

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Game adalah salah satu sarana yang ditujukan untuk memberikan hiburan dalam bentuk multimedia yang dibuat semenarik mungkin sebagai sarana untuk menghilangkan kejenuhan atau menghibur diri dalam mengisi waktu luang. Dalam perkembangannya, dunia *game* berkembang begitu pesat mulai berbagai platform perangkat PC, *console*, *mobile* dan dari balita, kalangan anak-anak sampai kalangan orang dewasa tertarik untuk memainkannya. Adanya berbagai macam jenis *game* dengan target pasar berbeda-beda, membuat hampir semua orang dapat menemukan *game* yang cocok dan menghibur bagi mereka.

Dari data yang didapat pada gartner yang merupakan suatu perusahaan riset dan penasihat terkemuka yang bersumber pada praktisi dan didorong dengan data yang mengarah langsung ke klien atau pengguna pertama. (<https://www.gartner.com/en/newsroom/press-releases/2018-02-22-gartner-says-worldwide-sales-of-smartphones-recorded-first-ever-decline-during-the-fourth-quarter-of-2017>).

Dari data yang didapat bahwa pengguna android mencapai 85% di seluruh dunia dengan total penjualan device android mencapai 1.320.118.1 menjadikan OS Android menjadi OS yang mendominasi di dunia.

Penggunaan *Game Engine* membuat varian baru di dunia *game* dengan munculnya teknologi 3D. *Game Engine* adalah sebuah perangkat lunak yang

dirancang untuk membuat *game*. Dalam *game* engine terdapat fungsi-fungsi grafis atau komputasi dasar yang kurang diketahui seorang developer yang dibungkus semua menjadikan pembuatan menjadi lebih cepat.

Unity 3D adalah salah satu varian *game* engine yang menjadi tren developer masa kini. Unity digunakan baik secara perorangan maupun tim, untuk membuat *game* 3D dengan mempersingkat waktu pengerjaan. Selain itu unity merupakan sebuah *game* engine multiplatform yang memungkinkan untuk mempublisk *game* dengan berbagai platform salah satunya adalah android.

Berdasarkan latar belakang masalah, penulis bertujuan membuat aplikasi *game* dengan mengambil judul “Pembuatan *Game* Android “Wild Race” Menggunakan Unity”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, rumusan masalah yang akan dipecahkan yaitu “Pembuatan *Game* Android “Wild Race” menggunakan Unity?”

1.3 Batasan Masalah

Dalam penulisan skripsi ini, penulis membatasi permasalahan pada pembangunan aplikasi agar dapat membuat *game* 3D dengan menggunakan android ini :

1. *Game* “Wild Race” ini bersifat *single player game*.
2. *Game* ini ditujukan untuk pengguna minimal 7 tahun ke atas.

3. *Game* ini merupakan *game* 3D yang dijalankan pada platform Android.
4. Software utama dalam perancangan *game* ini menggunakan Unity.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Membantu sebuah *game* 3D yaitu “Wild Race” untuk platform Android.
2. Sebagai sarana hiburan di waktu luang.
3. Mengenal dan memahami cara serta proses pengembangan *game* menggunakan unity 3D.
4. Salah satu syarat kelulusan untuk jenjang studi Sarjana Universitas AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan dari latar belakang yang diuraikan diatas, maka manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

A. Bagi Penulis

1. Penerapan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh selama kuliah.
2. Memahami cara membangun *game* 3D dengan menggunakan bahasa pemrograman C#.

B. Bagi Pembaca

1. Dapat membantu pembaca dalam pembuatan *game* 3D dengan genre *racing game*.

2. Dapat menjadi referensi penelitian bagi pembaca.
3. Sebagai sarana hiburan bagi pengguna android.

1.6 Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian untuk penyusunan skripsi ini, penulis menggunakan beberapa tahapan yaitu sebagai berikut :

1.6.1 Metode Kepustakaan

Metode pengumpulan data dilakukan dengan metode kepustakaan yaitu dengan mencari informasi dari berbagai pustaka seperti buku, jurnal ilmiah, artikel dan informasi dari internet yang berkaitan dengan pembuatan *game* 3D menggunakan Unity.

