

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Saat ini, industri game telah berkembang pesat dalam beberapa dekade terakhir. Kemajuan ini didukung oleh faktor teknis, termasuk perkembangan perangkat keras dan perangkat lunak, yang memungkinkan proses pembuatan game dengan grafis dan gameplay yang semakin canggih dan menarik. Kini, game digital tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga menjadi media bercerita, media budaya, bahkan media edukasi. Salah satu genre yang secara konsisten diminati oleh para gamer adalah platformer dengan elemen *hack & slash*, yang menawarkan pengalaman bermain yang seru melalui mekanisme pertarungan dan desain level yang menarik[1]

*Game hack & slash platformer 2D* memiliki kontrol permainan yang sederhana serta mekanisme pertarungan cepat, di mana pemain harus sangat berkonsentrasi untuk menghindari serangan musuh sekaligus melancarkan serangan balik. Genre ini memiliki ciri khas berupa lingkungan dua dimensi, desain level yang berlapis-lapis, variasi musuh yang beragam, serta tingkat kesulitan yang menantang. Hal ini membuat genre ini tetap menarik bagi berbagai kalangan pemain, mulai dari pemula hingga profesional. Beberapa game populer dalam genre ini, seperti *Dead Cells* dan *Hollow Knight*, telah membuktikan bahwa genre ini memiliki daya tarik yang kuat, baik dari segi gameplay maupun desain visual[2].

*Game Soul Genesis* adalah permainan dari cerita rakyat yang berlatarkan di Jawa yang membahas tentang Rogo Sukmo dengan grafis *2D pixel art* dan bergenre *platformer 2D*. Game ini dapat dimainkan oleh satu pemain atau *single player* dan hanya dapat dimainkan secara *offline* tanpa koneksi internet. Game ini terdapat beberapa *level* tempat yang terbagi menjadi empat *level*. Tujuan permainan ini adalah kita sebagai seorang anak bernama kael yang hidup di sebuah desa terpencil di kaki gunung. Ia tumbuh besar dengan mendengar legenda dari para warga desa, tentang kekuatan kuno yang mampu memisahkan jiwa dari tubuh, sebuah kekuatan

yang disebut rogo sukmo. Suatu hari, desanya diserang oleh pasukan kegelapan yang dipimpin oleh raja iblis bernama Azmodan. Dalam kekacauan itu, kael yang saat itu sedang mencari kayu bakar tidak sengaja membangkitkan kekuatan kuno saat dia memegang kayu ajaib di tempat biasa kael mencari kayu bakar kael pun sadar memiliki kemampuan mengeluarkan arwahnya dari tubuhnya seperti cerita legenda yang sering kael dengar.

Namun, meskipun banyak game *platformer 2D* yang beredar di pasaran, tidak semua game tersebut berhasil memadukan alur cerita, grafis, dan gameplay dengan baik dalam satu paket yang menarik. *Soul Genesis* dikembangkan untuk memberikan pengalaman bermain yang berbeda, dengan cerita yang mendalam dan elemen *hack & slash* yang intens. Game ini menceritakan tentang perjalanan dan perjuangan seorang protagonis dalam menemukan dan menyelamatkan asal-usul jiwa. Nama *Soul Genesis* diambil dari filosofi penciptaan jiwa, yang mencerminkan pandangan religius dan spiritual tentang asal-usul jiwa manusia. Dalam game ini, pemain harus menggunakan kekuatan yang dimilikinya untuk menghadapi berbagai tantangan di setiap level, menciptakan pengalaman bermain yang penuh adrenalin dan membutuhkan strategi[2].

Untuk pengembangan *Soul Genesis*, tim produksi menggunakan metode *Game Development Life Cycle* (GDLC), yang memungkinkan setiap tahap pengembangan game, mulai dari perencanaan hingga peluncuran, dilakukan secara terstruktur dan terorganisasi. Diharapkan, *Soul Genesis* tidak hanya memiliki visual yang menarik dan gameplay yang menantang, tetapi juga kualitas teknis yang stabil untuk memberikan pengalaman bermain yang memuaskan[3].

Penelitian ini bertujuan untuk (1) membangun sebuah game *2D platformer hack & slash* dengan konsep yang *original* namun memberikan pengalaman bermain yang menantang dan (2) memberikan kompetensi praktik mahasiswa dalam pengembangan video game. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan *Soul Genesis* dapat menunjukkan implementasi *GDLC* dalam pembuatan game *2D platformer hack & slash* yang nantinya dapat menjadi referensi bagi game

*developer* lainnya yang ingin mengembangkan game dengan genre yang serupa.

