

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Semakin berkembangnya teknologi pada era ini telah membuat banyak perubahan terutama di dalam gaya hidup pada masyarakat. Salah satu perubahan yang mencolok dapat di lihat dari semakin banyaknya yang menggunakan teknologi 2 dimensi maupun 3 dimensi. Teknologi ini secara tidak langsung membuat masyarakat terbiasa untuk melihat tampilan tampilan secara 2 dimensi. Hal ini menarik industri, *game* telah menjadi suatu hal yang tidak asing buat kita di dalam kehidupan sehari-hari. Dahulu, *game* hanya di buat hiburan semata namun begitu jauhnya di jaman sekarang *game* telah menjadi luas fungsinya, contohnya suatu *game* dapat di jadikan sarana pembelajaran untuk para penggunanya terutama anak-anak yang di bawah umur, dan bisa juga di buat lahan untuk suatu bisnis, dan di pertandingkan salah satu cabang olahraga oleh seseorang yang sudah profesional.

Platform android telah menjadi sangat populer selama bertahun-tahun. Hal ini ditanggapi serius oleh pengembang *game*. Kemudahan dalam mengembangkan aplikasi berbasis Android merupakan salah satu pemicu terbesar para pengembang untuk membuat dan mengembangkan berbagai macam aplikasi. Berbagai *platform game* mulai tumbuh dan berkembang dimana-mana, menjajikan peluang kesuksesan luar biasa. Salah satunya *game* berplatform android yang saat ini membanjiri pasaran. *Game* merupakan salah satu media hiburan yang menjadi pilihan masyarakat untuk menghilangkan kejenuhan atau hanya untuk sekedar mengisi waktu luang.

Pada penelitian ini akan membuat *mobile game* khusus pada *smart phone* berbasis android. Android telah menjadi sitem operasi yang banyak di nikmati di berbagai kalangan salah satunya di kalangan anak-anak di bawah umur.

Suatu *game* memiliki suatu system yang berbeda-beda sehingga mempunyai ciri khas yang unik sehingga membedakanya dengan *game-game* yang lainnya. Dikarnakan hal tersebut, ingin membuat suatu *game* yang unik dan menantang sekaligus belajar, yaitu *game* "Pak Ustat Mencari Surga". Pada *game* ini pemain menggerakkan seorang karakter. Dengan tujuan agar pemain tersebut bisa melewati jalur untuk menuju taman surga yang berada di level akhir. Di setiap levelnya pemain akan berhadapan dengan beberapa musuh. Karakter tersebut akan berpapasan dengan musuh tersebut. Pemain harus mencegah agar karakter tidak tertabrak oleh musuh dengan cara menginjaknya jika gagal maka darah (iman) akan berkurang. Dan jika si pemain berhasil melewati level yang pertama maka darah (iman) akan bertambah.

Di setiap levelnya juga terdapat beberapa kotak diatasnya yang harus di sundul, jika berhasil kemampuan karakter akan bertambah. Pada karakter ke tiga pemain akan mendapatkan kemampuan menembak.

Pada level terakhir akan di hadapkan pada satu musuh besar yang dapat memberi serangan. Jika karakter berhasil mengalahkan musuh besar maka *back groundnya* akan berubah menjadi seperti surga dan permainan selesai.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang diatas, maka dapat di rumuskan permasalahan yang nampak adalah bagaimana membuat *game* "Pak Ustat Mencari Surga"?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pengembangan aplikasi ini adalah :

1. Aplikasi berteknologi 2 dimensi.
2. Aplikasi ber-*genre adventure*.
3. Pembuatan aplikasi menggunakan unity.
4. Pembuatan model menggunakan *corel* dan *adobe master*.
5. Pembuatan aplikasi *game* berjudul “Pak Ustat Mencari Surga” yang meliputi:
 - a. Perancangan *story board*.
 - b. Pembuatan *object* yang meliputi dan *character* dan *background*.
 - c. Pembuatan *script*.
 - d. Penempatan *background* dan pembuatan *mission*.
6. Aplikasi *game* ini hanya dapat dimainkan *single player*.
7. Aplikasi *game* dimainkan di *platform android*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Membuat *game* “Pak Ustat Mencari Surga” ini untuk mengajarkan dan menghibur kalangan 10 tahun ke bawah.
2. Memberikan suatu aplikasi *game* yang menarik dan sebagai sarana untuk pembelajaran anak- anak.
3. Melalui *game* “Pak Ustat Mencari Surga” ini dapat meningkatkan kebahagiaan dan pengetahuan anak-anak tentang agama islam.

