

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pada zaman ini *game* menjadi salah satu media *entertain* yang paling diminati di masyarakat. Hampir semua kalangan menyukai *game*, dimulai dari anak-anak hingga dewasa [1]. Bahkan *game* sudah menjadi salah satu cabang olahraga yaitu *e-sport* [2]. *Game*-pun dianggap karya seni secara resmi oleh NEA (National Endowment for the Arts) [3]. Maka dari itu *game* juga bisa menjadi media ajang pengenalan budaya [4]. Contoh *game* dengan judul “Ghost of Tsushima” yang dimana video game tersebut kental dengan budaya Jepang-nya [5].

Di Indonesia ada banyak sekali daerah-daerah yang menarik untuk dijadikan latar tempat di game [4]. Salah satunya adalah Palembang. Palembang adalah ibu kota Sumatera Selatan yang terkenal dengan jembatan Ampera dan makanan khasnya yaitu Pempek [6]. Game yang akan dibuat oleh peneliti menjadikan Palembang sebagai latar tempatnya. Karena banyak sekali tempat-tempat *iconic* yang menarik untuk dijadikan sebagai latar tempat di setiap stage yang di game ini [4].

Game yang akan dibuat oleh penulis berjenis side scrolling platformer, yang bergenre Action. Karena game jenis ini memiliki mekanis yang mudah untuk

dimengerti oleh para pemain. Selain itu, *side scrolling game* juga sangat mudah untuk diimplementasikan oleh penulis untuk membuatnya [4]. Dengan diberikannya genre *action* di game ini memberikan daya tarik terhadap para pemain.

Game ini akan dibangun dengan menggunakan Unity Engine. Karena Unity Engine adalah engine yang mainstream digunakan untuk para developer game, karena Unity Engine adalah engine yang fleksibel untuk digunakan para developer game [7].

Game yang akan dibuat kali ini adalah *side scrolling game* yang berlatar di Kota Palembang yang berjudul "Palembang Madness". Di game ini akan mengangkat beberapa tempat *iconic* di Palembang yang akan menjadi *stage* di game. Dengan diangkatnya kota Palembang sebagai *stage*-nya diharapkan para pemain bisa mendapatkan pengetahuan tentang tempat-tempat *iconic* di sana. Game ini berbasis 2D *pixels* sebagai grafis nya, dan menggunakan Unity sebagai aplikasi pembangun nya. Bahasa pemrograman yang dipakai adalah C#. Genre yang digunakan game ini adalah *action*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Game yang akan dibuat oleh penulis adalah game yang berjudul "Palembang Madness". Dengan jenis game-nya adalah *Side Scrolling Platformer* dan bergenre *Action*. Game ini akan dibangun menggunakan Unity Engine. Game ini diharapkan bisa menjadi media untuk memperkenalkan Kota Palembang.

### 1.3 Batasan Masalah

Untuk membuat *game* "Palembang Madness" maka dibuatlah batasan-batasan sebagai berikut :

- a. Game yang dibangun menggunakan Unity engine sebagai aplikasi pembangunnya.
- b. Bahasa pemrograman yang dipakai adalah C#.
- c. Grafis yang digunakan adalah 2D *pixels* dan menggunakan *Aseprite* untuk membuat grafis nya.
- d. Game ini akan dimainkan di PC.
- e. Latar yang akan dipakai di game ini adalah Kota Palembang.
- f. Game akan dibangun hanya akan sampai dengan *alpha test*.
- g. SDLC (*System Development Life Cycle*) yang digunakan adalah *Indie Game Development*.
- h. Game yang telah dibangun akan dimainkan oleh penguji ahli, dan orang-orang yang berpartisipasi untuk menilai game yang telah dibangun.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat *game* "Palembang Madness" menjadi *game* yang layak untuk dimainkan oleh khalayak umum.

### 1.5 Metodologi Penelitian

Untuk membangun game "Palembang Madness", penulis menggunakan salah satu metode *Indie Game Development*.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Berikut adalah sistematika penulisan :

**BAB I Pendahuluan**, berisi: latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

**BAB II Landasan Teori**, berisi : hasil penelitian sebelumnya, teori penunjang, dan referensi buku, jurnal, laporan skripsi/tesis.

**BAB III Analisis dan Perancangan**, berisi : penjelasan mengenai gambaran umum proyek, hingga Rencana alur proyek.

**BAB IV Hasil dan Pembahasan**, berisi : rancangan proyek, implementasi *coding* dan desain, Selanjutnya alur pengerjaan proyek , metode testing, hingga hasil akhir penelitian dan pembahasan analisis akhir. Data hasil akhir pengujian berupa grafik, pembahasan.

**BAB V Penutup**, berisi : berisi kesimpulan, hasil akhir penilaian proyek, dan saran.