

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perkembangan industri *game* mengalami kemajuan yang pesat selama beberapa tahun terakhir. Tidak hanya dari grafis modern saja, namun game 2D seperti game *metroidvania* yang terkesan jadul masih memiliki pasar yang besar dan terus berkembang ketenarannya. Industri ini kini memegang peranan yang sangat penting dalam dunia hiburan modern, khususnya di ranah digital. Video game dapat dinikmati menggunakan berbagai perangkat dan ditujukan untuk segala kalangan di berbagai negara. Indonesia, sebagai salah satu negara dengan potensi besar dalam pengembangan industri game, juga menunjukkan kemajuan yang signifikan [1]. Dalam beberapa tahun terakhir, Indonesia telah mulai merilis game-game buatan pengembang lokal yang kini dapat diakses di berbagai platform, seperti Steam dan PlayStore.

Meskipun industri game di Indonesia memiliki potensi yang besar, jumlah pengembang game lokal masih tergolong sedikit, terutama jika dibandingkan dengan pengembang game dari negara lain. Salah satu penyebabnya adalah terbatasnya variasi genre yang diusung oleh game-game buatan pengembang Indonesia, yang mayoritas cenderung mengangkat tema horor dan romansa. Di sisi lain, di pasar internasional, banyak game yang hadir dengan beragam genre yang lebih variatif. Salah satu genre yang belakangan ini sangat populer adalah genre *souls-like*, yang terkenal dengan tingkat kesulitan dan elemen kompetitifnya yang tinggi [2].

Genre *Souls-like* pertama kali diperkenalkan pada sebuah seri game dengan judul *Dark Souls* yang memiliki tingkat kesulitan sangat tinggi dan mekanik pertarungan yang terasa tidak adil bagi pemainnya[3]. Genre *Souls-Like* memiliki beberapa elemen yang membuatnya berbeda dengan genre game pada umumnya, seperti tingkat kesulitan tinggi, desain dunia, dan mekanik pertarungan. Secara

umum genre *Souls-Like* memiliki bentuk hukuman yang berat ketika pemain mati ditambah dengan *checkpoint* yang letaknya berjauhan sehingga menciptakan pengalaman bermain yang menyulitkan. Mekanika pertarungan pada game dengan genre *souls-like* menggunakan istilah “*Easy to learn, hard to master*” yang berarti pemain bisa dengan mudah memahami cara bermain, namun menguasai *timing* dan menyesuaikan pada pola serangan musuh akan menjadi tantangan tersendiri dimana kebanyakan musuh memiliki *damage* yang sangat besar dan gerakan yang cepat dan susah ditebak. Popularitas genre ini telah menciptakan komunitas penggemar *souls-like* dan mendorong banyak pengembang untuk memasukkan elemen *souls-like* dalam game mereka guna menghadirkan tantangan dan daya saing yang lebih tinggi [4].

Genre permainan aksi RPG telah ada sejak lama dan memiliki basis penggemar tersendiri. Game pertama dengan genre *Souls-Like* yakni *Dark Souls 1* yang dibuat oleh *FROMSOFTWARE* juga menggabungkan elemen RPG di dalamnya. Keunikan dari *Dark Souls* menciptakan pengalaman tersendiri bagi para pemain game aksi RPG, yang akhirnya memunculkan *subgenre* baru, yaitu *souls-like*, yang dianggap unik dan menarik bagi para penggemarnya [5]. Genre RPG sendiri merupakan genre yang sudah ada sejak lama, dimana game dengan genre ini mewajibkan pemain memilih *Role* seperti pemanah, penyihir, dll. Genre RPG memang merupakan genre yang sangat cocok untuk digabungkan dengan genre *souls-like*, Bahkan sekitar tahun 2022, *FROMSOFTWARE* merilis game terbaru mereka bernama *Elden Ring* yang memiliki genre RPG *Open-World* yang berhasil memberikan pengalaman menarik karena setiap eksplorasi dipenuhi tantangan dan rasa puas.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan game 2D berbasis *souls-like* dengan elemen *open-world*, di mana pemain dapat mengeksplorasi dunia secara bebas sambil menghadapi tantangan yang dinamis. Game ini dirancang untuk memiliki sistem pertarungan berbasis stamina, elemen RPG, serta fitur manajemen ekonomi untuk peningkatan karakter dan item. Pengembangan dilakukan menggunakan Unity dan bahasa pemrograman C#, dengan fokus pada navigasi

