

BAB 1

PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang, identifikasi masalah, tujuan tugas akhir, lingkup tugas akhir, serta sistematika penulisan laporan tugas akhir.

1.1 Latar Belakang Tugas Akhir

Game tidak lepas dari *game mechanics* yang berperan besar dalam membangun sebuah game. *Game Mechanics* sebagai alat untuk berinteraksi langsung dengan pemain yang bertujuan untuk melaksanakan kegiatan *gameplay*. Suatu game setidaknya harus mempunyai tampilan yang bagus dan unik agar menarik perhatian orang-orang agar memainkan game tersebut. Tampilan di dalam game salah satu faktor yang menentukan ketertarikan orang terhadap suatu game karena tampilan tersebut merupakan hal pertama yang dilihat sebelum seseorang bermain game tersebut. Jika tampilannya bagus, *gamer* akan merasa nyaman dan enak dalam melihatnya. Namun jika tampilannya agak kurang menarik, mungkin orang akan mengurungkan niatnya untuk memainkan game itu.

Game diartikan sebagai permainan. Permainan merupakan bagian dari bermain dan bermain juga bagian dari permainan keduanya saling berhubungan. Permainan adalah kegiatan yang kompleks yang didalamnya terdapat peraturan. Sebuah permainan adalah sebuah sistem dimana pemain terlibat dalam konflik buatan, disini pemain berinteraksi dengan sistem dan konflik dalam permainan merupakan rekayasa atau buatan, dalam permainan terdapat peraturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan menentukan permainan. Game bertujuan untuk menghibur, biasanya game banyak disukai oleh anak-anak hingga orang dewasa. *Game* sebenarnya penting untuk perkembangan otak, untuk meningkatkan konsentrasi dan melatih untuk memecahkan masalah dengan tepat dan cepat karena dalam game terdapat berbagai konflik atau masalah yang menuntut kita untuk menyelesaikannya dengan cepat dan tepat. Meningkatkan rasa percaya diri dan harga diri anak saat mereka mampu menguasai permainan, mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan memecahkan masalah atau tugas, melatih koordinasi antara mata dan tangan, serta *skill motorik*, mengakrabkan hubungan anak dan orang tua dengan main bersama, terjalin komunikasi satu sama lain. Tetapi *game* juga bisa merugikan karena apabila kita sudah kecanduan game kita akan lupa waktu dan akan mengganggu kegiatan atau aktifitas yang sedang kita lakukan.

Penggunaan *game mechanics* untuk satu masalah kemasalah lainnya dapat didekati dengan cara yang berbeda. Budaya dari satu negara lainnya juga dapat mempengaruhi cara menerapkan *game mechanics*. Hal ini yang menyebabkan menerapkan *game mechanics* tidak mudah, karena implementasi terharus memikirkan berbagai macam factor.

Berdasarkan dengan permasalahan di atas, maka penelitian tentang *game mechanics* mengambil judul tentang **“Perancangan *Game Mechanics Design* pada Game (Studi Kasus: Game Cookurubukan)”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat ditarik identifikasi masalah yang ada yaitu:

1. Bagaimana mendesain *core game mechanics* yang sesuai dengan *gameplay*.
2. Bagaimana mendesain *core game mechanics* untuk bisa mencapai tujuan dari game.
3. Bagaimana mendesain *satellite game mechanics* untuk mendukung *core game mechanics*.

1.3 Tujuan Tugas Akhir

Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penyusunan tugas akhir ini adalah *game mechanics desain*, yaitu:

1. Menghasilkan desain *core game mechanics* yang sesuai dengan kebutuhan game cookurubuk.
2. Menghasilkan desain *satellite game mechanics* yang sesuai dengan kebutuhan game cookurubuk.

1.4 Lingkup Tugas Akhir

Agar pembahasan Tugas Akhir ini lebih terarah dan tidak keluar dari ruang lingkungannya, maka di bawah ini menjadi acuan dari Tugas Akhir ini, yaitu:

