

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi sangat berpengaruh terhadap perkembangan *game* saat ini. Dimana sangat pesat dan mempunyai prospek yang luar biasa. *Game* menjadi sebuah kultur di masa modern ini, baik dari kalangan anak-anak, remaja hingga dewasa. perkembangan *game* begitu pesat dengan jenis yang beragam, mulai dari *game* yang hanya dapat dimainkan oleh satu orang saja hingga *game* yang dapat dimainkan oleh beberapa orang sekaligus.^[1]

Android sebagai salah satu *platform* media untuk menciptakan aplikasi dan juga *game* menjadi sangat populer. Kemudahan dalam mengembangkan aplikasi berbasis android merupakan salah satu pemicu terbesar para pengembang untuk membuat dan mengembangkan berbagai macam aplikasi. Banyaknya masyarakat yang sudah beralih dari *handphone* biasa ke *smartphone* juga menjadi berita menyenangkan bagi para *developer* *game*, baik pemula maupun profesional untuk menunjukkan hasil karya mereka salah satunya adalah *game* ber-genre *endless running*.^[2]

Endless running adalah salah satu macam genre permainan yang mulai banyak mendapat perhatian, contoh *game* yang banyak menuai kesuksesan adalah *game* seperti Subway Surfer, Minion Rush, Temple Run, Flappy Bird, Tiny Wings dan sebagainya, baik dalam bentuk 2D maupun 3D. *game* bertipe

endless ini mempunyai cara kerja yaitu player diharuskan melewati rintangan yang tersedia sehingga player mendapatkan poin skor tinggi.^[3]

Berdasarkan keterangan diatas maka penulis berinisiatif untuk membuat sebuah game dengan genre hiburan *Runner* dengan model *2D Games*. Game ini mengadaptasi dari karakter utama game *Mario boss*, Mario, dengan model karakter berbentuk rangkaian piksel, sebagai sarana hiburan yang dapat diterima baik dari kalangan muda sampai tua.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, dapat disimpulkan bahwa pokok permasalahan yang dihadapi yaitu Bagaimana proses membuat game *Runner* dapat menghasilkan game android dan sebagai media alternatif hiburan ?

1.3 Batasan Penelitian

Dengan melihat permasalahan yang terjadi maka dapat dibuat suatu game sesuai batasan masalah sebagai berikut:

1. Game *Runner* dimainkan dengan cara berlari dan melompat untuk menghindari halangan yang tersedia.
2. Game *Runner* saat ini hanya dapat dijalankan di ponsel yang bersistem operasi Android, minimal versi 4.0.3(Ice Cream Sandwich(API level 15)) keatas.
3. Game ini dirancang untuk dimainkan single player.

4. Point / score didapat dengan mengumpulkan Red Potion.
5. Dalam pembuatan game ini digunakan software Unity, Piskel dan Photoshop.
6. Target usia pemain dalam pembuatan game ini semua usia.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah :

1. Merancang dan membangun game Runner.
2. Menghasilkan sebuah game yang bisa menjadi alternatif hiburan bagi para pecinta game.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini adalah:

1. Manfaat bagi penulis

Manfaat untuk penulis adalah dapat berkontribusi untuk ikut serta membuat game berbasis android sebagai media hiburan bagi pencinta game.

2. Manfaat bagi user

Manfaat untuk user atau pengguna game Runner ini adalah bisa menjadi sarana untuk hiburan.

1.6 Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan game Runner ini adalah sebagai berikut:

1. Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan dilakukan dengan pengumpulan data melalui buku-buku, tutorial, dan segala materi yang berhubungan dengan pembuatan game.

2. Analisis dan Perancangan Sistem

Pada tahap ini dilakukan analisis dan perancangan untuk menentukan jenis game yang akan dibuat serta pembuatan aset grafis yang akan digunakan pada game.

3. Implementasi Sistem

Membuat program dengan menggunakan software Unity.

4. Pengujian Sistem

Pengujian sistem didasarkan pada cara kerja game. Pengujian juga bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari aplikasi game yang dibuat.

1.7 Sistematika Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menguraikan teori-teori yang menjadi dasar pembahasan pembuatan game Runner secara detail, berupa definisi-definisi tentang game dan hal-hal yang berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini membahas mengenai analisa dan identifikasi permasalahan yang ada serta perancangan pembuatan game.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

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

BAB V PENUTUP

Pada bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan dan saran yang mungkin diperlukan kepada peneliti yang akan datang sebagai bahan peninjauan selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Memuat keterangan daftar sumber yang digunakan untuk referensi penulis mendapatkan teori.