dunia terbuka, sistem pertarungan yang responsif, serta interaksi yang lebih luas dengan lingkungan. Unity sendiri merupakan *Game Engine* yang sangat handal dalam membuat game baik 2D maupun 3D berkat fitur-fitur yang terdapat seperti *Physics System*, *TileMap System*, dll. Unity engine juga menggunakan bahasa pemrograman C# untuk melakukan *scripting* yang dimana bahasa pemrograman ini juga cukup handal untuk melakukan pemrograman berorientasi objek yang cukup bagus dalam pembuatan game.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, terdapat beberapa permasalahan yang perlu dipecahkan dalam pengembangan game 2D berbasis souls-like. Adapun rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang dan membangun sebuah game 2D dengan genre souls-like open world yang menyenangkan untuk dimainkan.
2. Bagaimana merancang dan membangun sebuah dunia eksplorasi yang menarik untuk dieksplorasi?
3. Bagaimana merancang dan membangun game yang ramah sumber daya dan tidak berat ketika dimainkan dengan perangkat yang memiliki spesifikasi biasa saja?

## **C. Batasan Masalah**

Agar penelitian ini bisa lebih terarah dan proses pengembangan game 2D *souls-like* bisa lebih mudah, maka diperlukan batasan masalah sebagai berikut :

1. Game akan dikembangkan hanya untuk platform Windows dengan menggunakan Unity sebagai *game engine*.
2. Game akan dikembangkan tanpa fitur permainan *online* sehingga hanya bisa bermain secara sendiri.

3. Sistem dunia terbuka pada *game* akan dibuat secukupnya dan dilengkapi dengan alur cerita sederhana.
4. Fitur-fitur dan mekanik pada *game* seperti *levelling*, *grinding*, *exploration*, dan *combat mechanics* akan menjadi fokus utama dalam pengembangan *game* ini.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan *game* 2D berbasis RPG dengan elemen souls-like dunia terbuka yang menawarkan mekanik pertempuran yang menantang serta eksplorasi dunia yang menyenangkan. Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Membangun sebuah *game* untuk platform Windows dengan grafis 2D yang menerapkan genre souls-like dan menawarkan fitur petualangan pada dunia terbuka serta mekanika *game* yang serupa dengan *game-game* bergenre souls-like.
2. Membangun dan mendesain sebuah dunia fiksi dengan tema era *Medieval* dengan bumbu *Fantasy* seperti adanya makhluk mitologi, elemen sihir, serta teka-teki dan dialog pada dunia.
3. Membangun *game* yang dioptimalkan agar ringan dan dapat dimainkan pada perangkat dengan spesifikasi standar, dengan memastikan efisiensi dalam penggunaan sumber daya, seperti pengelolaan grafis, pemrosesan fisika, serta manajemen memori dan performa secara keseluruhan.

#### **E. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan yang fleksibel dan sesuai untuk pengembangan *game* 2D secara individu. Oleh karena itu, model yang digunakan adalah metode Prototyping dengan pendekatan iteratif, yang memungkinkan pengembang melakukan perbaikan dan penyempurnaan secara bertahap berdasarkan perubahan atau masukan yang diterima selama proses pengembangan [6]. Metode ini memungkinkan proses pembuatan *game* dapat berjalan dengan cepat dan fleksibel terhadap masukan pengguna selama proses

pengembangan sehingga memungkinkan hasil dari *game* menjadi lebih baik. Proses pengembangan dengan metode *Prototyping Iterative* ini akan melalui tahapan sebagai berikut :

1. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini, dilakukan analisis terhadap kebutuhan pengguna dan spesifikasi teknis yang akan digunakan dalam game. Referensi dari game *souls-like* lainnya digunakan sebagai acuan dalam menentukan mekanisme *gameplay* dan desain tantangan yang akan diterapkan.

