

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game Mobile merupakan game yang didesain untuk dimainkan oleh mobile devices, seperti smartphone, tablet, PCs, maupun portable media player. Saat ini keunggulan mobile game yaitu portabilitas, yaitu mobile game dapat dimainkan dimana saja selama ada mobile devices yang dapat menjalankan mobile games. Mobile Game saat ini didukung dengan pesatnya perkembangan platform mobile khususnya Android.

Game Android masih banyak diminati, karena syarat untuk dapat memainkannya relatif kecil, mudah dimainkan kapanpun, dan dimanapun sebagai media hiburan pengisi waktu luang atau penghilang rasa jenuh dari kegiatan sehari-hari. Game Android dengan bentuk, aturan, target, atau jalan cerita yang menarik, berpotensi membangun minat para pecinta game untuk memainkannya. Tak jarang game android dapat membuat Player menikmati alur atau jalan cerita game tersebut seolah dirinya benar-benar menjadi tokoh dalam game tersebut.

Game Muat Kentang, merupakan Game 2D berbasis mobile yang berjalan di platform android. Bentuk permainannya yaitu race side scrolling, tujuan permainan ini adalah menyelesaikan misi yang berbeda di setiap level. Game ini dibuat menggunakan Unity Engine dengan bahasa C# dalam pembuatan behavior tambahan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang yang telah dijabarkan, penyusun mencoba merumuskan masalah sebagai berikut : Bagaimana cara membuat game “Muat Kentang” berbasis Android menggunakan Unity Engine ?

1.3 Batasan Masalah

Supaya Pembahasan masalah tidak terlalu menyimpang dari tujuan awal, penyusun membatasi masalah sebagai berikut :

1. Game ini berjalan pada sistem operasi Android
2. Game ini dimainkan untuk satu orang pemain
3. Game ini memiliki tiga Level Permainan
4. Game ini tidak bisa menyimpan data user untuk menyimpan level.
5. Game ini akan di publish di Playstore dengan format .apk

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan Tujuan dari penyusunan penelitian ini sebagai berikut :

1. Membuat game mobile berjudul “Muat Kentang” berbasis Android menggunakan Unity Engine
2. Memperkenalkan *Physics* tentang keseimbangan suatu benda.
3. Sebagai syarat kelulusan program study Strata I jurusan informatika UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S. Kom).

1.5 Manfaat Penelitian

Mafaat penelitian yang dapat diambil antara lain :

1. Sebagai bukti keikutsertaan dalam pengembangan ilmu pengetahuan
2. User dapat mengenal *Physics* tentang keseimbangan suatu benda.
3. Sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya
4. Sebagai syarat kelulusan program study Strata 1 jurusan Informatika UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S. Kom).

1.6 Metode Penelitian

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan penelitian.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Studi Pustaka

Mencari serta mengumpulkan informasi, referensi, teori, dan teknik dari literatur, bacaan buku, penelitian terdahulu, dan website atau artikel lainnya, yang berhubungan dengan topik penulisan yang bermanfaat bagi penulisan tugas akhir.

1.6.2 Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang digunakan dalam pembuatan game ini adalah metode pengembangan GDLC (Game Development Life Cycle). Dalam prosesnya terdapat Pitch, Pre-Production, Production, Testing, Beta, Release.

1.6.3 Metode Testing

Metode yang digunakan untuk menguji sebuah game apakah sudah sesuai dengan rencana. Pada penelitian ini menggunakan metode Usability Testing.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan laporan skripsi ini secara umum akan dijabarkan dalam lima bab diantaranya :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan membahas tentang dasar-dasar teori pendukung yang digunakan sebagai bahan penganalisa dan pengembangan penelitian. Landasan Teori berupa rangkuman dari hasil studi pustaka yang dilakukan oleh penyusun.

BAB III PERANCANGAN

Bab ini menguraikan proses perancangan game, yang meliputi perancangan karakter, interface, arena, serta plot dalam game.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang implementasi hasil tahapan penelitian, dari awal hingga hasil testing dan implementasinya, berupa penjelasan teoritik.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini, berisi kesimpulan dari keseluruhan proses pembuatan, dan saran untuk pengembangan dari penelitian yang telah dibuat.

