

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Di masa sekarang untuk bermain sepak bola diperlukan lapangan dengan lahan yang luas. Jumlah pecinta sepak bola tidak sebanding dengan jumlah lapangan sepak bola, sehingga lebih nyaman hanya sebagai penonton pertandingan sepak bola, itupun hanya bisa ditonton melalui media televisi. Sensasi keterlibatan sebagai penonton dibandingkan dengan sebagai pemain, akan terasa beda. Sebagai penonton hanya bisa bersorak-sorak sementara pemain bisa terlibat langsung mengejar bola dan berusaha memasukkan ke dalam gawang. Sensasi sebagai pemain inilah yang memunculkan ide membuat *game* sepak bola.

Sementara itu, sepak bola Liga Indonesia kurang dikenal. Pada umumnya kalau ditanya mengenai tim sepak bola favorit, kebanyakan akan menjawab tim sepak bola dari Eropa, misalnya Barcelona, Real Madrid, Chelsea, Liverpool dan lain sebagainya. Tim dari negara Indonesia justru kurang mendapat perhatian. Maka dari itu perlu adanya usaha untuk memperkenalkan tim sepak bola Liga Indonesia. Salah satunya melalui *game*.

Dengan *game* akan diperkenalkan tim-tim sepak bola Liga Indonesia melalui pemberian nama tim yang bermain. Melalui *game* sepak bola ini, bermain bola tidak lagi harus menggunakan lapangan nyata yang membutuhkan lahan yang luas, cukup menggunakan *smatphone/ tablet* dengan sistem operasi android, sepak bola sudah bisa dimainkan dimanapun, kapanpun.

## 1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan pemaparan dari latar belakang masalah di atas, penulis merumuskan masalah yaitu bagaimana merancang *game* sepak bola agar dapat dimainkan kapanpun dan dimanapun, sekaligus memperkenalkan nama-nama tim sepak bola yang ada di Liga Indonesia.

## 1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini membatasi permasalahan pada:

- Jumlah pemain setiap tim hanya tiga.
- 22 tim sepak bola Liga Indonesia pada tahun 2014.
- Pembuatan *game* menggunakan Unity dengan perspektif dua dimensi.
- Permainan ini berjalan pada sistem operasi android.

## 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

- Membuat *game* sepak bola agar agar bisa dimainkan dimanapun dan kapanpun.
- Memperkenalkan nama-nama tim sepak bola Liga Indonesia agar lebih dikenal luas.

## 1.5 Metode Penelitian

- Metode Pengumpulan Data

Metode studi pustaka, dengan membaca buku ilmiah dan literatur lain yang berhubungan dengan pembuatan *game*, sepak bola, dari berbagai

sumber, baik koleksi pribadi, dari perpustakaan, atau jurnal ilmiah dari internet.

b. Metode Analisis

Analisis menggunakan metode SWOT (*strengths, weaknesses, opportunities, and threats*)

c. Metode Perancangan

Menggunakan model flowchart untuk menggambarkan alur permainan beserta penjelasannya.

d. Metode Testing

Pengujian menggunakan metode *black-box*.

## 1.6 Sistematika penulisan

**Bab I Pendahuluan**, berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan

**Bab II Landasan teori**, berisi tinjauan pustaka, dasar teori yang digunakan, serta penjelasan tentang perangkat lunak yang digunakan.

**Bab III Analisis dan Perancangan**, berisi tentang analisis masalah, serta rancangan *Game Design Document* (alur proses permainan, desain level dan desain antar muka).

**Bab IV Implementasi dan Pembahasan**, bab ini merupakan tahapan mengembangkan aplikasi yaitu implementasi *Game Design Document*

meliputi pembuatan kode program antarmuka, sampai dengan proses pengujian.

**Bab V Penutup**, berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian.

#### **Daftar Pustaka**

