

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game merupakan media hiburan yang saat ini sangat diminati. Jika pada jaman dulu *game* hanya dimainkan oleh anak – anak atau remaja. Berbeda dengan saat ini. *Game* sudah banyak dimainkan oleh banyak kalangan. Ditambah lagi dengan perkembangan *smartphone* yang semakin murah namun dengan harga yang terjangkau membuat hampir setiap orang mempunyai gawai pintar atau *smartphone*. Dengan begitu mereka tidak perlu lagi menghidupkan komputer untuk dapat bermain *game*. Karena dalam genggamannya saat ini sudah dapat bermain *game* yang tidak kalah serunya dengan *game* komputer.

Dengan meningkatnya pengguna *smartphone* mempengaruhi pangsa pasar dari *game smartphone* itu sendiri. Dengan semakin luasnya peluang ini maka bermunculan lah berbagai *game* dengan berbagai jenis dan kategori. Setiap pengembang *game* berlomba – lomba untuk membuat *game* yang banyak diminati dan memenuhi kebutuhan pengguna. Saat ini *game* sudah memiliki berbagai jenis dan kategori agar pengguna dapat memilih ingin memainkan kategori *game* yang diinginkan. Saat ini pun sudah banyak *game* yang menggunakan koneksi internet dimana pemain dapat bertemu pemain lain sebagai lawan maupun kawan. Namun ketika koneksi internet tidak tersedia dan tetap ingin bermain *game*, maka *game offline* atau yang tidak menggunakan koneksi internet menjadi solusi.

Dengan tidak surutnya minat pengguna *game offline* maka penulis ingin merancang *game* yang berjudul “Nature Keeper” berbasis android. *Game* ini dibuat menggunakan Unity 3D dengan didukung dengan Adobe Photoshop sebagai *software* untuk membuat *asset* dan Adobe Audition sebagai *software* pengolah suara. Nature Keeper adalah *game* berbasis Android yang bergenre *Adventure Platformer*, dimana pemain diharuskan melawan kejahatan yang terjadi di lingkungan. *Game* ini terbagi menjadi 3 latar yaitu tropis, gurun dan artik. Disetiap levelnya akan memiliki kasus yang berbeda – beda. *Game* ini juga memiliki alur cerita yang saling berkaitan antara satu level dan level lainnya.

Oleh karena itu penulis akan membahas bagaimana membuat *game* Nature Keeper menggunakan Unity 3D. Sehingga pemain dapat mengetahui kejahatan – kejahatan yang terjadi di alam dan dapat ikut melestarikan lingkungan baik secara verbal maupun aksi. Berdasarkan data yang diperoleh dari PROFAUNA atau *Protection of Forest and Fauna*, menyatakan bahwa terdapat 5000 kasus perdagangan liar dan 370 kasus perburuan satwa liar[1]. Data ini sangatlah mengkhawatirkan mengingat populasi satwa liar semakin terancam keberadaannya. Dengan dibuatnya *game* “Nature Keeper” diharapkan bahwa setiap pemain yang memainkan *game* ini tidak hanya mendapatkan hiburan semata namun juga sadar akan kerusakan lingkungan akibat oknum tidak bertanggung jawab.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka dapat disimpulkan bahwa pokok permasalahan yang dihadapi adalah bagaimana merancang *game* “Nature Keeper” berbasis android menggunakan Unity Engine?

1.3 Batasan Penelitian

Dengan melihat permasalahan yang terjadi peneliti membuat batasan masalah agar tidak keluar dari tujuan penelitian. Maka dapat dibuat *game* dengan batasan sebagai berikut :

1. “Nature Keeper” merupakan *game* yang berjalan pada *platform* Android.
2. “Nature Keeper” adalah *game* yang memiliki genre *action – adventure – platformer*.
3. *Game* “Nature Keeper” menggunakan jalan cerita yang hanya dapat dimainkan oleh satu orang sebagai tokoh utama.
4. *Game* “Nature Keeper” tidak menggunakan koneksi internet.
5. “Nature Keeper” dapat dimainkan mulai dari anak usia 13 tahun yang sudah dapat membedakan tindak kejahatan dan tindakan baik.
6. *Game* “Nature Keeper” memiliki bentuk obyek 2D.

7. *Software* yang digunakan adalah Unity, Android Software Development Kit (Android SDK), Adobe Photoshop, Adobe Audition.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Penelitian ini disusun bertujuan untuk membangun sebuah *game* yang tidak hanya menghibur namun juga memberikan informasi tentang kerusakan alam yang semakin parah. Adapun maksud dari penelitian adalah sebagai berikut :

1. Memahami cara pembuatan *game* yang memiliki genre *platformer* menggunakan Unity.
2. Menumbuhkan rasa kepedulian terhadap kerusakan alam pada pemain sehingga diharapkan pemain dapat tergerak untuk ikut melestarikan alam.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini adalah :

1. Manfaat bagi penulis

Manfaat bagi penulis adalah dapat memberikan kontribusi dengan cara membagikan informasi kerusakan alam melalui media *game* yang dapat menghibur sekaligus mengedukasi.

2. Manfaat bagi pengguna

Manfaat bagi pengguna *game* Nature Keeper ini adalah menjadi sarana hiburan sekaligus edukasi.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan *game* Nature Keeper dibagi menjadi dua tahap yaitu metode pengumpulan data serta metode perancangan yang menggunakan *Game Development Life Cycle* (GDLC).

1.6.1 Pengumpulan Data

1. Studi Kepustakaan

Pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan studi kepustakaan. Yakni mencari data dan informasi melalui buku – buku, berita, tutorial, dan segala materi yang akan dimasukkan kedalam *game*.

2. Analisa

Selain mengumpulkan data melalui studi kepustakaan, dilakukan juga analisa terhadap *game* yang memiliki kemiripan dari segi model dan cara bermain sebagai acuan dalam pembuatan *game*.

1.6.2 Pengembangan *Game*

Pada pengembangan *game* metode yang digunakan adalah *Game Development Life Cycle* (GDLC). Dimana proses ini dibagi menjadi enam tahapan yaitu :

1. Pitch (Konsep Awal).
2. Pre – Production.
3. Production.
4. Alpha Testing
5. Beta Testing
6. Release.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan merupakan laporan yang dibagi menjadi beberapa bagian. Hal ini bertujuan untuk memudahkan pembaca memahami hasil penelitian. Sistematika penulisan penelitian ini adalah :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan penelitian, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menguraikan teori – teori yang menjadi landasan penulis dalam merancang *game* Nature Keeper secara detail.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini membahas mengenai analisa dari permasalahan yang dihadapi serta melakukan perancangan dari *game* Nature Keeper baik dari segi grafis maupun fungsionalitas *game* itu sendiri.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan membahas implementasi dari hasil perancangan *game* Nature Keeper yang telah dibuat. Serta menjabarkan hasil dari pengujian yang telah dilakukan pada *game* Nature Keeper.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini menjabarkan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan. Selain itu juga menyampaikan saran yang disampaikan penulis untuk penelitian selanjutnya agar dapat menghasilkan *game* yang lebih memberikan informasi dan bermanfaat bagi pemainnya.