

BAB I

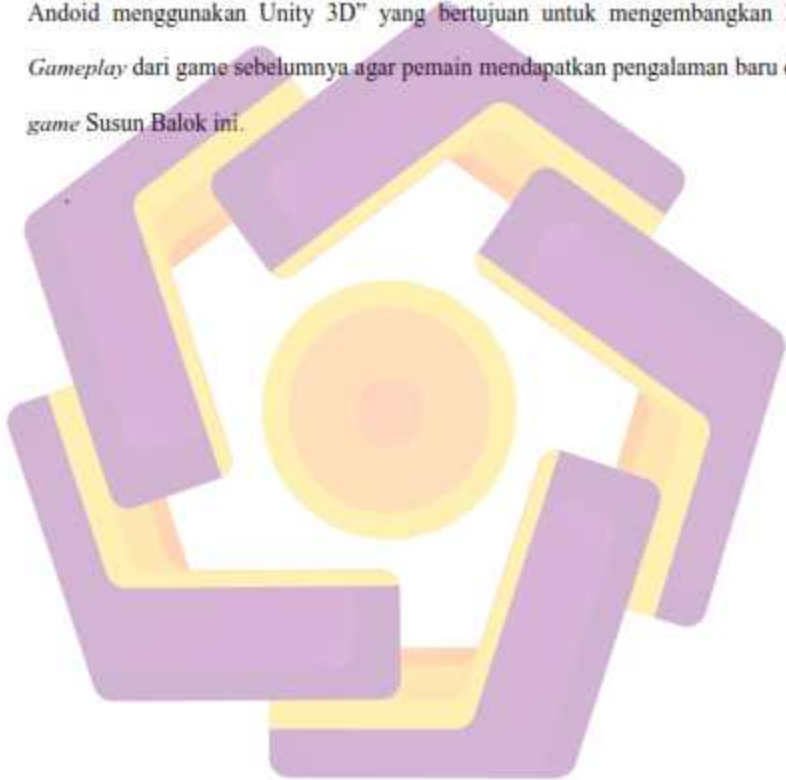
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game telah menjadi satu hal yang ada di dalam keseharian kita. Dahulu, *game* hanya dijadikan sarana hiburan semata namun sekarang *game* telah menjadi luas fungsinya, misalnya *game* dapat dijadikan sarana pembelajaran, lahan bisnis, dan dipertandingkan sebagai salah satu dari cabang olahraga oleh para profesional. Perkembangan *game platform* juga dapat dilihat secara langsung oleh masyarakat, pada mulanya *game* hanya dimainkan di komputer dan *console* tetapi sekarang sudah memasuki era *mobile game*.

Mobile game adalah sebuah *game* yang didesain dan dimainkan oleh *mobile devices*, seperti *PDA*, *smartphone*, *tablet PCs*, dan *portable media player*. Dan sekarang ini, *mobile game* telah dibuat di berbagai macam *platform* seperti *Symbian*, *Apple IOS*, *Android* serta *Windows Phone*. Keuntungan tersendiri memainkan *mobile game* adalah portabilitas, yaitu pemain dapat bermain *game* dimana saja mereka mau selama mereka mempunyai *mobile devices* yang mampu menjalankan *mobile games*. Saat ini banyak sekali jenis aplikasi *game* yang ada pada ponsel berbasis android dengan berbagai *genre*, mulai dari permainan sederhana, permainan dengan fitur yang kompleks dan *gameplay* yang inovatif.

Dampak dari *game* yang ada sekarang sebagian besar telah menambah minat pengguna *smartphone* untuk memainkan *game* sebagai media hiburan yang mudah dan murah. Oleh karena itu, pernyataan tersebut menjadi latar belakang penyusunan skripsi dengan judul “Perancangan *Game* Susun Balok Berbasis Andoid menggunakan Unity 3D” yang bertujuan untuk mengembangkan lagi *Gameplay* dari *game* sebelumnya agar pemain mendapatkan pengalaman baru dari *game* Susun Balok ini.



