

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game adalah sebuah permainan yang mempunyai aturan-aturan tertentu sehingga dalam permainan tersebut akan menghasilkan pemenang dan akan ada pula yang kalah. (Angga, 2008)

Dimasa kini bermain sudah menjadi tren *lifestyle* masyarakat, mulai dari usia anak-anak bahkan sampai usia dewasa. Hal tersebut tentunya memiliki alasan tertentu sehingga bermain game pun dapat menjadi *lifestyle* dimasa kini. Selain karena perkembangan jaman yang begitu pesat, teknologi yang semakin canggih, game juga dirasa menjadi salah satu alternatif hiburan yang menyenangkan.

Andi Martin, pemilik Main Game Studio, yang juga salah satu game buaatannya pernah menjadi nominator Game Category INACTA 2008 menyatakan, "Pengguna games jelas makin banyak dari tahun ke tahun. Itu semua didukung oleh teknologi yang berkembang saat ini, termasuk koneksi internet yang makin luas, harga komputer yang makin murah, serta didukung harga elektronik yang juga makin murah. Jadi makin banyak orang bisa *effort* dan makin banyak juga orang bisa main." Hal tersebut tentunya akan menjadi salah satu acuan semakin terbukanya peluang industri game pada masa yang akan datang dan akan semakin bertumbuh pesat seiring dengan perkembangan teknologi dan pertumbuhan kosumen yang sangat tinggi.

Berdasarkan hal tersebut, pemilihan topik tentang IT project dengan judul "PERANCANGAN GAME D'CAPUNG MENGGUNAKAN UNITY "dinilai tepat. Adapun jenis permainan dua dimensi dan bergenre *arcade* ini cukup mudah untuk dimainkan karena konsep permainan yang cukup familiar bagi para penikmat game. Adanya game ini diharapkan bisa menjadi sebuah alternatif media hiburan oleh penikmat game dan juga dapat menambah minat mahasiswa untuk mempelajari pembuatan game.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang dipaparkan sebelumnya, maka penulis mencoba untuk menerapkannya, dan mencoba untuk membuat rumusan masalah yaitu Bagaimana proses pembuatan game D'Capung dapat menghasilkan game PC maupun game Android dan sebagai media alternatif hiburan?

1.3 Batasan Masalah

Pada penyusunan laporan ini penulis membatasi masalah sebagai berikut :

1. Dalam pembuatan game ini digunakan *software* Unity dan Adobe Illustrator.
2. Game yang dibangun menggunakan bahasa pemrograman C#.
3. Game ini bergenre *arcade*.
4. Game yang dibuat adalah game *single player*.
5. Game hanya dimainkan pada perangkat komputer dengan OS Windows 7 ataupun Windows 8 dan Android dengan OS Jelly Bean

6. Target pengguna game ini adalah semua umur.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin disampaikan yaitu sebagai berikut:

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Diploma 3 (D3) Jurusan Manajemen Informatika STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Mengimplementasi dan mengevaluasi game yang sudah dibuat dengan minat umum pemain.

1.5 Manfaat Penelitian

Bagi Penulis

- Penerapan ilmu pengetahuan yang pernah diperoleh saat kuliah
- Pembuatan karya ilmiah sebagai bukti turut berperan serta dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya bidang keilmuan IT
- Prasyarat kelulusan program studi Diploma 3 jurusan manajemen informatika STMIK AMIKOM YOGYAKARTA untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer (A.Md).

Bagi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

- Dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk laporan Tugas Akhir
- Referensi penulisan karya ilmiah dalam bentuk laporan Tugas Akhir

bagi mahasiswa yang sedang mengambil Tugas Akhir

Bagi Masyarakat Umum dan IT

- Alternatif hiburan yang dapat digunakan secara free dan legal
- Sebagai sarana hiburan.

1.6 Metode Penelitian

1. Metode Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan dilakukan dengan pengumpulan data melalui buku-buku, tutorial, dan segala materi yang berhubungan dengan pembuatan game.

2. Metode Studi Literatur

Mengambil data dengan memanfaatkan fasilitas internet, dengan melakukan browsing yang berhubungan dengan game.

3. Metode Observasi

Observasi dilakukan dengan cara mengamati game yang sering dimainkan dan disukai oleh banyak orang.

4. Metode Perancangan *user interface*.

User interface dibuat dengan menggunakan *storyboard*.

1.7 Sistematikan Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan

masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini menguraikan teori-teori yang menjadi dasar pembahasan pembuatan game D'Capung secara detail, berupa definisi-definisi tentang game dan hal-hal yang berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

BAB III : GAMBARAN UMUM

Pada bab ini berupa gambaran umum tentang game D'Capung.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas tentang implementasi dan rancangan game D'Capung yang dikerjakan, urutan-urutan pekerjaan pembuatan game, hasil yang diperoleh saat proses berlangsung, dan hasil akhir.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dari pembuatan game dan beberapa saran yang mungkin diperlukan kepada peneliti yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN