'Holding Out For A Hero' (dalam versi bahasa Jepang dan Rusia) diaplikasikan pada momen-momen yang pas di sepanjang film. Menurut gue, jangan terlalu membandingkan filmnya dengan sejarah yang sesungguhnya. Iya just sit, relax, and enjoy. Setidaknya "Tetris" tetap mengikuti fakta-fakta yang dirasa penting untuk menjaga kredibilitas biopiknya, hanya dipoles dengan elemen dramatisir yang pas. Karena belakangan ini gue ngeliat semakin banyak film-film biopik yang dieksekusi dengan berbagai macam gaya. Ada yang sangat patuh dengan akurasi, ada yang merupakan interpretasi dari si penulis naskah maupun sutradara, hingga selipan plot tambahan agar terkesan dramatis tanpa merusak kisah aslinya.



Buat gue "Tetris" menjadi biopik tentang salah satu game retro ikonik yang pernah ada dengan konsep menarik dan seru untuk ditonton. Film ini sangat juara dalam penokohan, pacing, serta production value nya yang berhasil membuat penonton awam menyukai kisah yang disajikan serta akan lebih berkesan buat kita yang sangat menyukai game retro dan sedikit nostalgia bagi kita yang memainkan game nya. 4 dari 5 bintang untuk Tetris.



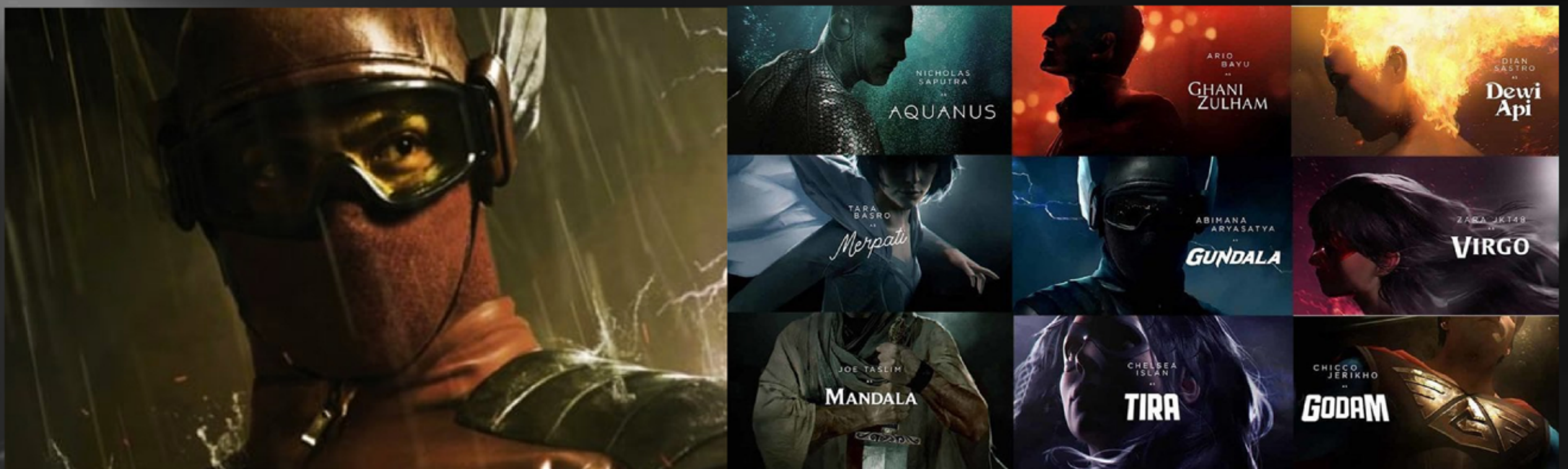
JAGAT SINEMA BUMI LANGIT SO FAR..

Oleh Chairandy Fajri

THE BEGINING

Masih segar di dalam ingatan di tahun 2019, sehari setelah perayaan proklamasi kemerdekaan ke-74. Di hari itu juga gue menghitung hari perilisan film Gundala garapan sutradara Joko Anwar. Gundala, merupakan tokoh komik legendaris karya mendiang Hasmi yang rilis di tahun 1969 yang juga menjadi karakter legendaris di ranah pop culture Indonesia. Begitu juga dengan Bumilangit Entertainment Corpora, berdiri pada tahun 2003, Bumilangit merupakan tonggak awal penghidupan kembali penceritaan komik berbasis superhero di Indonesia.

Bumilangit adalah perusahaan yang bergerak di bidang IP management terbesar di Asia yang mengelola pustaka karakter terbanyak dengan jumlah lebih dari 1,200 karakter komik yang telah diterbitkan dalam enam puluh tahun terakhir.



Di hari itu juga, pihak Bumilangit yang bekerjasama dengan Screenplay Pictures juga mengumumkan para pemain serta beberapa judul yang akan mengisi Jagat Sinema Bumilangit Jilid 1.

It's like dream come true buat gue bahwa suatu saat kita akan punya karakter komik asal negeri sendiri yang dibuat filmnya di masa depan. Hal tersebut akan menjadi angin segar di perfilman Indonesia.

