

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game adalah satu hal yang sangat populer disekitar kita. Sebelumnya game hanya diciptakan untuk hiburan semata, namun kini game juga dijadikan sebagai sarana pembelajaran, lahan bisnis hingga dijadikan sebagai salah satu cabang perlombaan oleh para professional. Bagi para pecinta game perkembangan dalam dunia game merupakan sesuatu yang sangat dinantikan, sedangkan bagi para pembuat game atau designer game ini merupakan suatu tantangan untuk terus melakukan pembaharuan dalam pembuatan game yang dibuat. Dengan demikian jika game yang dibuat semakin digemari dan dimainkan oleh banyak orang maka akan menjadi suatu kebanggaan dan keuntungan yang besar bagi pembuat game.

Di lansir dari situs Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia yang diterbitkan pada tanggal 5 Agustus 2019 (https://www.kominfo.go.id/content/detail/20490/menkominfo-terus-dukkung-esports-indonesia/0/berita_satker) menerangkan bahwa “ berdasarkan laporan yang dirilis Newzoo, Indonesia menjadi salah satu pasar video game terbesar di Asia Pasifik, dengan angka mencapai US\$941 juta (sekitar RP13 triliun) “. Melihat capaian angka tersebut, bukan hal yang tidak mungkin bahwa perkembangan game menjadi sangat pesat.

Perkembangan game juga terjadi pada platform yang digunakan dalam memainkan game. Pada awalnya game dibuat hanya untuk dimainkan pada

komputer saja, namun kini telah mengalami perkembangan dan masuk ke eramobile. Salah satu mobile game yang sedang marak dikembangkan adalah game untuk android smart phone. Android telah menjadi system operasi mobile yang banyak diminati pengguna.

Dalam pembuatan game peran teknologi sangat penting. Pembuatan game dimulai dari ide atau konsep yang kemudian dikembangkan hingga menjadi sebuah video game yang utuh dan dapat dimainkan. Membuat sebuah video game tidaklah mudah walau itu hanya video game sederhana, terutama bagi seseorang yang bukan desainer game. Ada banyak software yang dapat digunakan untuk mengembangkan sebuah game, seperti: GameMaker Studio, Counstrac 2, unity, dll. Unity adalah sebuah aplikasi berbasis multiplatform dimana multiplatform adalah aplikasi yang dapat

Dari paparan diatas, maka penulis ingin mengembangkan sebuah game yang berbasis android yang mana game ini diberi nama Hexagon. Game Hexagon dibuat dengan tujuan sebagai media bagi masyarakat untuk mengisi waktu dan kesenangan serta memberikan pilihan game android yang bervariasi. Itulah sebabnya game Hexagon ini dibuat tidak terfokus pada cerita melainkan dibuat untuk kesenangan. Game hexagon hanya memiliki satu tipe permainan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat diperoleh rumusan masalah yaitu "Bagaimana Membuat Game "Hexagon" Menggunakan Unity Berbasis Android yang dapat dimainkan oleh khalayak umum".

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan game ini perlu diberikan pembatasan atau ruang lingkup permasalahan agar permasalahan yang ada lebih terfokus. Adapun Batasan – Batasan masalah adalah sebagai berikut :

1. Game ini memiliki genre *Endless game*
2. Game ini berbasis android
3. Game ini berbentuk dua dimensi
4. Segmentasi untuk pengguna usia anak anak (7 tahun) hingga dewasa
5. Game ini hanya dapat dimainkan oleh satu orang (*single player*)
6. Game ini tidak memiliki tingkatan level (*Endless game*)

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Membuat game “Hexagon” berbasis android menggunakan Unity Game Engine.

1.5 Manfaat Penelitian

Penulis mengharapkan penelitian yang dilakukan ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1.5.1 Bagi Penulis

1. Sebagai bekal menghadapi dunia kerja
2. Penerapan ilmu yang didapat selama menempuh pembelajaran di Universitas Amikom Yogyakarta

1.5.2 Bagi Universitas Amlkom Yogyakarta

1. Memberi gambaran seberapa jauh mahasiswa dapat menerapkan ilmunya.

1.5.3 Bagi Masyarakat

1. Memberi kesenangan saat waktu luang dan dapat melepas penat/stress yang berlebihan.

1.6 Metode Penelitian

Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Metode Kepustakaan

Metode ini digunakan untuk mencari literatur atau sumber pustaka yang berkaitan dengan aplikasi yang akan dibuat melalui buku, pdf, maupun jurnal agar dapat mendukung pengembangan pembuatan aplikasi serta mempertegas teori – teori yang ada.

2. Metode Perancangan

Pada tahap ini dilakukan perancangan system game “Hexagon” dengan menggunakan *Game Design Document*.

3. Metode Pengembangan

Pada proses pengembangan sistem menggunakan metode yang dikenal dengan nama *Indie Game Development* untuk mengembangkan game agar dapat terstruktur dan teratur, *Indie Game Development* adalah proses pembuatan game indie yang membebaskan pengembang dalam menentukan tahap pengembangan game yang akan digunakan untuk penelitian.

1.7 Sistematika Penulisan

Penyusunan skripsi ini perlu adanya sistematika penulisan yang terdiri dari bagian – bagian yang saling berhubungan sehingga dapat digunakan sebagai acuan pokok untuk penyusunan laporan skripsi antara lain:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, Batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan penelitian, dan sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori – teori yang mendasari pembahasan secara rinci. Landasan teori dalam bab ini terdiri atas dasar teori, sejarah perkembangan game, pengertian game, jenis – jenis game, *game design document*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai analisis dan perancangan aplikasi game Hexagon yaitu tujuan analisis system, analisis kebutuhan, analisis kelayakan system, perancangan game, GDD.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang implementasi dari game yang telah dibuat serta membahas mengenai hasil dari uji coba aplikasi game dan menganalisa jalannya aplikasi dalam penggunaannya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang dapat diperoleh secara keseluruhan dan uraian – uraian bab sebelumnya dan dengan disertai saran mengenai hasil dari game yang telah dibuat agar dapat dijadikan pertimbangan bagi perkembangan dari game untuk masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

Bab ini berisi tentang pustaka yang digunakan penulis sebagai acuan dan bahan dalam pembuatan dan penyusunan laporan skripsi.