### 1.2 Rumusan Masalah

Dari Latar belakang diatas, maka dapat diketahui rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara menerapkan metode *Game Development Life Cycle (GDLC)* untuk mengembangkan game *2D platformer hack & slash Soul Genesis* agar memiliki *gameplay* yang menarik dan berkualitas?
2. Bagaimana cara mengimplementasikan mekanisme *gameplay hack & slash* yang nyaman dan seimbang untuk meningkatkan daya tarik pemain serta tingkat kesulitan permainan yang sesuai?
3. Bagaimana cara mengimplementasikan *gameplay* dan visual kedalam game *Soul Genesis* sehingga pemain dapat menikmati pengalaman bermain yang memuaskan dan menantang?

### 1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini mengarahkan masalah yang diangkat di dalamnya, agar penelitian dapat berfokus pada ruang lingkup yang relevan dan signifikan. Beberapa batasan masalah dalam pengembangan game *Soul Genesis* adalah:

1. Pengembangan dilakukan menggunakan metode *Game Development Life Cycle (GDLC)*.
2. Target *platform* hanya untuk perangkat *PC*, yang berarti pengujian tidak dilaksanakan pada *platform* lain seperti konsol atau perangkat *mobile*.
3. Game yang dikembangkan hanya mencakup lingkungan *2D*, tanpa eksplorasi ke dalam grafis *3D*.
4. Penelitian hanya berfokus pada pengembangan *gameplay hack & slash*, desain *visual*, dan responsivitas mekanik, tidak termasuk pengembangan fitur *multiplayer* atau integrasi teknologi *AR/VR*.

5. Pengujian dilakukan pada skala yang sangat terbatas dengan hanya melibatkan beberapa pemain yang diambil dari mahasiswa dan penggemar *game indie*.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan pembuatan game *Soul Genesis* adalah untuk:

1. Mengembangkan sebuah game *2D platformer hack & slash* bernama *Soul Genesis* dengan menggunakan metode *Game Development Life Cycle (GDLC)*.
2. Mengimplementasikan mekanisme *gameplay* yang nyaman dan seimbang sehingga meningkatkan daya tarik pemain dan memberikan pengalaman bermain yang lebih baik.
3. Mendesain visual dan mekanisme *gameplay* yang menarik untuk memberikan pengalaman bermain yang bisa menarik dan menyenangkan bagi pemain.
4. Menggunakan metode *Game Development Life Cycle (GDLC)* sebagai pendekatan terstruktur untuk pengembangan *game* dalam *genre 2D platformer hack & slash* melalui penerapan yang sesuai dalam penelitian ini.
5. Menciptakan sebuah *game* yang dapat dinikmati oleh mahasiswa dan penikmat *genre RPG* khususnya di *hack & slash*, dengan menghadirkan *gameplay* dan *visual* yang menarik, serta mekanisme yang mudah dipahami dan diakses oleh pengguna dari berbagai tingkat pengalaman.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, yaitu:

##### 1.5.1 Manfaat Teoritis

1. Memberikan referensi akademik tentang penggunaan metode *Game Development Life Cycle (GDLC)* dalam pembuatan game *2D platformer*

*hack & slash*.

2. Menambah wawasan tentang cara mengembangkan *gameplay hack & slash* pada *game platformer 2D*.

#### 1.5.2 Manfaat Praktis

1. Menjadi panduan bagi *developer game indie* untuk membuat game yang memiliki elemen yang seimbang antara *gameplay*, visual, dan pengalaman pemain.
2. Menghasilkan *game 2D platformer hack & slash* yang berkualitas dan menarik untuk dimainkan oleh kalangan *gamer*.
3. Membantu mahasiswa atau *developer* pemula memahami proses pengembangan game menggunakan metode *GDLC* secara teknis.

#### 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari lima bab, yaitu:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan skripsi.

#### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini memuat teori-teori pendukung yang relevan dengan penelitian, seperti konsep dasar *game platformer hack & slash*, metode *Game Development Life Cycle (GDLC)*, serta studi pustaka terkait game serupa.

#### **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini menjelaskan tahapan metode penelitian yang digunakan, termasuk perancangan game, implementasi metode *GDLC*, dan mekanisme pengujian serta evaluasi game *Soul Genesis*.

#### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menyajikan hasil pengembangan game *Soul Genesis* dan pembahasan mengenai implementasi metode *GDLC*, desain *gameplay* dan visual, serta hasil

pengujian terhadap game yang telah dikembangkan.

## **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan, serta saran untuk pengembangan lebih lanjut pada penelitian di masa depan.

