

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Teknologi merupakan keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia. Penggunaan teknologi oleh manusia dimulai dengan perubahan sumber daya alam menjadi alat-alat sederhana, dan seiring berkembangnya zaman Teknologi semakin berkembang pesat terutama dalam bidang komputer. Kecanggihan teknologi saat ini dapat menampilkan perangkat-perangkat di luar komputer dan di visualisasikan dalam bentuk *virtual*.

Kemajuan teknologi yang begitu pesat kita dapat mengetahui tentang game yang merupakan media yang dapat membuat kita berimajinasi dalam pikiran dan dapat mengeksplorasi satu tempat bahkan lebih. Dengan game kita dapat memenuhi kebutuhan akan hiburan, biasanya tidak dalam konteks serius tetapi hanya untuk *refreshing*. Sampai saat ini game terus berkembang sesuai dengan kebutuhan dan tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan manusia akan hiburan[1].

*Game* atau permainan yang dimainkan pun beragam jenis seperti *game portable*, *game PC* ataupun *game mobile*. *Game mobile* sendiri adalah sebuah platform game yang dapat dimainkan di handphone, tablet, maupun smartphone. Konsep dari sebuah genre game membuat game dapat dikelompokkan ke dalam sejumlah kategori. Beberapa game dapat memiliki aturan yang identik, tetapi

umumnya berada pada genre yang berbeda seperti Adventure games merupakan sebuah cerita yang interaktif tentang sebuah tokoh protagonis yang dikendalikan oleh pengguna. Action Game adalah aksi dimana pemain harus memiliki keterampilan dan refleks yang baik untuk melawan musuh dan menghindari rintangan. First Person Shooter (FPS) dan Third Person Shooter (TPS), Game ini berisi tembak menembak dengan berbagai misi yang harus diselesaikan pengguna. RPG(Role Playing Game) adalah permainan yang memungkinkan pemain menjelajah dunia game dan mengembangkan karakternya sendiri. Dan masih banyak lagi genre game yang dapat dimainkan dengan aturan dan kategori berbeda-beda[2].

Pengembangan game bergenre 2D Platformer sekarang menjadi tantangan tersendiri dalam industri pengembangan game dikarenakan game dengan grafis 2D sendiri tidak begitu banyak peminatnya dibandingkan dengan game dengan grafis tiga dimensi (3D) yang lebih realistis dan hidup dari segi desain semua komponen pembangun game di dalamnya yang sekarang terus berkembang di industri game. Pengembangan game 2D Platformer tidak banyak berubah dari segi desain grafis tetapi mengalami improvisasi dari segi gameplay permainan sehingga game dengan genre 2D Platformer masih dapat bersaing dalam industri pengembangan game [3]. Dengan adanya teknologi pada zaman sekarang game dapat dimainkan dengan menggunakan smartphone seperti android dan IOS yang digunakan sebagai platform untuk menjalankan game yang ada di mobile. Sehingga game dapat dimainkan dimana saja dan kapan saja tanpa harus menggunakan personal komputer. Menggabungkan unsur permainan platformer dan mobile membuat

game dengan genre platformer dapat dikembangkan menjadi gameplay yang menarik dan melatih kemampuan motorik pemainnya karena menggunakan jari sebagai control karakter di dalamnya. Hal tersebut secara tidak langsung membuka peluang industri game baru untuk mobile dan dapat meningkatkan peminat pemain 2D *platformer* dengan *gameplay-gameplay* yang menarik [4].

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti tertarik merancang sebuah Game mobile bergenre 2D *Adventure* dengan berbasis *Android* menggunakan *Unity* dengan judul **“Pembuatan Game Adventure 2D”Slime Hunter” Berbasis Android menggunakan Unity**. Peneliti akan menggunakan metode *GDLC*(*Game Development Life Cycle*)[16].

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah disampaikan, penulis merumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana merancang *game* 2D *Adventure* berbasis *Android* menggunakan *Unity*?

### **1.3 Batasan Masalah**

Untuk membatasi agar pembahasan terfokus pada bahasan utama dalam penelitian ini, maka dibuat batasan-batasan masalah, antara lain :

1. Menggunakan software *Unity*
2. Jenis Permainan yang dibuat adalah 2D *Adventure*
3. Permainan yang dibuat berbasis *Android*

4. Metode yang digunakan adalah GDLC(Game Development Life Cycle).
5. Permainan dikhususkan untuk platform Android.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini dimaksudkan untuk merancang game 2D Adventure berbasis Andorid.
2. Menerapkan metode GDLC(Game Development Life Cycle) untuk merancang game.
3. Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer Unitervitas Amikom Yogyakarta.

Peneliti bermaksud membuat penelitian ini agar dapat bermanfaat bagi Peneliti-Peneliti yang berfokus pada pembuatan game bergenre 2D Adventure, dan dapat memberi referensi bagi mahasiswa Amikom yang sedang melakukan penelitian skripsi atau tugas akhir.

#### **1.5 Sistematika Penulisan**

Untuk menyajikan struktur dari penelitian ini agar mudah dipahami, maka diperlukan sistematika penulisan, berikut ini adalah sistematika penulisan pada bab masing-masing :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini menguraikan mengenai Latar belakang, Rumusan masalah, Batasan Masalah, Tujuan penelitian, Manfaat penelitian, Asumsi keterbatasan pengembang, dan Sistematika penulisan

#### **BAB II LANDASAN TEORI,**

Pada bab ini menguraikan tentang tinjauan pustaka, teori tentang pengertian *game*,

android, genre *game*, platform *game*, pengertian *GDLC* dan *software*

### BAB III METODE PENELITIAN,

Dalam bab ini menjelaskan mengenai gambaran umum, analisa kebutuhan sistem dan proses pra-produksi hingga produksi dalam perancangan *game* android “Slime Hunter”.

### BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN,

Bab ini membahas tentang rancangan sistem yang akan dibangun, perancangan perangkat keras, perancangan perangkat lunak, alur produksi, pembuatan produk, hasil akhir, sampai dengan pengujian dan pembahasan.

### BAB V PENUTUP,

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi penelitian selanjutnya.