1.6.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah IGD (*Indie Game Developer*) tahap-tahap yang mencakup luas dari sebuah *Game Development Life Cycle* yang diambil dan kemudian digunakan pada pembuatan game "Wild Race" sebagai berikut :

1. Konsep (*Concept*)
2. Desain (*Design*)
3. Pengumpulan Asset
4. Implementasi (*Implementation*)
5. Testing (*Testing*)
6. Distribusi (*Distribution*)

1.7 Sistematika Penulisan

Sebagai acuan bagi penulis agar laporan ini terarah dan tersusun secara benar, maka disusunlah sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I – PENDAHULUAN

Dalam bab pendahuluan berisikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II – LANDASAN TEORI

Bab landasan teori menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan yang menjadi dasar pembelajaran dalam pembuatan *game* “*Wild Race*”.

BAB III –PERANCANGAN

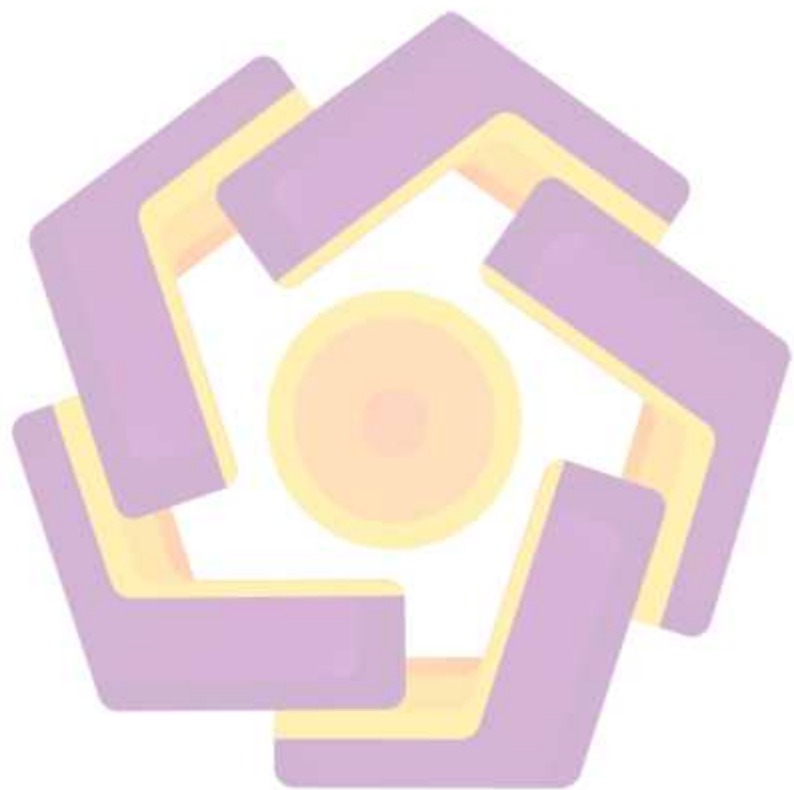
Bab perancangan membahas tentang perancangan sistem yang digunakan dalam pembuatan *game* “*Wild Race*”.

BAB IV – IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab implementasi dan pembahasan akan membahas tentang langkah-langkah yang telah dirancang sebelumnya serta analisis dari pengujian sistem apakah *game* yang dibangun sudah sesuai dengan tujuan penelitian.

BAB V – KESIMPULAN DAN PENUTUP

Bab ini merupakan akhir dari penulisan yang berisi kesimpulan dari rumusan masalah yang didapat dari pembuatan *game*, serta saran-saran untuk perbaikan aplikasi *game* yang dihasilkan untuk masa yang akan datang.



DAFTAR PUSTAKA

Bab ini berisi tentang referensi yang telah dipakai peneliti sebagai acuan dan penunjang serta parameter yang mendukung penyelesaian penelitian bisa berupa praktis maupun teoritis.

