

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era modern yang dipenuhi dengan teknologi dan inovasi, industri game telah menjadi salah satu sektor yang tumbuh pesat dan memainkan peran penting dalam hiburan, pendidikan, dan interaksi sosial. Game tidak hanya sekadar media hiburan, tetapi juga menjadi wadah untuk kreativitas, pembelajaran, serta pengembangan berbagai aspek kognitif dan sosial.

Pembuatan game sebagai bentuk karya seni dan teknologi telah memicu minat banyak individu untuk terlibat dalam proses pengembangan. Teknologi Unity, sebagai salah satu perangkat lunak terkemuka dalam industri game, telah memberikan kemudahan dan fleksibilitas bagi para pengembang game dalam mewujudkan ide-ide kreatif mereka ke dalam bentuk interaktif.

Perkembangan teknologi telah memberikan pengaruh signifikan terhadap industri game, menghasilkan pengalaman bermain yang semakin mendalam dan menghadirkan inovasi dalam hal visual, mekanika permainan, serta interaktivitas. Dalam konteks ini, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan game 'Seek', sebuah permainan petualangan yang menggabungkan elemen fantasi dengan artstyle 2D. Elemen fantasi memberikan kesempatan kepada pemain untuk melarikan diri dari kenyataan dan menjelajahi dunia imajinatif yang penuh keajaiban. Di sisi lain, artstyle 2D memberikan sentuhan visual yang khas dan dapat membangkitkan nostalgia.

Dalam pembuatan game 'Seek', teknologi Unity dipilih karena kemampuannya dalam menciptakan pengalaman bermain yang immersif dan fleksibilitasnya dalam menghasilkan berbagai jenis game. Dengan melibatkan aspek petualangan, pemain akan diundang untuk mengeksplorasi dunia yang dirancang dengan detail, menyelesaikan tantangan, dan merasakan dampak

keputusan yang diambil. Diharapkan game 'Seek' dapat menjadi pilihan menarik bagi mereka yang menginginkan hiburan yang mendalam dan interaktif.

1.2 Rumusan Masalah

Dalam rangka mewujudkan pengembangan game 'Seek', rumusan masalahnya difokuskan untuk menggali pemahaman yang lebih mendalam terkait proses pengembangan dan dampaknya pada pengalaman bermain :

1. Bagaimana tahapan dan proses pengembangan game 'Seek' dengan mengoptimalkan fitur Unity?
2. Bagaimana respon pemain terhadap gameplay, desain visual, dan keseluruhan pengalaman bermain game 'Seek'?

1.3 Batasan Masalah

Dalam rangka menjaga fokus penelitian, terdapat beberapa batasan masalah yang perlu diperhatikan:

1. **Tema dan Genre Game:** Penelitian ini akan difokuskan pada pembuatan game dengan tema petualangan dan genre fantasy.
2. **Platform:** Implementasi game 'Seek' akan dibatasi pada platform PC (Personal Computer).
3. **Tingkat Kesulitan:** Fokus pada pengembangan game 'Seek' pada tingkat kesulitan yang cukup untuk menantang pemain tanpa menghilangkan kesenangan bermain.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan game 'Seek' dengan menggunakan teknologi Unity, serta untuk mengeksplorasi implementasi elemen fantasy dan artstyle 2D dalam game tersebut. Selain itu, penelitian ini juga bermaksud untuk menilai respon pemain terhadap gameplay, visual, dan

pengalaman bermain game 'Seek'.

1.5 Manfaat Penelitian

Diharapkan bahwa hasil penelitian ini akan memberikan manfaat sebagai berikut

1. **Kontribusi Pada Industri Game:** Pengembangan game 'Seek' menggunakan teknologi Unity dapat memberikan kontribusi dalam memperkaya dunia industri game dengan karya-karya kreatif yang menarik dan inovatif.
2. **Sumber Inspirasi:** Game 'Seek' dengan elemen fantasy dan artstyle 2D dapat menjadi sumber inspirasi bagi pengembang game lainnya yang ingin menciptakan game dengan visual yang menarik.
3. **Peningkatan Kualitas Bermain:** Game 'Seek' diharapkan dapat memberikan pengalaman bermain yang seru dan mendalam kepada para pemainnya, serta dapat memberikan hiburan yang berkualitas.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan pemahaman yang lebih jelas mengenai struktur penulisan, berikut adalah sistematika penulisan skripsi ini:

Bab 1: Pendahuluan Pada bab ini dijelaskan latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah, serta sistematika penulisan.

Bab 2: Tinjauan Pustaka Pada bab ini akan diuraikan landasan teori yang mendukung penelitian, termasuk pengertian teknologi Unity, pengembangan game, artstyle 2D, dan konsep fantasy dalam game.

Bab 3: Metode Penelitian Bab ini menjelaskan metode yang digunakan dalam penelitian, termasuk model pengembangan perangkat lunak, tahapan pembuatan game, serta alat dan bahan yang digunakan.

Bab 4: Hasil dan Pembahasan Bab ini membahas tentang implementasi kode program, integrasi fitur-fitur game, serta pengujian yang dilakukan untuk memastikan kualitas dan keandalan game 'Seek'. Hasil dari penelitian ini juga akan dianalisis dan dibahas lebih mendalam.

Bab 5: Penutup Bab terakhir ini berisi kesimpulan dari seluruh penelitian yang telah dilakukan, serta saran-saran untuk pengembangan lebih lanjut pada masa depan.

Dengan sistematika penulisan ini, diharapkan pembaca dapat mengikuti perkembangan penelitian secara sistematis dan mendapatkan pemahaman yang mendalam mengenai pengembangan game 'Seek' menggunakan teknologi Unity.

