

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Video game merupakan sebuah permainan elektronik yang melibatkan manusia untuk berinteraksi dengan tampilan antarmuka untuk menghasilkan umpan balik visual pada perangkat video seperti layar televisi atau monitor computer. Game merupakan bentuk hiburan yang terkenal di seluruh dunia. Game dapat menjadi salah satu cara yang efektif untuk mengurangi stres karena memberikan hiburan.[1]

Game platformer merupakan permainan yang dibuat untuk mendorong kemampuan berpikir pemain. Game platformer merupakan permainan yang dirancang untuk mendukung proses berpikir dalam menyelesaikan masalah, serta tetap memberikan unsur hiburan dan kesenangan[2]. Game Online merupakan cara gaya hidup baru bagi beberapa orang disetiap kalangan anak muda ataupun pelajar. Sekarang ini banyak kita jumpai warung internet (warnet) di kota ataupun di desa-desa dan mereka memfasilitasi akan adanya game online tersebut.[3]

Pixel art hadir pada awal game 2D keluar pada era 1970-an sampai 1980-an, hadirnya pixel art dikarenakan pada masanya keterbatasan teknologi menyebabkan developer harus memuat size game yang lebih kecil. Pixel art pada awal masanya menjadi terobosan perkembangan era industri game sehingga banyak developer yang berlomba menciptakan berbagai macam game dengan style pixel art[4]. Semakin berkembangnya teknologi setelah era 1990 an menciptakan terobosan baru, game pada masa itu dapat di muat dengan size yang lebih besar dengan itu developer dapat menambahkan berbagai warna dan munculnya digital painting membuat era pixel art mulai berkurang. Era ini developer dapat memuat game yang lebih realistis seperti nyata.[5]

Pengembangan game bergenre 2D Pixel art di era sekarang menjadi tantangan tersendiri dalam dunia industri pengembangan game dikarenakan game 3D yang masuk sejak tahun 2010 hingga sekarang, walaupun semakin banyak game

3D yang di produksi oleh developer, tidak menyebabkan game dengan style pixel art menghilang, para penggemar pixel art menciptakan komunitasnya sendiri dan saling berbagi ide-ide baru dalam pengembangan game pixel art, dari sini munculnya banyak developer-developer kecil yang biasa kita sebut indie game.[6]

1.2 Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang yang telah disampaikan masalah yang harus di hadapi adalah :

1. Bagaimana merancang dan membuat game platformer "Cat Bros" menggunakan gaya pixel art?
2. Bagaimana membuat pemain merasa tertarik untuk memainkan dan menyelesaikan game "Cat Bros"?

1.3 Batasan Masalah

Terdapat Batasan masalah dari penelitian yang di lakukan peneliti antara lain adalah

1. Hanya memiliki satu karakter yang dapat di gunakan pemain
2. Hanya dapat dimainkan di platform pc saja
3. Tingkat kesulitan yang terus meningkat seiring naiknya level
4. Level yang dimiliki hanya sampai level 15

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti antara lain:

1. Tujuan yang akan dicapai oleh peneliti dalam penelitian ini adalah merancang dan membuat game platformer bertema petualangan dengan judul "Cat Bros" menggunakan gaya pixel art.
2. Membuat pemain merasa tertantang untuk menyelesaikan permainan yang sudah dirancang oleh penulis dan menikmati gameplay dalam permainan.

1.5 Manfaat penelitian

Dari penelitian ini terdapat beberapa manfaat antara lain:

1. Menghilangkan stress dan kelelahan pada pemain

2. Meningkatkan dopamin dan kesenangan pada saat bermain
3. Menghibur dan menghilangkan rasa bosan

1.6 Sistematika Penulisan

Agar laporan mudah di mengerti dan terstruktur, laporan penelitian ini di susun secara sistematis sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Membahas teori-teori yang mendukung penelitian, termasuk pengenalan pixel art, konsep pengembangan game, dan teknologi terkait.

BAB III METODE PENELITIAN

Di dalamnya membahas analisis kebutuhan dan perancangan game "Cat Bros".

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

bab ini membahas implementasi game dan hasil pengujian.

BAB V PENUTUP

berisi kesimpulan dari penelitian dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.