

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kebudayaan memiliki peran penting sebagai identitas nasional suatu bangsa. Identitas Nasional bangsa dapat dikatakan sebagai keunikan, karakteristik, atau kecirikhasan, agar suatu bangsa tersebut dapat dibedakan dengan bangsa lainnya [1]. Indonesia merupakan salah satu Negara yang mempunyai kebudayaan yang sangat beraneka ragam. Budaya juga merupakan identitas bangsa yang harus dihormati serta dijaga dan perlu dilestarikan agar tidak hilang. Sayangnya, generasi muda seringkali kurang memiliki pengetahuan tentang kebudayaan Indonesia karena minimnya media yang menarik sebagai sarana untuk mempelajarinya [2]

Dalam konteks perkembangan zaman dan era teknologi, dunia dilanda perkembangan dan kemajuan pesat dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Bidang ini paling banyak menarik perhatian, karena yang ditunjukkan sangat nyata pengaruhnya pada kehidupan manusia yang terus berkembang sejalan dengan tantangan zaman [3]. Permainan video telah menjadi salah satu bentuk hiburan yang paling mendominasi dalam budaya populer, dengan pengaruh yang meluas di seluruh dunia. Genre permainan Kombat, dengan fokus pada pertempuran dan konflik, menjadi salah satu yang paling populer dan ikonik. *Game-game* seperti "*Ghost of Tsushima*," "*Mortal Kombat*," dan "*Naruto Ultimate Ninja Storm*" telah menjadi bagian integral dari budaya permainan.

Adapun genre game online berdasarkan jenis bentuknya dapat dikategorikan sebagai, Pertama, *Puzzle games*, untuk memecahkan suatu masalah tertentu. Kedua, *Action Games*, merupakan salah satu genre game yang paling banyak di temui. *Game* dengan *genre* ini biasanya membutuhkan ketangkasan dan kelincahan pemain untuk bisa menyelesaikannya. *Sub-genre* dari *action* yang cukup populer adalah *fighting*, ketika pemain bertarung satu lawan satu dengan berbagai karakter yang unik. *Game-game* seperti *Tekken*, *Mortal Kombat*, dan *Street Fighter* adalah beberapa contoh *game* legendaris dalam genre ini. Ketiga, *Adventure*, terdiri dari *game* yang memiliki dasar sebuah alur cerita di dalamnya. Keempat, *Role Play Games (RPG)*, memiliki penggolongan *sub-genre* yang cukup banyak. Pada *game RPG* biasanya memiliki hitungan yang sudah pasti. Sehingga setiap langkah yang pemain ambil dapat di perhitungkan dan di pikirkan kembali. Kelima, *Simulation game* yang akan memberikan gamers simulasi atas sebuah kejadian di dunia nyata. Keenam, *Strategi game* yang mengharuskan pemain berfikir cepat dalam mengambil tindakan dan di perlukannya sebuah strategi [4].

Menurut survey yang dilakukan oleh Statista terhadap 8.253 responden yang suka bermain video games dengan rentang usia 17 tahun keatas, genre permainan kombat menjadi genre paling populer dengan persentase sebesar 41%. Menyusul di tempat kedua Action Adventure dengan 36%. *Game-game* ini menyumbang sebagian besar pendapatan industri *game* dan memiliki basis pemain yang besar [5]. *Game combat* sering memiliki pengaruh besar terhadap pemainnya, baik dalam hal keterampilan taktis, kerja sama tim, maupun aspek psikologis. Mereka dapat mempengaruhi kemampuan pemain dalam pengambilan keputusan, keterampilan bermain, serta interaksi sosial dalam *game*. Aspek

desain *game*, *genre* ini melibatkan banyak elemen desain yang rumit, seperti desain level, senjata, karakter, dan mekanika permainan.

Dengan pertumbuhan industri permainan, pengiklan menyadari potensi besar dari video *game* sebagai media promosi. Negara seperti Jepang telah berhasil menggunakan video *game*, seperti *Onimusha 3: Demon Siege*, sebagai alat untuk memperkenalkan dan mempromosikan kebudayaan mereka ke mata dunia. Jepang berhasil memperkenalkan budaya Negeri Sakura tersebut ke dunia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video *game* sebagai media promosi efektif dalam meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap kebudayaan [6].