2. Perancangan

Pada tahap ini, dilakukan perancangan awal untuk aset berupa desain dan tema pada *game* yang akan dibuat. Desain yang dibuat seperti karakter dalam *game* baik yang *playable* maupun *Non Playable Character (NPC)*, objek dalam *game* seperti pepohonan, dan desain dari dunia itu sendiri. Tema yang dipilih tentu yang cocok dengan style RPG yang dimana akan lebih terinspirasi dari gaya *medieval fantasy*, serta membuat UI/UX yang sesuai dengan tema *game* tersebut.

3. Desain Cerita

Pada tahap ini, dilakukan perancangan untuk cerita, latar belakang, dan dialog dari setiap karakter. Pengembangan cerita, penggunaan bahasa dan latar belakang karakter akan menyesuaikan dengan latar waktu dan latar dari tema *game* tersebut yaitu *Medieval Fantasy*. Elemen cerita yang dibuat akan menciptakan pengalaman yang mendalam bagi pemain, dengan *lore* yang menarik, dialog interaktif, dan narasi yang mendorong eksplorasi dunia *game*.

4. Scene Design

Tahap ini berfokus pada desain tata letak *scene*, area eksplorasi, serta tantangan dalam permainan. Setiap *scene* akan dirancang dengan mempertimbangkan alur perjalanan pemain, tantangan yang harus dihadapi, serta rahasia atau reward yang dapat ditemukan dalam eksplorasi. Sistem progression akan dibuat agar pemain merasa terdorong untuk terus menjelajah dan berkembang dalam permainan.

## 5. Pengembangan

Pada tahap ini, akan dilakukan implementasi menggunakan Unity sebagai game engine dan Bahasa pemrograman C# untuk membuat *scripts*. Pada tahap ini akan dikembangkan fitur-fitur yang dibutuhkan seperti pergerakan karakter, eksplorasi, dan lain-lain.

## 6. Pengujian

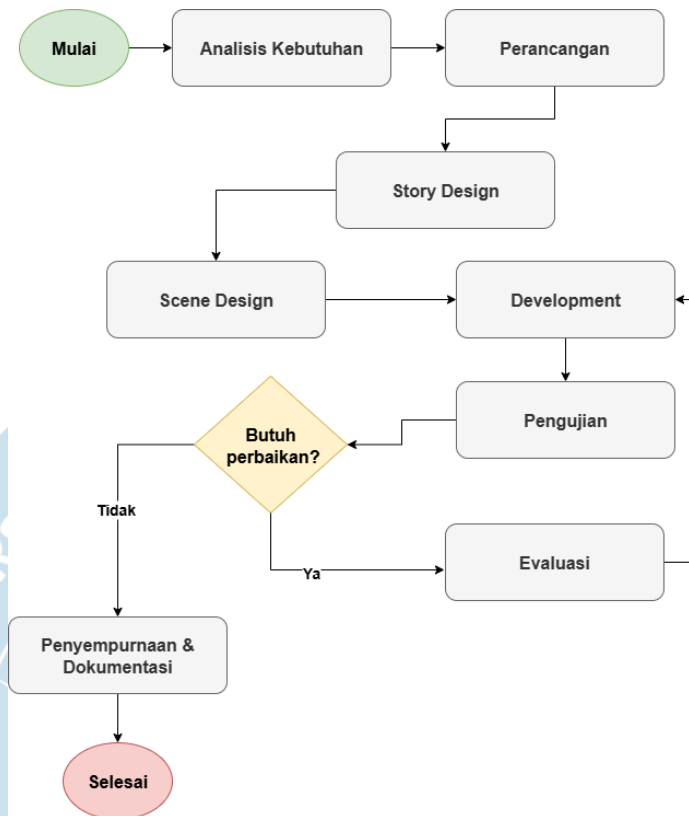
Pada tahap ini, dilakukan pengujian *game* untuk melakukan tes terhadap fitur-fitur dalam *game*. Selain itu akan diminta beberapa sukarelawan untuk menguji *game* dan meminta tanggapan terkait *game* serta saran untuk meningkatkan kualitas dan fitur-fitur dalam *game*.

