

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Hiburan merupakan salah satu kebutuhan dari setiap manusia. Setiap manusia memiliki hiburan yang berbeda-beda. Salah satu hiburan yang digemari manusia adalah permainan. Permainan dapat dibedakan dari media permainannya, ada yang menggunakan komputer dan ada yang tidak. Permainan yang menggunakan komputer disebut juga video games. Video games pertama dirancang pada tahun 1947, dan terus berkembang sampai sekarang. Video games atau perangkat lunak permainan adalah jenis permainan elektronik. Perangkat lunak permainan melibatkan interaksi antarmuka yang menampilkan umpan balik visual pada layar komputer atau televisi [1]. Perangkat lunak permainan memiliki banyak jenis, seperti 2D atau 3D, dengan tema yang beragam seperti, side scrolling games, massively multiplayer online games dan lainnya.

Pada penelitian ini game yang akan dibuat bergenre Role Playing Game. Role Playing Game sendiri adalah genre permainan dimana cara memainkannya dilihat dari tampilan kamera menyamping. Karakter-karakter pada layar umumnya bergerak dari kiri layar menuju kanan layar atau sebaliknya [2]. Permainan jenis ini menggunakan teknik scrolling computer display. Scrolling computer display adalah teknik dimana komputer dapat menggeser tampilan pada layar komputer, gambar, video, dan lainnya. Contoh-contoh dari game-game sejenis side scrolling games adalah "Super Mario Bros", "Double Dragon", "Donkey Kong", dan yang paling baru "Shovel Knight". Ada beberapa jenis side scrolling games yang umum dikenali banyak orang, yakni, side scrolling shooters, side scrolling platformers, side scrolling racing games, dan side scrolling beat 'em ups.

Salah satu dari tantangan tersebut adalah penyimpanan informasi pemain. Sebagian besar game tidak dapat diselesaikan dalam waktu singkat. Pemain juga memiliki kesibukan masing-masing yang berarti waktu mereka untuk bermain terbatas. Ketika pemain berhenti bermain, tentunya ketika pemain tersebut hendak bermain lagi, pemain ingin melanjutkan permainan dari titik dimana dia terakhir berhenti bermain, bukan dari awal. Maka dibutuhkan sistem simpan dan baca atau save and load [3]

RPG adalah singkatan dari Role Playing Game, di mana permainannya dilakukan seolah-olah menjadi peran dalam sebuah cerita dan sejarahnya. Awalnya, [RPG](#) merupakan *game* yang berbasis teks, tetapi seiring perkembangan teknologi permainan ini menggunakan grafik dan visual yang memanjakan mata. Biasanya, *game* RPG menyediakan sejumlah karakter yang bisa digunakan sebagai diri sendiri tetapi dilakukan di dalam *game*. Saat ini, *game* RPG sudah dimodifikasi dan dikombinasikan sehingga menjadi mudah dilakukan dimanapun. Salah satu modifikasinya adalah cross-platform, yang berarti bisa digunakan dalam perangkat apapun.

Permainan dengan genre ini, umumnya menyediakan cerita atau sejarah fiksi yang harus diselesaikan melalui tugas-tugas atau misi. Dengan menyelesaikan misi atau tugas tersebut, para pemain mendapatkan hadiah atau membuka wilayah yang terkunci sebelumnya. Untuk memeriahkan *game*, permainan tipe RPG selalu membuat karakter NPC atau Non-Player Character atau pemain yang tidak bisa digunakan tetapi dapat berkomunikasi untuk keperluan tertentu. Kemudian RPG juga selalu disematkan item-item pendukung seperti senjata, pelindung, pakaian baru, makanan atau hal-hal yang menunjang peningkatan level permainan. [4]. RPG Sebenarnya ada beberapa *game* RPG yang memang menerapkan konsep online. Akan tetapi, kebanyakan dari judul-judul di luar sana, lebih mengedepankan format single player dan berkelana seorang diri. Jadi, kebanyakan dari *game*-nya sendiri lebih sering dikendalikan oleh jalan cerita dan beragam musuh, yang sudah disiapkan oleh komputer. Mengapa demikian? Karena tujuannya berbeda dari MMORPG. RPG akan menuntut para pemain, untuk menikmati kedalaman cerita dari petualangan sang karakter utama. Lalu, mencoba menyelesaikan segala misi, hingga akhirnya bisa menutupnya dengan kata 'Tamat'. Di dalam permainan, jarang sekali ditemukan momen ketika pemain harus grinding, dalam menaikkan status karakter.

MMORPG Seperti kepanjangannya, karena mengusung kata online, maka ribuan hingga jutaan pemain ikut berkontribusi di dalamnya. Jadi, detikers pasti sudah mengetahui betul, bahwa persaingan antar gamer tidak bisa terelakkan. Belum lagi dengan fitur PvP (player vs player), di mana pemain dengan level, atribut atau item tertinggi, bisa menang mudah. Ditambah, misi yang setiap harinya selalu sama, dalam upaya meningkatkan statistik atau biasa dikenal grinding. Selain bisa saling bertarung, MMORPG memberikan kesempatan kepada satu sama lain, untuk berteman dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas, seperti mengalahkan bos monster dan lain sebagainya. Jadi kalian di sini tidak akan sendiri, mengingat dapat bertemu pemain secara virtual dari

seluruh dunia. [5] Unity merupakan suatu aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan game multi platform yang didesain untuk mudah digunakan. Unity itu bagus dan penuh perpaduan dengan aplikasi yang profesional. Editor pada Unity dibuat dengan user interface yang sederhana. Editor ini dibuat setelah ribuan jam yang mana telah dihabiskan untuk membuatnya menjadi nomor satu dalam urutan ranking teratas untuk editor game. Grafis pada unity dibuat dengan grafis tingkat tinggi untuk OpenGL dan directX. Unity mendukung semua format file, terutamanya format umum seperti semua format dari art applications. Unity cocok dengan versi 64-bit dan dapat beroperasi pada Mac OS x dan windows dan dapat menghasilkan game untuk Mac, Windows, Wii, iPhone, iPad dan Android. [6]

