

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dalam perkembangan teknologi ada berbagai hal yang dikembangkan, salah satunya adalah teknologi *game*. Teknologi *game* ini mempunyai peranan yang penting bagi masyarakat karena dibutuhkan dalam dunia hiburan. Salah satu sarana *game* yang sedang populer saat ini adalah melalui teknologi *smartphone*.

*Game* telah menjadi salah satu alternatif pilihan hiburan dan sarana pendidikan untuk mengisi waktu luang, oleh karena itu orang diharapkan dapat merasa terhibur dan bisa meredakan jenuh. Pada abad 21 ini *game* telah mengalami perkembangan pesat dari segi grafis. Berawal dari tahun 1950-an grafis *game* yang awal mulanya gambar 2D sekarang telah berkembang menjadi grafis 3D, ada pula yang mencampurkan gambar 2D dengan objek 3D. *Game* dengan gabungan grafis 3D dan gambar 2D banyak digemari pada perangkat *smartphone*. Dari berbagai *game* yang telah berkembang saat ini jenis *game* yang populer di Indonesia adalah *game smartphone*.

Oleh karena itu maka penulis tertarik membuat skripsi yang berjudul "Pembuatan *Game* 2D Cel Shading Super Marine Berbasis Android Dengan Menggunakan Unity" yang bertujuan untuk menghibur dan mendidik melalui *game* yang dioperasikan melalui *smartphone*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan sebagai berikut.

Cara membuat *game* 2d cel shading Super Marine berbasis android dengan menggunakan Unity yang bertujuan untuk menghibur dan mendidik.

## 1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam pembuatan *game* ini adalah sebagai berikut.

1. Pembuatan *game* Super Marine dibuat dengan menggunakan software Unity
2. Pembuatan dari *game* Super Marine dijalankan secara offline
3. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah c#
4. Perangkat yang digunakan untuk menjalankan *game* ini adalah *smartphone* Android.

## 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini dimaksudkan untuk menghibur dan mendidik para konsumen dari sebuah *game* Android yang berjudul "Pembuatan *Game* 2D Cel Shading Super Marine Berbasis Android Dengan Menggunakan Unity". Dari hasil penelitian ini juga sebagai memenuhi dan menyusun laporan skripsi.

## 1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan dalam perancangan dan pembuatan program ini adalah sebagai berikut.

### 1.5.1 Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi ialah suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik.

### 1.5.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan adalah Analisis *SWOT*. Analisis *SWOT* adalah metode perencanaan strategis yang digunakan untuk mengevaluasi kekuatan (*strengths*), kelemahan (*weaknesses*), peluang (*opportunities*), dan ancaman (*threats*) dari aplikasi yang dibuat. Analisis *SWOT* memiliki peran untuk menjelaskan bagaimana peluang dari program yang akan dibuat serta menganalisis masalah-masalah yang berhubungan dengan program tersebut. Berikut adalah Analisis *SWOT* dari "Pembuatan *Game* 2D Cel Shading Super Marine Berbasis Android dengan Menggunakan Unity".

### 1.5.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang akan dipakai adalah DFD (*Data Flow Diagram*). Suatu diagram yang menggunakan notasi-notasi untuk menggambarkan arus dari data sistem.

### 1.5.4 Metode Implementasi

Metode implementasi adalah perancangan dan penyusunan program tersebut berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan sebelumnya.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Penulisan skripsi ini disusun secara sistematis yang terdiri dari bagian-bagian yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. singkat mengenai tulisan ini adalah sebagai berikut.

### **1.6.1 BAB I PENDAHULUAN**

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

### **1.6.2 BAB II LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini berisi tinjauan pustaka dan teori pendukung yang melatarbelakangi seluruh kegiatan penelitian.

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

Bab ini berisi tentang analisis terhadap permasalahan yang muncul serta penyelesaiannya dan rancangan terhadap penelitian yang dilakukan.

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

Bab ini akan memaparkan secara lengkap mulai dari tahap perancangan, pembuatan program sampai tahap pengujian program.

### **1.6.5 BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dari pemecahan masalah dan saran untuk mempermudah peneliti selanjutnya dalam mengembangkan penelitian ini.

### **1.6.6 DAFTAR PUSTAKA**

Daftar pustaka memuat semua sumber yang dijadikan sebagai acuan dalam penulisan skripsi.