

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan *game* di jaman modern saat ini semakin pesat, hal ini terbukti bahwa banyak *game* baru yang bermunculan dari mulai *game offline* sampai ke *game online* dan dari *game 2 dimensi* sampai *game 3 dimensi*. Tetapi semua *game* memiliki fungsi yang sama yaitu sebagai media penghibur. *Game* sangat digemari oleh semua kalangan masyarakat, karena dengan bermain *game* pemain akan terbawa oleh suasana *game* yang asik dan seru, sehingga *game* merupakan salah satu media yang paling ampuh untuk menghilangkan rasa jenuh atau stres akibat aktifitas yang terlalu banyak.

Bisakah kita bayangkan bila hidup tanpa ada *game* (permainan), pasti kita akan merasa jenuh dan kelelahan bekerja tanpa ada hiburan sedikitpun. Sejak dahulu kehidupan manusia sudah mengenal *game*, dari *game* (permainan) kartu, catur, ular tangga, sampai monopoli dan manusia di jaman moderen saat ini semakin mengembangkan *game* (permainan) tersebut.

Dengan perkembangan teknologi saat ini, banyak aplikasi yang mempermudah pembuatan *game*, sehingga penulis tertarik dalam membuat *game* menggunakan bantuan aplikasi Unity. Penulis akan membuat *board game* yang bisa bermanfaat bagi semua orang, *game* yang mudah, menarik dan menyenangkan untuk

dimainkan serta *game* yang unik agar bisa di mainkan oleh semua kalangan umur, dari anak-anak hingga dewasa. Dalam permasalahan diatas penulis tertarik mengambil judul skripsi yaitu "Membuat Game PC Spider Race Dengan Menggunakan Aplikasi Unity"

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan maka rumusan masalah yang diambil oleh penulis sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mendesain dan membuat game PC Spider Race dengan menggunakan aplikasi Unity?

1.3 Batasan Masalah

Agar game mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka diberikan batasan masalah sebagai berikut:

1. *Game* ini berjenis *Board Game 2 Dimensi*.
2. *Game* ini akan dibuat dengan software Unity sebagai software utama.
3. *Game* ini termasuk *game offline*.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah

1. Dapat membuat game "Spider Race" yang bermanfaat sebagai media hiburan.
2. Sebagai tahap akhir syarat kelulusan program Strata 1 jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.

3. Menerapkan ilmu teori dan praktek yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta khususnya di bidang multimedia dan pemrograman java script.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah

1.5.1 Bagi Penulis

- a. Sebagai syarat guna memperoleh gelar Sarjana.
- b. Mengasah kreatifitas penulis dalam membuat game.
- c. Sebagai wujud dalam mengembangkan IPTEK.

1.5.2 Bagi Pembaca

- a. Dapat memahami proses dalam pembuatan game Spider Race.
- b. Bisa mengenal Software yang digunakan dalam membuat game khususnya software Unity.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metodologi yang di gunakan dalam menulis Skripsi ini di dapat dari berbagai macam sumber yang digunakan sebagai referensi, yaitu:

a. Studi Pustaka

Metode pengambilan data yang dilakukan dengan membaca dan mempelajari buku-buku yang telah ada sebagai bahan referensi yang ada hubungannya dengan pembahasan dan penyusunan skripsi ini.

b. Internet

Metode pengambilan data dengan menggunakan situs-situs web yang berhubungan dengan dunia game.

c. Observasi Game Sejenis

Melakukan observasi *game* sejenis guna mendapatkan referensi untuk membantu dalam pembuatan *game* Spider Race ini.

d. Wawancara (Interview)

Metode ini dilakukan untuk mendapatkan data yang dapat dipertanggung jawabkan supaya hasil yang di dapat lebih akurat dan tepat.

1.6.2 Metode Pengembangan Game

a. Perancangan Konsep Game

Pada bagian ini penulis menentukan ide dasar *game* secara keseluruhan dan jenis *game* yang dibuat yaitu jenis *Board Game* dan pada bagian ini juga ditentukan tujuan dan sasaran *game* yang dibuat, apakah untuk anak-anak, remaja, atau dewasa.

b. Implementasi Engine Game

Engine game merupakan inti atau mesin utama dari *game* yang mengendalikan seluruh aktivitas dan interaksi yang terjadi di dalam *game*. Saat ini sudah banyak *software* yang merupakan *engine* sebuah *game* dan penulis menggunakan *game engine* UNITY.

c. Penanaman Visual dan Audio pada Game

Aspek *visual* merupakan segala sesuatu yang dapat dilihat oleh pemain, aspek *visual* dapat berupa model 2 dimensi, 3 dimensi, dan antarmuka.

Penulis menggunakan model 2 dimensi. Dan aspek audio berfungsi untuk memerikan suasana agar pemain terbawa oleh suasana *game* dan supaya *game* itu tidak hening.

d. Pengujian

Pengujian dilakukan untuk menjaga mutu *game* yang penulis buat. Tentunya penulis tidak ingin *game* yang di buat sebentar-sebentar hang atau terdapat bug disana sini, oleh karena itu bagian ini sangat diperlukan.

1.7 Sistematika Penulisan

Pada bagian ini dituliskan urutan dan sistematika penulisan yang dilakukan penulis untuk menyusun skripsi adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang landasan teori dan acuan yang akan digunakan dalam pembuatan *game*, serta membahas software yang digunakan untuk membuat *game*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini akan menjelaskan tentang tahap-tahap analisis dan perancangan *game* yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menjelaskan hasil dari perancangan sistem, pengujian, dan implementasi sistem yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran yang akan disampaikan oleh penulis.

