

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Teknologi *game* atau permainan adalah campuran dari keilmuan matematika dan seni. Salah satu contoh dari teknologi *game* adalah permainan catur, dimana matematika digunakan untuk membuat peraturan dan menghitung kemungkinan pergerakan bidak dalam permainan berdasarkan peraturan tadi. Bentuk fisik dari bidak dan papan permainan membawa informasi perhitungan matematis tersebut sehingga menciptakan informasi visual bagi pemain. Dari kedua hal tersebut permainan catur bisa memiliki skenario yang beragam dan menghibur setiap kali dimainkan [1]. Teknologi game kemudian berkembang menjadi berbasis elektronik dengan bantuan alat hitung yang semakin canggih dan menghasilkan game dengan basis gambar bergerak yang biasa disebut *Video game*.

Dalam beberapa waktu terakhir perkembangan game mengalami kekurangan inovasi. Kebanyakan game AAA (*triple a*) saat ini masih bisa menghasilkan pendapatan yang signifikan dikarenakan produk yang mereka buat adalah sekuel atau *spin-off* dari game sebelumnya, terlepas dari kenyataan bahwa mereka telah menerima banyak kritik selama bertahun-tahun (di sektor lain). Para pemain meratapi kurangnya ide-ide baru dan variasi dalam game populer saat ini, namun mereka terus membeli sekuel dan pengulangan ini [2]. Maka dari itu maka pengembangan baru dalam game diperlukan agar dapat menjaga antusias para pemain.

Dewasa ini jenis-jenis video game terbagi dalam *genre* yang beragam. Namun, setidaknya ada enam *genre* gim yang menjadi trend game saat ini seperti Aksi (*action*), Simulasi (*Simulation*), Teka-teki (*Puzzle*), (3), Strategi (*Strategy*), Kuis (*Quiz*), Petualangan (*Adventure*), and Penceritaan (*Storytelling*) [3]. Dari salah satu *genre* yang disebutkan sebelumnya, *genre* Aksi memungkinkan untuk berbagai mekanik permainan yang beragam untuk disatukan. Seperti pertarungan yang intens dan penjelajahan

lingkungan yang luas. Dengan menggabungkan konsep-konsep yang sudah ada secara kreatif, pengembang dapat menciptakan pengalaman bermain yang unik dan tetap memikat bagi para pemain. Selain itu, potensi inovasi dalam genre aksi juga memungkinkan pengembang untuk melakukan eksperimen dengan fitur-fitur baru, seperti sistem pertarungan yang lebih unik dan mode permainan baru. Dengan demikian, pengembangan game aksi tidak hanya menawarkan tantangan yang menarik bagi para pengembang, tetapi juga membuka peluang untuk menciptakan game yang dapat memberikan kepuasan dan kesenangan yang lebih bagi pemain.

Dari penjelasan sebelumnya maka diperlukan sebuah alur kerja/alur pengembangan yang cocok agar penelitian bisa berjalan dengan optimal. Salah satu alur pengembangan yaitu, *Game Development Life-Cycle* (GDLC) memiliki keunggulan pada bagian produksi untuk bisa melakukan repetisi dan pengulangan pada sebuah pengembangan konsep, mekanik ataupun cerita berdasarkan hasil uji mandiri dari tim produksi, sebelum masuk tahapan selanjutnya. Dengan keunggulan tersebut alur pengembangan ini sangat serbaguna terutama untuk pengembangan yang memerlukan banyak *trial & error*.

Dari kesimpulan yang telah dijabarkan diatas pengembangan sebuah *game* aksi yang memiliki mekanik experimental berjudul "The Crescent Echoes" dengan GDLC sebagai pilihan alur pengembanganya direncanakan. Pemilihan alur pengembangan ini akan memiliki keunggulan dan kemudahan dalam percobaan pengembangan mekanik experimental yang memiliki kesulitan yang tinggi.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat dirumuskan masalah yang dihadapi adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara pengembangan *game* aksi “Crescent Echoes” dengan metode pengembangan GDLC dapat dicapai sesuai dengan tujuan penelitian.

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang sebelumnya disebutkan, batasan masalah pada skripsi ini antara lain :

1. Pengembangan *game* ditargetkan untuk dijadikan offline dan single player
2. Pengembangan *game* menggunakan alur GDLC.
3. Pengembangan *game* ditargetkan bergenre aksi.
4. Penelitian hanya akan membahas cara pengembangan dalam unity dan kode *script C#*.
5. Penelitian tidak akan membahas cara monetisasi dalam pengembangan *game*.
6. *Game* yang dibuat baru mencapai tahap purwarupa/*protptype*.
7. Menggunakan penceritaan (*Stroytelling*) sebagai target pengalaman bermain.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang dan mengimplementasikan metode GDLC pada pengembangan *game* yang memiliki mekanisme eksperimental berjudul The Crescent Echoes.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini terbagi menjadi tiga manfaat antara lain :

### 1. Bagi Peneliti

Memberikan pengetahuan dan pengalaman mendalam pada ilmu pengembangan *game* dari segi teknis dan menjadi tolak ukur kemampuan peneliti dalam penguasaan materi pada masa studi perkuliahan.

### 2. Bagi Akademik

Memberikan referensi, bacaan, dan rujukan bagi mahasiswa/peneliti yang melakukan penelitian dimasa mendatang sebagai tolak ukur kemungkinan dan Tingkat kesulitan pada penelitian mereka.

### 3. Bagi Masyarakat Luas

Pengembangan *game* “The Crescent Echoes” dapat dijadikan media/sarana hiburan dengan penyampaian cerita (*Story telling*) yang dibuat dalam permainan.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan merupakan tata cara serta urutan untuk menyusun sebuah penelitian. Sistematika penulisan terdiri dari pendahuluan, tujuan serta metode penelitian agar penulisan lebih rapi, runtut, serta tersruktur. Dalam penelitian ini terdapat beberapa bab, antara lain :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini menjelaskan tentang masalah yang melatar belakangi penelitian ini, manfaat dari penelitian yang dilakukan, Batasan yang dihadapi dalam penelitian, serta sistematika dalam penulisan penelitian.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Pada Bab ini berisi tentang teori-teori yang berhubungan dengan penelitian. Konsep yang mendasari pembuatan game “The Crescent Echoes”, Studi literatur, landasan teori, jenis – jenis game itu sendiri, konsep cerita yang serupa/mirip, referensi konsep GDLC ( Game Development Life Cycle ), Flowchart, Pengertian dari Unity, dan Bahasa Pemrograman C#.



### **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini akan menjelaskan analisis dan perancangan game “The Crescent Echoes”. Analisa kebutuhan system dan kebutuhan pembuatan dijelaskan dengan metode GDLC (Game Development Life Cycle) yang kemudian akan diimplementasikan dalam pembuatan game “ The Crescent Echoes”.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari penelitian yang dilakukan yang diakhiri dengan saran sebagai acuan penulis dalam mengembangkan game selanjutnya.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari penelitian yang dilakukan yang diakhiri dengan saran sebagai acuan penulis dalam mengembangkan game selanjutnya.