

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game atau dapat diartikan dalam bahasa Indonesia adalah permainan, *game* merupakan salah satu media hiburan yang dapat kita mainkan untuk mengisi waktu luang atau sebagai hobi, *game* memiliki banyak genre diantaranya *adventure*, *action*, *Role Playing Game (RPG)*, *platform game*, *endless running*.

Di dalam setiap pembuatan *game* pasti ada penentuan tujuan untuk menentukan *game* tersebut agar pemain dapat mempunyai alasan untuk memainkan *game* tersebut. Untuk mencapai tujuan dalam sebuah *game* pasti tidak semudah seperti melewati jalan yang lurus tanpa ada hambatan, di *game* ada rintangan-rintangan yang siap menghalangi pemain untuk mencapai tujuan tersebut, di setiap *game* memiliki rintangan yang berbeda-beda tergantung dari perancangan yang dibuat oleh pembuat *game* tersebut. Saat tujuan yang diinginkan tersebut tercapai pemain akan merasakan kesenangan, kepuasan setelah bermain *game* dan akan kecewa saat tujuan tersebut jika belum tercapai sikap tersebut akan timbul jika pemain serius ingin memainkan *game* tersebut.

Seperti *game* Mario memiliki misi utama untuk menyelamatkan putri bernama Peach dengan pilihan tujuan per-level mencapai finish saja dan menghiraukan koin yang tidak peduli berapa yang didapat, fokus mendapatkan koin sampai 100 supaya nyawa bertambah 1, dan mendapatkan keduanya finish ataupun koin yang banyak agar bisa bertambah nyawa dan menyelesaikan misi

Berdasarkan latar belakang di atas penulis ingin membuat *game platformer* dengan judul “Run Away From Devil World” dibuat dengan *game engine* Unity dan dijalankan di sistem operasi android, penulis juga ingin menguji apa terjadi perubahan sikap terhadap tujuan yang disebabkan oleh *obstacle* yang ada di dalam game yang penulis buat dengan perbandingan game Mario.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat disimpulkan rumusan masalah yaitu bagaimana membuat *game* “Run Away Form Devil World” menggunakan Unity berbasis Android dan untuk menguji apakah terjadi perubahan sikap terhadap tujuan yang dipengaruhi oleh *obstacle*?

1.3 Batasan Masalah

Ada beberapa batasan-batasan masalah sebagai berikut:

1. *Game* bersifat *offline*.
2. Grafis *game* berbentuk 2 dimensi.
3. *Game* berjalan pada sistem operasi Android.
4. Terdiri dari 3 level.
5. Player hanya bisa melarikan diri dan tidak bisa menyerang.
6. Penelitian hanya untuk mengetahui terjadi perubahan sikap pemain terhadap tujuan.
7. Menggunakan Skala Likert.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dibuat skripsi ini adalah untuk:

1. Membuat *game* Run Away From Devil World menggunakan Unity berbasis Android.
2. Untuk menguji apakah terjadi perubahan sikap terhadap tujuan yang dipengaruhi oleh obstacle.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun Manfaat penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagi Penulis

Mendapat pengalaman dan ilmu baru membuat *game* menggunakan unity.

2. Bagi Pengguna

Sebagai media hiburan.

3. Bagi Pembaca/Lingkungan Universitas

Dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penyelesaian skripsi adalah sebagai berikut:

1. Studi Pustaka

Dengan mengumpulkan data dan informasi melalui buku, jurnal, website, *internet*, dan penelitian sebelumnya yang berhubungan dengan *game*.

2. Kuisisioner

Teknik pengumpulan data menggunakan bentuk pertanyaan yang diisi oleh responden atau penjawab.

3. Observasi Game Sejenis

Mengamati dan mengumpulkan informasi dari *game* sejenis sebagai referensi untuk membantu dalam pembuatan *game* ini.

1.6.2 Metode Perancangan

Metode perancangan dalam yang digunakan dalam pembuatan *game* "Run Away From Devil World" yang akan dibuat adalah menggunakan *game design document* (GDD).

1.6.3 Metode Pengujian

Metode pengujian menggunakan kuisisioner untuk menguji apa terjadi perubahan sikap pemain terhadap tujuan dalam bermain *game* "Run Away From Devil World".

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dari skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi pembahasan tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan, Manfaat, Metode Pengumpulan Data, dan Sistematika Penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi pembahasan tentang teori-teori yang akan digunakan sebagai referensi dalam pembuatan *game* "Run Away From Devil World".

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Berisi pembahasan tentang analisis dan perancangan *game* yang terdiri dari aturan permainan, desain karakter, desain latar belakang, perancangan antarmuka yang akan digunakan dalam pembuatan *game* "Run Away From Devil World".

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi pembahasan tentang hasil implementasi *game* dan pembahasan penelitian.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari skripsi yang berisi kesimpulan dan saran tentang *game* yang dibuat oleh penulis.