1. *Core Game Mechanics*

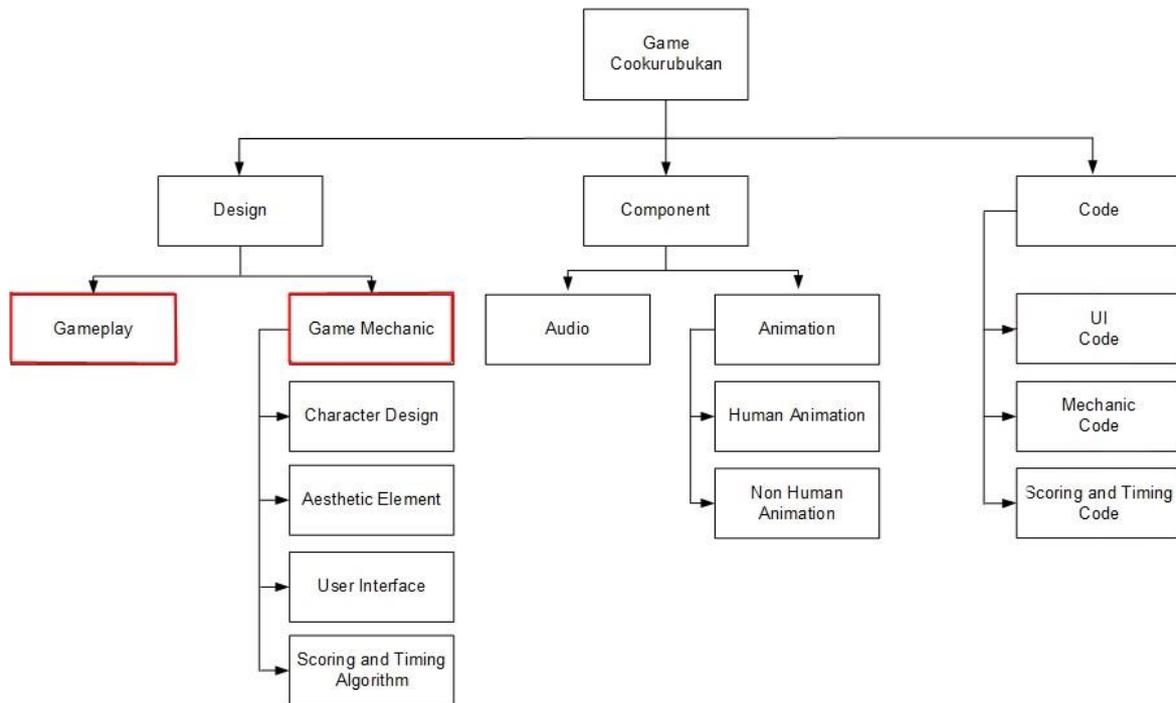
Core game mechanics berfungsi untuk melaksanakan kegiatan *core gameplay*, yaitu mekanika *game* yang memungkinkan untuk melaksanakan kegiatan inti *gameplay*.

2. *Satellite Game Mechanics*

Satellite game mechanics berfungsi untuk memperkaya *core gameplay* dan juga *core metagameplay* yang bertujuan meningkatkan aktivitas yang telah ada tanpa menambah kompleksitasnya dengan memperkenalkan jenis istimewa dari sebuah *core mechanics*.

3. Identifikasi elemen-elemen game Cookurubukan

Elemen estetika merupakan salah satu dari banyak elemen pembentuk *game Cookurubukan*. Pembagian elemen – elemen *game Cookurubukan* dapat dilihat pada gambar 1.1



Gambar 1-1 Elemen-elemen pembentuk game Cookurubukan

Tabel 1.1 merupakan penjelasan dari hasil identifikasi elemen-elemen *game Cookurubukan* pada gambar 1.1

