

BAB 1

PENDAHULUAN

Pada Bab 1 Pendahuluan ini berisi Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Tujuan dan Batasan Masalah serta Metode Penelitian dan Sistematika Penulisan.

1.1 Latar Belakang

Menurut seorang ahli pemasaran mengatakan bahwa kesuksesan atau kegagalan dari suatu produk, tergantung dari seberapa baik produk tersebut memenuhi kebutuhan dan ekspektasi pelanggan [KOT93]. Sebuah *game* dikatakan menarik apabila dapat memenuhi ekspektasi dan kebutuhan dari pelanggan atau pemain. Sehingga perancangan sebuah *game* dikatakan penting karena, pemain mengharapkan kualitas yang baik dari sebuah *game*.

Seringkali seorang pemain memberikan respon negatif terhadap sebuah *game* yang disebabkan oleh *gameplay* yang kurang memberikan motivasi untuk bermain. Hal ini disebabkan karena *game* tersebut tidak mampu menyajikan para pemain sebuah tantangan, penguasaan dan penghargaan yang dicari. Dan hal ini disebabkan pula oleh desain *gameplay* yang kurang matang atau bahkan pembuat *game* tidak mendesain *gameplay* tersebut. Karena *gameplay* sangat mempengaruhi permainan seorang pemain atau *player*. Kemampuan bermain yang buruk bisa mengacaukan kemampuan para pemain untuk memahami sebuah *gameplay* dan/atau mengendalikannya, sehingga sangat mempengaruhi pengalaman bermain. Karenanya, kemampuan bermain yang buruk berarti sebuah *game* yang buruk, walaupun tanpa memperhatikan aspek-aspek lainnya [FAB99]. Namun, bukan kemampuan bermainlah yang utamanya menarik perhatian para pemain, akan tetapi sebuah desain *gameplay* dan *game mechanics*-lah yang mempengaruhi sebuah kualitas dalam sebuah *game*.

Ketika seorang pemain bermain sebuah *game*, pemain atau dapat disebut juga *player* mencari sebuah tantangan, penguasaan dan hadiah dari sebuah *game*. Hal tersebut menghasilkan sebuah aktivitas yang menantang dan memotivasi seorang pemain didalam *game* tersebut. Menurut Carlo Fabricatore mengungkapkan bahwa pada dasarnya hal yang terpenting adalah sebuah *gameplay* sebagai landasan desain *game* dan *game mechanics* sebagai alat untuk berinteraksi langsung dengan pemain dengan tujuan untuk melaksanakan kegiatan *gameplay* [FAB07]. Akan tetapi terkadang tidak sedikit pembuat *game* yang tidak membuat desain untuk sebuah *gameplay*. Hal ini disebabkan dalam pembuatan *gameplay* dan *game mechanics* sulit memetakan ide yang beragam sehingga tidak mudah untuk menentukan titik awal. Namun pada beberapa teknik untuk mendesain *gameplay* dan *game mechanic* tidak dijelaskan secara rinci. Hal ini terkadang membuat *game developer* bingung untuk menentukan sebuah titik awal. Perancangan *gameplay* dan *game mechanic* juga berpengaruh terhadap pengembangan *game*, ketika *game* akan dikembangkan akan lebih mudah jika terdapat dokumentasi dari perancangan *gameplay* dan *game mechanic*.

Andrew Rolling dan Dave Morris mengungkapkan sebuah desain yang baik bertujuan untuk memandu ketika terjadi sebuah perubahan yang tidak bisa dihindari [ROL03]. Selain itu desain dapat menentukan sebuah titik awal sehingga dapat membantu dalam merancang sebuah *game*.

Perlu adanya sebuah teknik desain untuk mempermudah dalam mendesain sebuah *gameplay* dan *game mechanic*. Hal ini bertujuan untuk memenuhi kebutuhan pemain dalam memainkan sebuah *game* serta meningkatkan kualitas dari *game* tersebut. Seorang desainer *game* asal Italia Carlo Fabricatore membuat sebuah teknik desain untuk *gameplay* dan *game mechanics* yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas sebuah *game*.

