

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi akhir-akhir ini sangat pesat, terutama dalam bidang komputer. Kecanggihan teknologi saat ini dapat mensimulasikan perangkat-perangkat di luar komputer, dan disimulasikan ke dalam komputer dalam bentuk *virtual*. Berkembangnya teknologi saat ini mempengaruhi banyak bidang terutama dibidang hiburan. Dengan berkembangnya teknologi, variasi dalam bidang hiburan semakin banyak jenisnya. Salah satu jenis produk dari bidang hiburan adalah *game*.

Menurut Anggra (Zulfadli Fahrul Rozi,2010:6) permainan atau yang biasanya disebut *game* merupakan sesuatu yang dapat dioperasikan ataupun dimainkan dengan berbagai aturan-aturan tertentu sehingga mengakibatkan *user* atau pengguna mengalami kemenangan atau sebaliknya kekalahan dalam konteks yang tidak serius serta memiliki tujuan hiburan/*refreshing* [1]. Teori permainan juga bisa didefinisikan sebagai suatu cara pembelajaran yang dapat digunakan dalam menganalisa interaksi antara sejumlah pemain maupun perorangan yang menunjukkan strategi-strategi yang rasional.

Bila *user* atau pengguna memainkan sebuah *game*, pastinya akan merasakan sesuatu yang disebut dengan repetisi atau kejadian berulang saat bermain *game*. Mekanisme yang berulang atau repetisi serta menjadi pusat permainan inilah yang disebut sebagai mekanisme inti *game*. Mekanisme inti *game* ini biasanya juga mengatur apa yang dilakukan *user* atau pemain untuk bermain di dalam *game* yang dirancang tersebut.

Maka dari itu peneliti tertarik untuk merancang sebuah *game* dengan berfokus pada mekanisme menyerang karakter dalam *game* yang berjudul "JarMin" (Belajar dan Bermain). Yang mana *game* tersebut adalah hasil dari kerja kelompok pada saat magang di SD Terpadu Ma'arif Gunungpring.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah disampaikan, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

Bagaimana cara merancang dan mengimplementasikan mekanisme menyerang pada karakter dalam sebuah *game*?

## 1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah dalam pengembangan *game* sebagai media pembelajaran, peneliti memberikan batasan sebagai berikut:

1. Sistem yang dibangun menggunakan *software Unity 2D*.
2. Peneliti melakukan analisa perancangan mekanisme menyerang karakter.
3. Yang diujikan adalah hasil dari mekanisme menyerang karakter.
4. *Game* dapat diakses di *smartphone* android.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan penelitian ini adalah merancang dan mengimplementasikan mekanisme menyerang pada karakter *game* "Jarmin: Belajar dan Bermain".

## 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang akan didapat dari penelitian yang memiliki judul "**Perancangan dan Implementasi Mekanisme Sistem Menyerang Pada *Game* JarMin (Belajar dan Bermain)**" adalah sebagai berikut:

1. Manfaat bagi peneliti:
  - a. Menambah wawasan dan pengetahuan tentang analisa mekanisme menyerang pada karakter *game*
  - b. Mengimplementasikan mekanisme menyerang pada karakter *game*
  - c. Sebagai pemenuhan syarat kelulusan strata satu (S1) Program Studi Teknik Informatika Universitas Amikom Yogyakarta
2. Manfaat bagi Universitas Amikom Yogyakarta

- a. Hasil penelitian dapat digunakan sebagai referensi Tugas Akhir mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta.
- b. Hasil penelitian dapat menjadi bahan pertimbangan dalam memberikan dan tambahan informasi pada mahasiswa yang mengambil topik di bidang yang sama.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Berdasarkan metode yang digunakan dalam penyusunan laporan ini maka peneliti dapat merumuskan sistematika penyusunan. Sistematika yang akan digunakan pada penelitian tugas akhir ini sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini menguraikan mengenai Latar belakang, Rumusan masalah, Batasan Masalah, Tujuan penelitian, Manfaat penelitian, Metode penelitian dan Sistematika penelitian.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini menguraikan tentang tinjauan pustaka, teori tentang pengertian *game*, metode *game*, *game* desain development, hitbox, dan Indie *game* development.

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

Dalam bab ini menjelaskan mengenai gambaran umum *game* desain development dan proses mekanisme menyerang karakter pada *game* android "Jarmin".

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

Pada bab ini mengimplementasikan mekanisme menyerang karakter serta mengujikan hasil mekanisme menyerang karakter pada *game* android "Jarmin".

### **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini merupakan penutup dari penyusunan penelitian yang didalamnya terdapat kesimpulan dan saran.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Memuat referensi-referensi yang berkaitan dengan penelitian ini, baik melalui e-book, publikasi jurnal, maupun artikel berbasis web yang dapat membantu proses penelitian.