

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan dunia gadget dan teknologi semakin berkembang di tiap tahunnya, termasuk pada perkembangan komputer atau PC. Sejatinya komputer digunakan hanya untuk mempermudah tugas dan pekerjaan saja. Namun seiring berkembangnya zaman, penggunaan komputer mulai meluas dan menjadi multifungsi, salah satunya juga untuk bermain game. Dimulai era 70-an, game-game PC mulai menjadi primadona di era 80-an dan 90-an. Kehadiran game PC tentunya menjadi sesuatu yang menguntungkan bagi para user komputer atau pun laptop, karena mereka bisa memainkan game di PC tanpa harus membeli konsol game lain seperti Playstation, Xbox atau Nintendo Wii. Komputer pun menjadi multifungsi, baik untuk membantu menyelesaikan pekerjaan atau untuk bermain game.

Selama ini masyarakat di Indonesia terutama orang tua pada umumnya menganggap bahwa bermain game itu memiliki dampak buruk bagi anak-anak. Alasan yang sering digunakan biasanya video game membuat anak-anak malas untuk belajar. Hal ini ternyata berkebalikan dengan hasil penelitian dari Oxford University melalui *Pediatrics* (Official Journal of the American Academy of Pediatrics) yang dilakukan oleh Dr. Andrew Przybylski. Penelitian tersebut memberikan hasil bahwa anak-anak yang bermain video game maksimal satu jam per hari, lebih merasa gembira, mudah bergaul, dan tidak terlalu hiperaktif dibandingkan dengan anak-anak yang tidak bermain video game.

Sesuai dengan data di atas, penulis berminat membuat game petak umpet yang dapat melatih anak beradu kecerdasan, kecermatan, dan kejelian. Juga Untuk melatih anak agar bisa taat pada berbagai aturan, baik aturan dari lingkungan terkecil seperti keluarga, aturan sekolah, lingkungan masyarakat bahkan sampai lingkungan besar seperti aturan negara, anak harus dididik sejak dini. Belajar mendisiplinkan anak tidak harus lewat pendidikan formal atau kata-kata dari Anda, tetapi bisa juga dilakukan lewat sebuah permainan. Dalam game ini pemain akan bermain dengan mematuhi peraturan yang telah dibuat. Setiap pemain harus bisa mematuhi dan melaksanakan semua ketentuan yang telah dirumuskan.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, yang menjadi rumusan masalah adalah bagaimana merancang dan membuat game petak umpet untuk platform desktop/PC?

### **1.3 Batasan Masalah**

Dalam penyusunan laporan ini, agar pembahasan tidak melebar dan mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka diberikan batasan masalah sebagai berikut :

- a) Game dimainkan secara offline dan single player.
- b) Game ini hanya bisa digunakan pada perangkat PC/desktop dan laptop.
- c) Bersifat statis, yaitu konten atau isinya tidak berubah-ubah.

- d) Software yang digunakan antara lain, Blender 2.77, Unity Game Engine, Adobe Photoshop.
- e) Tampilan grafis pada game berupa 3D.
- f) Tingkat kesulitan berdasarkan pada map dan jumlah pemain yang dipilih.
- g) Sasaran game untuk anak usia 5-12 tahun.

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

Tujuan dari penyusunan skripsi ini adalah :

1. Merancang game yang di angkat dari permainan tradisional.
2. Mengubah pandangan negatif terhadap game bahwa game bukan sekedar permainan, tetapi juga banyak sisi positifnya.
3. Menambah pengalaman secara langsung melalui perancangan proyek khususnya game adventure.
4. Membangun game Petak Umpet dengan menggunakan software Unity Game Engine.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penyusunan skripsi ini adalah :

1. Bagi pengguna
  - a) Ikut membantu melestarikan permainan tradisional indonesia.
  - b) Dapat dijadikan sebagai sarana hiburan disaat jenuh mengerjakan tugas dengan perangkat komputer.
2. Bagi penulis
  - a) Menambah pengetahuan dan pengalaman dalam membuat game dan penyusunan laporan.
  - b) Memberikan kepuasan pribadi dengan membuat sebuah sarana hiburan bagi orang lain.
  - c) Menjadi langkah awal sebagai pengembang game pemula.
  - d) Sebagai syarat untuk menyelesaikan studi Strata 1 (S1) di STMIK AMIKOM.

## 1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan oleh penulis untuk menyusun penelitian adalah sebagai berikut :

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

#### 1.6.1.1 Metode Observasi

Merupakan upaya pengumpulan data dan teori melalui buku-buku, surat kabar serta sumber informasi non manusia sebagai penunjang penelitian (seperti



dokumen, agenda, hasil penelitian, catatan, klipping, jurnal) yang berkaitan dengan perancangan dan pembuatan game ini.

### 1.6.1.2 Metode Wawancara

Peneliti melakukan tanya jawab atau wawancara pada narasumber pengguna maupun pengembang game independen.

### 1.6.2 Metode Perancangan

Tahap ini dilakukan sebagai gambaran atau rancangan dalam pengerjaan desain program selanjutnya. Terdiri dari :

#### 1) Brainstorming

Dalam tahap ini, pencarian dari mulai ide game, ide cerita game, genre, bagaimana dibuatnya, dan pasarnya siapa saja.

#### 2) Storyline

Pembuatan jalan cerita dalam game itu penting, karena agar si pemain dapat mengerti apa yang dia mainkan dengan tujuan akhir seperti apa.

#### 3) Storyboard

Dan yang terakhir adalah pembuatan storyboard. Fungsi storyboard disini adalah untuk membantu si programmer dalam membuat game berdasarkan susunannya. Dari mulai game dijalankan hingga bagaimana permainannya berjalan sesuai dengan storyline.

### 1.6.3 Metode Pengembangan

Menjelaskan bagaimana proses pembuatan dan pengembangan game dengan metode indie development yang berdasarkan hasil brainstorming, storyline, storyboard yang dibuat. Adapun langkah-langkahnya dimulai dari :

- 1) Pembuatan asset.
- 2) Compositing dan positioning semua asset pada layout game.
- 3) Pembuatan fungsi dari masing-masing asset.
- 4) Programming.
- 5) Testing dan debugging.
- 6) Building file projek ke format executeable.
- 7) Proses quality control untuk memastikan game dapat berjalan lancar.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Berdasarkan metode yang digunakan dalam penyusunan laporan ini maka penulis dapat memutuskan sistematika penyusunan, agar mempermudah pemahaman kita terhadap isi karya ilmiah ini. Adapun sistematika penyusunan sebagai berikut :

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Menguraikan mengenai dasar teori dari pembuatan game PC/desktop, software yang digunakan dalam pengembangan game ini dan deskripsi singkat terkait game “Petak Umpet”.

### **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini berisi tentang analisis sistem yang dibuat untuk identifikasi masalah serta kelayakan dan kebutuhan sistem yang akan dibangun.

### **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

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

### **BAB V : PENUTUP**

Bab ini merupakan penutup dari pembuatan skripsi yang didalamnya terdapat kesimpulan penelitian serta saran yang diberikan oleh penulis untuk tujuan pengembangan kedepan.