

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan pesat dalam industri game, terutama dalam pengembangan game video, telah menciptakan kebutuhan untuk penerapan metode pengembangan yang sistematis dan efisien. Salah satu metode yang telah terbukti berhasil dalam konteks ini adalah *Game Development Life Cycle (GDLC)*. Metode ini memberikan kerangka kerja yang terstruktur untuk mengelola dan mengarahkan seluruh proses pengembangan game, mulai dari perencanaan hingga implementasi.

Game "Hide & Seek" adalah salah satu game yang memiliki daya tarik tersendiri dan telah menjadi favorit di kalangan pemain. Pengembangan game ini melibatkan serangkaian tahap yang kompleks dan memerlukan pendekatan yang terorganisir untuk memastikan kualitas dan keterlibatan pemain yang optimal.

Penerapan GDLC dalam pengembangan game "Hide & Seek" menjadi suatu langkah yang strategis, mengingat kompleksitas proyek pengembangan game dan kebutuhan untuk menghadirkan pengalaman bermain yang memuaskan. GDLC dapat membantu menyelaraskan dan mengelola berbagai aspek pengembangan, termasuk perencanaan konsep, desain gameplay, produksi, uji coba, hingga peluncuran game.

Dengan memahami dan menerapkan metode GDLC secara menyeluruh, diharapkan pengembang game dapat meningkatkan efisiensi, mengurangi risiko proyek, dan menghasilkan produk game "Hide & Seek" yang berkualitas tinggi.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan mengevaluasi dampak penerapan metode GDLC pada pengembangan game "Hide & Seek" serta memberikan kontribusi dalam konteks penelitian pengembangan game secara umum.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan oleh penulis, maka terdapat permasalahan dan di rumuskan adalah "Bagaimana penerapan metode *Game Development Life Cycle* (GDLC) dalam pengembangan permainan "Hide & Seek" dapat meningkatkan efisiensi proses pengembangan secara keseluruhan?"

1.3 Batasan Masalah

Dalam perancangan karya tugas akhir ini, penulis memberikan batasan agar pembahasana menjadi lebih terfokus. Pembahasan penulis hanya berupa :

1. Permainan bergenre horror, adventure.
2. Permainan berbentuk 3D.
3. Permainan ini single-player.
4. Pembuatan permainan ini menggunakan perangkat lunak Unity 2021.3.22f1.
5. Permainan ini dibuat untuk dekstop.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah merancang dan mengimplementasikan metode GDLC pada pengembangan permainan berbasis Desktop.

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan terlaksananya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain :

1. **Manfaat bagi penulis**

Meningkatkan kemampuan dalam pembuatan permainan berbasis dekstop, memberikan keterampilan dalam penyusunan laporan, dan dapat mengimplementasikan hasil dari studi di Universitas Amikom Yogyakarta.

2. **Manfaat bagi institut**

Dapat dijadikan referensi untuk membuat permainan berbasis dekstop khususnya bagi mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini memuat ringkasan mengenai isi dari masing – masing bab yang ada pada naskah ini.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan masalah, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi studi literatur sebagai referensi dan dasar-dasar teori yang digunakan untuk menunjang penelitian.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini didalamnya terdapat tinjauan umum tentang objek penelitian, analisis masalah, solusi yang ditawarkan, rancangan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan tentang hasil dan pembahasan dari proses pembuatan permainan simulasi manajemen stres mahasiswa dengan Unity3D berbasis Android.

BAB V PENUTUP

Isi pada bab ini memuat kesimpulan dari penelitian tentang pembuatan animasi ini beserta saran yang sudah diberikan sebagai penutup.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi bab akhir yang berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh laporan.