

# BAB I

## PENDAHULUAN

### LATAR BELAKANG

Konsep Game Urban Weapon Strike merupakan game yang menyerupai game *yu gi oh*, *Magic: The Gathering*, *Hearthstone*, *Duel Masters*, *Pokemon Trading Card Game*, *Shadowverse* dan *Cardfight Vanguard* hanya saja game Urban Weapon Strike bertema senjata tradisional yang bertarung 5 vs 5 dimana pemenangnya adalah kartu yang tersisa dari pertarungan 5 vs 5 kartu tersebut. Pengembangan game tradisional urban weapon strike yang menggunakan metode *Game Development Life Cycle (GDLC)* yang terdiri dari *initiation*, *pre-production*, *production*, *testing*, *beta* dan *release* dengan berlandaskan atas *lenses theory* agar hasil game yang dibuat menjadi lebih menarik [1].

Pada Game Urban Weapon Strike yang didalamnya terdapat scene duel mode dimana duel mode tersebut merancang *battle player* antara *player 1* dan *player 2* duel mode merancang asset draw card ,button beserta script agar game dapat dimainkan tanpa adanya *Bug*, *player 1* dan *2* masing masing disediakan 5 kartu di draw yang ada di atas meja dan yang memenangkan menyisihkan 1 kartu tersisah setelah pertarungan 5 kartu di atas dan adapun time untuk kartu maximal 10 second apabila player nggak menyelect kartu maka secara *otomatis* button draw akan terpilih secara random untuk menyerang kartu lawan.

Melihat dari game Urban Weapon Strike maka penulis menggunakan metode *Game Development Life Cycle (GDLC)* yang terdiri dari *initiation*, *pre-production*, *production*, *testing*, *beta* dan *release* untuk menerapkan game play yang lebih menarik terutama di *scene duel mode* [1].

Game Urban Weapon Strike merupakan sebuah *game* dengan *genre battle card*. Game Urban Weapon Strike terdapat 5 pilihan kartu dari 2 player dimana di 5 kartu tersebut masing masing memiliki *strength* dan *health*. Game ini menggunakan metode GDLC terutama di bagian duel mode[1].

## RUMUSAN MASALAH

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

Bagaimana merancang bangun permainan "urban weapon strike" sebagai media pengenalan senjata tradisional untuk scene combat mode ?

## BATASAN MASALAH

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

1. Konsep game yang digunakan pada penelitian kali ini adalah Konsep *Game Development Life Cycle* (GDLC)
2. pengujian yang dilakukan berdasarkan aspek programing dan aspek Gameplay
3. Pengujinya akan dilakukan oleh parama dan ahli industri

## TUJUAN PENELITIAN

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

1. yang kedua menerapkan konsep *Game Development Life Cycle* (GDLC) dalam pembuatan Game Urban Weapon Strike
2. tujuan penelitian yang pertama membuat produk game dengan format 2D dengan judul Rancang bangun permainan "urban weapon strike" sebagai media pengenalan senjata tradisional untuk scene combat mode dalam menceritakan atau membuat scene Duel mode
3. Memperkenalkan senjata tradisional dalam permainan game