

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Bermain *game* merupakan salah satu kegiatan untuk menghilangkan rasa jenuh, bosan, dan rasa stres. *Game* dengan genre FPS (*First-Person Shooter*) adalah salah satu jenis *game* yang sangat digemari oleh para pemain *video game* hingga saat ini. (Mamduh, 2021). Umumnya *game* bergenre FPS menyajikan tampilan permainan dengan sudut pandang depan dari suatu karakter yang dimainkan dan melibatkan pertempuran saling menembak antara pemain dengan pemain lainnya atau juga bisa antara pemain dengan komputer atau *bot*. (Zufar, 2020)

Game FPS sering kali didesain dengan kurva pembelajaran yang tinggi dan juga intens contohnya seperti bagaimana cara untuk mempertahankan kestabilan senjata ketika sedang menembak, lalu menggunakan utilitas di saat waktu yang tepat dimana seorang pemain diharuskan untuk memainkan permainannya sesering mungkin yang bisa saja menyentuh angka 100 jam untuk dapat menguasai mekanika dan menikmati permainan itu. (Kovalchuk, 2019). *Game* dengan tingkat kurva pembelajaran yang besar dapat membuat pemain merasa terbatas untuk bisa menikmati permainan tersebut akibat keterbatasan waktu dan tanggung jawab yang harus diselesaikan di kalangan anak-anak, remaja, dan dewasa. Bahkan pemain bisa saja lebih merasa mendapatkan stres daripada menghilangkan rasa stres ketika bermain permainan dengan tingkat kurva pembelajaran yang tinggi. Dengan begitu perulangan pada permainan (*replay value*) yang dimiliki semakin rendah. (Zohaib, 2018)

Pada *game* yang penulis buat berjudul “Shoot or Reminisce” ini akan menggunakan Unity sebagai *game engine* dan metode sistem DDA (*Dynamic Difficulty Adjustment*) untuk menghilangkan keterbatasan kurva pembelajaran yang tinggi. Di mana pemain tidak akan bisa memilih kesulitan permainan dan seiring berjalannya waktu pemain memainkan permainan itu tingkat kesulitannya akan meningkat apabila pemain bermain dengan bagus. Sistem DDA ini berfungsi untuk mengatur tingkat kesulitan permainan selama pemain memainkan *game* secara

otomatis di mana semakin pemain ahli dalam bermain *game* “Shoot or Reminisce” maka semakin terasa menantang untuk dimainkan. Sebaliknya apabila pemain belum cukup ahli efeknya tidak akan berdampak terlalu besar sehingga rasa keseruan dan menantang tetap terjaga. *Game* yang dikembangkan ini didesain dan dirancang hanya memiliki satu ruangan atau level yang dipenuhi musuh yang memiliki bermacam-macam jenis untuk mencoba mengalahkan atau menggagalkan pemain untuk memperoleh skor setinggi mungkin. Pemain akan diberikan tujuan untuk bertahan hidup dan di waktu yang sama mengumpulkan skor setinggi mungkin dari mengalahkan musuh yang ada di ruangan tersebut berdasarkan tipe musuh yang dikalahkan oleh pemain. Pemain akan diberikan sebuah barang ambilan yang disediakan di sekitar ruangan medan pertempuran untuk membantu pemain mengalahkan musuh. Permainan akan berakhir ketika pemain kehabisan poin nyawa akibat menerima serangan dari musuh. Dengan rancangan permainan yang telah dibuat diharapkan sistem DDA dapat diimplementasikan untuk merubah penggandaan nyawa musuh dan banyaknya musuh di medan pertempuran seiring baik dan buruknya performa pemain dalam memainkan *game* ini secara otomatis.

1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas maka dapat diambil suatu permasalahan yaitu bagaimana cara membuat gim bergenre FPS (*First-Person Shooter*) dengan metode sistem DDA (*Dynamic Difficulty Adjustment*) sebagai pengatur tingkat kesulitan otomatis dan Unity sebagai *game engine*.

1.3. Batasan Masalah

Untuk menghindari meluasnya pembahasan dalam Tugas Akhir ini yang mengakibatkan penyimpangan dari yang direncanakan dan juga menyadari kemampuan serta mengingat keterbatasan waktu, maka perlu adanya batasan-batasan sebagai berikut :

1. Permainan menggunakan tampilan grafis 3D.
2. Permainan menggunakan sistem permainan satu orang pemain.
3. Gim “Shoot or Reminisce” dengan Unity dan metode DDA dibuat dalam bentuk *offline*.

4. Aset permainan seperti desain model karakter, model senjata, dan model barang ambilan menggunakan aset yang disediakan oleh Unity Assets Store secara gratis.
5. Gim ini hanya memiliki satu ruangan atau level untuk dijadikan medan pertempuran tanpa akhir.
6. Permainan akan selesai dan berakhir apabila pemain tidak lagi mempunyai jumlah nyawa.

1.4. Tujuan

Tujuan dari Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat gim bergenre FPS (*First-Person Shooter*) berjudul “Shoot or Reminisce”.
2. Mengimplementasikan sistem gim dengan metode DDA (*Dynamic Difficulty Adjustment*) ke dalam gim “Shoot or Reminisce”.

1.5. Manfaat

Manfaat-manfaat yang diharapkan dapat dipetik dari pelaksanaan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran metode DDA dan mencari cara menerapkannya kedalam sebuah gim FPS.
2. Tinjauan metode untuk pengembangan kedepan mahasiswa/mahasiswa UPN Veteran Jatim.