

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Permainan kartu koleksi atau *trading card game* adalah jenis permainan kartu yang menggabungkan strategi dengan pengumpulan kartu koleksi. Umumnya pemain memiliki beberapa set kartu sebagai *starter*. Pemain bisa menambahkan jumlah kartu yang mereka miliki sesuai dengan peraturan yang tersedia. Di beberapa permainan bersifat analog, pemain bisa membeli paket kartu yang berisi kartu acak. Selain dengan melakukan pembelian, pemain juga bisa menukarkan kartunya atau melakukan barter dengan pemain lain. Dalam *video game*, cara mendapatkan kartu juga berbeda-beda tergantung dengan sistem yang ada di gamenya itu sendiri. Ada yang bisa membuka melalui permainan, ada juga yang bisa membeli paket acak, membeli kartu, dan lain sebagainya.

Pada proyek *game* "Urban Weapon Strike", penulis mengerjakan galeri untuk koleksi kartu. Galeri ini bertujuan untuk memamerkan berbagai senjata tradisional Indonesia dalam wujud kartu. Berdasarkan asal wilayah senjata yang ditampilkan, galeri memiliki tiga kategori, yaitu: wilayah barat, wilayah tengah, dan wilayah timur. Selain asal wilayah, kartu yang ada di galeri juga dibagi menjadi dua jenis berdasarkan ketersediaannya, yaitu kartu yang terbuka dan terkunci.

Berdasarkan konsep di atas, maka diperlukan galeri yang berfungsi untuk menampilkan kartu. Di dalam galeri, pemain bisa melihat kembali kartu apa saja yang mereka miliki. Selain itu, pemain juga bisa melihat apakah kartunya sudah lengkap atau belum.

Dari uraian latar belakang di atas, penulis akan menggunakan konsep galeri *trading card game* dengan judul "Pembuatan Galeri Berbasis 2D Senjata Tradisional Pada Permainan "Urban Weapon Strike"".

1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang, berikut adalah rumusan masalah untuk penelitian ini:

Bagaimana membuat galeri berbasis 2D senjata tradisional pada permainan "Urban Weapon Strike"?

1.3. BATASAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang dan rumusan masalah, maka penulis akan memfokuskan batasan masalah pada:

1. Konsep yang digunakan pada penelitian kali ini adalah galeri trading card game dengan judul "Urban Weapon Strike".
2. Pengujian yang dilakukan berdasarkan aspek teknis dan aspek visual.
3. Pengujian akan dilakukan oleh ahli industri dan praktisi.

1.4. TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini, adalah sebagai berikut:

1. Menerapkan konsep galeri kartu untuk *trading card game* dalam pembuatan game berjudul "Urban Weapon Strike".
2. Membuat produk *game* kartu berbasis 2D berjudul "Urban Weapon Strike" dalam bagian galeri.