

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. LATAR BELAKANG**

Dalam setiap permainan pasti terdapat rancang bangun sebuah mekanik di dalamnya. Rancang bangun adalah proses perencanaan yang menggambarkan urutan kegiatan (sistematika) mengenai suatu program[1]. Dengan rancang bangun ini dapat dibuat mekanik game yang berfungsi dengan baik.

Parama Creative merupakan perusahaan berbentuk CV yang bergerak di bidang digital kreatif termasuk pembuatan Game dan VFX. Mereka memiliki program pencangkakan magang artist untuk mahasiswa prodi teknologi informasi. Di tahun 2024 Parama Creative bekerja sama dengan AMIKOM untuk menyelenggarakan bootcamp Pandawa. Setelah mengikuti pelatihan yang diadakan oleh Parama Creative, penulis diberikan bagian tugas pengerjaan sebagai programmer yang mampu mengembangkan dan menghasilkan permainan berjudul "The Legend of Aksara". Permainan ini bercerita tentang seorang arkeolog yang menyusuri sebuah pulau terpencil, didalamnya terdapat gua berisi musuh yang harus dikalahkan dan aksara asing yang harus diselesaikan. Dalam pengerjaannya penulis diarahkan untuk berkelompok dalam kegiatan diklat Pandawa oleh Parama Creative dan penulis terlibat dalam pembuatannya ingin mengangkat produk permainan yang berjudul "The Legend of Aksara" dalam skripsi yang ditulis oleh penulis.

Melihat uraian dari cerita diatas penulis berencana menggunakan teknik rancang bangun dalam pembuatan mekanik dalam permainan tersebut. Agar permainan jenis petualangan dapat dibuat, dibutuhkan lah mekanik dalam permainan didalamnya termasuk *input system, movement controller, camera controller, health, damage, enemy*, menyerang musuh dan menerima serangan. Melihat hal tersebut maka dibutuhkanlah rancang bangun mekanik untuk membuat permainan tersebut. Dalam pembuatan permainan "The Legend of Aksara" penulis bertugas sebagai programmer dari game tersebut. Sebagai

programmer penulis akan memaparkan bagaimana pentingnya rancang bangun mekanik dari permainan yang telah dikembangkan dan dibuat.

Dari uraian latar belakang di atas maka penulis akan mencoba membuat penjelasan tentang rancang bangun mekanik dari sebuah permainan. Maka demikian penulis mengambil judul rancang bangun mekanik permainan jenis petualangan pada permainan "The Legend of Aksara".

## **1.2. RUMUSAN MASALAH**

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

*"Bagaimana pembahasan rancang bangun mekanik permainan jenis petualangan pada permainan "The Legend of Aksara"?"*

## **1.3. BATASAN MASALAH**

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

1. Teknik yang akan digunakan adalah rancang bangun mekanik
2. Materi yang diangkat adalah mekanik yang ada dalam permainan "The Legend of Aksara"
3. Pengujian dilakukan oleh pihak mentor industri
4. Yang diuji adalah kinerja dan fungsionalitas dari mekanik yang telah dibuat

## **1.4. TUJUAN PENELITIAN**

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

1. Menjelaskan rancang bangun mekanik yang ada pada permainan "The Legend of Aksara"
2. Membuat permainan tentang aksara yang memiliki mekanik yang ada pada permainan petualangan
3. Sebagai syarat memenuhi kelulusan dari prodi dan Universitas AMIKOM

Yogyakarta

