

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam era teknologi yang semakin berkembang ini permainan video menjadi salah satu hiburan yang sangat populer diberbagai kalangan dari anak-anak maupun orang dewasa. perkembangan teknologi ini memungkinkan pembuatan game yang lebih menarik dari segi grafis dan mekanisme permainannya. Permainan video atau lebih dikenal dengan Video Game biasanya identik dengan permainan yang di mainkan khalayak ramai di computer atau di perangkat elektronik lainnya[1]. Pada dasarnya kata game berasal dari bahasa inggris yang artinya permainan. Game merupakan salah satu produk teknologi informasi yang cukup di gemari saat ini, para pengelola industri berlomba-lomba untuk menciptakan game lebih menarik untuk para pemainnya dengan cara meningkatkan kelincahan intelektual pada tingkat gameplay[2]. Sehingga game tidak hanya sekedar permainan untuk mengisi waktu luang melainkan sebagai media untuk menguji “Kelincahan Intelektual” (*intellectual playability*), atau juga game bisa di artikan sebagai arena keputusan pemainnya. Perkembangan game pun saat ini sudah berkembang sangat pesat.

Game engine merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk membuat, mengembangkan, dan menjalankan video game. game engine menyediakan banyak fitur seperti grafik, animasi, suara, scripting, dan lain sebagainya. Game engine memberikan kemudahan dalam menciptakan konsep sebuah game yang akan di buat. Unity adalah salah satu game engine yang digunakan untuk membentuk game beserta objeknya, kita dapat mengunduh berbagai asset sebagai objek dari aplikasi yang akan kita buat, dan juga Unity dapat meng-import model yang kita bentuk dari aplikasi lain yang diluar dari Unity itu sendiri[3].

Wayang merupakan salah satu bentuk produk gagasan manusia yang bisa dijadikan tuntunan serta kaidah etos kerja yang baik dan yang buruk yang di muat dan di ungkap dalam narasi dalang pada pertunjukannya[4]. Tokoh utama dalam tulisan ini adalah Werkudara, salah satu panenggak Pandawa[5]. Ia adalah putra Prabu Pandu dengan Dewi Kunti.

Wayang sebagai warisan leluhur sangat penting diperkenalkan kepada generasi muda, sebagai upaya pelestarian, agar wayang tetap eksis sebagai budaya Indonesia yang adiluhung. Namun karena perkembangan jaman dan penyajian cerita wayang yang monoton sehingga seni pewayangan banyak ditinggalkan oleh generasi muda. Melihat fenomena tersebut, upaya pelestarian wayang barangkali bisa menggunakan teknologi yang dekat dengan generasi muda saat ini, yaitu dengan dibuat game. Dengan harapan generasi muda akan tertarik untuk

mengenal dengan cerita dan mengenal tokoh pewayangan tanpa meninggalkan pakem yang sudah ada sejak dulu.

Game 2 Dimensi (2D) merupakan video game yang memiliki dua dimensi grafis. Dalam game 2D, objek dan latar belakang dalam permainan di terjemahkan sebagai bidang datar, tidak memiliki profil atau volume. Meskipun tampilan grafisnya sederhana, game 2D dapat menawarkan gameplay yang kompleks dan menyenangkan. Seperti beberapa game yang sempat populer pada masanya seperti Super Mario Bros, Tetris, Metal Slug Anthology dan masih banyak lagi. Gerakan yang dapat dilakukan oleh game 2D hanya vertical dan horizontal. Side Scrolling View mengacu pada objek dan gambar latar yang dapat bergerak ke kiri maupun ke kanan berdasarkan kecepatan dari karakter yang dimainkan [6].

Pada saat ini game 2D masih populer karena memiliki mekanisme permainan yang kreatif dan seru, serta memiliki karakter dan cerita yang memikat. Gambar 2D ini juga lebih mudah dalam pembuatannya dikarenakan hanya memiliki 2 sisi yaitu X dan Y. pada game 2D keseluruhan objek dan Gerakan karakter hanya terbatas pada satu bidang yang datar yang dinamakan Static View, Gerakan yang dapat dilakukan oleh game 2D hanya vertical dan horizontal. Unity adalah sebuah game engine atau perangkat lunak untuk membuat berbagai jenis permainan, baik itu dari game 2D ataupun game 3D.

