

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Nazruddin Safaat, Mobile game adalah sebuah game yang di desain dan dimainkan oleh perangkat mobile, seperti PDA, smartphone, tablet PC dan portable media player. Dan sekarang ini, mobile game telah dibuat di berbagai macam platform seperti Symbian, Apple IOS, Android serta windows Phone. Keuntungan tersendiri memainkan mobile game adalah probabilitas, yaitu player dapat bermain game dimana saja mereka mau selama mereka mempunyai mobile devices yang mampu menjalankan mobile games (Nazruddin Safaat, 2014, Android : Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android, Bandung, Informatika).

Pada saat ini banyak kejahatan yang terjadi, terutama di kota-kota besar. Pelaku kejahatan semakin nekat tidak hanya menggunakan senjata tajam dalam aksinya tersebut tetapi juga menggunakan senjata api. Para pelaku kejahatan tidak hanya bertindak sendirian tetapi juga ada yang berkelompok, dan dari kelompok tersebut memiliki sebuah bos yang mengatur semuanya.

Sebuah desa diserang oleh kawanan perampok yang dimana perampok ini mengambil semua harta benda yang dimiliki dan menahannya, beberapa orang dari desa tersebut dijadikan sandera oleh perampok tersebut. Pada setiap stage mempunyai bos yang ditugaskan untuk menjaga stage tersebut. Karakter yang bisa digunakan dalam permainan yaitu ada 1 karakter

utama. Dari latar belakang tersebut dapat diambil sebuah penelitian dengan judul “Perancangan dan Pembuatan Game “The Shooting Death” menggunakan Game Engine Unity” yang diharapkan dapat memberikan informasi dan kesadaran untuk menjaga diri sendiri apabila sedang ada dilingkungan yang baru / asing. Supaya tidak terjadi hal yang tidak diinginkan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dari masalah diatas, maka pokok permasalahannya adalah bagaimana membuat game The Shooting Death untuk perangkat Android dengan menggunakan engine game “Unity 4.6”?

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Game terdiri dari 3 level.
 - a. Easy.
 - b. Medium.
 - c. Hard.
2. Game bersifat single player.
3. Game dimainkan secara offline.
4. Game dimainkan di platform android 4.0.4 keatas.
5. Game dimainkan untuk semua umur (5 tahun – 50 tahun).
6. Perangkat lunak yang digunakan:

- a) Unity 4.6.
- b) Adobe Illustrator CS6.
- c) Bfxr StandAlone.

1.4 Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini mengenai pembuatan game "The Shooting Death" menggunakan game engine unity mempunyai beberapa maksud dan tujuan diantaranya:

1. Membuat game "The Shooting Death" menggunakan game engine unity.
2. Memberi wawasan untuk selalu waspada pada lingkungan sekitar bahwa kejahatan bisa terjadi pada lingkungan disekitar kita.
3. Sebagai syarat kelulusan dalam program S1(Strata-1) Jurusan Sistem Informasi UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini adalah :

a. Peneliti

Bagi peneliti penelitian ini sebagai pelatihan penerapan dalam pembuatan sebuah game dan sebagai syarat pembuatan skripsi.

b. Akademik

Bagi akademik penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi mahasiswa lain yang sedang mengambil skripsi dengan topic pembuatan game yang menggunakan game engine unity.

c. Masyarakat

Memberikan informasi tentang bagaimana cara membuat sebuah game menggunakan unity dengan baik dan benar. Memberikan informasi untuk selalu waspada terhadap lingkungan sekitar.

1.6 Metodologi Penelitian

Berikut merupakan beberapa metode yang digunakan dalam penyusunan penelitian adalah :

- a. Pengumpulan data studi literature.
- b. Pengembangan Game Development Life Cycle.
- c. Pembuatan aplikasi.

Metode ini dilakukan dengan pembuatan grafis antarmuka aplikasi, animasi, dan karakter serta pemrograman dalam pembuatan aplikasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini akan disusun secara sistematis kedalam beberapa bab, dan masing-masing akan diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat dan tujuan penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dijelaskan tentang berbagai macam konsep dasar pembuatan game, dan penjelasan mengenai perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan game.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan dijelaskan tentang analisis dan permasalahan yang ada, kebutuhan yang diperlukan pada pembuatan game, serta perancangan komponen-komponen yang menyusun game.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan dijelaskan tentang proses pembuatan game.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan dari penelitian yang bersifat membangun, sebagai acuan perbaikan untuk penelitian dengan hasil yang lebih baik dimasa mendatang.