

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Tugas akhir yang berjudul *Perancangan Video Game* dengan Menggabungkan Genre *Sidescroll* dan *Tower Defense* ini bertema peperangan. Tujuan yang ingin dicapai dari tugas akhir ini adalah membuat game dengan genre sidescroll tower defense yang memiliki sistem permainan yang berbeda. Hal ini dilatarbelakangi oleh masih sedikitnya game dengan genre ini. Yang sebenarnya game dengan genre tower defense memiliki potensi yang bagus di pasaran, tetapi masih didominasi oleh developer luar negeri.

Developer seperti agate studio merupakan developer game yang besar di Indonesia. Berdasarkan data (Gambar 1.1) yang penulis kumpulkan, Agate studio masih belum pernah membuat game dengan genre ini. Mayoritas game buatan agate bergenre *Simulation*, yang memang menjadi ciri khas Agate studio.



Judul	Genre	Rilis
 petualangan di dunia orbit	Puzzle	2011
 Shopping Paradise	Simulation	2011
 Sexy Witch	Shooter	2011
 Valthirian Arc	Simulation	2010
 Cube Colossus	Shooter	2010
 Cerebrovit Academy	Simulation	2012 - 2013
 Earl Grey and This ruppert guy	Adventure	2010
 Urban Fatburner	Arcade	2010
 Pocari Futsal Online	Sport	2012 - 2013
 Up in Flames	Puzzle	2012
 Potret Hantu	Arcade	2012
 Football saga	Simulation	2012 - 2013

Gambar 1.1 Daftar game yang telah dirilis Agate studio

(Sumber: www.agatestudio.com)



Judul	Genre	Rilis
Monster Saga	Strategy	2012
Ninja Dog	Puzzle	2011
Epic War 5	Hero Defense	2012
Bug war	Tower defense	2010
Fly squirrel fly	Action	2010
Epic Quest	Turn base - Rpg	2011
Dynasty war	Strategy	2010
Ratminator	Shooter	2010
Kingdom of the wind	Strategy	2011
Paper Wars	Tower defense	2012
Squirrel blast	Shooter	2012
Truckminator	Shooter	2010

Gambar 1.2 Daftar game yang telah dirilis Art Logic

(Sumber: www.Artlogicgames.com)

Developer yang sukses mengangkat video game bergenre ini salah satunya adalah Popcap dengan Plant versus Zombie nya Dan Art logic adalah salah satu developer dalam negeri yang sukses mengangkat video game dengan genre tower

defense, yang berjudul *Epic War*.

Sekarang ini banyak game yang unik dan membentuk sebuah genre gabungan maupun genre baru seperti *rythim game*, *tower defend*. Dan saat ini game dengan genre-genre baru tersebut sangat disambut baik oleh gamer di pasaran, dari sini penulis akan membuat sebuah game yang bergenre gabungan antara *sidescroll* dan *tower defense*.

Yang menjadi alasan penulis untuk membuat game bergenre ini adalah dikarenakan masih jarang *developer* game khususnya buatan Indonesia yang berinisiatif untuk membuat game bergenre *sidescroll tower defense* ini, padahal game dengan genre *sidescroll tower defense* sangatlah diminati oleh kalangan gamer, tetapi sayangnya game-game tersebut masih didominasi oleh *developer* luar negeri.

Developer yang besar dan berkembang seperti Agate Studio yang berada di kota Bandung belum pernah mengeluarkan game dengan genre ini, menurut data yang dikumpulkan penulis yang serta pernah kerja praktik pada perusahaan tersebut, Art Logic merupakan sebuah *developer* game yang besar pula yang terletak di Surabaya, Art Logic pernah membuat sebuah game yang memiliki genre yang bergenre *sidescroll tower defense* dan berhasil mendapat respon baik dari *gamer*, yang berjudul "*Epic War*".