1.5 Manfaat penelitian

Manfaat yang di peroleh dengan adanya penelitian yang berjudul “Pak Ustat Mencari Surga” adalah :

1. Manfaat Buat Penulis:

Manfaatnya buat penulis adalah dapat menggali lebih dalam lagi ilmu yang di dapat selama masa *study* di STMIK AMIKOM Yogyakarta, dan mendapatkan pengetahuan dan pengalaman yang berharga mengenai pembuatan sebuah aplikasi *game* terutama dalam perancangan *game* dan aset desain grafis.

2. Manfaat buat anak-anak umur di bawah 10 tahun

Manfaat adalah sebagai sarana hiburan dan pembelajaran untuk menghilangkan jenuh dan sarana edukasi.

3. Manfaat bagi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Dapat dimanfaatkan sebagai bahan evaluasi untuk mengukur tingkat keberhasilan lembaga dalam pendidikan dan mengembangkannya.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang di pakai untuk dapat menghasilkan sebuah *game*:

1. Studi Kepustakaan

Metode ini dimaksudkan untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis menggunakan buku yang ada kaitannya dengan teknologi terutama di bidang android, dan majalah serta dari sumber lainya yang berhubungan dengan masalah yang di teliti, sehingga dapat digunakan sebagai landasan teori dalam penelitian maupun dalam menganalisa data.

2. Observasi

Pengamatan secara langsung ke pengguna *game mobile* dengan sasaran usia 17 tahun ke bawah.

3. Analisis perancangan system.

Analisis perancangan sistem terdiri dari:

a. Brainstorming

Dalam tahap ini, pencarian dimulai dari sebuah ide *game*, ide cerita, *genre*, bagaimana tahapan pembuatannya, pasararnya, dan bagaimana mempromosikan dan memasarkannya.

b. Storyline

Jalan cerita dalam *game* itu penting, karena agar si pemain dapat mengerti apa yang dia mainkan dengan tujuan akhir seperti apa dan tantangannya seperti apa.

c. Storyboard

Fungsi *storyboard* disini adalah untuk membantu si *programmer* dalam membuat *game* berdasarkan jalan cerita dan tata letak *background* dan *character*. Dari mulai *game* dijalankan hingga bagaimana berjalan agar sesuai dengan *storyline*.

4. Implementasi Sistem Membuat program dengan menggunakan *software* Unity 3D

5. Pengujian system Pengujian system didasarkan pada cara kerja *game*. Pengujian juga di lakukan agar dapat mengetahui kelebihan dan kekurangan dari *game* yang di buat.

1.7 Sistematika Penllttian

Sistematika penulisan laporan yang merupakan hasil dari sebuah laporan analisa penelitian terdiri atas:

BAB I LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan di bahas mengenai latar belakang pembuatan skripsi ini, rumusan maslah, batasan masalah, tujuan penilitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam penelitian ini menjelaskan konsep dasar sebuah *game*. Teori yang di pakai sebagai landasan dasar dalam pembuatan *game*, serta beberapa *software* yang digunakan untuk pembuatan *game* ini dan deskripsi singkat tentang *game* android "Pak Ustat Mencari Surga".

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas mengenai analisa dan identivikasi permasalahan yang ada serta perancangan pembuatan *game*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHSAN

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

BAB V PENUTUP

Bab ini membahas kesimpulan dan saran dari penelitian, perancangan, dan pembuatan *game* tersebut sebagai peninjauan selanjutnya.