

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi sangat berpengaruh terhadap perkembangan *game* saat ini, dimana perkembangannya sangat pesat dan mempunyai prospek yang luar biasa. *Game* banyak disukai oleh anak-anak hingga orang dewasa diseluruh dunia. Perkembangan *game* begitu pesat dengan jenis yang beragam, mulai dari *game* yang hanya dapat di mainkan oleh satu orang saja hingga *game* yang dapat dimainkan oleh beberapa orang sekaligus.

Seiring dengan perkembangan dalam bidang *game*, terdapat beberapa jenis *game* yang memiliki unsur hiburan, pengetahuan dan himbauan. *Game* jenis inilah yang menjadi daya tarik dalam memberikan informasi karena terdapat ajakan positif yang tertera dalam *game* tersebut. Contohnya *game* Farmville yaitu *game* tentang merawat kebun agar memiliki halaman yang indah dan bagaimana cara merawat tanaman. Oleh karena itu penulis tertarik untuk membuat sebuah *game* yang dapat memberikan himbauan kepada masyarakat dunia khususnya Indonesia yaitu mengenai perdagangan manusia.

Perdagangan manusia merupakan salah satu dampak negatif dari era globalisasi terutama dinegara berkembang. Perdagangan manusia merupakan salah satu bentuk tindak kejahatan yang termasuk dalam kejahatan transnasional karena tidak hanya dalam lingkup nasional saja tetapi antar negara. Kejahatan ini terus menerus berkembang secara nasional maupun internasional. Oleh karena itu

diperlukan upaya untuk menemukan solusi nyata dan tahan lama dalam mengatasi permasalahan perdagangan manusia baik oleh pemerintah ataupun masyarakat itu sendiri.

Berdasarkan keterangan diatas maka penulis berinisiatif untuk membuat sebuah *game* yang dengan alur cerita mengenai penyelamatan sekelompok manusia yang diperbudak dan diperjajakan secara paksa oleh bajak laut, untuk itu penulis tertarik untuk mengangkat tema skripsi dengan judul Pembuatan Game RPG "The Adventure of Donquixote Doflamingo" Berbasis Multiplatform.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Dari uraian latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang muncul adalah bagaimana membuat *game* The Adventure of Donquixote Doflamingo?

### **1.3 Batasan Masalah**

Ada beberapa batasan masalah dengan tujuan agar pembahasan tidak melebar dan lebih terperinci. Adapun ruang lingkup permasalahan antara lain:

1. *Game* The Adventure of Donquixote Doflamingo yang dapat dimainkan saat ini hanya terdiri dari 3 *stage*.
2. *Game* The Adventure of Donquixote Doflamingo saat ini hanya dapat dijalankan di *desktop* dan pada ponsel yang bersistem operasi Android, minimal versi 2.3.1 (Gingerbread) keatas.
3. *Game* ini dirancang untuk dimainkan *single player*.
4. *Game* yang dapat dimainkan saat ini masih belum menggunakan *database*.

5. Target usia pemain dalam pembuatan *game* ini khususnya dari umur 15 tahun keatas.
6. Perangkat lunak yang digunakan:
  - a) Unity 3D Game Engine
  - b) Adobe Photoshop CS6
  - c) Adobe Illustrator CS6

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Merancang dan membangun *game* The Adventure of Donquixote Doflamingo.
2. Menghasilkan sebuah *game* yang bisa menjadi sarana himbuan kepada *user* mengenai perdagangan manusia.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini adalah:

1. Manfaat bagi penulis

Manfaat untuk penulis adalah mendapatkan pengetahuan mengenai pembuatan sebuah *game* terutama dalam pembuatan dan perancangan *game* serta pembuatan aset grafis.

2. Bagi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Memperkaya koleksi skripsi di perpustakaan AMIKOM tentang perancangan dan pembuatan sebuah *game* dan memberikan referensi untuk mahasiswa AMIKOM yang masih menyelesaikan skripsi.

### 3. Manfaat bagi user

Manfaat bagi user atau pengguna *game* The Adventure of Donquixote Doflamingo ini adalah bisa menjadi sarana untuk hiburan serta dapat menyerap pesan yang terdapat dalam *game* tersebut.

## 1.6 Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan *game* The Adventure of Donquixote Doflamingo adalah sebagai berikut:

### 1. Studi Kepustakaan

Metode ini dimaksudkan untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis menggunakan buku, majalah serta sumber lainnya yang berhubungan dengan masalah yang diteliti, sehingga dapat digunakan untuk landasan teori dalam penelitian maupun dalam menganalisa data yang ada.

### 2. Analisis dan Perancangan Sistem

Pada tahap ini, dilakukan analisis dan perancangan untuk menentukan jenis *game* yang akan dibuat serta pembuatan aset grafis yang akan digunakan pada *game*.

### 3. Implementasi Sistem

Membuat program dengan menggunakan *software* Unity3D.

### 4. Pengujian Sistem

Pengujian sistem didasarkan pada cara kerja *game*. Pengujian juga bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari aplikasi *game* yang dibuat.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan yang merupakan laporan analisa hasil penelitian terdiri atas:

### **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**

Dalam bab ini menjelaskan konsep dasar *game*, teori yang digunakan sebagai landasan dasar dalam pembuatan *game*, serta beberapa penjelasan mengenai aplikasi atau perangkat lunak yang digunakan.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini membahas mengenai analisa dan identifikasi permasalahan yang ada serta perancangan pembuatan *game*.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas aplikasi *game* secara keseluruhan, dari tahap penelitian sampai pembuatan *game*, serta hasil *testing* dan implementasi dari *game* yang telah dibuat.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan dari hasil penelitian dan sebagai bahan peninjauan selanjutnya.