

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini perkembangan teknologi dan gadget semakin pesat, sehingga mengambil andil yang besar dalam dunia hiburan terutama video *game*. Video *game* membuat berbagai kalangan dari anak-anak hingga dewasa yang mengenal betul Cerita rakyat dan legenda hanya sedikit jumlahnya. Dengan adanya berbagai cerita modern dalam video *game*, minat dan pengetahuan masyarakat untuk membaca dan mendengarkan cerita maupun legenda jaman dahulu semakin berkurang.

*Video game* memiliki berbagai genre salah satunya yaitu Role Playing Games(RPG), salah satu jenis *game* yang memasukkan unsur-unsur penceritaan yang kompleks serta seni peran yang membuat seseorang menjadi tokoh yang diperankannya dalam *game* tersebut.

Adventure *game* dapat dikembangkan melalui berbagai *game engine* atau mesin pembuat *game* yang merupakan perangkat lunak yang dirancang untuk membuat dan mengembangkan *game*. *Game engine* free lisensi seperti Unity 2017 memudahkan pembuatan *game* perseorangan atau developer indie. *Game* hasil buatan Unity dapat berdiri sendiri (.exe)/(apk) tanpa perlu bantuan program lain.

Pembahasan yang akan diangkat oleh penulis adalah cara mengimplementasikan sisi teknis dalam pembuatan *game* adventure Cerita rakyat yang menarik dan mudah dimainkan. Sesuai dengan harapan penulis *game* ini dapat menjadi sarana hiburan dan menambah wawasan pemain tentang Asal Usul Gunung Merapi yang ada dalam alur cerita *game* Origin : Cerita rakyat. *Game* Origin : Cerita rakyat akan dirancang menggunakan unity, Adobe illustrator dan Adobe Photoshop.

Dari Latar Belakang diatas dapat diambil penelitian “ Pembuatan *Game* Adventure origin : Cerita rakyat berbasis android menggunakan unity 2017” dan Hasil penelitian ini berupa *game* bergenre Adventure.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana cara membuat *Game* Origin: Cerita rakyat Berbasis Android dengan unity 2017 ?

### 1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1 *Game* adventure Origin: Cerita rakyat bergenre Adventure
- 2 *Game* ini memiliki 3 *chapter* , Tiap *chapter* mempunyai tipe boss yang berbeda.
- 3 *Game* mengangkat cerita rakyat di pulau Jawa tentang asal usul gunung merapi yang telah di ubah agar sesuai dengan alur game.
- 4 *Game* ini ditunjukkan untuk semua umur.

5 *Rating Game* merujuk pada *Entertainment Software Rating Board*.

6 *Game* ini hanya dapat dimainkan oleh satu pemain saja.

7 *Game* ini hanya dapat dimainkan pada platform android .

8 *Game* ini beroperasi minimal di android 4.4 (Kitkat).

9 Software yang digunakan untuk merancang adalah Unity 2017, Adobe Illustrator CS6, dan adobe photoshop CS6.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Maksud dari penelitian ini adalah menyusun hasil penelitian dalam bentuk skripsi sebagai syarat untuk menyelesaikan program sarjana dan memperoleh gelar sarjana di Universitas AMIKOM Yogyakarta. Adapun tujuan dilakukannya penelitian ini antara lain:

1. Merancang dan membuat *Game* Adventure Origin : Cerita rakyat berbasis android dengan Unity 2017.
2. Memberikan informasi mengenai cerita rakyat asal muasal gunung merapi.

#### **1.5 Metode Penelitian**

##### **1.5.1 Metode Pengumpulan data**

Metode pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Metode Studi Pustaka

Mengumpulkan sumber pustaka berupa buku,jurnal, dan literatur lainnya yang berhubungan dengan pembuatan *game* Adventure

Android, dan informasi tentang Cerita rakyat.

2. Metode Observasi

Metode yang dilakukan secara langsung, untuk mengetahui kesulitan yang ditemui, serta pencarian solusi pada suatu masalah yang baru dipecahkan. Kegiatan ini bertujuan untuk menilai pengaruh suatu tindakan terhadap objek.

3. Metode Angket

Mengajukan angket terhadap beberapa anak, remaja, dewasa mengenai jenis(genre) *game* yang paling sering dimainkan, dan cerita rakyat apa saja yang diketahui

### 1.5.2 Metode Pengembangan

Metode penelitian yang dilakukan dalam perancangan dan pembuatan program ini adalah metode *waterfall* yang terdiri dari:

1. Analisa Kebutuhan (*Requirements*)

Tahap ini diawali dengan mencari kebutuhan dan keseluruhan sistem yang akan diaplikasikan dalam bentuk software.

2. Desain Sistem (*Design*)

Pada proses ini dilakukan perancangan sistem yang merupakan representasi dari program yang akan dibangun, dari hasil analisis.

3. Penulisan Kode (*Coding*)

Pada proses ini dilakukan realisasi dari data yang telah didapat dan dirancang pada tiap design, yang nantinya akan dikembangkan

menjadi program yang nyata.

4. Pengujian Program (*Implementasi dan testing*)

Pada tahap ini akan dilakukan implementasi terhadap apa yang telah dibuat pada tahap *coding*. Lalu dilakukan testing untuk menguji kelayakan program yang dibuat.

5. Pemeliharaan (*Maintenance*)

Pada tahap ini dilakukan perbaikan jika ada kesalahan dalam tahap testing.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan dalam penyusunan laporan Skripsi ini adalah sebagai berikut:

#### BAB I: PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi uraian mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penyusunan laporan.

#### BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini akan dijelaskan dan diuraikan tentang konsep dasar *game*, Android, Konsep pemodelan sistem, metode pengembangan sistem *waterfall*, dan perangkat lunak yang digunakan untuk penyusunan skripsi ini.

#### BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang pengumpulan analisis kebutuhan dan kelayakan sistem, konsep *game*, flowchart sistem, dan perancangan tampilan antar muka yang dibangun serta *material collecting* dari *game*.

#### BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

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

#### BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran yang disampaikan penulis untuk pengembangan aplikasi agar menghasilkan sistem yang lebih baik lagi.