

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. LATAR BELAKANG

Game berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan. Game (permainan) secara umum adalah sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. Permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama. (Hidayat 2013, 1060)

Game yang ingin penulis bahas disini merupakan game modern, yaitu game yang memainkannya bisa di *device-device* moderen seperti *handphone*, *PC*, dan permainan konsol, dan proses membuatnya menggunakan *PC*. Dalam game modern, penyimpanan data player sangatlah dibutuhkan, metode yang penulis pilih untuk penyimpanan data yang akan penulis gunakan adalah *serialize-class*.

Pada project game "URBAN WEAPON STRIKE", penulis membuat desain untuk penyimpanan data player supaya player bisa menutup permainan tersebut tanpa kehilangan data progress permainan yang sudah dicapai oleh player, bahkan player bisa membuka data player tersebut dari *PC* lain.

Penulis akan mengimplementasikan *serialize-class* pada objek-objek di unity yang menyimpan data player agar data tersebut bisa penulis simpan di file terpisah tanpa mengganggu sistem permainan tersebut.

Penggunaan *serialize-class* dalam desain penyimpanan data game merupakan solusi yang efektif dan efisien.

### 1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang, berikut adalah rumusan masalah untuk penelitian ini:

Bagaimana cara untuk mengimplementasikan *serialize-class* untuk desain penyimpanan game "Urban Weapon Strike"?

### 1.3. BATASAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang dan rumusan masalah, maka penulis akan memfokuskan batasan masalah pada:

1. Menggunakan teknik *serialize-class* dalam desain penyimpanan data.
2. Pengujian yang dilakukan nanti adalah performa permainan saat menyimpan data, performa permainan saat membuka data, besar data player yang tersimpan.
3. Software yang digunakan adalah Unity.
4. Pengujinya akan dilakukan oleh ahli industri dan ahli praktisi.

### 1.4. TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini, adalah sebagai berikut:

1. Menerapkan teknik *serialize-class* dalam pembuatan permainan "Urban Weapon Strike"
2. Membuat desain penyimpanan permainan pada permainan "Urban Weapon Strike" yang bekerja dengan efektif dan efisien.