

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.

Android banyak digunakan di mana-mana dan dapat dimanfaatkan kapanpun, siapapun, dan dimanapun. Bukan hanya sebagai media komunikasi, banyaknya software-software serta fitur smartphone yang bervariasi saat ini memungkinkan smartphone android digunakan untuk berbagai macam keperluan aktifitas sehari-hari, salah satunya bermain game sebagai media hiburan pengisi waktu luang atau penghilang rasa jenuh akibat kegiatan sehari-hari.

Game 2D masih banyak diminati, karena syarat untuk dapat memainkannya relatif kecil. Game petualangan 2D dengan bentuk, aturan, target, atau jalan cerita yang menarik, berpotensi membangun minat para pecinta game untuk memainkannya. Tak jarang game petualangan 2D dapat membuat Player menikmati alur atau jalan cerita game tersebut seolah dirinya benar-benar menjadi tokoh dalam game tersebut.

Game Colopa King, merupakan Game 2D berbasis mobile yang berjalan di platform android. Bentuk permainannya yaitu petualangan side scrolling, tujuan permainan ini adalah menyelesaikan misi yang berbeda di setiap level. Game ini dibuat menggunakan Unity 5 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 "ColopaKing" berbasis Android menggunakan Unity 5.

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 "ColopaKing" berbasis Android menggunakan unity 5

2. Sebagai syarat kelulusan program study Diploma 3 jurusan teknik informatika UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer (A. Md).

1.5 Manfaat Penelitian

Mafaat penelitian yang dapat diambil antara lain :

1. Penerapan ilmu yang pernah didapat
2. Sebagai bukti keikutsertaan dalam pengembangan ilmu pengetahuan
3. Sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya
4. Sebagai syarat kelulusan program study Diploma 3 jurusan teknik informatika UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer (A. Md).

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 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 Perancangan Game

- a. Membuat Plot game atau jalan cerita game
- b. Merancang dan mendesain karakter game
- c. Merancang dan medesain properti serta item dalam game
- d. Merancang dan mendesain arena game

- e. Merancang serta membuat asset pogram yang diperlukan dalam game

1.6.3 Implementasi Game

Pada tahap ini dilakukan proses pembuatan game dengan menggunakan unity 5

1.6.4 Evaluasi Game

Melakukan evaluasi terhadap hasil game yang dibuat, untuk memastikan hasil sesuai dengan target awal

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan laporan tugas akhir 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 LADASAN TEORI

Bab ini akan membahas tentang dasar-dasar teori pendukung yang digunakan sebagai bahan penganalisa dan pengembangan penelitian. Landasan Teori berupa rangkuman 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.

