

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era sekarang ini perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi berperan sangat penting dalam kehidupan manusia, terutama perkembangan *smartphone* berbasis Android. Sekarang ini hampir semua orang memiliki *smartphone* yang canggih juga dapat digunakan sebagai media hiburan yang digunakan untuk mengisi waktu luang, bersantai dan menghilangkan jenuh dengan bermain *game* pada *smartphone* Android.

Game merupakan sebuah permainan yang sangat menghibur bagi yang bosan atau jenuh akan kegiatan sehari-hari. Dalam sebuah *game* melibatkan stimulasi mental atau fisik, dan terkadang kedua-duanya. *Game* merupakan sesuatu hal yang dimainkan dengan suatu aturan tertentu yang biasa digunakan untuk tujuan kesenangan dan kadang-kadang digunakan untuk tujuan pendidikan. Oleh karena itu perkembangan dunia *game* sekarang ini sangatlah cepat baik itu dalam perangkat khusus buat *game*, komputer (PC), ataupun *handphone* (HP).

Android adalah sistem operasi yang berbasis Linux untuk telepon seluler seperti *smartphone* dan komputer tablet. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam piranti bergerak.

Game Egrang merupakan permainan tradisional yang hampir punah. Egrang adalah permainan berjalan dengan menaiki bambu, permainan ini hanya dapat dilakukan oleh satu orang saja.

Unity Engine merupakan *game engine* yang terkenal dan populer untuk membuat *game*. *Unity Engine* dapat digunakan untuk membuat *game* 2D maupun 3D berbasis *multi-platform* mulai dari PC, Mobile maupun Website. Selain itu *Unity Engine* memiliki *interface* yang mudah dipahami serta memiliki banyak fitur yang membuat developer semakin mudah dalam mengembangkan *game*.

Seiring dengan perkembangan zaman banyak *game* tradisional yang satu per satu mulai ditinggalkan dan tergantikan dengan *game* baru yang lebih menarik dan canggih. Maka dari itu peneliti ingin membuat dan mengenalkan kembali *game* tradisional dengan menggunakan tampilan yang lebih menarik dan modern yaitu dalam bentuk *game mobile*.

Berdasarkan dengan hal tersebut penulis ingin membuat sebuah *game* dengan nama “*Let's Play Egrang*” yang dapat menjadi alternatif hiburan terutama bagi penikmat *game* dan bertujuan mengenalkan kembali permainan tradisional yang semakin hilang keberadaannya.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan diatas, dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang dihadapi yaitu bagaimana merancang dan membuat sebuah *game* tradisional egrang berbasis Android.

1.3 Batasan Masalah

Penulis membatasi masalah dalam pembuatan *game let's play Indonesian traditional games* egrang berbasis Android antara lain :

- a. *Game* ini dimainkan secara *single player*.
- b. Alur permainan dirancang hanya untuk melewati rintangan sampai tempat tujuan.
- c. *Game* ini adalah *game offline*.
- d. *Game* ini hanya terdiri dari 3 level.
- e. Aplikasi yang dibangun berbasis Android versi KitKat ke atas.
- f. Membuat *game let's play Indonesian traditional games* egrang berbasis Android".

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah tujuannya antara lain :

- a. Membuat aplikasi *game* dengan tema *game* tradisional egrang.
- b. Memperkenalkan *game* tradisional Indonesia kepada pengguna perangkat berbasis Android.



1.5 Manfaat Penelitian

Dengan dibuatnya *game* ini dapat menghasilkan manfaat sebagai berikut :

- a. Memperkenalkan permainan tradisional Indonesia kepada pengguna perangkat Android.
- b. *Game* tradisional ini dapat meningkatkan minat pada anak-anak untuk memahami permainan tradisional egrang yang semakin jarang ditemukan dengan perkembangan zaman saat ini.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Kepustakaan

Metode ini digunakan untuk mencari literatur atau sumber pustaka yang berkaitan dengan aplikasi yang dibuat melalui buku, pdf maupun jurnal agar dapat mendukung pengembangan pembuatan aplikasi serta mempertegas teori – teori yang ada.

1.6.2 Metode Analisis

Pada perancangan game ini penulis menggunakan metode GDLC (*Game Development Life Cycle*), dan penulis menganut pada GDLC versi Heater Chandler's GDLC cukup mudah dan metode tersebut merujuk kearah pendekatan yang sistematis dan sekuensial melalui tahap-tahap yang ada untuk membangun sebuah aplikasi perangkat lunak dengan tahapan yang tidak terlalu banyak tapi mencakup semua tahapan. GDLC (*Game Development Life Cycle*) adalah sebuah kerangka yang didalamnya berisi tahapan-tahapan pekerjaan yang dilakukan dalam pembuatana sebuah *game*, sehingga dapat mngekpresikan logika maupun fisik antarmuka eksternal yang ditampilkan. (Widyani, 2013).

Blitz Game Studio GDLC mendefinisikan enam langkah pada GDLC, yaitu sebagai berikut :

1. Pitch adalah langkah pertama yang harus dilakukan saat membangun sebuah game adalah desain dan konsep awal.
2. Pre-Production adalah langkah setelah proses desain dan konsep awal tersusun rapi maka akan dilanjutkan ke tahap *Pre-Production* untuk menguji desain dan konsep *game*.
3. Main Production adalah tahap realisasi dari desain dan konsep setelah melalui uji coba.
4. Alpha adalah langkah setelah melalui proses panjang maka permainan kemudian diuji oleh tim internal yang disebut *Alpha*.
5. Beta adalah ketika pembangunan telah memenuhi *standart* pengujian *Alpha* maka pengujian tahap berikutnya disebut *Beta*.
6. Master adalah langkah jika pengujian *Alpha* dan *Beta* telah dilalui maka permainan ini diluncurkan pada tahap master.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan penelitian ini terdiri dari beberapa bab yang membahas tiap babnya saling berkaitan satu dengan yang lain. Adapun sistematika penulisannya sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang Latar Belakang Masalah, Perumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian dan Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas menjelaskan tentang Tinjauan Pustaka dan Dasar Teori yang digunakan dalam pembuatan *game "Let's Play Egrang"* menggunakan Unity.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan menjelaskan tentang analisis dari *game* yang meliputi Tinjauan Umum, Analisis SWOT, Analisis Kebutuhan, Analisis Kelayakan dan Perancangan *Game*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang pembahasan *game* yang telah dibuat secara keseluruhan dari tahap penelitian sampai tahap pembuatan *game* dengan Unity serta implementasi dan hasil testing dari *game*.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan penelitian yang berisi Kesimpulan dan Saran yang disampaikan penulis

