



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dewasa ini, masalah yang tak pernah luput dari perhatian adalah *Global Warming* atau Pemanasan Global. *Global Warming* adalah terjadinya pemanasan di seluruh bagian bumi secara bersamaan. Panas bumi yang meningkat ini tentu berbahaya untuk kelangsungan hidup manusia ke depannya, begitu juga terhadap bumi tempat kita tinggal ini. *Global Warming* terjadi kebanyakan karena salah kita, manusia. Pemakaian alat-alat yang mengeluarkan gas emisi yang berbahaya cukup banyak terjadi. Akibatnya atmosfer yang melindungi bumi dari panas matahari pun menipis terkikis oleh gas ini. Panas matahari masuk ke bumi lebih banyak sehingga suhu bumi meningkat. Dampak yang merugikan inipun banyak terjadi di bumi kita.

Selain menyebabkan pemanasan global, kelakuan manusia yang merusak bumi masih banyak. Seperti menggunduli hutan, membuang sampah tidak pada tempatnya, dan lain sebagainya. Menebang hutan tanpa pilih memang salah besar, namun membuang sampah pada tempatnya, meski terdengar kecil namun ini sangat berdampak besar untuk bumi. Sehingga bencana-bencana alampun kerap terjadi setelah manusia berulah. Seperti kasus berikut yang terjadi di Medan, ditulis pada 3 Juni 2012.

Pesatnya pembangunan kota besar seperti Medan menjadikan setiap jengkal lahan yang tersisa bernilai komersial. Kalau ada waktu, berjalan-jalanlah menyusuri berbagai kawasan pengembangan kota. Setiap inci lokasi sarat dengan pembangunan infrastruktur, mulai jalan, gedung, hunian dan fasilitas publik lainnya.

Sebuah kawasan yang dulu merupakan sawah tadah hujan, kini sudah menjadi kompleks perumahan. Lahan yang dulu lembah, sekarang sudah menjadi kompleks pertokoan. Di jalan-jalan umum pun ditemukan galian di sana-sini untuk pengorekan drainase atau membangun utilitas kabel tanam atau instalasi air dan energi gas. Di beberapa kawasan pengembangan lainnya tengah dibangun sarana jalan yang dulu sempit kini dilebarkan, bahkan bakal dibangun jalan layang.

Di tengah kebanggaan sebuah kota yang sedang membangun, dalam prosesnya tidak selalu mulus. Sering ditemukan pembangunan sebuah kota menuai konflik lingkungan disebabkan mengabaikan dan merugikan hak-hak publik. Dalam beberapa kasus, pembangunan sebuah kota malah merusak tatanan lingkungan dan melanggar aturan. Contohnya, pembangunan yang melanggar kawasan peruntukan, menggusur ruang publik atau berada di jalur hijau. (http://www.analisadaily.com/news/read/2012/06/03/53963/pembangunan_dan_konflik_lingkungan/)

Diperlukan cara yang menarik untuk mengajak orang-orang agar lebih mencintai dan menghargai bumi ini. Serta menanggulangi jika terjadi bencana alam, apa yang harus dilakukan berikutnya. Cara menarik yang dipilih adalah melalui *game*.

Game atau permainan, sudah diciptakan dari jaman dahulu. Awalnya *game* berupa permainan-permainan yang dimainkan langsung oleh pemain, atau dengan alat berupa *board*. Permainan-permainan yang menjadikan pemain bagian langsung dalam sebuah *game* semisal engklek, gobak sodor, lompat karet, dan lain-lain. Permainan yang menggunakan *board* sebagai sarana untuk bermain contohnya adalah catur, ludo, ular tangga, monopoli, halma, karambol, dan berbagai jenis *board game* lainnya. Semakin berkembangnya zaman, jenis *game* yang muncul semakin beragam. *Game* pun memasuki dunia elektronik atau disebut juga jenis *computer game*. Jenis *game* ini, sampai saat ini masih sangat dinikmati karena kepraktisannya dibanding *game* tradisional dan *board game*.

Computer game adalah jenis *game* berupa program *software*. Pemain dapat memainkan obyek-obyek yang terdapat dalam *game* dan menentukan akan melakukan apa di dalam *game* tersebut. *Computer game* juga dibagi dalam jenis-jenis tertentu yang disebut genre. Genre-genre *game* yang ada adalah Action, RPG, Puzzle, Racing, dan sebagainya. *Game* yang akan dibuat ini akan bergenre RPG.

