

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Permainan atau *Game* merupakan sebuah aktivitas dengan tujuan bersenang-senang dalam mengisi waktu luang, disisi lain pada dasarnya permainan game dapat melatih otak kanan yang mengatur kreatifitas inovasi dan strategi. *Game* dapat dilakukan sendiri atau bersama-sama. Dalam perkembangannya, Perkembangan teknologi mengatarkan *Game* terus berkembang dari zama ke zaman, dapat dilihat secara langsung oleh masyarakat yang pada mulanya game hanya dimainkan dikomputer dan console namun sekarang sudah memasuki era mobile game.

Mobile *game* merupakan jenis *game* yang didesain dan dibuat khusus untuk dapat dijalankan pada mobile devices seperti smartphone dan tablet PCs. Sekarang ini mobile game telah banyak dibuat di berbagai macam platform seperti Apple IOS, Android serta Windows Phone. Keuntungan tersendiri memainkan mobile game adalah portabilitas, yaitu pemain dapat bermain game kapan saja dan dimana saja selama mempunyai mobile devices yang mampu menjalankan mobile games. Feng menyatakan bahwa permainan game akan memberikan kenikmatan selama bermain *game*. [1]

Perkembangan Permainan terus mengalami perubahan dari cara memainkannya ataupun dari cara orang berinterkasi dalam permainan tersebut, hal ini mengakibatkan permainan akan terus berubah ubah mengikuti perkembangan teknologi dan zaman yang terus berkembang.

Dengan perkembangan *Game* yang cukup pesat ini, di sisi lain memunculkan sektor lain dari sisi ekonomi, khususnya adalah sektor bisnis, semakin berkembangnya teknologi, sektor produk digital akan sering digunakan. Pasar *Game* sangat lah mengiurkan bagi plaku bisnis karna hampir setiap kalangan memainkan *Game*.

Pasar *Game* di Indonesia sendiri sangat mengiurkan, menurut Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) mengklaim industri ini terus mengalami pertumbuhan pesat. Bahkan pada 2017, nilai industri *Game* di Indonesia mencapai USD 880 juta, dengan pencapaian tersebut industry ini memang sangat mengiurkan bagi para pelaku bisnis.

Berdasarkan latar belakang diatas maka topik pada penelitian ini adalah **"Perancangan *Game* Mobile "Plunge" Menggunakan Unity"**. Topik ini dipilih untuk memberikan suatu solusi dengan merancang suatu *Game* yang dapat bersaing secara global dan di harapkan rancangan *Game* ini dapat menjadi salah satu pilihan alternatif pengembangan inovasi bagi developer lokal untuk dapat bersaing secara global.

Dalam perancangannya game Plunge terinspirasi *game* yang memiliki tema *raning man* seperti contoh nya *game* Temple Run adalah *game* berjalan tanpa akhir 3D yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Imangi Studios. Pemain mengontrol penjelajah yang telah memperoleh peninggalan kuno dan berlari dari monyet iblis jahat yang mengejarnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah di sampaikan di atas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Perancangan *Game Plunge*?
2. Bagaimana *Game Plunge* dapat berjalan sesuai rancangan?

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan lebih terfokus dalam pokok bahasan, maka penulis membatasi beberapa masalah yang di bahas:

1. *Game Plunge* bersifat single player
2. *Game Plunge* berjalan pada platform Android
3. *Game Plunge* sejenis *Game Arcade*
4. *Game Plunge* ditunjukan untuk semua umur
5. *Game Plunge* memiliki obyek 3D

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Merancang *Game* atau permainan berbasis android yang menarik untuk dimainkan semua kalangan.
2. Mempelajari dan mengenal lebih dalam tentang perancangan *Game arcade*.
3. Menjadi salah satu alternatif dalam pengembangan inovasi *Game* bagi para developer

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini antara lain:

1. Bagi Mahasiswa:

Diharapkan mahasiswa dapat merancang sebuah *Game* dan menambah inovasi serta pengetahuan dalam perancangan *Game*.

2. Bagi Universitas:

Diharapkan dapat memberikan manfaat berupa sumbangan ilmu pengetahuan dalam perancangan *Game*.

3. Bagi Masyarakat:

Diharapkan masyarakat mendapat hiburan dan permainan yang menarik dari *Game* ini, serta dapat termotivasi untuk membuat atau menciptakan sebuah *Game* yang dapat bersaing secara nasional maupun internasional dan menciptakan ide developer baru yang kreatif di Indonesia.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah menggunakan metode kualitatif dan teknik yang diterapkan dalam penelitian, meliputi:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang diperlukan metode yang digunakan adalah:

1.6.1.1 Metode Observasi

Observasi dilakukan dengan cara melihat *Game* yang sudah ada yang dilakukan dengan cara mendownload dan menganalisis *Game* yang ada pada playstore atau sejenisnya.

1.6.1.2 Metode Studi Pustaka

Mencari teori dan informasi yang berhubungan dengan topik yang akan dibuat. Pencarian teori dan informasi akan dicari melalui buku-buku, internet, dan hasil penelitian maupun karya ilmiah.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode SWOT. Metode ini akan memberikan penjelasan kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman dari *Game* ini.

1.6.3 Metode Perancangan

Perancangan sendiri menggunakan GDD (*Game Design Document*). Untuk GDD sendiri digunakan karena sesuai dengan judul dari skripsi ini.

Metode ini terdiri dari beberapa tahapan, yaitu:

a. Perancangan *Game*

Meliputi perancangan cerita, fitur, *Gameplay*, dan komponen – komponen yang akan di gunakan di dalam *Game*.

b. Perancangan Sistem

Perancangan sistem dengan menggunakan diagram-diagram untuk merancang sistem pada *Game*.

c. Perancangan layar

Perancangan userinterface pada *Game* di mana membuat tampilan menjadi lebih menarik.

1.7 Sistematika Penulisan

Pada bagian ini dituliskan urutan dan sistematika penulisan yang dilakukan.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan tentang tinjauan pustaka yang telah ada sebelumnya dan teori yang berkaitan tentang perancangan *Game*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi analisis yang diperlukan dan perancangan *Game* yang akan dibuat. Seperti analisis system dan perancangan *Game* dengan GDD (*Game Design Document*).

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi hasil *Game* yang sudah jadi dan pembahasa tentang *Game* tersebut apakah berhasil atau tidak.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan, saran dan daftar pustaka yang berhubungan dalam pembuatan skripsi ini.