JSB AGAINST THE WORLD

Sejauh ini sudah tiga film yaitu Gundala, Sri Asih, Virgo and The Sparklings, dan yang akan segera rilis series berjudul Tira. Sejauh ini belum semua berjalan mulus. Jagat Sinema Bumilangit adalah sebuah proyek besar dan juga memiliki resiko tinggi. Di mata produser mega proyek ini akan menguntungkan atau minimal balik modal. Karena ujung-ujungnya, It's all about the money.

Marketing stuff juga menjadi faktor penentu untuk kesuksesan sebuah film, karena soal duit gak cuman dihasilkan dari film itu sendiri, tapi bisa juga lewat penjualan merchandise, activation yang dapat menjadi pembicaraan dan menciptakan FOMO effect kepada publik. Begitu juga soal jumlah penonton masih menjadi parameter kesuksesan sebuah film. Tidak bisa dipungkiri hal ini juga mempengaruhi rasa penasaran calon penonton untuk menyaksikan sebuah film. Dikutip dari berbagai sumber. Dari beberapa film JSB yang telah rilis Gundala memiliki total jumlah penonton sebanyak 1.081.450 penonton, Sri Asih sebesar 587.244 penonton, sementara Virgo and The Sparklings hanya mendapatkan 54.115 penonton. Penonton Indonesia pun masih banyak yang punya mindset begini:

"Ngapain nonton film Indonesia, nanti juga ada di TV", karena menonton film di bioskop masih dikategorikan sebagai sesuatu yang tersier dalam kehidupan sehari-hari.

Apalagi dengan hadirnya layanan streaming film legal, membuat calon penonton berpikir 2-3 kali untuk menonton langsung ke bioskop yang dimana hal ini secara tidak langsung mempengaruhi jumlah penonton.

KEEP THE SPARKS ALIVE

Gue sih berharap, semoga hadirnya Jagat Sinema Bumilangit mampu menyadarkan masyarakat Indonesia tentang mengapresiasi sebuah karya dan tanggung jawab yang sangat besar akan dipikul oleh pihak Bumilangit dan Screenplay Pictures beserta jajaran orang di depan dan di belakang layar yang sudah terpilih and also keep the sparks alive.

Memang akan menjadi sebuah perjalanan yang panjang. Pasti akan banyak obstacle yang harus dilalui, JSB sudah dimulai dengan baik, maka itu juga harus diakhiri dengan baik. Karena di dalam setiap kisah superhero pasti jagoan nya pernah mengalami kekalahan, it's okay jadikan kekalahan itu menjadi kekuatan untuk bangkit dan menjadi lebih kuat dari sebelumnya.

VISINEMA PICTURES PRESENTS
IN ASSOCIATION WITH TMF FILMS

A LOVE STORY BY
ANDIBACHTIAR YUSUF

DELLA DARTYAN AS
ARINI CHANIAGO

VISINEMA
*Love
for
Sale
2*

shot in LUMIX

Kredivo

blibli

THE MOST HORROR LOVE STORY 31 OCT 2019

JOKER DALAM WUJUD PEREMPUAN!

Oleh Buaya Dayat

Siapakah tokoh wanita terseram di film Indonesia? Apakah sosok Ibu di film Pengabdian Setan? Atau Nyi Misni di Perempuan Tanah Jahanam? Jawaban versi gue adalah sosok manis tanpa tanda-tanda bengis: Arini di jagat Love for Sale!

Della Dartyan sebagai Arini menjadi sosok wanita dengan kekuatan super paling jahanam, mudah membuat orang di sekitarnya baper. Arini seperti candu yang bikin ketergantungan secara perlahan. Jika di film pertamanya dia membuat jatuh bangun seorang jomblo bulukan bernama Richard (Gading Marten), maka di film kedua, Andi Bachtiar Yusuf sang sutradara, menyuntikkan morfin cap Arini di pembuluh rasa sebuah keluarga. Jika di film pertama Arini tampil cerdas dan supel untuk menyinari dunia Richard yang jomblo kuper, maka di film kedua Arini disewa Ican (Adipati Dolken) pemuda fuckboy yang tak kesulitan mencari teman berhubungan badan, tapi sungguh kesulitan membahagiakan Ibundanya (Ratna Riantiarno). Maka layaklah bunglon, Arini pun berubah kalem dan penurut, membuat hati sang Bunda kepincut. Arini masuk ke dalam keluarga Bunda yang tak bahagia. Pelan-pelan memancarkan auranya yang memabukkan ke semua anggota keluarga, wabillkhusus Bunda. Peran adik-kakak yang familiar membuat film ini terasa dekat. Ada sosok Ario Wahab si sulung yang penurut dan Bastian Steel si bungsu yang pembangkang. Plus para menantu yang tak kunjung memuaskan Bunda. Tak heran, Ican si anak tengah, memilih membujang. Yang membuat terpikat adalah percakapan yang tak dibuat-buat, suara latar yang sangat nyata. Membuat kita percaya bahwa ini memang bisa kejadian di pinggiran Jatinegara. Pemeran pendukung pun tampil cemerlang : Yuyu Unru tak ubahnya Severus Snape yang menjaga terus cinta sejati meski tak memiliki. Bastian Steel menampilkan akting terbaiknya, sementara Revaldo menyisipkan jeda tawa ala anak tongkrongan.