Dari kondisi di atas maka dilakukan tugas akhir dengan judul “**Eksplorasi Teknik Desain Gameplay dan Game Mechanics Rancangan Carlo Fabricatore Pada Game Dota 2**” merupakan sebuah teknik desain *gameplay* dan *game mechanics* yang dirancang oleh Carlo Fabricatore terhadap *game* yang sudah ada sebagai contoh penerapan dari teknik model desain tersebut. Dengan mengambil *game* yang memiliki rating cukup tinggi yaitu Dota 2. Hasil yang diharapkan adalah contoh penerapan teknik desain Carlo Fabricatore pada model yang dicontohkan melalui *game* dapat menjadi inspirasi bagi *game developer*.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi permasalahan dalam Tugas Akhir ini adalah :

1. Pada umumnya *game developer* mengalami kesulitan dalam pembuatan *gameplay* dan *game mechanics* karena ide yang beragam sehingga sulit untuk menentukan titik awal sehingga berpengaruh dalam pengembangan sebuah *game*.
2. Pada beberapa teknik tidak dijelaskan secara rinci dalam merancang sebuah *gameplay* dan *game mechanics*.

1.3 Tujuan

Tujuan dari tugas akhir ini adalah :

1. Mengetahui teknik model desain *gameplay* dan *game mechanics* rancangan Carlo Fabricatore sebagai panduan untuk merancang sebuah *gameplay* dan *game mechanic* melalui sudut pandang seorang pemain.
2. Mengetahui implementasi dan memberikan gambaran tentang teknik model desain *gameplay* dan *game mechanics* rancangan Carlo Fabricatore melalui Dota 2.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dari tugas akhir ini adalah :

1. Lingkup pembahasan hanya dalam teknik desain *gameplay* dan *game mechanics* rancangan Carlo Fabricatore.

2. Game yang digunakan sebagai studi kasus hanya game Dota 2 sebagai implementasi terhadap teknik desain *gameplay* dan *game mechanics* rancangan Carlo Fabricatore.
3. Heroes yang digunakan hanya *heroes* atau *player token* yang digunakan oleh pemain.
4. *Core Gameplay* yang digunakan hanya membunuh atau menyerang musuh.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian pada penyusunan tugas akhir ini adalah sebagai berikut.

a. Studi Literatur

Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, *paper* dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

b. Menentukan Kerangka Analisis

Mengkaji teori dan menghubungkan dengan literatur yang didapat sehingga dapat menghasilkan sebuah kerangka analisis.

c. Penerapan Kerangka Analisis

Mendapatkan sebuah kerangka analisis dari hasil kaji teori maka kerangka analisis diterapkan terhadap studi kasus yaitu *game* DotA 2.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan tugas akhir dibuat secara jelas ringkas dan padat, antara bab satu dengan bab yang lainnya saling berhubungan dan merupakan satu kesatuan dari suatu laporan. Sistematika penulisan pada laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini memberikan penjelasan umum mengenai Tugas Akhir yang penulis lakukan. Penjelasan tersebut meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, ruang lingkup dan batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang dasar teori yang dibutuhkan dalam pembahasan game. Dalam bab ini memuat tentang hal-hal yang berhubungan dengan *game*.

BAB 3 ANALISIS DESAIN CARLO FABRICATORE

Berisi tentang analisis terhadap desain *gameplay* dan *game mechanics* menurut Carlo Fabricatore berdasarkan kerangka analisis.

BAB 4 IMPLEMENTASI GAMEPLAY DAN GAME MECHANICS

Bab ini menjelaskan tentang penerapan kerangka analisis terhadap desain *gameplay* dan *game mechanics* dalam *game* yang dijadikan studi kasus yaitu DotA 2.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian dan pembahasan serta terdapat saran-saran yang dibutuhkan.

DAFTAR PUSTAKA

Bagian ini berisi daftar pustaka yang menjadi acuan penulis dalam melaksanakan tugas akhir.