

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pariwisata secara umum merupakan industri yang dapat menghasilkan pertumbuhan ekonomi yang pesat dalam hal penciptaan lapangan kerja, peningkatan pendapatan dan taraf hidup, serta merangsang sektor produktif lainnya. Sebagai salah satu destinasi wisata unggulan Indonesia, Yogyakarta mempunyai potensi besar untuk lebih meningkatkan sektor pariwisatanya. Di era digitalisasi, pemanfaatan teknologi khususnya dalam bentuk permainan dapat menjadi sarana yang efektif dalam mempromosikan dan menampilkan potensi pariwisata suatu daerah[1].

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini berkembang sangat pesat di berbagai bidang, salah satunya perkembangan *Game*. *Game* adalah media hiburan yang digunakan oleh berbagai orang untuk menghilangkan jenuh. Dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi membuat berbagai macam *Game* semakin menarik dan inovatif[2].

Dengan berkembangnya teknologi informasi saat ini, membuat perangkat pengembang permainan (*Game*) pun berkembang pesat. Salah satu perangkat pengembang *Game* yang paling populer adalah *Unity Engine*. *Unity Engine* memiliki keunggulan dalam pengembangan aplikasi maupun permainan berbasis komputer dan perangkat seluler[3].

Hal yang membuat penulis menggunakan Unity yaitu karena Unity memiliki berbagai macam fitur yang sangat lengkap. Salah satunya yaitu fitur Timeline pada unity yang berguna untuk mengatur dan membuat *Cutscene* pada *Game*. Unity juga sangat mudah digunakan karena memiliki dokumentasi panduan untuk menggunakannya. Selain itu Unity memiliki komunitas pengembang yang luas dan dinamis di berbagai belahan dunia. Melalui forum, para pengembang bisa berukar ide, saling mendukung, dan memperoleh bantuan ketika menemui kendala saat membuat permainan[4].

Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan *Cutscene* pada *Game* “Bimo Misadventure” bertema Yogyakarta menggunakan fitur *Timeline* pada *unity*. *Bimo Misadventure* adalah sebuah permainan *adventure platformer* yang memiliki unsur-unsur Yogyakarta dengan latar tempat *plengkung gading* dan *alun-alun kidul*. Dalam *Game* ini, dibutuhkan *Cutscene* agar dapat menyampaikan cerita dengan baik.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis memutuskan untuk mengambil judul “Implementasi *Unity Timeline* Untuk Pembuatan *Cutscene Game* Wisata Yogyakarta “Bimo Misadventure”.

1.2 Rumusan Masalah

Masalah yang dapat dirumuskan berdasarkan latar belakang tersebut, adalah bagaimana cara Implementasi *Unity Timeline* Untuk Pembuatan *Cutscene Game* Wisata Yogyakarta Bimo Misadventure?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka batasan masalah dalam pembuatan skripsi ini adalah:

1. *Game* hanya dapat dijalankan pada sistem komputer atau berbasis *desktop* dan tidak dapat dijalankan pada *smartphone*.
2. *Game* berbentuk 2D.
3. Gaya *visual Game* yang digunakan adalah *pixel art*.
4. *Engine* yang digunakan adalah *Unity* dan menggunakan fitur *Unity Timeline*.
5. Bahasa pemrograman yang digunakan C#
6. *Game* ini bersifat *single-player*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Mengimplementasi *Unity Timeline* Untuk Pembuatan *Cutscene Game* Wisata Yogyakarta “Bimo Misadventures”.

2. Memperkenalkan salah satu destinasi wisata yang ada di Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Bagi Penulis

Manfaat yang didapatkan penulis adalah bertambahnya wawasan dan pengalaman dalam pembuatan sebuah *Cutscene* pada *Game* dan bisa mengimplementasikan ilmu yang telah dipelajari selama kuliah, serta untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana Program Studi Teknologi Informasi.

2. Bagi Pengguna

Manfaat yang didapatkan pengguna adalah bertambahnya aplikasi permainan pada perangkat komputer, serta sebagai sarana media pengenalan destinasi yang ada di Yogyakarta.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan penelitian ini terdiri dari beberapa bab yang membahas tiap babnya saling terkait satu dengan yang lain. Adapun sistematika penulisannya sebagai berikut :

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 METODE PENELITIAN

analisis masalah, solusi yang ditawarkan, rancangan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan tentang hasil dan pembahasan dari proses Implementasi *Unity Timeline* Untuk Pembuatan *Cutscene Game* wisata Yogyakarta "Bimo Misadventures".

BAB V PENUTUP

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

