

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan industri *game* saat ini sangatlah pesat, mulai dari *game* dengan spesifikasi yang rendah hingga *game* dengan spesifikasi yang tinggi, mulai dari *game* dengan fitur sederhana hingga dengan fitur yang mempesona telah dibuat untuk menjadi salah satu media hiburan masyarakat luas. Pada mulanya peneliti adalah seorang *gamer* yang sehari-harinya menghabiskan waktu untuk bermain *game*, tapi dari hobi tersebut peneliti memutuskan untuk terjun langsung ke dunia industri *game* dan membuat *game*. *Game* yang saat ini banyak digemari oleh masyarakat sebagai salah satu media hiburan memiliki banyak tipe mulai dari *game* yang hanya bisa dimainkan oleh satu orang hingga *game* yang dapat dimainkan oleh banyak orang (*multiplayer*). Terdapat banyak jenis *game* yang digemari mulai dari *arcade*, *real time strategy*, *Role Playing Game* dan sebagainya.

Untuk pembuatan *game* itu sendiri menggunakan *software game engine*, ada banyak *game engine* yang bisa kita dapat di internet mulai dari *game engine* yang gratisan hingga *game engine* yang berbayar. Pada kesempatan kali ini peneliti akan membuat *game* yang bergenre *endless runner* yang berjudul "The Tarzan X" menggunakan Unity 3D *Game Engine*. Unity 3D *game engine* ini merupakan salah

satu *game engine* gratisan yang sangat populer untuk para pembuat *game*. Sudah bukan rahasia umum lagi jika Unity 3D *Game Engine* memiliki banyak fitur yang sangat berguna untuk para *game development*, selain banyak fitur yang tersedia di Unity 3D *Game Engine* banyak juga *plugin-plugin* yang dapat memudahkan para pengembang *game* untuk membuat *game*.

Peneliti memilih *game* Tarzan untuk karena peneliti ingin anak-anak generasi 1990an bernostalgia dengan *game* tarzan yang sering dimainkan dahulu di *platform playstation one*. Seperti yang diketahui bahwa sosok "Tarzan" adalah seorang manusia yang terlantar di hutan yang akhirnya dia dirawat oleh seekor kungkong dan juga hewan-hewan di hutan, hingga akhirnya setelah dewasa dia menjadi raja hutan. Mungkin tidak sedikit dari kita yang tahu tentang *game* "Tarzan" yang dimainkan di *platform playstation one*. Disini peneliti akan mencoba membuat kita bernostalgia dengan *game* tersebut namun dengan tampilan yang berbeda dan dengan *platform* yang berbeda pula. *Game* ini dirancang dengan tipe pengumpulan koin sebanyak-banyaknya untuk mencatatkan diri di *Hall Of Fame*, tentunya dengan melewati berbagai rintangan, musuh dan juga jebakan yang telah disematkan di *game* tersebut. *Game* "The Tarzan X" yang akan penulis buat bergenre *endless runner* yang berbasis android. *Game* tersebut akan dibuat dengan menggunakan Unity 3D *game engine*, dan untuk pembuatan karakter serta latar belakang peneliti menggunakan *software* Adobe Illustrator.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang belakang diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang muncul adalah Bagaimana cara membuat *game* The Tarzan X menggunakan Unity 3D?

1.3 Batasan Masalah

Ada beberapa batasan masalah dengan tujuan agar pembahasan tidak melebar dan lebih terinci. Adapun ruang lingkup permasalahan antara lain:

1. *Game* The Tarzan X dirancang untuk dimainkan single player
2. *Game* The Tarzan X dirancang hanya dapat dimainkan menggunakan perangkat android
3. *Game* yang dapat dimainkan saat ini belum menggunakan database
4. Target usia pemain dalam *game* ini khususnya dari umur 7 tahun keatas
5. Perangkat lunak yang digunakan:
 1. Unity 3D *Game Engine*
 2. Adobe Illustrator

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Merancang dan membangun *game* The Tarzan X
2. Menghasilkan *game* yang dapat menghibur dan menantang untuk pemain

3. Untuk mengetahui cara membuat *game* menggunakan Unity 3D *Game Engine*.
4. Untuk salah satu persyaratan kelulusan program S1 Sistem Informasi

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Bagi peneliti
 - a. Dapat menuangkan ide pembuatan *game*
 - b. Untuk sebuah latihan membuat *game* sebelum terjun di *industry game*
 - c. Langkah awal bagi pengembang *game* pemula
2. Bagi pengguna
 - a. Untuk sarana hiburan dimanapun dan kapanpun karena sifat *game* ini yang *mobile*
 - b. Dapat menjadi referensi bagi mereka yang ingin mengembangkan *game*
3. Mahasiswa
 - a. Sebagai referensi karya ilmiah dalam bentuk laporan skripsi bagi mahasiswa yang mengambil skripsi.

1.6 Metode Penelitian

Untuk mendukung penelitian ini metode yang digunakan dalam menyusun skripsi ini adalah metode *Game Design Document*:

1. ***Game Overview***

Pada tahap ini menggambarkan secara garis besar apa saja yang ada dalam *game* tersebut.

2. ***High Concept Document***

Pada tahap ini menjelaskan *game* secara rinci mulai dari *story board*, *gameplay*, *graphic*.

3. ***Detailed Game Description***

Pada tahap ini menjelaskan tentang deskripsi konsep *game* secara keseluruhan.

4. ***Other Aspects Of The Product Design***

Pada tahap ini menjelaskan apa saja yang dibutuhkan dalam membangun sebuah *game*.

1.7 Sistematika Penelitian

Sistematika penelitian yang peneliti gunakan adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN DAN LATAR BELAKANG

Pada bab ini dibahas mengenai gambaran umum, yang menyajikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini di jelaskan dan di uraikan tentang konsep dasar *game*, Android, konsep pemodelan system. Menjelaskan tentang metode waterfall.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang pengumpulan analisis kebutuhan dan kelayakan system, konsep *game*, flowchart system dan perancangan tampilan antarmuka yang dibangun serta material collecting dari *game*.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas aplikasi *game* yang telah dibuat secara keseluruhan dari tahap penelitian sampai pembuatan *game* serta hasil testing dan implementasi dari *game* yang dibuat.

BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penelitian skripsi yang berisi kesimpulan dan saran yang disampaikan peneliti.