Table 1-1 Penjelasan elemen-elemen game Cookurubukan

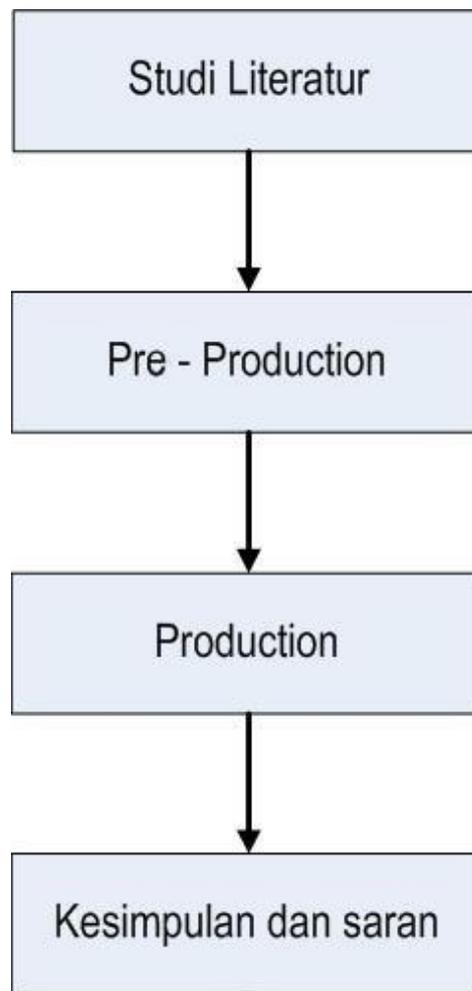
No	Elemen-elemen <i>game Cookurubukan</i>	Deskripsi
1.	<i>Gameplay</i>	Merupakan pendefinisian mengenai <i>game Cookurubukan</i> meliputi <i>genre game, goal game, storyline, reward, stage, character, game rules, dan game challenge</i> .
2.	<i>Game Mechanics</i>	Merupakan peraturan serta pergerakan mekanika yang terdapat di <i>game Cookurubukan</i> meliputi <i>core mechanics</i> dan <i>satelite mechanics</i> .
3.	<i>Game Scoring and Timing Algorithm</i>	Merupakan algoritma yang digunakan dalam perhitungan manajemen <i>score</i> (nilai) dan <i>time</i> (waktu) <i>game Cookurubukan</i> .
4.	<i>Human Computer Interaction</i>	Merupakan perancangan tampilan <i>interface</i> meliputi bahasa, struktur navigasi dan interaktifitas <i>game Cookurubukan</i> .
5.	<i>Character Design</i>	Merupakan perancangan serta pembuatan karakter-karakter yang terdapat di <i>game Cookurubukan</i> meliputi <i>PC</i> dan <i>NPC</i> .
6.	<i>Aesthetic Element</i>	Merupakan pembuatan estetika yang berhubungan dengan unsur keindahan <i>game Cookurubukan</i> meliputi <i>environment design</i> .
7.	<i>Audio Collecting</i>	Merupakan pembuatan dan pengumpulan audio yang diperlukan dalam pembangunan <i>game Cookurubukan</i> meliputi <i>music</i> dan <i>sound effect</i> .
8.	<i>Human Animation</i>	Merupakan pembuatan pergerakan animasi karakter manusia yang terdapat di dalam <i>game Cookurubukan</i> .
9.	<i>Non Human Animation</i>	Merupakan pembuatan pergerakan animasi karakter yang bukan manusia dalam <i>game Cookurubukan</i> .
10.	<i>Game Mechanic Code</i>	Merupakan penerapan <i>game mechanic</i> yang dikonversikan menjadi kode-kode program.
11.	<i>Game Scoring and Timing Code</i>	Merupakan penerapan <i>scoring</i> dan <i>timing</i> yang dikonversikan menjadi kode-kode program.
12.	<i>Game User Interface (UI) Code</i>	Merupakan penerapan <i>UI</i> yang dikonversikan menjadi kode-kode program.

1.5 Metodologi Tugas Akhir

Metodologi penelitian merupakan sekumpulan kegiatan untuk menyelidiki/menyelesaikan suatu masalah atau tahapan dalam melakukan sebuah penelitian. Metode penelitian yang dilakukan menggunakan metode pengembangan multimedia *Pre – Post Production*. Metode *Pre – Post Production* yaitu metode yang menggambarkan tahapan tahapan pembuatan, pengembangan, dan pengujian produk multimedia.

Penelitian ini akan menjelaskan pembuatan elemen estetika pada *game Cookurubukan* dengan berdasarkan hasil analisis berdasarkan data dan fakta yang diperoleh.

Berikut ini merupakan metodologi dalam menyelesaikan Tugas Akhir dapat dilihat pada gambar 1.2:



Gambar 1-2 Metodologi pada game cookurubukan

Adapun langkah- langkah pengerjaan yang ditempuh terhadap Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Studi Literatur

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan sumber- sumber acuan sebagai referensi penelitian tugas akhir terkait dengan pembuatan *game mechanics*.

2. *Pre - Production*

Pre - production merupakan tahap permulaan dimulai dengan menetapkan ide atau konsep dari sebuah *game* yang akan dibuat. Ide atau konsep berupa alur cerita, karakter utama, tujuan *game*, dan tema *game*.

3. *Production*

Production merupakan tujuan dari konsep yang di buat dengan menghasilkan sesuatu.

4. Kesimpulan dan saran

Kesimpulan dan saran merupakan tahap akhir dari semua pengerjaan dengan menyimpulkan secara jelas inti dari pembahasan dan harapan untuk pembahasannya.

1.6 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Berguna untuk mempermudah dalam memahami penulisan tugas akhir ini digunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas mengenai latar belakang, perumusan masalah, tujuan tugas akhir, ruang lingkup tugas akhir, serta sistematika penulisan tugas akhir yang digunakan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan dasar-dasar teori yang mendukung dan melandasi tugas akhir yaitu mengenai konsep landasan teori.

BAB 3 SKEMA PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai metode-metode penelitian yang diperlukan untuk tercapainya tujuan.

BAB 4 ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan tentang analisi dan perancangan untuk menghasilkan tujuan dari pembuatan tugas akhir ini.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini memberikan kesimpulan dari pelaksanaan pembuatan Tugas Akhir ini yang meliputi segala kendala yang dihadapi serta saran-saran dari penulisan untuk pengembangan selanjutnya agar menjadi lebih baik lagi.

