

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Permainan video game merupakan salah satu perkembangan paling masif saat ini, mulai dari kalangan muda hingga kalangan tua bermain video game. Permainan video game adalah karya seni kompleks dan rumit yang mencakup kreasi program komputer, yaitu perangkat lunak, elemen grafis, komposisi musik, rekaman suara, materi lain yang dilindungi hak cipta, dan terkadang pertunjukan oleh seniman[1]. Pada era digital saat ini, perkembangan industri game telah menghasilkan berbagai jenis permainan yang dirancang untuk memenuhi beragam kebutuhan pengguna. Game tidak lagi hanya digunakan sebagai media hiburan, tetapi juga telah dimanfaatkan dalam bidang pendidikan, pelatihan, kesehatan, pemasaran, hingga kegiatan bisnis. Berbagai inovasi teknologi memungkinkan game menghadirkan pengalaman interaktif yang dapat mendukung proses pembelajaran, simulasi, maupun promosi produk dan layanan. Meskipun tujuan pengembangannya semakin beragam, fungsi utama game tetap sebagai sarana hiburan yang mampu memberikan kesenangan, mengurangi stres, serta menjadi media pelepas penat setelah menjalani aktivitas sehari-hari[2].

Perkembangan dari industri game modern juga menyebabkan batas antar genre menjadi semakin kabur. Banyak game saat ini menggabungkan berbagai mekanik permainan dari beberapa genre sekaligus sehingga klasifikasi genre menjadi lebih kompleks dibandingkan periode sebelumnya. Kondisi tersebut mendorong munculnya berbagai genre hibrida yang menawarkan pengalaman bermain yang lebih beragam kepada pemain[3]. Melalui analisis terhadap data Steam menunjukkan bahwa tren genre game memiliki rata-rata siklus pertumbuhan yang berlangsung sekitar empat tahun sebelum mengalami penurunan atau transformasi ke bentuk genre baru. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan game modern tidak hanya dipengaruhi oleh kemajuan teknologi, tetapi juga oleh perubahan minat komunitas pemain yang berlangsung secara berkelanjutan dengan

ditandai munculnya berbagai genre dan subgenre baru yang terus berkembang mengikuti perubahan preferensi pemain[4].

Salah satu perkembangan genre game ialah *hack and slash* yang merupakan subgenre dari game *action*. Game *hack and slash* merupakan game yang berfokus pada pertarungan jarak dekat dengan tempo cepat. Istilah *hack and slash* mengacu pada berbagai jenis serangan yang dilakukan secara berulang terhadap musuh menggunakan senjata seperti pedang, kapak, atau senjata tajam lainnya[2]. Salah satu karakteristik utama genre ini adalah sistem kontrol yang relatif mudah dipahami, dimana pemain tidak perlu menghafal banyak kombinasi tombol untuk menghasilkan rangkaian serangan (*combo*). Kemudahan kontrol tersebut membuat pemain dapat lebih fokus pada aksi, pergerakan karakter, serta menghadapi sejumlah besar musuh dalam waktu yang bersamaan. Akibatnya, genre *hack and slash* mampu memberikan pengalaman bermain yang dinamis, intens, dan memuaskan melalui alur pertarungan yang cepat dan responsif[2].

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis terdorong untuk melakukan penelitian berjudul "Perancangan Game "Annihilation of Melody" Dengan Konsep Action Hack and Slash" dengan menggunakan Unity3D. Penulis menggunakan implementasi elemen visual 2D dan 3D untuk menciptakan tampilan yang menarik dan mendukung pengalaman bermain game "Annihilation of Melody". Pada penelitian ini, penulis juga menggunakan metode *Game Development Life Cycle* (GDLC), yang mencakup inisiasi, pra-produksi, produksi, pengujian, dan perilisan. Penelitian ini diharapkan dapat terciptanya prototipe game "Annihilation of Melody" yang dapat dimainkan secara individual (*single player*) dan tanpa membutuhkan koneksi internet (*offline*).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan. Maka berikut adalah rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian : Bagaimana proses perancangan game "Annihilation of Melody" dengan konsep *action hack and slash* menggunakan metode *Game Development Life Cycle* (GDLC)?

1.3 Batasan Masalah

Sebagai upaya penelitian mencapai tujuan dan tetap terarah yang semestinya, penulis menetapkan batasan masalah sebagai berikut :

1. Game dibangun menggunakan Unity Engine dan diterapkan pada perangkat berbasis sistem operasi windows dengan minimal windows 10.
2. Game yang dibangun adalah game *offline* dan bersifat *single player*.
3. Game dibangun untuk usia remaja-dewasa dengan rentang usia minimal 15 tahun ke atas.
4. Penelitian menggunakan metode *Game Development Life Cycle* (GDLC).
5. Game bergenre *action hack and slash* dengan visual penggabungan elemen 2 dimensi serta 3 dimensi.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai penulis dalam penelitian yaitu merancang dan membangun game *action hack and slash* "*Annihilation of Melody*" dengan menggabungkan elemen visual 2D dan 3D menggunakan metode *Game Development Life Cycle* (GDLC).

1.5 Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini menghasilkan beberapa manfaat bagi penulis serta pembaca

Bagi Penulis :

1. Penulis dapat mengerti bagaimana cara implementasi metode *Game Development Life Cycle* (GDLC) dalam perancangan dan pembangunan game
2. Menambah wawasan penulis tentang studi literatur dan teori dalam perancangan game.
3. Memberikan sumbangsih pemikiran terhadap ilmu yang relevan dengan penelitian bertema game *action hack and slash*.

Bagi Pembaca :

1. Pembaca dapat menjadikan penelitian ini sebagai rujukan landasan teori untuk penelitian selanjutnya pada materi yang serupa.
2. Memberikan ilmu pada pembaca tentang bagaimana cara merancang dan membangun sebuah game.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN, berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan penelitian, tujuan penelitian, Manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, berisi pembahasan mengenai studi literatur memuat ringkasan penelitian serupa yang sudah ada, serta menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan ilmu yang berkaitan langsung dengan masalah yang diteliti.

BAB III METODE PENELITIAN, berisi langkah-langkah yang dilakukan penelitian, meliputi objek penelitian, alur penelitian, alat dan bahan penelitian, analisis masalah, serta perancangan untuk menyelesaikan masalah berdasarkan *Game Design Document(GDD)* dan menggunakan metode *Game Development life Cycle (GDLC)*.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, berisi pembahasan tentang hasil penelitian dalam perancangan dan pengembangan permainan, pengujian permainan, analisi permainan, serta evaluasi permainan

BAB V PENUTUP, berisi laporan berupa kesimpulan dari keseluruhan pembahasan, serta saran yang diharapkan dapat berguna untuk penelitian selanjutnya.