1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalahnya adalah :

1. Bagaimana cara membuat *game* Susun Balok menggunakan Unity3D?
2. Bagaimana membuat alur permainan baru dari *game* terdahulu (Block Stacker) sehingga pemain mendapatkan pengalaman baru dalam memainkan *game* Susun Balok?

1.3 Batasan Masalah

Agar masalah yang dibahas tidak menyimpang dari tujuan semula maka perlu adanya batasan masalah, adapun batasan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. *Game* ini bertipe *Casual Game*.
2. *Game* dirancang untuk permainan *Single Player*.
3. *Game* ini dimainkan di *smartphone* android dengan minimum OS Ginger Beard 3.0.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian diantaranya adalah :

1. Membuat *game* inovatif dan memberikan pengalaman baru dalam bermain *game* susun balok.

2. Membuat permainan yang ringan dan tidak menguras pikiran dalam memainkannya sehingga pemain benar-benar menikmati permainan dan tujuan untuk media hiburan atau menghilangkan penat pun tercapai.
3. Memperkaya jumlah *game online* buatan STMIK AMIKOM YOGYAKARTA sebagai sarana hiburan yang inovatif.
4. Sebagai syarat kelulusan program Diploma 3 STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang dapat diambil adalah :

1. Sebagai sarana hiburan bagi para penggemar *game* pada *genre Casual*.
2. Sebagai bahan referensi untuk peneliti selanjutnya dalam kajian yang sama.
3. Penerapan ilmu yang didapat selama menempuh pembelajaran di STMIK Amikom Yogyakarta
4. Pembuatan karya ilmiah sebagai bukti turut berperan serta dalam pengembangan ilmu pengetahuan
5. Persyaratan kelulusan program study Strata I jurusan teknik informatika STMIK Amikom Yogyakarta untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom).

1.6 Metode Penelitian

Metode yang saya gunakan dalam analisa skripsi ini adalah metode *fact finding method* yaitu pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan, antara lain:

1. Studi Pustaka Merupakan teknik pengumpulan data atau informasi yang berbentuk literatur berupa buku, jurnal, website, maupun *e-book* yang berkaitan dengan teori-teori *multimedia*, *Android* dan *game design*.
2. Observasi Dilakukan untuk mengetahui keadaan lapangan, dalam hal ini yaitu mencari informasi untuk mengetahui berbagai kondisi sekarang dalam memainkan *game* di *smartphone*.
3. Kuesioner Dilakukan untuk mengetahui jenis *smartphone* yang digunakan dan fitur-fitur *game* beserta konten yang diinginkan di dalam *game*. Selain itu, kuesioner juga digunakan untuk mengevaluasi aplikasi *game* yang sudah dibuat.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan dan penulisan laporan tugas akhir ini secara umum terbagi menjadi lima bab, yaitu :

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan laporan penelitian, dan jadwal rencana kegiatan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Membahas teori-teori yang mendasari pembahasan pembuatan *game* Susun Balok secara detail, berupa definisi-definisi mengenai *Mobile game*, Unity3D dan *software* pendukungnya serta perbandingan pembuatan skripsi dengan tema yang sama oleh mahasiswa sebelumnya.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME

Di dalam bab ini akan dibahas dan dijelaskan tentang semua hasil analisis yang didapat dari proses penelitian yang telah dilakukan. Perancangan dari aplikasi *game* ini juga akan di bahas pada bab ini.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN EVALUASI

Di dalam bab ini akan dibahas dan dijelaskan tentang spesifikasi *hardware* dan *software* yang di dapat dari hasil perancangan dan evaluasi. Selain itu juga akan dijelaskan tentang fitur yang ada di dalam aplikasi *game* ini

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Di dalam bab ini akan dibahas dan dijelaskan tentang kesimpulan yang didapat dari hasil analisis dan perancangan aplikasi *game*. Selain itu akan disajikan saran yang diharapkan dapat membantu user dalam mengembangkan aplikasi *game* ini lebih lanjut.