## 7. Evaluasi

Berdasarkan hasil pengujian, dilakukan perbaikan pada aspek yang masih kurang optimal. Perbaikan ini meliputi peningkatan mekanisme permainan, keseimbangan tingkat kesulitan, penambahan fitur jika diperlukan, dan optimalisasi performa *game*.

## 8. Penyempurnaan dan Dokumentasi

Setelah permainan sekiranya sudah *playable* dan bisa diterima, maka pada tahap ini akan dilakukan penyempurnaan seperti meminimalkan *bug*, menghilangkan kode-kode program dan aset yang tidak terpakai, serta efisiensi sumber daya. Setelah itu, dokumentasi pengembangan disusun untuk memberikan informasi mengenai arsitektur sistem, mekanisme *game*, serta teknologi yang digunakan.



**Gambar 1. 1 Alur Pengembangan Game**

## **F. Sistematika Penulisan**

Berikut merupakan sistematika penulisan dari tugas akhir perancangan Game 2D dengan genre souls-like open world.

### **BAB I Pendahuluan**

Bab pertama berisi elemen-elemen dari pendahuluan laporan Tugas Akhir seperti latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan. Pada bab ini garis besar permasalahan, tujuan dari diadakannya perancangan, dan Langkah-langkah perancangannya.

### **BAB II Tinjauan Pustaka**

Bab kedua berisi referensi dan penelitian sebelumnya yang relevan dengan pengembangan game 2D bergenre souls-like dengan elemen open-world. Dalam bab ini, akan dibahas beberapa penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan aspek gameplay, desain dunia, serta mekanika yang akan diterapkan dalam game yang dikembangkan.

### **BAB III Landasan Teori**

Bab ketiga menjelaskan teori-teori dasar yang mendukung pengembangan game, termasuk pembahasan mengenai industri game secara umum, konsep genre souls-like, dunia open-world, serta teknologi yang digunakan. Landasan teori ini menjadi dasar dalam implementasi game yang akan dikembangkan.

### **BAB IV Analisis dan Perancangan Game**

Bab keempat membahas analisis kebutuhan dan perancangan game yang dibuat. Analisis mencakup spesifikasi teknis, desain dunia, sistem pertarungan, mekanika permainan, serta pengalaman pemain. Selain itu, bab ini juga menjelaskan perancangan aset grafis, alur permainan, serta diagram alur yang menggambarkan bagaimana game akan berfungsi secara keseluruhan [7].

### **BAB V Implementasi dan Pengujian Game**

Bab kelima menjelaskan proses implementasi game berdasarkan hasil perancangan yang telah dibuat. Implementasi mencakup pengembangan mekanika permainan, desain dunia, serta sistem pertarungan dalam game. Selain itu, dilakukan pengujian terhadap game untuk memastikan bahwa fitur-fitur yang dikembangkan berjalan sesuai dengan perancangan dan memberikan pengalaman bermain yang optimal bagi pemain.

### **BAB VI Penutup**

Bab terakhir berisi kesimpulan dari penelitian serta hasil akhir dari pengembangan game yang telah dilakukan. Selain itu, bab ini juga mencantumkan

saran untuk pengembangan lebih lanjut agar game dapat lebih disempurnakan di masa depan.

