

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi *game* adalah bentuk aplikasi perangkat lunak yang dirancang untuk menciptakan pengalaman interaktif bagi pemain dengan memadukan elemen visual, audio, dan mekanisme *gameplay*. Teknologi *game* melibatkan berbagai disiplin ilmu, termasuk pemrograman, desain grafis, kecerdasan buatan, serta fisika simulasi, yang bertujuan untuk menciptakan dunia virtual yang menarik dan realistis. Dalam perkembangannya, teknologi *game* telah melampaui batasan hiburan tradisional, menjadi alat edukasi, simulasi, hingga media budaya yang dapat menyampaikan pesan sosial [1]. Mempelajari keseimbangan strategi pada konteks individu maupun kelompok, yang dapat digunakan untuk memahami keberagaman perilaku atau strategi dalam sistem sosial yang lebih besar.

Game “The Revenge of Oligarchy” adalah sebuah *game* yang dirancang untuk menyampaikan kritik sosial melalui narasi dan *gameplay*. *Game* ini dikembangkan untuk menjadi produk yang tidak hanya menghibur tetapi juga mampu memberikan pesan moral kepada pemain. Sebagai *game* offline dan single-player, *game* “The Revenge of Oligarchy” juga bertujuan menjawab kebutuhan pasar untuk *game* yang tidak bergantung pada koneksi internet, sehingga dapat diakses oleh lebih banyak pemain, khususnya di daerah dengan keterbatasan infrastruktur teknologi.

Implementasi metode GDLC memberikan kerangka kerja sistematis yang mencakup berbagai tahapan, mulai dari konsep awal, perancangan, implementasi, hingga pengujian dan peluncuran. Metode ini dirancang untuk memastikan bahwa pengembangan *game* berjalan secara efisien, terorganisir, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Dari penjelasan ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana metode GDLC dapat diterapkan secara efektif dalam pengembangan *game* “The

Revenge of Oligarchy". Dengan menggunakan pendekatan ini, penelitian akan mengevaluasi setiap tahap pengembangan, mulai dari inisiasi konsep hingga proses pengujian dan peluncuran. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembang game lain yang ingin menggunakan GDLC sebagai panduan dalam menghasilkan produk yang berkualitas.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, masalah yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan metode GDLC digame *beat 'em up* "The Revenge of Oligarchy" dalam setiap tahapannya, mulai dari konsep, pra-produksi, produksi, hingga pasca-produksi, dan bagaimana dampaknya terhadap hasil akhir dicapai dengan tujuan penelitian

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, masalah yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut :

1. Pengembangan ini dikhususkan untuk menjadikan game offline yang bertujuan *menggerakan 1 player*
2. Pengembangan pada game ini menggunakan metode GDLC
3. Pengembangan pada game ini dikhususkan bergenre *beat 'em up*
4. Penelitian pada game ini akan membahas cara pengembangan didalam unity dan kode script C#.
5. Penelitian pada game ini tidak akan membahas penjualan dalam pengembangan game.
6. Pembuatan game ini baru ditahapan *purwarupa/prototype*
7. Menggunakan penceritaan yang berlatar di masa apokaliptik untuk memberi gambaran terhadap dunia dimasa itu

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih komprehensif tentang peran GDLC dalam meningkatkan kualitas dokumentasi desain game dan kemudahan perubahan desain. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berharga bagi komunitas pengembangan game.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini mempunyai manfaat terdiri dari tiga manfaat antara lain :

1. Bagi Akademik

Dapat memberikan referensi, serta rujukan bagi mahasiswa atau pun game programmer untuk membantu meningkatkan kualitas produk game lokal dengan pendekatan pengembangan yang lebih terstruktur.

2. Bagi Masyarakat Luas

Pengembangan game "The Revenge of Oligarchy" dapat menjadi media yang tidak hanya menghibur tetapi juga memberikan wawasan tentang isu sosial, politik, atau nilai-nilai moral yang relevan dengan kehidupan masyarakat.

3. Bagi Peneliti

Dapat memahami secara mendalam penerapan metode Game Development Life Cycle (GDLC) dalam pengembangan game, mulai dari tahap konsep hingga pasca-produksi.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan adalah pedoman dan langkah-langkah yang digunakan untuk menyusun sebuah penelitian secara teratur. Penulisan ini mencakup bagian-bagian seperti pendahuluan, tujuan, dan metode penelitian agar hasilnya tersusun dengan rapi, logis, dan terstruktur. Penelitian ini disajikan dalam beberapa bab, di antaranya:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakang permasalahan yang mendasari penelitian, manfaat yang diharapkan dari penelitian, batasan yang dihadapi selama proses penelitian, serta struktur sistematika penulisan yang digunakan dalam laporan ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini memuat berbagai teori yang berkaitan dengan penelitian, termasuk konsep dasar yang menjadi landasan dalam pengembangan game "The Revenge of Oligarchy". Pembahasan mencakup studi literatur, landasan teori, jenis-jenis game, konsep cerita yang serupa, referensi terkait GDLC (Game Development Life Cycle), flowchart, serta pengenalan tentang Unity dan bahasa pemrograman C#.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menguraikan proses analisis dan perancangan untuk game "The Revenge of Oligarchy". Kebutuhan sistem dan langkah-langkah pengembangan dijelaskan melalui penerapan metode GDLC (Game Development Life Cycle), yang kemudian diterapkan secara langsung dalam pengembangan game "The Revenge of Oligarchy".

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 menyajikan kesimpulan dari penelitian yang telah dilaksanakan, diikuti dengan saran yang dapat digunakan sebagai panduan bagi penulis dalam pengembangan game berikutnya.