Andi Bachtiar Yusuf seperti antidot H.C. Andersen. Sutradara ini ahlinya menyelipkan derita di akhir cerita. Sayangnya beliau tak ahli menyisipkan iklan dalam cerita (Kasar bin maksa). Untunglah itu terasa sepele melihat semesta cerita yang disajikan. Arini terasa tampil lebih manusiawi. Percakapannya dengan Bunda, dan saat dia sendirian di kamar sedikit menguak ada cerita masa lalu meskipun samar.

Sesamar ujung cerita yang bikin penasaran. Gue berharap akan ada prekuel yang menjelaskan, "Kenapa Arini bisa menjelma sosok Joker perempuan?" yang memiliki jurus pamungkas, meninggalkan saat lagi sayang-sayangnya.. :p



**SERIAL
KAYA
RASA**



**SAIYO
SAKATO®**



RANCAK BANA

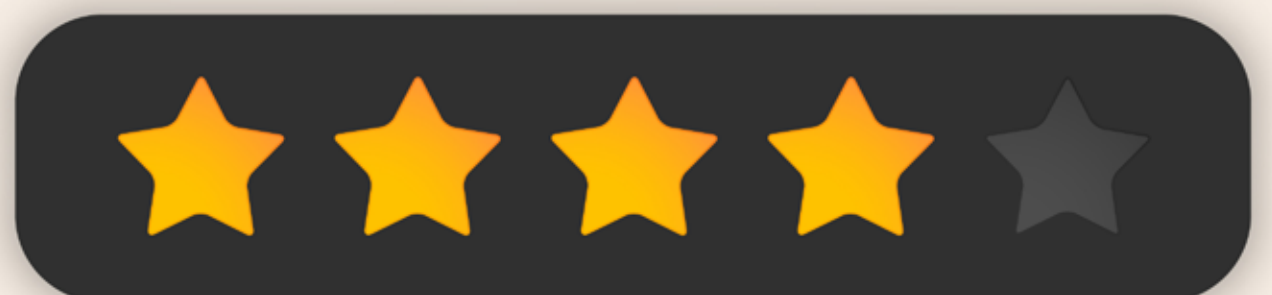
Ya ampun bagus bener itulah yang kalimat yang cocok untuk mendeskripsikan serial Saiyo Sakato yang di sutradarai oleh Gina S. Noer yang juga berperan sebagai penulis dan show runner bersama Salman Aristo.

Topik pernikahan poligami memang adalah topik yang panas dan sensitif di tanah air kita. Setiap diangkat dalam medium film layar lebar dan televisi ujung-ujungnya selalu menjadi serius. Berbeda dengan Saiyo Sakato kita dibuat tertawa lepas dan terkadang kecut meringis dengan tingkah laku dan interaksi pemainnya, tanpa mengecilkan topik pernikahan poligami.

Konflik dimulai saat Umi Mar (Cut Mini) yang ditinggal meninggal oleh sang suami Da Zul (Lukman Sardi) lagi sedih-sedihnya didatangi oleh perempuan yang dipanggil Umi Nita (Nirina Zubir) dan mengaku bahwa dia juga istri dari Da Zul meminta bagian uang warisan yang akan digunakan untuk biaya pendidikan anaknya dengan Da Zul. Dengan penuh murka Umi Mar menolak dan mengusirnya. Tak lama rumah makan Padang bernama sama Saiyo Sakato berdiri di seberang. Membuat konflik semakin meluas tidak hanya antara 2 keluarga tetapi melebar sampai ke tukang parkir dan warga sekitar

Akhirnya kompetisi dilakukan antara kedua rumah makan Saiyo Sakato untuk memperebutkan status Saiyo Sakato yang terbaik dan asli dengan ditambahkan subplot dari masing-masing keluarga seperti Annisa (Fergie Brittany) yang mengejar validasi dari Umi Mar bahwa dirinya juga bisa mengelola Saiyo Sakato, bagaimana Budi (Gamaliel Eleazar.) menemukan sosok abang dari Zaenal (Chicco Kurniawan) abang beda ibu dari Umi Mar. Akhir kata konklusi dari Saiyo Sakato tidak dapat ditebak tapi yang pasti bisa memberikan kepuasan bagi yang menontonnya terlepas dari adanya beberapa plot hole dan pacing cerita yang terlalu cepat. Buruan deh nonton udah ada di Netflix setelah 2 tahun hanya ada di GoPlay.

Berapa nilainya? 4 piring rendang dari saya hahahaha.



WHERE THE 108 STARS ALIGNED



Passionate. Insightful. Nostalgic.

 **YouTube** .com/papigee