

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Game* atau permainan sudah ada sejak tahun 1950-an, dari permainan papan yang dibuat menjadi sebuah *video game* yang dapat dimainkan di komputer sampai permainan 2D dan 3D yang dapat dimainkan di komputer serta konsol *video game* yang ada sekarang. *Game platformer* adalah sebuah genre *game* dimana pemain akan bergerak menghindari rintangan menggunakan kontrol pergerakan yang tersedia seperti melompat, menunduk dan lain-lainnya. Rata-rata *game* yang dirilis beberapa tahun ini memiliki tren kesusahan yang mudah, hal ini disebabkan developer atau perusahaan *game* yang ingin menyentuh konsumen umum atau casual, yang merupakan orang-orang yang tidak sering bermain *game* ataupun tidak pernah bermain *game* sama-sekali.

*Game* "It's The Rabbit" dibangun untuk platform *desktop* atau *PC*, pada saat ini pemain *game* memang lebih banyak bermain menggunakan *smartphone*, namun menurut ESA (Entertainment Software Association) dalam laporannya 2022 *Essential Facts About the Video Game Industry*, 70% pemain *game* bermain menggunakan *smartphone*, 52% bermain menggunakan *console* dan 43% masih bermain menggunakan *PC* [1]. Dalam genre *game platformer* juga masih banyak *game* yang populer hingga saat ini, seperti *Hollow Knight* yang dikembangkan oleh Team Cherry, *Cuphead* yang dikembangkan oleh Studio MDHR, *Celeste* yang dikembangkan oleh studio Maddy Make Games dan lain-lainnya.

*Game platformer* pada umumnya merupakan *game* yang sulit, penulis membuat "It's The Rabbit" bertujuan untuk membuat *game platformer* yang dapat dimainkan oleh konsumen umum atau casual untuk melatih kemampuan bermain mereka. Selain itu penulis ingin membuat "It's The Rabbit" tetap menyenangkan bagi pemain veteran yang sudah sering dan mahir dalam permainan *game platformer*. "It's The Rabbit" dibuat menggunakan *software* Unity, Unity merupakan aplikasi perancangan *game multiplatform* yang dapat digunakan untuk

pembuatan game 2D maupun 3D, VR dan lain-lainnya. Dari latar belakang tersebut penulis akan merancang *game platformer* 2D "It's The Rabbit" menggunakan bahasa pemrograman C#.

## 1.2 Rumusan Masalah

Masalah yang dapat dirumuskan peneliti berdasarkan latar belakang tersebut adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang *game* "It's The Rabbit" bergenre *platformer* menggunakan Unity?
2. Bagaimana membangun *game* "It's The Rabbit" bergenre *platformer* menggunakan Unity?

## 1.3 Batasan Masalah

Untuk menjamin terarahnya dan kejelasan penelitian menurut latar belakang tersebut, penulis menetapkan batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. *Gameplay* yang dibuat adalah *game platformer*.
2. *Game* dibuat menggunakan Unity dan bahasa pemrograman C#.
3. *Game* hanya bisa dijalankan pada Personal Komputer (PC).
4. *Game* bersifat *offline* atau tidak perlu menggunakan internet.
5. *Game* bersifat *single-player*.
6. *Game* merupakan *game* bergrafis 2D.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang didapatkan penulis dari latar belakang tersebut adalah penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun *game* 2D *platformer* "It's The Rabbit" menggunakan Unity.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan permasalahan diatas, manfaat penelitian dari perancangan *game* ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat bagi penulis

Menambahkan wawasan dan kemampuan penulis dalam pembuatan *game 2D platformer* dan dapat mengimplementasikan ilmu yang didapat selama kuliah serta lulus dan mendapatkan gelar sarjana komputer di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

2. Manfaat bagi Akademik

Dapat menjadi referensi untuk mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta yang hendak meneliti perancangan sebuah *game 2D platformer* menggunakan Unity.

3. Manfaat bagi pengguna

Selain sebagai sarana hiburan *game* dapat dimainkan oleh semua tingkatan pengguna dari pemula sampai veteran.

#### **1.6 Sistematika Penulisan**

Pada penelitian ini penulis akan membagi laporan ini dalam beberapa bab, pembagian bab dalam laporan ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN, bab ini merupakan pendahuluan yang menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, bab ini berisi studi literatur dan landasan teori penelitian yang terkait dengan perancangan *game platformer 2D*.

BAB III METODE PENELITIAN, bab ini menjelaskan metode pengembangan *game*, serta alat dan teknologi yang digunakan untuk perancangan dan pengembangan *game*.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, bab ini berisi hasil dari perancangan *game* yang meliputi hasil implementasi dan *testing game* yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP, bab ini berisi kesimpulan dan saran yang penulis dapatkan dari penelitian yang telah dilakukan.