Unity adalah sebuah aplikasi yang digunakan untuk membuat game atau sering juga disebut dengan *game engine*. Pada dasarnya unity merupakan game engine yang berbasis 3D namun unity juga bisa digunakan untuk membuat game 2D. [7] **Pengertian game** jika diartikan secara bahasa (berasal dari bahasa Inggris) adalah permainan. Dengan bantuan teknologi, kini game dapat diartikan secara lebih luas lagi. Jadi, secara istilah pengertian game adalah permainan yang diprogram pada suatu perangkat yang dapat dijalankan secara offline maupun online.

Berdasarkan cara bermainnya, game dapat dijalankan pada perangkat yang tidak terhubung ke internet (offline) dan harus terhubung ke internet (online) untuk dapat mengakses suatu server yang terpusat. Oleh karena itu, pengguna tidak dapat bermain game online apabila perangkatnya tidak terhubung ke internet. [8]

Game merupakan kata dalam bahasa Inggris yang berarti permainan. Permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan refreshing. Suatu cara belajar yang digunakan dalam menganalisa interaksi antara sejumlah pemain maupun perorangan yang menunjukkan strategistrategi yang rasional. Teori permainan pertama kali ditemukan oleh sekelompok ahli Matematika pada tahun 1944. Teori itu dikemukakan oleh John von Neumann and Oskar Morgenstern yang berisi: "Permainan terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dari dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri atau pun untuk meminimalkan kemenangan lawan. Peraturan-peraturan menentukan kemungkinan tindakan untuk setiap pemain, sejumlah keterangan diterima setiap pemain sebagai kemajuan bermain, dan sejumlah kemenangan atau kekalahan dalam berbagai situasi [9]

Game merupakan kata dalam bahasa Inggris yang memiliki arti permainan. Permainan adalah sebuah aktivitas interaktif secara sukarela yang melibatkan satu atau lebih pemain mengikuti peraturan yang membatasi perilaku dari para pemain. Sekelompok ahli Matematika pada tahun 1944 telah menemukan sebuah teori permainan. Teori itu dikemukakan oleh Oskar Morgenstern dan John von Neumann seperti dikutip oleh Hidayat (2014) yang berbunyi: "Permainan terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dari dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri ataupun untuk meminimalkan kemenangan lawan. Peraturan-peraturan menentukan kemungkinan tindakan untuk setiap pemain, sejumlah keterangan diterima setiap pemain sebagai kemajuan bermain, dan sejumlah kemenangan atau kekalahan dalam berbagai situasi (Hidayat, 2014)." Beberapa definisi game menurut beberapa ahli di antaranya: a. Albert Einstein Game adalah bentuk investigasi paling tinggi. b. Ivan C. Siberio Game merupakan aplikasi yang paling banyak digunakan dan dinikmati para pengguna media elektronik saat ini. c. John C Beck & Mitchell Wade Game adalah penarik perhatian yang telah terbukti. Game adalah lingkungan pelatihan yang baik bagi dunia nyata dalam organisasi yang menuntut pemecahan masalah secara kolaborasi. d. John Naisbitt Game merupakan sistem partisipatoris dinamis karena game memiliki tingkat penceritaan yang tidak dimiliki film. e. Fauzi A Game merupakan suatu bentuk hiburan yang seringkali dijadikan sebagai penyebar pikiran dari rasa penat yang disebabkan oleh aktivitas dan rutinitas kita. f. Wijaya Ariyana & Deni Arifianto 21 Game merupakan salah satu kebutuhan yang menjadi masalah besar bagi pengguna komputer, karena untuk dapat memainkan game dengan nyaman, semua komponen komputernya harus memiliki kualitas yang baik terutama VGA card-nya. g. Andik Susilo Game adalah salah satu candu yang susah dihilangkan, bahkan ada yang mengatakan bahwa candu game online setara dengan narkoba. h. Samuel Henry Game merupakan bagian tak terpisahkan dari keseharian anak, sedangkan sebagian orang tua menuding game sebagai penyebab nilai anak turun, anak tak mampu bersosialisasi dan tindakan kekerasan yang dilakukan anak (Marlianti, 2015). [10]

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah diatas maka penulis membuat perumusan dan penelitian ini adalah : *Bagaimana Rancang Bangun Game Unity Kingdom 2D Chapter 6 " High Plateu Story " Berbasis Aksi Petualangan*

1.3 Batasan Masalah

Adapun Batasan masalah dari penelitian ini adalah :

1.3 Materi yang diangkat untuk penelitian yaitu Rancang Bangun Game Unity Kingdom 2D Chapter 6 “ High Plateu Story “ Berbasis Aksi Petualangan.

1.3.1 Software yang digunakan yaitu Unity Tahun 2021

1.3.2 Pengujian dilakukan oleh ahli game dan ahli industry MSV Studio.

1.3.3 Yang diuji adalah kesesuaian art dengan kebutuhan gamenya

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah Rancang Bangun Game Unity Kingdom 2D Chapter 6 “ High Plateu Story “ Berbasis Aksi Petualangan dan intisari / abstrak. Contoh :

1.4.1 Merancang Game Unity Kingdom 2D Chapter 6 “ High Plateau Story “.

1.4.2 Sebagai salah satu syarat kelulusan Program S1 Prodi Teknologi Inform