Game adalah setiap kegiatan yang dilaksanakan hanya untuk kesenangan dan tanpa tujuan sadar. Dalam definisi ini setiap kegiatan yang membawa kesenangan permainan (<http://www.thegamesjournal.com>) Misalnya, orang menari, bermain alat musik, bertindak dalam drama, dan bermain dengan boneka,

dengan perkembangan teknologi, game sudah jauh berevolusi dari segi teknologi maupun tipe variasi permainannya, Banyak orang awam dapat memainkan sebuah game dengan genre tersebut karena kesederhanaanya yang tanpa harus memahami betul game itu, saya menjadi termotivasi untuk membangkitkan genre – genre awal seperti itu, dan dapat menjangkau semua kalangan.

Dalam game yang saya beri judul *my kingdom under attack* ini saya harapkan dapat menjadi sebuah game yang menyenangkan, tegang, dan addictif bagi semua pecinta game, game yang terinspirasi dari dari game casual yang sudah sangat terkenal di kalangan gamer, yaitu *Super Mario Bros game side scroll platformer* yang rilis untuk consol nitendo pertama kali ini sangatlah fenomenal dan tidak terduga, meski dengan gameplay yang sangat sederhana yaitu kita harus mencapai garis finish dengan melalui berbagai rintangan yang telah disediakan.

Masih sedikit ada sebuah game *sidescroll platformer* dengan elemen tower defense khususnya buatan indonesia, yang kedua ialah saya merasakan ada value yang tinggi dalam game tipe seperti ini, apalagi sekarang jamanya casual dan mobile gaming yang menuntut sebuah game yang fun dan mudah dipahami oleh orang awam sekalipun, tetapi game yang saya buat ini tidaklah monotone, yang seperti kebanyakan dimiliki oleh game casual lainnya yang orang akan cepat bosan untuk memainkannya.

Dalam game saya saya mencoba untuk membuat game yang memiliki replay value yang sangat tinggi dan membuat orang tidak cepat bosan dengan adanya level yang sangat beragam dan banyak, yang membuat itu menjadi nilai tambah terhadap game saya sekaligus menambah umur untuk game saya tetap

dimainkan.

Dewasa ini perkembangan game - game pc sangatlah pesat dikarenakan adanya situs-situs besar yang sangat membantu memerangi pembajakan game pc, apalagi situs-situs tersebut memberikan fasilitas kepada indie game maker untuk dapat membuat dan mempromosikan game nya lewat situs seperti steam, sangat berbeda dengan dulu bahwa developer-developer indie tidak dapat bersaing dengan developer-developer besar dikarenakan sangat terbatasnya atau kurangnya promosi, atau lebih tepatnya developer indie kalah promosi dengan developer besar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah Tugas Akhir ini sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang video game dimana *player* diharuskan untuk mempertahankan serangan musuh secara terus menerus pada waktu yang sudah ditentukan secara *real-time*?
2. Bagaimana membuat sebuah game dengan tema peperangan dengan setting peperangan bertema *fantasy* yang dapat menarik perhatian gamer?
3. Bagaimana membuat game dimana pemain yang berperan sebagai jendral dapat membuat benteng pertahanan dan bertugas mempertahankan *castle* dari serangan musuh?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam Tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat game dengan tampilan grafis 2d
2. Game sebatas penggabungan antara tower defense dan sidescroll
3. Pemain hanya dapat mengontrol jendral.
4. Game ini hanya dimainkan di personal komputer.

1.4 Tujuan

Tujuan Tugas akhir ini ialah :

1. Membuat game dengan genre *sidescroll tower defense* yang memiliki sistem permainan yang berbeda
2. Mempopulerkan game dengan genre *sidescroll tower defense* buatan Indonesia di kalangan gamer Indonesia

1.5 Manfaat

Membuat sebuah game yang selain menyenangkan tetap juga memiliki *replay value* yang tinggi pula, agar bila game ini dipublikasikan maka para pemainnya pun juga tidak berasal dari Indonesia, maka dari itulah melalui game ini pula besar harapan dapat membuat pemain-pemain game, khususnya dari luar Indonesia untuk dapat melihat developer game di Indonesia.