

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi, dewasa ini sudah menjadi bagian dari kehidupan manusia. Teknologi sering digunakan untuk memenuhi kebutuhan manusia seperti komunikasi, transaksi dalam hal bisnis, dan bahkan hiburan. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi hiburan, maka tidak akan lengkap jika tidak membahas tentang game. Berbicara tentang game, tentunya sudah tidak asing lagi. Dan bahkan hampir seluruh orang dibelahan dunia mengetahui tentang game. Perkembangan game seringkali dimanfaatkan sebagai sarana hiburan bagi anak-anak maupun orang dewasa.

Pada penelitian kali ini, penulis berfokus kepada game MMORPG classic yang berkonsep short stories. Berawal dari bertambahnya peminat game pada kategori MMORPG modern sehingga berkurangnya peminat pada kategori MMORPG classic sehingga dari situ timbul sebuah semangat untuk membangkitkan kembali pamor dan membangkitkan lagi MMORPG classic untuk kalangan gamers.

Target dari game ini adalah para gamers baik remaja maupun orang dewasa yang hobby dalam bermain game terutama untuk para penikmat genre MMORPG dan juga untuk menaikkan semangat para developer kecil MMORPG lainnya untuk membuat genre MMORPG classic, dan juga untuk menambahkan minat dan pengetahuan gamer terhadap genre MMORPG serta bernostalgia juga.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, pokok permasalahan yang akan di teliti adalah menaikkan minat para gamers yang mulai berkurang terhadap game MMORPG Classic sehingga dibuat game The Adventure Of Veteran Soldier untuk mencoba kembali menaikkan minat para gamers.

1.3 Batasan Masalah

Pada penelitian ini batasan masalah yang diangkat sebagai berikut:

1. Target yang dituju adalah remaja serta orang dewasa yang hobby terhadap game.
2. Game ini bergenre MMORPG classic,short stories, adventure.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan game "The Adventure Of Veteran Soldier" untuk kalangan gamers terutama kalangan peminat MMORPG.
2. Mengetahui seberapa banyak minat gamers terhadap "The Adventure Of Veteran Soldier".

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah:

1. Bagi penulis
 - a. Menambah wawasan dalam dunia pergamingan
 - b. Menyalurkan ilmu yang dipelajari dari mata kuliah konsentrasi game
 - c. Menyalurkan minat dan hobby terhadap game
2. Bagi gamers
 - a. Memberikan wawasan game Bergenre classic terhadap gamers remaja

- b. Menambah jumlah game didunia pergamingan
 - c. Bernostalgia terhadap game classic
3. Bagi universitas
- a. Diharapkan bisa dijadikan referensi sehingga membantu mahasiswa yang ingin melakukan penelitian sejenis.
 - b. Bisa dijadikan peluang bisnis, jika universitas khususnya amikom tidak hanya melirik dunia industry animasi tetapi juga mau melirik dalam dunia industry game

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian digunakan untuk mencari sumber yang berkaitan dengan project yang dibuat. Metode penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1.6.1 Metode Perancangan

Dalam perancangan penulis menggunakan Game Design Document (GDD). Game Design Document (GDD) merupakan konsep rancangan dari game yang akan dibuat. Game Design Document (GDD) digunakan oleh perusahaan dalam dunia industry game. Tujuannya untuk mengatur proses dari pengembangan game. Dalam Game Design Document (GDD) terdiri dari:

1. Game Overview

Dibagian game overview berisi informasi singkat tentang game yang akan dikembangkan.

2. Story and Gameplay

Dibagian ini berisi informasi singkat tentang cerita dan gameplay.

3. Game Assets

Dibagian game asset terdiri dari asset-asset yang dibutuhkan didalam game seperti karakter, lingkungan, animasi, dan suara.

1.6.2 Metode Pengujian

Metode pengujian yang diterapkan adalah sebagai berikut:

1. Alpha Testing

Tahapan testing awal yang dilakukan oleh pengembang sendiri. Tujuannya untuk mengetahui bug dan glitch dalam pengembangan.

2. Beta Testing

Tahap testing kedua dari pengembangan game. Tujuan dari Beta sama seperti Alpha, tetapi untuk cakupan yang lebih luas. Dengan kata lain tidak hanya dilakukan oleh pihak internal (pengembang saja), tetapi melibatkan pihak luar. Untuk pengembangan ini, Beta Testing melibatkan seorang gamer biasa dan gamer yang menyukai MMORPG classic. Tujuannya adalah untuk mengetahui standarisasi kelayakan game yang sedang penulis kembangkan. Agar ketika dirilis nantinya game bisa bermanfaat bagi kalayak umum khususnya gamers.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran isi laporan ini, akan diuraikansusunan laporan secara garis besar yang terdiri dari 5 bab. Sistematika penulisan ini dibuat dengan tujuan agar mudah dipahami oleh semua pihak. Adapun susunan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada pendahuluan berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematikan penulisan

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang teori yang menjadi dasar dari penelitian yang sedang dilakukan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi tentang perancangan dari game yang akan dikembangkan dengan mengacu pada Game Design Document (GDD).

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini penulis menjelaskan bagaimana tahapan game dibuat.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini, berisi mengenai kesimpulan pengembangan game yang telah dilakukan serta saran yang dapat dijadikan bahan pertimbangan kedepan.