

## BAB 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan *game* komputer dan *video game* yang semakin memanjakan para pemainnya dengan teknologi-teknologi terkini merupakan perkara menarik untuk dicermati. Meski sejarah *video game* dan *game* komputer mencakup rentang waktu sekitar lima dekade, keduanya meraih popularitas sebagai bagian dari peradaban manusia *modern* di akhir tahun 1970. Di pertengahan sampai akhir 1980-an *game* yang muncul di pasaran hadir dengan fungsi *scrolling* atau *virtual paging*. Hadirnya produk monitor warna di awal tahun 1980-an membuat para penggemar *game* makin antusias, sehingga perpindahan suasana *game* dari halaman ke halaman lain menjadi lebih hidup. Suara dan musik pengiring ikut juga menyemarakkan *game* di era ini melengkapi fungsi multimedia dan interaktif.

Pada saat ini perkembangan *game* sangat cepat, ditandainya dengan para pengelola industri *game* belomba-lomba untuk menciptakan *game* yang lebih mendekati nyata dan tentunya menarik bagi para pemainnya. Sehingga *game* bukan hanya sekedar hobi untuk mengisi waktu luang, melainkan sebuah cara untuk meningkatkan kreativitas dan tingkat intelektual penggunaannya.

Saat ini *game* yang banyak menarik perhatian dan digemari oleh pemain *game* yang berjenis *Role Play Game* (RPG) dan *Real Time Strategy* (RTS) kedua jenis *game* ini sangatlah populer dan mendominasi di dunia *game* sebagai contoh *Dragon Nest* (RPG), *Dota 2* (RTS) yang mampu menciptakan rekor dunia dengan pencatatan melampaui 12 juta user (*Dota 2 Game*).

Penulis tertarik dan ingin membangun *game* jenis *Role Play Game* dengan *genre multigenre* yaitu *action* dan *adventure* yang mengisahkan tentang petualangan seorang *character* yang mendapatkan beberapa *quest* yang harus diselesaikan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan suatu permasalahan yaitu bagaimana membangun sebuah perangkat lunak dalam bentuk *game* RPG dan menggunakan perangkat lunak *Unity* sebagai *RPG Engine* dalam pembuatan sebuah *game* RPG ?

## 1.3 Batasan Masalah

Adapun yang menjadi batasan-batasan masalah dari aplikasi ini antara lain :

- a. *Software* yang digunakan untuk pembuatan perangkat lunak adalah *Unity*.
- b. Untuk pembuatan map *dungeon* menggunakan *software* tiled map editor.
- c. Aplikasi ini menggunakan media *input* mouse dan *keyboard*.
- d. Aplikasi ini mengintegrasikan elemen-elemen multimedia seperti : text, gambar, suara, dan animasi.
- e. Game ini adalah bertipe *solo player* bukan *multiplayer*.
- f. *Level* maksimal dari *player* adalah sepuluh *level*.

## 1.4 Tujuan

Tujuan dari penulisan ini adalah :

Membangun aplikasi *game* 2D RPG “*The Light of Goodness*” menggunakan teknologi *unity* dengan mengintegrasikan elemen-elemen multimedia dan dapat merancang sebuah bahasa pemrograman C# dengan baik.

## 1.5 Manfaat

Hasil dari tugas akhir ini adalah memberikan sebuah pemahaman tentang bahasa pemrograman C# dalam implementasi pembuatan sebuah *game* RPG yang dimana *tool* yang digunakan adalah *Unity*.