

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Permainan video atau *video game* adalah salah satu jenis media hiburan yang selalu diminati. *Video game* sendiri memang diketahui memiliki target demografi yang luas. Sebagai salah satu jenis alternatif hiburan, media ini termasuk media yang cukup mudah diakses oleh berbagai kalangan. Dalam perannya sebagai media hiburan, *video game* tentu juga memiliki target pasar serta industri yang terus mengalami kemajuan.

Genre *platformer* adalah salah satu genre yang cukup tua dalam sejarah perkembangan *video game*. Genre ini sendiri masih memiliki basis penggemar yang sangat besar di seluruh dunia. Pada dasarnya genre ini menempatkan pemain sebagai karakter yang bergerak dari titik A ke titik B dengan berbagai *obstacle* di antaranya. Seiring perkembangan pola pikir manusia, para pengembang mulai menambahkan berbagai unsur ke dalam genre ini.

Genre *platformer* yang digabungkan dengan unsur *puzzle* cukup populer di kalangan para pemain *video game*. Bila pada umumnya pemain hanya perlu menghindari *obstacle*, maka pada penambahan unsur *puzzle* ini pemain perlu berinteraksi dengan *obstacle* itu sendiri. Dengan memanipulasi objek *obstacle*, pemain diharuskan untuk berpikir bagaimana cara untuk melanjutkan permainan. Interaksi antara karakter dengan berbagai objek di dalam permainan diperlukan untuk menyelesaikan permainan.

Dari latar belakang serta pembahasan di atas, maka penulis akan melakukan penelitian dengan tema pembuatan *game puzzle platformer* "Synchronicity" dengan menggunakan *engine* Unity. *Game* ini akan mengimplementasikan berbagai rintangan dimana user akan diharuskan untuk melewatinya agar dapat menyelesaikan suatu level.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat disimpulkan pokok permasalahan yang dihadapi adalah bagaimana cara pembuatan *game puzzle platformer* “Synchronicity” menggunakan Unity?

1.3 Batasan Masalah

Dengan melihat permasalahan yang terjadi maka akan dibuat suatu *game* yang memiliki batasan masalah sebagai berikut:

1. *Game* “Synchronicity” memiliki genre *puzzle platformer*.
2. *Game* ini terdiri dari 1 level.
3. *Game* ini dibuat dengan menggunakan Unity sebagai *engine* utama.
4. *Game* ini merupakan *single player* atau hanya dapat dimainkan oleh satu orang pemain.
5. *Game* ini memiliki grafik 2 dimensi.
6. *Game* ini menggunakan keyboard sebagai input.
7. *Game* ini tidak memiliki fasilitas *Pause*.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Membuat *game* “Synchronicity” menggunakan Unity.
2. Mengimplementasikan tambahan rintangan dalam bentuk pemenuhan kondisi ke dalam *game*.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Penulis
Mendapat pemahaman serta ilmu baru dari proses pembuatan dengan menggunakan *engine* Unity.
2. Bagi Pengguna
Mendapat alternatif media hiburan.
3. Bagi Pembaca/Lingkungan Akademik
Sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penyelesaian skripsi ini adalah:

1. Studi Literatur
Dengan mengumpulkan data dan informasi dari berbagai jurnal, buku, *internet*, dan penelitian sebelumnya yang berhubungan dengan *game*.
2. Observasi Program Sejenis
Mengamati dan mengumpulkan informasi dari *game* sejenis sebagai referensi dalam membantu menyelesaikan *game* ini.

1.6.2 Metode Perancangan

Metode perancangan dan pengembangan yang digunakan dalam pembuatan *game* "Synchronicity" ini adalah dengan menggunakan *Game Development Life Cycle* atau GDLC.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi pembahasan tentang teori-teori yang akan digunakan sebagai referensi dalam pembuatan game "Synchronicity".

BAB III METODE PENELITIAN

Berisi pembahasan mengenai objek penelitian game "Synchronicity", alur penelitian, serta kebutuhan perlengkapan untuk penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang pembahasan mengenai hasil pembuatan dan implementasi game "Synchronicity".

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian.