

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Asset game merujuk kepada seluruh komponen yang digunakan dalam pembuatan dan pengembangan suatu permainan. Hal ini mencakup berbagai unsur seperti karakter, objek, latar belakang, efek suara, musik, animasi, dan lain-lain. Dalam konteks pengembangan permainan, *asset game* memberikan identitas visual dan audio pada permainan, menciptakan atmosfer, serta mempengaruhi pengalaman para pemain. Pengembang permainan dapat membuat sendiri asset-asset tersebut atau menggunakan asset yang telah ada dari sumber eksternal, seperti perpustakaan permainan atau pasar digital. Keberhasilan suatu permainan seringkali bergantung pada desain, kualitas, serta efisiensi penggunaan aset yang digunakan dalam proses pengembangannya.

Unity 2D adalah *platform* pengembangan game yang khusus dirancang untuk menciptakan permainan dengan grafik dua dimensi. Lingkungan ini menyediakan alat yang mudah dipahami dan fitur seperti animator, fisika, dan pengelolaan aset untuk mempermudah proses pembuatan permainan. Dengan dukungan untuk bahasa pemrograman C#, Unity 2D memungkinkan para pengembang untuk membuat logika permainan yang kuat dan responsif. *Tilemap* dan partikel adalah fitur yang berguna dalam membuat lingkungan permainan dan efek visual yang menarik. [1]

"Urban Weapon Strike" adalah permainan kartu dengan konsep senjata tradisional Indonesia sebagai aset dalam permainan "Urban Weapon Strike". Pada proyek pembuatan *game* "Urban Weapon Strike", penulis mengerjakan pembuatan aset dalam permainan "Urban Weapon Strike". Pembuatan aset ini bertujuan untuk mengenalkan senjata tradisional Indonesia yang memiliki sejarah dan budaya yang tinggi, namun masih jarang diangkat dalam media permainan modern.

Dari uraian latar belakang diatas, penulis akan menggunakan konsep senjata tradisional Indonesia dengan judul "Implementasi Konsep Senjata

Tradisional Indonesia Bagian Timur-Tengah Sebagai Aset Permainan "Urban Weapon Strike".

1.2. RUMUSAN MASALAH

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

Bagaimana pembuatan aset dalam permainan 2D "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 permainan kartu dengan tema senjata tradisional Indonesia dengan judul "Urban Weapon Strike".
2. Pengujian yang dilakukan berdasarkan aspek teknis, aspek kreatif dan aspek kerapihan.
3. Pengujinya akan dilakukan oleh ahli praktisi.

1.4. TUJUAN PENELITIAN

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

1. Menerapkan konsep senjata tradisional Indonesia dalam pembuatan aset permainan berjudul "Urban Weapon Strike".
2. Membuat produk *game* berbasis 2D dengan judul "Urban Weapon Strike" dalam pembuatan aset.