Menghadapi tantangan ini, aplikasi permainan "Glory and Honor: War of Legends" dirancang sebagai upaya untuk mempromosikan kebudayaan Indonesia. *Game* ini mengusung *genre action kombat* dengan mode permainan *single player*. Pemain berperan sebagai karakter yang terlibat dalam pertempuran bersenjata, menghadapi musuh dalam berbagai situasi menantang. Melalui permainan ini, diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih dalam tentang keberagaman budaya Indonesia kepada setiap pemain, sambil menyajikan pengalaman bermain yang menarik dan mendidik.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diatas, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang aplikasi permainan *genre combat* yang mampu mempromosikan kebudayaan daerah Indonesia.
2. Bagaimana merancang aplikasi permainan yang diminati oleh target *user*.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah:

1. Aplikasi *game* War Of Legends : Glory and Honot yang dirancang ditujukan untuk beroperasi di desktop.
2. Usia efektif pengguna *game* ini 17 tahun keatas.
3. Permainan ini hanya bisa dimainkan dengan *1 player mode* saja (*single player*).
4. Tidak terdapat fitur pembelian pada setiap karakter permainan ini.
5. Pengembangan permainan ini hanya sampai demo.

1.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, tujuan yang akan dicapai adalah:

1. Merancang dan menghasilkan permainan *genre kombat* yang mampu mempromosikan kebudayaan daerah Indonesia.
2. Mengembangkan permainan yang diminati oleh target *user*.

1.5 Metode Penyelesaian Masalah

Berikut adalah metodologi penyelesaian masalah yang digunakan dalam proyek akhir ini.

1. Studi Literatur

Studi literatur merupakan tahapan yang dilakukan dengan mencari, menggali, dan mempelajari informasi yang berhubungan dengan kasus yang sedang kami kembangkan yaitu pengembangan aplikasi permainan *genre kombat*. Selain itu, juga mempelajari dan memahami materi yang berhubungan dengan topik proyek akhir seperti penggunaan Unreal Engine dalam permainan ini.

2. Analisis Kebutuhan

Melakukan pengumpulan berbagai data yang terkait *game genre kombat* yang tersedia di internet, baik dari situs berita ternama hingga video pemberitaan. Dari data-data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis.

3. Perancangan Aplikasi

Melakukan perancangan aplikasi permainan genre combat “War of Legends : Glory and Honor” berdasarkan analisa kebutuhan dan studi literatur yang telah dilakukan. Di tahap ini paling tidak akan ditentukan fitur-fitur yang akan diimplementasikan dalam aplikasi, rancangan tampilan aplikasi, dan mekanika permainan yang akan dipakai di aplikasi.

4. Pembuatan Aplikasi

Pada tahap ini melakukan pembuatan aplikasi dengan cara koding sesuai dengan perancangan aplikasi yang telah dibuat. Dalam proses pembuatan aplikasi, tools yang digunakan meliputi Unreal Engine, Substance 3D Painter, ZBrush, Cinema 4D, dan Figma.

5. Pengujian Aplikasi

Pada tahapan ini dilakukan pengujian untuk mengobservasi kesalahan yang mungkin terjadi pada aplikasi, sehingga dapat dipastikan aplikasi berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Pengujian dilakukan dua tahap, pertama oleh pengembang aplikasi, kemudian dengan pengguna lainnya.

1.6 Pembagian Tugas Anggota

Berikut adalah pembagian tugas tim proyek akhir:

1. Bangkit Rizki Aqsad Mananda

Peran : Game programmer, Game artist, Game Designer

Tanggung Jawab :

- a. Membuat fungsi gameplay
- b. Membuat mekanik game
- c. Membuat karakter game
- d. Membuat asset arena game
- e. Membuat asset persenjataan

f. Membuat animasi karakter

2. Yenna Sopia Situmorang

Peran : Game Artist, UI/UX Designer, Sound Engineer, Game Designer

Tanggung Jawab :

- a. Membuat asset environment
- b. Membuat antarmuka aplikasi
- c. Membuat latar musik
- d. Membuat poster dan dokumen