

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Game merupakan salah satu produk hiburan digital yang terus mengalami perkembangan dari sisi teknologi maupun mekanisme permainan. Salah satu genre yang sering dikembangkan adalah action hack and slash, yang memiliki karakteristik berupa aksi pertarungan cepat antara karakter utama dengan musuh, serta alur permainan yang dinamis. Dalam genre ini, gameplay memiliki peran utama dalam menciptakan struktur permainan, mulai dari sistem serangan, pergerakan karakter, hingga pengelolaan atribut pemain.

Soul Genesis adalah game bergenre action hack and slash 2D side-scrolling yang mengangkat latar cerita dunia fantasi. Dalam permainan ini, pemain berperan sebagai Rogo Sukmo, seorang penyihir yang memiliki kekuatan khusus untuk menghentikan kebangkitan Raja Iblis. Karakter utama harus menghadapi berbagai musuh dalam pertempuran yang menuntut ketepatan waktu, strategi serangan, serta penguasaan kontrol permainan.

Dalam pengembangan game ini, dibangun beberapa sistem pendukung gameplay yang mencakup serangan jarak dekat (melee attack), serangan jarak jauh (range attack), deteksi tabrakan (collision detection), sistem nyawa (health system), dan sistem transisi antar scene. Untuk mendukung efisiensi dan fleksibilitas dalam pengembangan, seluruh sistem tersebut dirancang menggunakan metode modular, yaitu dengan memisahkan setiap fungsi ke dalam komponen atau modul terpisah yang saling terintegrasi. Pendekatan ini memudahkan proses pengujian, pemeliharaan, dan pengembangan fitur tambahan di masa mendatang.

Game Soul Genesis dikembangkan menggunakan Unity sebagai game engine dan bahasa pemrograman C# dalam implementasi fungsionalitas. Secara visual, game ini menggunakan gaya pixel art dengan teknik animasi frame-by-frame untuk menampilkan gerakan karakter dan elemen visual lainnya.

Studio Parama adalah perusahaan yang bergerak di bidang industri kreatif dan menjalankan program mentoring pengembangan produk digital, termasuk game, untuk mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi. Salah satu hasil dari program tersebut adalah

game Soul Genesis, yang dikembangkan sebagai proyek implementasi keilmuan dalam bidang pengembangan perangkat lunak dan game. Penulis terlibat secara langsung dalam seluruh proses pengembangan, mulai dari perancangan sistem permainan hingga tahap pengujian fitur gameplay.

Tujuan dari latar belakang di atas maka penulis akan mencoba menciptakan game action 2D side-scrolling hack and slash yang mudah dibuat, mudah dimainkan, dan mudah dimodifikasi sesuai kebutuhan, serta meningkatkan kualitas gameplay dari game Soul Genesis. Maka penulis akan mengambil judul "Perancangan Sistem Pendukung Gameplay dalam Game Soul Genesis" dengan menggunakan metode modular.

1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang, berikut adalah rumusan masalah untuk penelitian ini: Bagaimana merancang sistem pendukung gameplay untuk game 2D pixel art Soul Genesis?

1.3. BATASAN MASALAH

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

1. Penelitian ini hanya berfokus pada perancangan dan implementasi sistem pendukung gameplay dalam game Soul Genesis berbasis 2D side-scrolling dengan genre hack and slash.
2. Fitur utama yang dikembangkan meliputi animasi serangan frame-by-frame sebagai bagian dari sistem pertarungan jarak dekat, sistem health bar sebagai elemen utama dalam pengelolaan nyawa karakter pemain.
3. Pengembangan dilakukan menggunakan Unity Engine dan bahasa pemrograman C#.
4. Game Soul Genesis tidak menggunakan sistem inventory, sehingga aspek pengelolaan item tidak dibahas dalam penelitian ini.
5. Aspek visual seperti desain karakter dan lingkungan menggunakan aset pixel art yang telah disediakan, tanpa membahas proses pembuatan aset secara mendetail.
6. Penelitian ini tidak mencakup pengujian terhadap performa lintas platform atau integrasi dengan layanan daring (online/multiplayer).

7. Pengujian sistem dilakukan oleh penulis menggunakan metode pengujian fungsional, yaitu dengan memeriksa apakah fitur-fitur utama seperti animasi serangan dan health bar berfungsi.

1.4. TUJUAN PENELITIAN

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

1. Merancang sistem pendukung gameplay yang efektif untuk game 2D Soul Genesis dengan genre side-scrolling hack and slash.
2. Mengimplementasikan animasi serangan frame-by-frame untuk mendukung mekanik pertarungan dalam game.
3. Mengembangkan sistem health bar sebagai elemen utama dalam pengelolaan nyawa karakter pemain.
4. Menghasilkan sistem gameplay tanpa menggunakan sistem inventory.
5. Mengembangkan sistem health bar sebagai elemen utama dalam pengelolaan nyawa karakter pemain.
6. Merancang sistem pendukung gameplay untuk game 2D Soul Genesis dengan genre side-scrolling hack and slash.