

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pesatnya perkembangan *game* di dunia membuat banyaknya *developer game* berlomba-lomba membuat *game* yang dapat diminati oleh masyarakat. Tidak hanya para *developer game*, bahkan perseorangan pun dapat membuatnya.

Game merupakan salah satu sarana hiburan yang sangat menyenangkan dan memberi efek gembira, kepuasan jika pemain naik level atau menang, bahkan sampai memberi efek candu pada pemain.

Dari banyaknya *genre game* seperti RPG (*Role Playing Game*), FPS (*First Person Shooting*), TPS (*Third Person Shooter*), *Stragety*, *Sport*, *Simulation*, *Tycoon*, *Racing*, *Action Adventure*, *Arcade* serta *Fighting Game*, penulis hanya akan membahas *game Arcade*.

Arcade game adalah *genre games* yang tidak fokus pada cerita, melainkan hanya dimainkan untuk kejar-mengejar point atau *highscore*. Banyak *game-game* terkenal dengan *genre* ini, salah satunya *Angry Bird*.

Dengan menggunakan *software* Unity3D, penulis akan membuat GAME 2D "DEFENSE YOURSELF", sebuah *game* bergenre *arcade* dengan berbasis Android sebagai *platform*.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang dihadapi yaitu bagaimana membuat *game* Defense Yourself menggunakan *unity game engine*?

1.3 Batasan Masalah

Beberapa ruang lingkup yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Aplikasi *game* berteknologi 2 (dua) dimensi.
- b. Aplikasi *game* dengan *genre arcade*.
- c. Aplikasi *game* ini dirancang untuk dimainkan *single player*.
- d. Pembuatan aplikasi ini menggunakan Unity3D.
- e. Pengembangan *game* ini hanya sampai tahap testing.
- f. *Asset* pada *game* masih menggunakan *asset* dari *opengameart.org* yang bersifat *opensource*.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Menganalisis dan membuat *game* Defense Yourself untuk menghibur dan dimainkan oleh semua kalangan.
- b. Memberikan sebuah *game* yang lebih menarik untuk dimainkan.

- c. Sebagai syarat meraih gelar Sarjana Komputer di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Metodologi Penelitian

Untuk melancarkan pembuatan skripsi ini, maka perlu dilakukan hal-hal seperti berikut:

1. Analisis kebutuhan, meliputi penganalisaan data dan *tools* yang dibutuhkan dalam pembuatan skripsi ini.
2. Perancangan, meliputi pembuatan desain yang akan diimplementasikan pada program ini berdasarkan data dan *tools* yang telah dianalisa dalam bahasa yang dimengerti *user*.
3. Pemrograman, meliputi penerjemahan masalah yang telah dirancang ke dalam bahasa pemrograman yang telah ditentukan.
4. Pengujian program yang telah jadi sebagai bentuk uji coba terhadap program yang telah selesai dibuat untuk mencari kesalahan-kesalahan yang masih terdapat pada program tersebut.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan berguna untuk memberikan gambaran umum dari keseluruhan laporan. Penulisan laporan ini dibagi dalam beberapa bab, yaitu:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Adapun yang dibahas memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian, sistematika penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan gambaran umum tentang teori yang diterapkan dalam pembuatan aplikasi ini.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan dibahas tentang analisis yang didapat saat proses penelitian dilakukan, serta membahas mengenai perancangan dari *game* "Defense Yourself".

BAB 4 IMPLEMENTASI

Pada bab ini memuat tentang implementasi dan hasil perancangan sistem, mencakup antarmuka perangkat lunak yang akan dibuat. Selain itu juga berisi script program dari sistem yang dibuat.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini memuat tentang kesimpulan dari seluruh isi laporan dan saran-saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan aplikasi.