

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Majunya perkembangan dunia teknologi dewasa ini sangatlah pesat. Perkembangan tersebut banyak dimanfaatkan dalam berbagai bidang, seperti dalam dunia industri, pendidikan, bisnis, kesehatan, hiburan, dan masih banyak lagi. Salah satu contoh perkembangan teknologi dalam bidang hiburan atau entertain adalah game.

Game telah menjadi bagian dalam kehidupan manusia modern saat ini. Rasa stres sering kali datang saat seseorang yang terlalu sibuk dengan kegiatan atau pekerjaan yang dia miliki, saat itulah game bias menjadi alternatif untuk menghilangkan rasa penat dan stress menjadikan pikiran untuk lebih rileks. *Game* dapat memberikan hiburan tersendiri untuk seseorang yang memainkannya. Saat ini berbagai perusahaan *game developer* sudah banyak berdiri di berbagai Negara seperti Jepang, Amerika Serikat, Korea, dan bahkan saat ini telah berdiri di Indonesia. Para *game developer* dunia bersaing untuk membuat berbagai macam *game* yang berkualitas dan mampu menarik minat para gamer. Salah satu genre *game* yang saat ini banyak digemari adalah *game* bergenre *adventure*. Beberapa *game adventure* yang berbasis Android adalah *The*

Walking Dead, Finder Mania, Time Gap, Tap Chicken Tower Defense, dan masih banyak lagi.

Game yang akan dibuat untuk skripsi ini tergolong dalam genre *game* adventure. Tokoh utama dalam *game* ini adalah Aladdin yang mengendarai karpet ajaibnya yang akan melawan tokoh *enemy* yang akan menghalangi perjalanan Aladdin menuju *finish*. Dalam pembuatan *game* ini menggunakan software *game developer* Unity sebagai *software* utama dan Adobe Photoshop CS3 sebagai *software* pendukungnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan deskripsi yang terdapat dalam latar belakang di atas, maka yang menjadi pokok permasalahan adalah bagaimana membangun *game* "The Magic Carpet" dengan Genre Adventure Game.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ada, maka batasan masalah pada laporan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. *Game* ini merupakan game 2 Dimensi.
2. *Game* ini dibuat dengan software Unity dan Adobe Photoshop sebagai software pendukungnya.
3. *Game* ini termasuk dalam genre *adventure game*.
4. *Game* ini memiliki 3 level. Disetiap levelnya memiliki tingkat kesulitan yang berbeda.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dalam penyusunan skripsi ini, adalah sebagai berikut:

2. Sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan program Strata 1 Jurusan Sistem Informasi pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Dapat membuat game Android yang dapat dinikmati oleh semua kalangan yaitu *Game 2 Dimensi "The Magic Carpet"* dengan *Genre Adventure Game*.
4. Menambah pengalaman melalui proses pembuatan game Android.
5. Dapat menerapkan dan mempraktekan pengetahuan yang telah didapatkan selama mengikuti proses belajar mengajar di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
6. Dapat dijadikan referensi mahasiswa AMIKOM yang ingin mengetahui bagaimana proses pembuatan game Android. Sehingga dapat menambah atau memberikan wawasan yang baru dan lebih luas dalam bidang game Android.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi masyarakat, untuk menambah hiburan dan kesenangan serta untuk menghilangkan rasa kejenuhan dan dapat memberikan inspirasi bagi mereka yang tertarik dalam mengembangkan dan membuat *game*.
2. Bagi masyarakat, untuk mengisi waktu luang.

1.6 Metode Penelitian

Metode pengambilan data merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam penyusunan skripsi ini, untuk mendapatkan hasil sesuai yang diinginkan maka metode yang benar, akurat, lengkap sangat diperlukan dalam penulisan skripsi ini. Penelitian ini dilakukan dengan melalui tahapan-tahapan sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Langkah awal yang akan dilakukan adalah mengumpulkan data-data mengenai apa saja yang dibutuhkan untuk membuat game ini. Dalam pembuatan game Rancang Bangun 2 Dimensi "The Magic Carpet" dengan Genre Adventure Game saya memilih untuk menggunakan metode study literature dan metode kepustakaan.

1. Metode Study Literature

Merupakan metode pengambilan data dengan menggunakan fasilitas yang ada seperti internet, yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan game yang dibuat dengan software Unity dan Adobe Photoshop.

2. Metode Kepustakaan

Untuk mendukung pengembangan aplikasi game ini, saya selaku penulis skripsi melakukan study kepustakaan yaitu dengan mengumpulkan data-data yang bersumber dari buku atau dari informasi lain sebagai acuan dalam pelaksanaan kegiatan dan penyusunan laporan.

1.6.2 Metode Analisis

Langkah awal yang akan dilakukan adalah mengumpulkan data-data mengenai apa saja yang dibutuhkan untuk membuat game ini. Mengumpulkan data melalui internet maupun dari buku-buku yang bertemakan tentang *Game Developer*.

1.6.3 Metode Perancangan

Setelah hasil analisis dan data-data yang dibutuhkan telah didapat, hal selanjutnya yang dilakukan adalah merancang tampilan dan sistem dari aplikasi game ini. Perancangan tampilan dibuat dengan menggunakan storyboard dimana tampilan yang akan terlihat saat bermain akan digambarkan dengan gambar yang sederhana dan setelah itu melakukan perancangan system, bagaimana sistem akan merespon aksi user.

Tahapan selanjutnya adalah pembuatan dari aplikasi game tersebut. Pembuatan dari game ini akan menggunakan suatu software game develop yang bernama Unity yang menggunakan bahasa pemrograman C#.

1.6.4 Metode Implementasi

setelah game ini dapat dimainkan dan sudah melalui tahap perancangan maka game ini artinya sudah dapat di implementasikan kedalam sebuah device yang digunakan untuk menjalankan game ini, yaitu android dan desktop.

1.6.5 Metode Testing

Setelah game ini berhasil dijalankan secara normal dan sebelum game yang sudah dapat dimainkan dipublish kedalam sosial media, game tersebut akan terlebih dahulu di tes oleh pembuat untuk menghindari adanya masalah pada saat publishing. Hal-hal yang dilakukan berupa survey melalui kuisisioner terhadap beberapa teman yang berminat untuk mencoba memainkan game The Magic Carpet ini. Pertanyaan yang dibuat menanyakan mengenai apa yang diharapkan ada dalam suatu game yang bertemakan The Magic Carpet.

1.6.6 Metode Pengembangan

Setelah game ini dapat dan berhasil dijalankan oleh user, maka langkah selanjutnya adalah rencana untuk pengembangan game tersebut kedepannya. Saya mencoba menjadikan game saya aplikasi komersial setelah di publish ke media sosial nantinya supaya saya juga dapat mengambil keuntungan dari game itu sendiri.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan lebih mudah dimengerti dan terstruktur, penulis menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang pengertian multimedia, pengertian *game*, sejarah *game*, beberapa genre *game*, tahapan pembuatan *game* Android menggunakan Unity dan perangkat lunak (*software*) yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang analisis yang digunakan, karakter *design*, ide cerita, tema, dan *story board* pada pembuatan *game* Rancang Bangun 2 Dimensi “The Magic Carpet” dengan Genre Adventure Game.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang penjelasan hasil dan proses pembuatan *game* Rancang Bangun 2 Dimensi “The Magic Carpet” dengan Genre Adventure Game.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang diperoleh berdasarkan analisis terhadap *game* Rancang Bangun 2 Dimensi “The Magic Carpet” dengan Genre Adventure Game yang dibuat dan saran-saran dari pembahasan yang ada pada pembuatan skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA