

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Telepon pintar atau yang biasa disebut sebagai *smartphone* sangat banyak digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia. Menurut [statista.com](#)^[1] dalam risetnya menggambarkan jumlah total pengguna *smartphone* di seluruh dunia dari 2014-2020, dimana pada tahun 2018 pengguna *smartphone* mencapai 2,53 miliar. Pada riset yang sama di [statista.com](#)^[2] bahwa system operasi yang paling banyak digunakan adalah android, statistik menunjukkan bahwa android memiliki pangsa pasar sebesar 86,1% pada tahun 2017 kuartal 1 dan 87,7% pada 2017 kuartal 2.

Dengan banyaknya pengguna *smartphone* android maka perilaku pengguna saat menggunakan *smartphone* pun berbeda-beda. Sebuah riset mengenai kebiasaan yang paling sering dilakukan oleh pengguna *smartphone* di tanah air. Riset tersebut dilakukan oleh *MoboMarket* berdasarkan keterangan yang diperoleh *Okezone*^[3] dalam riset tersebut game menjadi aplikasi yang paling banyak di unduh oleh para pengguna *smartphone* android. Sebanyak 43% pengguna *smartphone* android mengunduh game untuk perangkat mereka

Game sendiri memiliki dampak negatif dan juga positif terhadap pengguna, menurut penelitian [Setiawan](#)^[4] game tidak hanya memberikan dampak negatif namun juga positif terhadap pengguna dalam penelitiannya dampak positif dalam bermain game adalah mampu meningkatkan kreatifitas dan daya imajinasi, melatih konsentrasi dan ketekunan, juga dapat merilekskan diri sejenak. Menurut

M. Albir Damara^[5] dalam jurnal ilmiahnya menulis bahwa bermain game juga dapat menambah aktifitas fisik, meningkatkan kemampuan koordinasi mata dengan tangan, mengurangi stress dan dapat membuat pengguna game menjadi senang. .

Gameengine atau perangkat lunak untuk pembuatan game memiliki peran penting dalam pembuatan *game*. Salah satu *gameengine* adalah *Unity*, *gameengine* ini mulai populer di kalangan pengembang, *Unity* menyentuh 770 juta gamer diseluruh dunia melalui *game* yang dibuatnya, pada *surveyAnnualreporting DNA*^[5] pada Q1 2016 menunjukkan bahwa 34% dari *Top 1000 free mobile games* dibuat oleh *Unity*. Dan yang paling menguntungkan bagi pengembang adalah *Unity* memiliki versi yang dapat diunduh secara gratis.

Terinspirasi dari salah satu game chrome yang menghadirkan kesederhanaan dan gameplay yang menyenangkan yang pernah penulis mainkan adalah "T-Rex Run!" dan juga berdasarkan uraian latar belakang dan data diatas peneliti berinisiatif membuat skripsi dengan judul "Rancang Bangun Meow Run menggunakan *Unity*". Pembuatan game ini diharapkan mampu menjadi game menyenangkan yang dapat dimainkan untuk semua pengguna.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang ada dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

Bagaimana membuat *game*2D "Meow Run" menggunakan *Unity* ?

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari cakupan pembahasan yang melebar, masalah yang diangkat dalam penelitian ini menitik beratkan pada :

1. *Game* bergenre *arcade*.
2. *Game* berbentuk 2D.
3. *Game* ini dimainkan *single player*.
4. Perangkat lunak yang digunakan untuk membuat adalah *Unity*.
5. *Game* ini ditujukan untuk segala usia.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membangun *game* 2d menggunakan *gameengineunity* yang bergenre *arcade*.

1.5 Metode Penelitian

Dalam rangka penyusunan penelitian yang berjudul “Rancang Bangun *Game* “Meow Run” menggunakan *Unity*” penulis melakukan pengumpulan data dan pengembangan system dengan metode sebagai berikut :

1.5.1 Metode Kepustakaan

Metode pengumpulan data dilakukan dengan metode kepustakaan yaitu dengan mencari informasi dari berbagai media pustaka seperti buku, artikel, jurnal ilmiah, dan informasi lain dari internet yang berkaitan dengan pembuatan *game* 2D menggunakan *gameengineUnity*.

1.5.2 Metode Pengembangan

Menjelaskan proses pembuatan *game* dengan metode *indie development game* yang langkah-langkah dimulai dari :

1. *Concepting*
2. Pra produksi
3. *Gamedesigndocument*
4. *Technicaldesigndocument*
5. *Gameprojectmanagement*

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam pembahasan adapun sistematika penulisan yang dijadikan kerangka penulisan laporan skripsi untuk membantu dan mempermudah penulis dalam penulisan laporan penelitian agar tidak menyimpang dari batasan masalah, maka penulis menyusun laporan penelitian ini menjadi 5 bab yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisi tentang penjelasan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika kepenulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Bab ini merupakan pembahasan tentang dasar dasar teori yang digunakan untuk membangun *game* “Meow Run” menggunakan *gameengine* Unity.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas mengenai analisi *system* yang terdiri dari definisi masalah, analisi kebutuhan *system*, serta perancangan *system* yang digunakan dalam pembuatan *game* “Meow Run”.

BAB IV. IMPLEMENTASI

Bab ini membahas tentang *implementasi* *system* yang telah dirancang sebelumnya, langkah-langkah serta analisis dari pengujian sistem apakah *game* yang dibangun telah sesuai dengan tujuan penelitian.



BAB V. PENUTUP

Dalam bab ini menguraikan tentang kesimpulan dan juga saran yang dapat digunakan untuk pengembangan *system* ini dan merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi dari rancang bangun *game* “meow run” menggunakan *unity*.

DAFTAR PUSTAKA

Bab ini berisi tentang pustaka yang digunakan oleh penulis sebagai pedoman dalam pembuatan laporan skripsi.



