BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game jika diartikan secara bahasa adalah permainan [1], dengan bantuan teknologi kini game dapat diartikan secara lebih luas lagi, yang mana tidak hanya dimainkan secara manual atau traditional, kini game dapat dipadukan dengan teknologi. Berdasarkan cara bermainnya, game dapat dijalanlan pada perangkat yang terhubung dengan internet (online) ataupun tidak terhubung (offline). Hal yang paling penting dalam sebuah game adalah adanya aturan yang mana menuntun jalannya sebuah game, yang nantinya pemain akan terlibat langsung pada situasi pemecahan masalah yang tidak terlepas dari aturan game yang telah dibuat, dalam sebuah game juga terdapat *goal* atau target yang harus dicapai oleh pemain yang menjadi penentu pencapaian seorang pemain Game sendiri terbagi atas pengkategorian atau biasa disebut genre, genre sendiri sangat berguna bagi perancang sebuah game atau developer bila ingin merancang game baru dan menentukan target pengguna, salah satu genre dalam sebuah game yaitu genre *racing* atau balapan, sebagaimana halnya balapan pada umumnya yang mempunyai tujuan atau target untuk mencatatkan waktu paling cepat dalam arena balap. Dengan demikian salah satu hal yang menunjang sebuah game balap adalah dengan adanya layout map yang berfungsi untuk menyajikan berbagai elemen seperti gambar ataupun teks yang mampu berkomunikasi secara langsung ataupun tidak langsung dengan para pemain, dengan adanya layout map juga akan menambah daya tarik dari game tersebut sehingga mendatangkan kepuasan tersendiri bagi para pemain game race.

Game Race Car J.A.R.G (Just Another Game Race) atau disebut juga game mobil balap dibuat oleh tim developer dari Universitas Amikom Yogyakarta. Game ini seperti namanya bergenre *race* atau balapan, dimana pemain dituntut agar mencatatkan waktu terbaiknya dalam setiap balapan yang mana nantinya developer akan menyediakan beberapa macam tingkat kesulitan dari tingkat mudah sampai tingkat tersusah, serta berbagai macam bentuk mobil, akan tetapi dalam pengembangannya sendiri game J.A.R.G masih mengalami beberapa kendala terhadap layout map game J.A.R.G yang dianggap oleh developer masih sangat kurang.

Dalam perancangan game Race Car J.A.R.G developer hanya mempunyai satu layout map yang juga masih sangat kurang diberbagai aspek seperti segi keindahan yang masih kelihatan sangat kaku, hal ini disebabkan karena berbagai hal salah satunya yaitu environment asset yang saat ini masih dalam proses pengembangan developer.

Berdasarkan uraian diatas penulis memutuskan melakukan pengembangan dengan judul "Perancangan dan Pengembangan Layout Pada Game J.A.R.G"

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian mengenai latar belakang yang sudah dijelaskan tersebut, maka dapat diidentifikasi rumusan masalah yang dihadapi yaitu: "Bagaimana merancang dan mengembangkan Layout pada game race car J.A.R.G?".

1.3 Batas Masalah

Adapun batasan masalah yang akan dihadapi dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Perancangan layout pada game race car J.A.R.G.

2. Pengembangan layout pada game race car J.A.R.G menggunakan asset environment dari developer game race car J.A.R.G.
3. Penelitian hanya dilakukan dilingkup Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Penelitian ini berakhir sampai tahap pengujian.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Menguji kelayakan layout pada game race car J.A.R.G
2. Menampilkan hasil output perancangan dan pengembangan terhadap layout game race car J.A.R.G
3. Menambah daya tarik dari game race car J.A.R.G
4. Menyampaikan materi berdasarkan pengetahuan penulis tentang layout yang diperlukan dalam pengembangan game.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat penelitian baik secara teoritis dan praktis

1. Manfaat secara teoritis:
   a. Hasil dari penelitian ini dapat menjadi landasan umum dalam peningkatan perancangan atau pengembangan layout pada game agar lebih baik kedepannya.
   b. Menjadi acuan untuk meningkatkan pemahaman tentang pembuatan layout pada game yang akan dikerjakan.
2. Manfaat secara praktis:
   a. Peneliti dapat menerapkan ilmu yang dipahami tentang perancangan dan pengembangan layout game dengan lebih baik

b. Menambah atau meningkatkan wawasan peneliti tentang aspek apa saja yang perlu diperhatikan dalam pembuatan layout pada game.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Dalam penyusunan penelitian ini agar lebih terarah terhadap permasalahan yang dikemukakan sebelumnya, dapat dibuat dalam beberapa uraian bab-bab sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisikan uraian mengenai Latar belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian dan Sistematika Penulisan.

BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini menguraikan tentang tinjauan pustaka, teori tentang pengertian Layout Game, dan analisa kebutuhan dalam perancangan dan pengembangan Layout Game J.A.R.G.

BAB III: METODE PENELITIAN

Didalam bab ini berisikan uraian tentang tinjauan umum objek penelitian, analisis masalah, solusi yang akan dipecahkan dalam menentukan perancangan dan pengembangan layout game.

BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan menyimpulkan pembahasan yang dilakukan dalam perkembangan serta hasil yang didapatkan dari perancangan dan pengembangan layout game yang diterapkan dalam memecahkan masalah.

BAB V: PENUTUP

Berisikan kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian yang dijalankan.