RPG merupakan kepanjangan dari *Role Playing Game* yang memiliki arti pemain menempatkan *player* dalam *game* sebagai karakter mengikuti alur cerita dan menyelesaikan masalah yang ada dengan bantuan teks-teks yang bersifat naratif. Genre ini cukup digemari dalam dunia *game* meskipun memiliki *playtime* yang cukup lama.

Emendation adalah *game* bergenre RPG dengan tema “*Save Our Earth*” yang akan mengajak pemain untuk mencintai dan melindungi lingkungan sekitar kita hidup melalui *gameplay* dan *story* dari *game* ini. *Emendation* akan bergenre

RPG. Dengan dipilihnya genre tersebut, pemain yang memainkan *game* ini seperti akan menjadi karakter utama dalam *Emendation* dan berjuang menjaga alam. *Genre RPG* juga bersifat naratif, sehingga memudahkan pembuat untuk menyampaikan maksud dari *game* ini melalui teks-teks.

1.2. Rumusan Masalah

Dari *game* yang akan dibuat, rumusan masalah yang dapat ditarik adalah:

- Bagaimana perancangan *gameplay* pada *game Emendation* dengan tema penanggulangan?

1.3. Batasan Masalah

Dalam pendesainan *game* dan *concept art* ini masalah-masalah dibatasi pada :

- Tingkat kesulitan *game Emendation* adalah mudah
- Genre *game* adalah RPG
- Konsep *game* adalah penanggulangan bencana:
 - o Kebakaran
 - o Gempa bumi
 - o Kutub yang mencair
- Target pemain adalah *teen*, 13-24
- Jumlah level *game* adalah 3
- Jumlah lokasi permainan adalah 3 dalam satu proyek
- Konsep *environment* modern futuristik

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dibuat *game* ini adalah :

- Membuat *game* 3D Emendation
- Mendesain *gameplay* dengan tema penanggulangan bencana

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dibuatnya tugas akhir ini adalah untuk mengajak orang-orang lebih mencintai lingkungan sekitar tempat ia tinggal dan menanggulangi apabila terjadi bencana didekat kita.

1.6. Telaah Literatur

Teori-teori yang menjadi acuan pembuatan *gameplay* untuk tugas akhir ini adalah :

1. *Game Design*
2. *Immersion*
3. *Gameplay*

1.7. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN, berisi latar belakang mengapa Tugas Akhir ini dibuat. Masalah apa yang akan diangkat dalam Tugas Akhir ini, untuk apa, dan apa manfaatnya. Masalah juga dibatasi agar pembahasan di bab berikutnya tidak terlalu

luas. Teori-teori yang nantinya akan menjadi referensi juga disebutkan agar pembahasan lebih melancip pada satu titik.

BAB II LANDASAN TEORI, membahas mengenai dasar-dasar dalam pembuatan Tugas Akhir. Pengertian dari apa yang dibuat untuk Tugas Akhir dan juga sejarahnya dituliskan. Teori-teori yang direncanakan akan digunakan, dibahas secara mendalam pada bab ini.

BAB III METODOLOGI, hasil dari yang dibuat untuk Tugas Akhir dibahas pada bab ini. Dari pra-produksi, disaat masih bersiap-siap membuat Tugas Akhir, kemudian produksinya dan pasca-produksi, apa yang dilakukan setelah karya selesai dibuat.

BAB IV ANALISA DAN PEMBAHASAN, Tugas Akhir dianalisa dan dibahas. Apakah rancangan *gameplay* dibuat seluruhnya sesuai dengan rancangan atau tidak, apa saja yang terjadi saat mendesain *gameplay* dan apa dampaknya pada karya Tugas Akhir, mengapa bisa terjadi dan apa solusi terbaiknya dituliskan pada bab ini.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN, berisi kesimpulan yang dapat ditarik dari merancang *gameplay* untuk tugas akhir ini setelah melalui proses pembuatan dan dianalisa. Saran ditulis untuk kedepan jika ada yang ingin mengembangkan Tugas Akhir ini dikemudian hari.