Platform Unity juga sebuah platform pembuatan game untuk berbagai perangkat seperti game consol, game PC (Personal Computer) maupun game untuk perangkat seluler. Dari platform Unity ini juga memiliki berbagai fitur dan alat pengembangan yang dapat membantu pengembangan dalam membuat dan mengembangkan permainan secara efisien.

Android adalah sistem operasi mobile open source yang paling populer dan banyak di gunakan. Banyak sekali aplikasi dan game yang di tawarkan di Google Play dan took vendor lainnya, yang telah berhasil mendominasi pasar dengan basis pelanggan terbesar [7]. Sistem operasi ini memungkinkan penggunanya untuk mengakses aplikasi, internet, media social, dan fitur-fitur lainnya. Di pilihnya platform android untuk game 2D ini iyalah karena di masa saat ini platform android sangat populer dari mulai anak-anak usia 5 tahunan sampai usia lansia pun menggunakan smartphone dengan platform android, dari katadataco.id penggunaan smartphone di Indonesia sudah mencapai 67% penduduk di Indonesia.

Dalam sebuah video game tidaklah luput dari Namanya keseimbangan permainan antara player dan musuh yang di hadapi, supaya tidak mendapatkan sebuah ketidak puasan dari *player* atau pemain dalam memainkan game tersebut. Maka dari itu agar pemain mendapatkan kepuasan dan tantangan yang menarik maka *developer game* harus memikirkan bagaimana keseimbangan game yang akan di buat supaya mendapatkan kepuasan dari para pemain. game

balance atau keseimbangan game adalah sebuah cabang desain game dengan tujuan menyeimbangkan kesulitan dan keadilan dalam sebuah permainan. Keseimbangan game terdiri dari penyesuaian tantangan, penyesuaian hadiah, dan penyesuaian dalam elemen-elemen didalam game yang menciptakan pengalaman permainan yang di inginkan.

Dari uraian di atas maka penulis akan Membuat *Game Mobile 2D* Bima Ruci yang di ambil dari cerita wayang Bima Ruci, dan penulis juga akan membuat bagaimana game supaya seimbang dalam *GamePlay*-nya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang disampaikan, maka dapat diperoleh rumusan masalah pembuatan game yaitu

1. Bagaimana pembuatan *game* 2D Side Scroling “Bima Ruci” berbasis android menggunakan *game engine* Unity.
2. Bagaimana analisis faktor *game balance* pada *game* Side Scroling “Bima Ruci”

C. Batasan Masalah

Agar permasalahan dalam penelitian ini tidak melebar luas akan di berikan batasan-batasan untuk pendekaran permasalahan agar lebih terperinci dalam pelaksanaanya yaitu:

1. *Game* 2D Side Scrollin dan di batasi dengan platform *Android* 4.4.
2. *Game* yang di rancang bersifat offline Menggunakan Unity 2021.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan topik pembahasan di atas maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui perancangan *game* 2D Side Scroling “Bima Ruci” berbasis android menggunakan *game engine* Unity.
2. Untuk mengetahui analisis factor *game balance* dalam *game* 2D side scroling “Bima Ruci”.

E. Manfaat Penelitian

Dari judul ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini dapat memberikan peningkatan terhadap pemahaman terhadap konsep keseimbangan permainan.

- b. Meningkatkan pemahaman terhadap dinamika permainan dan membantu memperdalam pemahaman terhadap prinsip-prinsip tentang game.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti sebagai penerapan dan bekal pengalaman ilmu pengetahuan yang sudah didapat baik di bangku kuliah maupun di lingkungan masyarakat.
- b. Bagi pengguna atau masyarakat yaitu dapat lebih memahami tentang cerita dan tokoh pewayangan melalui video game.