

ABSTRAK

Argya Putra Ganiartha:

Skripsi

Pembuatan Game Kartu Bergenre Rogue-like Deck Builder.

Umum Mandiri

Pada zaman digital, video game sudah mendunia. Salah satu jenis video game yang mendunia saat ini merupakan Rogue-like Deck Builder. Namun, masalah yang sering ditemukan selama membuat game sejenis Rogue-like Deck Builder merupakan kurangnya *playstyle* unik dan map yang tidak memiliki banyak variasi. Karena kurangnya variasi, permainan menjadi bosan dan cepat selesai dengan permainan yang tidak memiliki keunikan setiap mapnya.

Untuk mengatasi masalah tersebut, dalam skripsi ini dirancang sebuah *game* yang memiliki *genre* Rogue-like Deck Builder untuk membuat permainan pembuatan *deck* untuk melawan musuh yang ada.

Hasil dari skripsi ini berdasarkan pengujian permainan dapat dimainkan dan memiliki keseimbangan antar pemain dan musuh beserta pembuatan map. Dapat disimpulkan bahwa permainan sudah seimbang namun butuh variasi ruangan dan kartu untuk membuat permainan lebih unik.

Kata Kunci: Game, Rogue-like, Deck Builder, Variasi, Map, Keseimbangan

ABSTRACT

Argya Putra Ganiartha

Undergraduate Thesis
Rogue-like Deck Builder Card Game
Public Individual

In the digital era, video games have been spread worldwide. One of the types that has been very popular recently are Rogue-like Deck Builder. However, there have been issues that people find whenever they make a similar type of game which is the lack of variety. Because of this, the game turns stale and easy to clear which leads to the lack of uniqueness of the map.

To handle this situation, this research develops a game where it's based on Rogue-like and Deck Builder to create a situation where players create a deck through fighting enemies.

The result is based on the trial of playing the game numerous times to prove the balance between players and enemies. In the end, we can conclude that the game is balanced, but variations in cards and map is needed.

Keywords: Game, Rogue-like, Deck Builder, Variation, Map, Balance

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR SEGMENT PROGRAM	ix
1. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Perumusan Masalah.....	1
1.3. Tujuan	2
1.4. Ruang Lingkup.....	2
1.5. Manfaat Penelitian.....	7
1.6. Metodologi Penelitian.....	7
1.7. Sistematika Penulisan	7
2. LANDASAN TEORI	9
2.1 Tinjauan Pustaka	9
2.1.1 Deck Builder	9
2.1.2 Roguelike.....	9
2.1.3 SlaytheSpire	9
2.1.4 Map	9
2.2 Tinjauan Studi	10
2.2.1 <i>Evolving Dungeon Crawler Levels with Relative Placement</i> (Valchanov & Brown, 2012).....	10
2.2.2 <i>Procedural Generation of Game Bits and Its Effects on Game User Experience</i> (Gal, 2020)	11
3. ANALISA DAN DESAIN SISTEM	12
3.1 Analisa.....	12
3.2 Desain Proses	13

3.2.1	Flowchart Utama.....	13
3.2.2	Menu Utama	14
3.2.3	Map Selection	14
3.2.4	Map Generation.....	15
3.2.5	Reward	16
3.3	Desain UI	16
3.3.1	Desain Main Menu	17
3.3.2	Desain Map Choosing dan Map	17
3.3.3	Desain Battle, Deck Preview, Drop Preview, Battle Settings	18
3.3.4	Desain Reward Preview	20
3.3.5	Desain Treasure Room	21
4.	IMPLEMENTASI SISTEM.....	23
4.1	Aplikasi Pemrograman	23
4.2	Implementasi Program.....	23
4.3	Generasi Map.....	24
4.4	Pemilihan Ukuran Map	26
4.5	Pemilihan Reward	27
5.	PENGUJIAN SISTEM.....	29
5.1	Pengujian Game	29
5.1.1	Main Menu.....	29
5.1.2	Map Selection	29
5.1.3	Tutorial	30
5.1.4	Map	31
5.1.5	Battle.....	31
5.1.6	Chest Rewards.....	33
5.1.7	Rest Site.....	34
5.1.8	Elite Battle.....	35
5.2	Pengujian Balancing Game.....	35
6.	KESIMPULAN DAN SARAN.....	41
6.1	Kesimpulan.....	41
6.2	Saran	41
	DAFTAR PUSTAKA	42

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tabel Proses Segmen Program.....	27
--	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Map dari SlayTheSpire.....	10
Gambar 3.1 Flowchart Utama.....	14
Gambar 3.2 Menu Utama Alur 1.....	14
Gambar 3.3 Menu Utama Alur 2.....	14
Gambar 3.4 Map Small.....	15
Gambar 3.5 Map Medium.....	15
Gambar 3.6 Map Large.....	15
Gambar 3.7 Proses Generasi Map.....	16
Gambar 3.8 Proses Pemilihan Reward Card.....	16
Gambar 3.9 Desain Main Menu.....	17
Gambar 3.10 Desain Map Choosing.....	18
Gambar 3.11 Desain Map Preview.....	18
Gambar 3.12 Desain Battle Screen.....	19
Gambar 3.13 Desain Settings Midgame.....	19
Gambar 3.14 Desain Popup Confirmation.....	20
Gambar 3.15 Desain Reward Screen.....	20
Gambar 3.16 Desain Card Reward.....	21
Gambar 3.17 Desain Treasure Room.....	21
Gambar 3.18 Desain Popup Treasure Rewards.....	22
Gambar 5.1 Main Menu.....	29
Gambar 5.2 Menu Map Selection.....	30
Gambar 5.3 Konfirmasi Tutorial.....	30
Gambar 5.4 Tutorial halaman 1.....	31
Gambar 5.5 Map.....	31
Gambar 5.6 Battle Scene.....	32
Gambar 5.7 Extra Popup.....	32
Gambar 5.8 Rewards Screen.....	33
Gambar 5.9 Chest Reward Screen.....	33
Gambar 5.10 Chest Rewards.....	34

Gambar 5.11 Rest Site.....	34
Gambar 5.12 Elite Fight.....	35
Gambar 5.13 Variasi Map 1.....	36
Gambar 5.14 Variasi Map 2.....	36
Gambar 5.15 Variasi Map 3.....	37
Gambar 5.16 Variasi Map 4.....	37
Gambar 5.17 Variasi Map 5.....	38
Gambar 5.18 Variasi Map 6.....	38
Gambar 5.19 Variasi Map 7.....	39
Gambar 5.20 Variasi Map 8.....	39
Gambar 5.21 Variasi Map 9.....	40
Gambar 5.22 Variasi Map 10.....	40
Gambar 5.23 Grafik Menang dan Kalah.....	40

DAFTAR SEGMENT PROGRAM

Segmen 4.1 Pembuatan Elite Rooms, Rest Rooms, dan Chests Room.....	24
Segmen 4.2 Penampilan Floor.....	25
Segmen 4.3 Counter Floors.....	26
Segmen 4.4 Pemilihan Ukuran Map.....	27
Segmen 4.5 Pemilihan Reward.....	28