

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi dalam industri game memungkinkan implementasi berbagai fitur yang mendukung interaksi antar pemain dalam satu permainan. Salah satu fitur yang banyak diterapkan adalah multiplayer lokal, yaitu sistem yang memungkinkan lebih dari satu pemain bermain secara bersamaan pada satu perangkat menggunakan beberapa perangkat input. Implementasi multiplayer lokal memerlukan pengelolaan perangkat input agar setiap pemain dapat menggunakan kontrol yang sesuai dengan karakter yang dikendalikan. Selain itu, diperlukan sistem kamera yang mampu menampilkan area permainan berdasarkan posisi masing-masing pemain. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah split kamera, yaitu penggunaan lebih dari satu kamera untuk menampilkan area pandang yang berbeda secara bersamaan pada layar permainan.

Parama Creative merupakan perusahaan yang bergerak di bidang industri kreatif digital, khususnya pengembangan game dan visual effect. Melalui Program Pandawa pada jalur Magang Artist, kegiatan magang dilaksanakan sebagai sarana untuk mempelajari proses pengembangan game berbasis Unity sekaligus terlibat dalam pengembangan produk digital yang dijadikan sebagai objek penelitian skripsi. Salah satu proyek yang dikerjakan dalam program tersebut adalah permainan RPG Adventure 2D berjudul *Zelda-Like*. Dalam proyek tersebut, penulis bertanggung jawab pada implementasi fitur multiplayer lokal yang mencakup sistem Player 2 dan split kamera menggunakan Unity Input System. Kegiatan tersebut memberikan pemahaman mengenai pengelolaan perangkat input multiplayer, pengaturan kontrol pemain, serta implementasi sistem kamera pada permainan berbasis Unity.

Zelda-Like menceritakan seorang petualang bernama Hero yang datang ke sebuah desa yang dihuni oleh para penyintas dari sebuah kota dengan kastil besar yang telah hancur akibat serangan makhluk tanaman yang berevolusi karena spora. Setelah peristiwa tersebut, para penyintas dipimpin oleh seorang walikota untuk membangun kehidupan baru di desa tersebut. Dalam permainan ini, pemain berperan sebagai petualang yang membantu melindungi desa dari berbagai ancaman. Aktivitas permainan mencakup eksplorasi area, interaksi dengan karakter non-pemain, serta pertempuran melawan musuh yang ditemui selama permainan berlangsung. Berdasarkan konsep permainan tersebut, implementasi Player 2 dan split kamera digunakan untuk mendukung permainan yang melibatkan dua pemain dalam satu sesi permainan.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini berfokus pada implementasi sistem Player 2 dan split kamera pada permainan *Zelda-Like* menggunakan Unity. Pembahasan penelitian mencakup pengelolaan perangkat input multiplayer menggunakan Unity Input System, proses penambahan pemain kedua ke dalam permainan, serta penerapan split kamera untuk menampilkan area pandang masing-masing pemain ketika berada pada posisi yang berbeda di dalam permainan.

1.2. Rumusan Masalah

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

Bagaimana implementasi sistem player 2 dan split kamera pada permainan “*Zelda-Like*” berbasis 2D menggunakan Unity?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan rumusan masalah, batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan pada permainan *Zelda-Like* berbasis RPG Adventure 2D yang dikembangkan menggunakan Unity Engine dengan fokus

pembahasan pada fitur multiplayer lokal.

2. Implementasi yang dibahas meliputi sistem Player 2, pengelolaan perangkat input menggunakan Unity Input System, serta penerapan split kamera pada permainan multiplayer lokal.
3. Penguji dalam penelitian ini adalah pihak mentor industri yang terlibat dalam Program Pandawa Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Pengujian difokuskan pada fungsi multiplayer lokal, proses penambahan Player 2 (*player join*), pengelolaan perangkat input pemain, serta implementasi split kamera ketika permainan dimainkan oleh dua pemain dalam satu perangkat.

1.4. Tujuan Penelitian

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

1. Mengimplementasikan sistem Player 2 dan split kamera pada permainan *Zelda-Like* berbasis RPG Adventure 2D menggunakan Unity.
2. Menguji fungsi multiplayer lokal, pengelolaan perangkat input menggunakan Unity Input System, serta implementasi split kamera pada permainan *Zelda-Like* yang dimainkan oleh dua pemain dalam satu perangkat.