

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam beberapa dekade terakhir, industri pengembangan video *permainan* telah mengalami pertumbuhan yang luar biasa. Permainan-permainan kontemporer telah mampu menyajikan pengalaman yang semakin realistis dan mengundang minat jutaan pemain di seluruh dunia. Walaupun *genre* permainan *2D* dengan naratif interaktif tetap menjadi favorit, data pasar global menunjukkan bahwa permainan *3D* mendominasi daftar permainan dengan pendapatan tertinggi pada tahun 2020 meningkat 28% dari tahun sebelumnya. Dengan pendapatan sebesar US\$1,9 miliar, *Call of Duty: Modern Warfare* menjadi permainan *premium* yang memiliki pemasukan terbesar pada tahun lalu. Sementara itu, FIFA 20 duduk di posisi kedua dengan pemasukan US\$1,08 miliar dan *Grand Theft Auto* di posisi ketiga dengan US\$911 juta. menunjukkan popularitas dan keuntungan yang besar dari *genre* ini. (<https://hybrid.co.id/post/industri-permainan-2020-tumbuh-12> 2021). Video *game* saat ini memiliki kualitas visualisasi yang sangat canggih karena didukung oleh teknologi, sehingga pemain dapat terlibat lebih leluasa dan merasa seolah-olah menjadi bagian dari *game* tersebut. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pengembangan *game* dan kemajuan teknologi berjalan beriringan. berdasarkan studi yang dilakukan oleh perusahaan Quantic Foundry yang berfokus pada industri *game*. pasar untuk video *game*. (Retno et al. 2024)

Sedangkan untuk permainan dengan *genre 2D* penghasilan dari *genre* ini bisa dibilang sangat rendah dibandingkan dengan permainan *3D* seperti estimasi renumer dari *Hollow Knight* sebesar US\$83 Juta, *Ori and The Blind Forest: definitive edition* sebesar US\$20 Juta, dan *Terraria* Sebesar US\$190 juta. (<https://permainanstats.com/steam/permainan/terraria/> 2024)

Dikarenakan kurangnya minat terhadap permainan *2D*, inilah alasan dikembangkannya permainan ini dengan harapan bisa mengembalikan popularitas permainan *2D*. Berdasarkan survei yang dilakukan pada tanggal 10-13 Mei 2023, *genre Platformer 2D* tetap menjadi daya tarik yang kuat di kalangan pemain. Oleh karena itu, untuk menciptakan sebuah permainan video yang menggabungkan

elemen-elemen dari *genre platformer 2D* dengan teori permainan "*Prisoner's Dilemma*".

Tujuan utama dari permainan ini adalah untuk memungkinkan pemain merasakan konflik moral serta konsekuensi dari setiap keputusan yang diambil di dalam permainan. Dalam konteks pemilihan teknologi pengembangan, *Unreal engine* dipilih sebagai mesin utama untuk pengembangan permainan ini. *Unreal engine*, dengan fitur-fitur canggih dan fleksibilitasnya, memungkinkan merancang permainan yang menarik dan menantang dalam *genre 2D*. (<https://www.unrealengine.com/en-US> 2023)

Meskipun tren pasar menunjukkan dominasi permainan *3D* dalam aspek keuangan dan popularitas, *genre 2D* masih memiliki potensi yang belum sepenuhnya dieksplorasi. Melalui permainan ini, semoga dapat memberikan pengalaman bermain yang mengedepankan nilai-nilai seperti kerja sama tim, loyalitas, dan pengambilan keputusan yang bijak dalam menghadapi tantangan kehidupan.

Dengan fokus pada *gameplay* yang menantang dan konsep yang mendalam, permainan ini tidak hanya bertujuan untuk memberikan hiburan yang menyenangkan, tetapi juga untuk mendorong pemikiran moral dan etika pemain. Dengan memajukan *genre 2D*, kita dapat membuka pintu menuju pengalaman bermain yang lebih mendalam dan bermakna, sambil tetap memberikan alternatif yang menarik di tengah dominasi permainan *3D* di pasar global.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah dijabarkan, maka masalah yang mungkin ditemukan adalah

1. Bagaimana cara menggabungkan teori permainan *Prisoner's dilemma* dengan *genre platformer 2D* dalam pengembangan video permainan?
2. Apakah permainan *2D* yang dibuat dapat menaikkan minat pemain untuk memainkan permainan *2D*?
3. fitur apa saja yang bisa diterapkan pada permainan yang dikembangkan.

1.3 Tujuan Tugas Akhir

1. Merancang Sistem permainan yang menggabungkan teori permainan *Prisoner's Dilemma* dengan *genre platformer 2D*.
2. Meningkatkan minat pemain untuk memainkan permainan *genre 2D*.
3. Mengoptimalkan *Unreal engine* agar dapat berjalan di berbagai *platform* dan perangkat keras.

1.4 Manfaat Tugas Akhir

Dengan mencapai tujuan-tujuan ini, skripsi ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan permainan dan memperluas pemahaman tentang penerapan teori permainan dalam konteks permainan video *2D Platformer*.

1.5 Lingkup Tugas Akhir

1. Merancang Video *Permainan* yang menggabungkan teori permainan *Prisoner's Dilemma* dengan *genre platformer 2D*. Termasuk pembuatan *level-platformer*, sistem interaksi antara karakter, mekanika permainan, serta integrasi elemen *visual* dan *audio*.
2. Merancang narasi dan skenario yang menarik serta menantang, memadukan konsep *Prisoner's Dilemma* dengan elemen *platformer 2D*. Ini meliputi pengembangan karakter, dialog, dan perubahan cerita berdasarkan keputusan pemain.

1.6 Sistematika Tugas Akhir

Penulisan tugas akhir ini memiliki sistematika penulisan sebagai berikut ini:

BAB I PENDAHULUAN

Berbagai permasalahan dengan pendahuluan, latar belakang, identifikasi masalah, tujuan dan manfaat kajian, ruang lingkup penelitian, dan sistem penulisan skripsi diuraikan pada bagian pendahuluan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bagian ini mencakup banyak referensi dan sumber informasi yang membantu penulisan proyek akhir.

BAB III METODE PENELITIAN

Bagian metode penelitian memberikan gambaran tentang rencana penelitian yang akan diikuti, termasuk topik penelitian, metodologi, dan langkah-langkah yang berbeda untuk membuat Tugas Akhir.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian hasil dan pembahasan meliputi pemaparan hasil penelitian. Metodologi penelitian dan prosedur pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dijelaskan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bagian ini ditarik kesimpulan dari temuan-temuan penelitian sebelumnya dan berbagai rekomendasi dibuat untuk meningkatkan kualitas Tugas Akhir.