

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dengan berkembangnya teknologi informasi saat ini, hal yang dianggap tidak mungkin pun kini menjadi mungkin. Hal ini membuat *demand* akan desain yang unik dan langka menjadi hal yang paling diburu dalam industri informasi manapun terutama industri *game*. *Gamers* kini tidak hanya menginginkan game yang muktahir sistemnya, tetapi juga ingin memainkan game yang memiliki desain unik atau desain gabungan sehingga *gameplay*nya tidak monoton. Salah satu contoh game yang memiliki desain gabungan adalah *Rayman Legends*.

*Rayman Legends* adalah game *Action-Adventure Platformer* yang di buat oleh Ubisoft France yang berplatform pada *PC, PS3 dan XBOX 360*. Game ini sangatlah populer di seluruh dunia dan dimainkan oleh banyak orang berkat style gambar yang lucu dan kemampuannya bermain *multiplayer up to 8 player*. Tetapi yang paling unik dalam game *Rayman Legends* adalah desain *gameplay*nya. Pada level-level awal *Player* akan bermain seperti pada game platformer lainnya, yaitu lompat dari tempat satu ke lainnya, menyelamatkan *teensies*, melawan musuh kecil dan melawan *boss*. Tetapi setelah mendekati akhir chapter, *Player* harus memainkan sebuah level unik yang bernama *music level* dimana *Player* harus berlari secepatnya, tidak boleh berhenti sambil menghindari musuh-musuh yang ada di level itu dan harus mengikuti tempo musik untuk menyelesaikan level.

Desain level yang unik inilah yang menyebabkan *Rayman Legends* menjadi melegenda dari game lainnya yang sejenis dan menjadi *one of the kind* game platformer karena desain levelnya belum pernah dipakai oleh game lain. Kini, dengan munculnya game engine seperti Unity, Penulis tertarik untuk mencoba membuat desain yang sama tetapi dengan pendekatan yang berbeda yaitu menggunakan jenis game *Action-Adventure Racing* sebagai genre utamanya dimana level music di *Rayman Legends* diubah dari jenis *running* dengan tipe

kamera *Third Person* dari samping menjadi *driving* dengan tipe kamera *Top Down Perspective*. Selain itu, tema artistiknya dan latar belakangnya yang awalnya fantasi diubah menjadi realistik dimana setting tempat untuk level music yang dibuat oleh penulis berada di San Francisco, Amerika Serikat. Kenapa San Francisco?

Selain sesuai dengan *Game Design Document* yang dibuat penulis, juga karena kota San Francisco dikenal memiliki banyak tanjakan dan turunan yang membuat mobil bila dikendarai dengan cepat dapat melompat sehingga sesuai dengan Soundtrack music yang dibuat oleh penulis.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Seperti apakah jadinya bila desain level musik yang ada di *Rayman Legends* bila diterapkan ke game bergenre *racing*?
2. Seperti apakah jadinya bila desain level musik di *Rayman Legends* yang bertipe *running* dengan *Side-Scrolling Third Person Camera* diubah menjadi *Driving* dengan *Top Down Perspective Camera*?
3. Seberapa sulit implementasi Durango untuk dikerjakan?

### 1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan pembahasan yang dikemukakan, maka penulis memberikan batasan terhadap ruang lingkup agar lebih spesifik, yaitu:

- a. *Game* ini bergenre *Action Adventure Racing*.
- b. Ada batasan waktu dimana Player harus mencapai *checkpoint* sebelum waktu habis dimana waktu tersebut adalah tempo musiknya.
- c. Desain map akan diadaptasi dari kota *San Francisco* di *California USA*.
- d. Latar waktu di dalam game sekitar tahun 1980an.
- e. Background music yang digunakan adalah musik bergenre *disco* sehingga sesuai dengan latar waktunya.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Selain sebagai persyaratan untuk kelulusan program S1 STIMIK AMIKOM YOGYAKARTA, Skripsi ini bertujuan untuk:

1. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh selama kuliah di STIMIK Amikom Yogyakarta.
2. Memperdalam ilmu desain game terutama pada desain yang akan dibahas di game yang akan Penulis buat.
3. Memperdalam pengetahuan *software* yang akan digunakan untuk membuat game ini.
4. Memberikan informasi atau pengetahuan sebagai media pembelajaran untuk para pengguna game.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Untuk penelitian ini, Penulis berharap penelitian ini bisa memberi manfaat:

1. Sebagai bahan pembelajaran, karya ilmiah ini bermanfaat untuk membantu memajukan industri *Game Developer*.
2. Memberikan referensi untuk peneliti selanjutnya dalam kajian yang sama.
3. Mengembangkan industri teknologi informasi di bidang *Game Development*.

#### 1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian untuk kajian ini adalah:

1. Studi Literatur

Di tahap ini, dilakukan dengan membaca, mencari sumber-sumber informasi yang berkaitan dengan skripsi ini baik dari buku, internet atau bermain langsung gamenya yang akan di implementasi desainnya untuk skripsi ini.

## 2. Analisis dan Perancangan Sistem

Di tahap ini, akan dilakukan analisis serta perancangan system yang meliputi:

- a. Membuat plot/cerita game.
- b. Mendesain dan membuat map untuk game.
- c. Merancang kendaraan apa yang akan digunakan Player dan kendaraan apa yang akan menjadi *obstacles* dan *scenery background*.
- d. Merancang system level di game.
- e. Membuat background musik untuk game.

## 3. Implementasi Sistem

Di tahap ini, dilakukan penerapan rancangan aplikasi ke dalam software Unity.

## 4. Pengujian Sistem

Di tahap ini, dilakukan pengujian terhadap aplikasi ini apakah yang telah memenuhi kriteria atau belum.

## 5. Penyusunan Laporan

Di tahap ini, dilakukan penulisan laporan sebagai penjelasan proses pengerjaan yang telah dilakukan Penulis mulai dari tahap rancangan, perancangan, pelaksanaan hingga pengujian yang bertujuan untuk memperoleh hasil penelitian ini.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri atas 5 bab yaitu:

#### BAB I PENDAHULUAN

Berisikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan untuk Skripsi ini.

## BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan menguraikan teori-teori yang mendasari pembuatan game ini mulai dari definisi game, sejarah singkat game, genre game, jenis-jenis rating game dan engine-engine yang digunakan untuk membuat game.

## BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan menguraikan latar belakang cerita, aturan main, flowchart dan desain game mulai dari perancangan interface, kendaraan hingga map.

## BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas hasil uji coba game tersebut dalam bentuk laporan. Hal ini termasuk pengujian, pembahasan desain dan pengujian game.

## BAB V PENUTUP

Bab ini adalah bab terakhir yang berisi kesimpulan dari Penulis dan saran.

## DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang referensi-referensi yang telah digunakan sebagai landasan untuk pembuatan skripsi ini.