

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Game Development Life Cycle (GDLC), merupakan metode dalam pengembangan Game yang terbagi dalam beberapa tahap: Konsep, Pra Produksi, Produksi, Pengujian, Beta, dan Peluncuran. Pengembangan dimulai dengan konsep yang mencakup ide, cerita, karakter, mekanik utama, dan objektif. Dalam tahap pra Produksi, dibuat Visual Design seperti karakter dan environment juga membuat prototipe sebagai Gambaran dari Gameplay. Dalam tahap produksi, dibuatlah mekanik Gameplay menggunakan Unity sebagai Game Engine dan koding dalam Bahasa C# sebagai Bahasa program untuk menjalankan mekanik Game. Setelah Game ini sudah memiliki bentuk yang bisa dimainkan Game akan dites semua fitur untuk memastikan semuanya berfungsi dengan sepenuhnya. Sebelum Game sepenuhnya diluncurkan, biasanya Developer akan merilis dalam bentuk Beta untuk menerima masukan dari Player agar Developer tau jika masih ada Bug – bug yang tidak diketahui Developer.

Action Game, merupakan jenis genre Game yang berfokus dalam memberikan rasa aksi yang dalam bentuk Video Game yang memiliki Player yang bergerak cepat, player yang bisa bertarung dengan enemy yang bisa berakhir antara Enemy mati dan Player menang atau Enemy menang dan Player mati. Dalam Action Game biasanya Player memiliki beberapa atribut seperti Health yang berfungsi sebagai jumlah darah yang dimiliki Player dan Enemy, Attack yang berfungsi sebagai jumlah Damage yang dihasilkan oleh Player dan Enemy, serta Damage bisa bertambah atau berkurang apabila Player menerima Buff atau Nerf. Agility yang berfungsi untuk menentukan apabila Player bisa bergerak dengan cepat, Hitbox yang fungsi sebagai titik dimana Player atau Enemy bisa menyerang satu sama lain yang dimana Health bisa berkurang dan jika Healthnya habis maka Player atau Enemy dinyatakan kalah.

Parama merupakan perusahaan yang berkecimpung dalam industri kreatif, studio ini melakukan program mentoring yang sudah menghasilkan berbagai jenis produk digital dari mahasiswa fakultas teknologi informasi. contoh produk digital adalah sebuah game Action berjudul "DARK REBELLION" yang dibuat oleh seseorang bernama KEVIN SULTHAN RAFL. game ini berceritakan sebuah negara yang dipimpin oleh pemerintahan yang anti aktivis pro pemerintah. bergenre Action dan Hack N Slash serta game ini memiliki arena pertarungan yang luas dan memiliki beberapa jenis arena yang berbeda.

Melihat dari ulasan cerita diatas penulis membuat Game Action dengan menggunakan metode Game Development Life Cycle (GDLC). Hal tersebut karena metode ini memberikan objektif yang bertujuan untuk memastikan proyek Game ini berjalan dengan lancar dan sesuai dengan kebutuhan proyek. melihat dari hal tersebut maka metode Game Development Life Cycle (GDLC) merupakan metode yang memastikan kualitas terbaik untuk game tersebut.

Tujuan dari latar belakang diatas maka penulis akan mencoba menciptakan Game Action yang mudah Dibuat, mudah dimainkan, dan mudah dimodifikasi sesuai kebutuhan, serta meningkatkan kualitas Gameplay dari Game "DARK REBELLION". maka penulis akan mengambil judul rancang bangun permainan aksi "DARK REBELLION" dengan metode GDLC.

1.2. RUMUSAN MASALAH

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

1. Bagaimana Rancang Bangun Permainan Aksi "DARK REBELLION" Dengan Metode GDLC.
2. Bagaimana cara untuk membuat Game Aksi "DARK REBELLION".

1.3. BATASAN MASALAH

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

1. Penelitian ini berfokus menjelaskan Rancang Bangun Permainan Aksi

"DARK REBELLION"" Dengan Metode GDLC.

2. Penelitian berfokus dalam bagian produksi proyek.
3. Pembuatan Gameplay berdasarkan konsep, referensi dan storyboard.
4. Pembuatan Game menggunakan software Unity.
5. Pembuatan Game ini akan menggunakan The Input System sebagai dasar Input Device.
6. Dalam pembuatan Gameplay objek Player akan bisa jalan dan lari.
7. Dalam pembuatan Gameplay objek Player dan Enemy bisa saling menyerang.
8. Dalam pembuatan Gameplay objek Player dan Enemy memiliki Health System bisa berkurang jika salah satu dari mereka saling menyerang
9. Dalam pembuatan Gameplay objek Player dan Enemy memiliki Hitbox yang berfungsi sebagai tempat untuk berkurangnya Health Player dan Enemy jika salah satu menyerang Hitbox tersebut.

1.4. TUJUAN PENELITIAN

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

1. Menerapkan metode Game Development Life Cycle (GDLC) kepada Game "DARK REBELLION" sesuai dengan kebutuhan.
2. Membuat Game-Action berjudul "DARK REBELLION".