

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game dari dulu hingga sekarang sangat banyak digemari oleh orang-orang dari berbagai kalangan dan saat ini produksi game sudah mulai berkembang pesat, dan juga mulai berkembang pada bidang perangkat *mobile*. Di Indonesia sendiri sudah mulai bermunculan studio-studio game yang memproduksi game. Perangkat *mobile* sekarang ini sudah menjadi kebutuhan bagi setiap orang, karena sifatnya yang praktis, sehingga setiap orang hampir semuanya menggunakannya. Dengan adanya game perangkat *mobile* mempermudah setiap orang bisa bermain game kapan saja melalui alat perangkat *mobile* yang dimilikinya. Dari data yang didapat dari Statista (<http://www.statista.com/statistics/297874/number-mobile-gamers-region>) yang merupakan salah satu yang memimpin dari perusahaan analytics, memberikan data seberapa banyak pengguna perangkat *mobile* game di dunia pada tahun 2014 yaitu terdiri dari 740 juta dari Asia Pasific, 152 juta dari North America, 153 juta dari western Europe, 110 juta dari eastern Europe, 148 juta dari Latin America, 178 juta dari Middle East dan Afrika.

Salah satu perangkat *mobile* yang sekarang diminati oleh banyak orang yaitu perangkat *mobile* Android, karena sistem operasinya yang opensource. Ini dibuktikan oleh data yang dimuat oleh Statista (<http://www.statista.com/statistics/278305/daily-activations-of-Android-devices>) bahwa pada tahun 2013 saja device Android yang diaktifkan mencapai 1.4 juta tiap harinya. Android adalah sistem operasi untuk perangkat *mobile*, yang

biasanya digunakan pada *handphone*, *smartphone*, dan komputer *tablet*. Sebagai aplikasi *open source*, Android terbuka bagi para produksi aplikasi multimedia berbasis perangkat *mobile*, untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri, terutama aplikasi game.

Game Android memiliki berbagai macam *genre*, dan *genre* game yang paling banyak diminati adalah Casual game, ini dibuktikan oleh data dari Statista yaitu pada tahun 2014 mengenai persentase pemain dari berbagai macam *genre* di dunia mengatakan 50.15% memainkan game ber-*genre* casual game. Casual game adalah *genre* game dimana pemain atau user tidak memerlukan keahlian khusus dan tidak memiliki komitmen jangka panjang serta *genre* game ini bisa dimainkan oleh semua usia.

Dengan uraian diatas dapat diambil penelitian dengan judul "Implementasi Unity Pada Pembuatan Game "Monster Style Matching Game" Berbasis Android". Sehingga penelitian ini dapat menghasilkan sebuah game ber-*genre* casual yaitu "Monster Style Matching Game".

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah yang ada di atas, maka dapat diambil sebuah rumusan masalahnya yaitu: Bagaimana membuat *Monster Style Matching Game* berbasis Android dengan menggunakan Unity?.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak menyimpang dari perumusan masalah yang telah ditentukan sebelumnya, maka penulis memberikan beberapa batasan masalah yaitu:

1. Game ini dimainkan oleh satu pemain (*single Player*).
2. Game ini menggunakan tampilan dua dimensi (2D).
3. Tampilan *monster* terlihat didalam kotak-kotak *puzzle* dan jatuh dari atas kebawah.
4. *Input* menggunakan *touchscreen* dan tombol pada *handphone*.
5. Game yang akan dirancang memiliki 8 level.
6. Selesaiya permainan ditentukan oleh habisnya jumlah gerakan.
7. Game dibuat dengan menggunakan *software* Unity.
8. Game ini di publikasikan di *Playstore*.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan program studi Strata-I Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Menghasilkan sebuah game dengan judul "*Monster Style Matching Game*".

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Penulis

- a. Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan tentang perancangan dan pembuatan game.
- b. Menambah wawasan mengenai Unity.
- c. Menambah ilmu untuk persiapan menghadapi dunia kerja.

2. Bagi Masyarakat

- a. Sebagai referensi pembelajaran mahasiswa dalam pembuatan game menggunakan Unity.
- b. Menambah minat mahasiswa untuk membuat dan mengembangkan game khususnya dengan unity.
- c. Membangun minat mahasiswa dalam menjadi *developer* game.
- d. Mengurangi stress dan menghilangkan kejenuhan.

1.6 Metodologi Penelitian

Adapun metode – metode yang penulis lakukan adalah sebagai berikut :

1. Metode Kepustakaan

Membaca dan mempelajari buku-buku referensi atau sumber-sumber dari situs internet yang bertujuan untuk menyusun dasar teori dalam pembuatan game.

Dengan metode ini diharapkan dapat memanfaatkan semua informasi dan pemikiran-pemikiran yang relevan yang dapat diperoleh dari buku-buku ilmiah, laporan penelitian, karangan ilmiah atau

literature yang berhubungan dengan masalah pembuatan game.

2. Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang digunakan adalah Indie Dev yaitu suatu metode dimana setiap tahapan dalam pembuatan game akan dikerjakan secara bertahap mulai dari Konsep, *Design*, Pengumpulan *Asset*, Penggabungan, *Testing*, *Distribution*.

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini akan disusun secara sistematis kedalam beberapa bab, dan masing-masing akan diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Di dalam bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini membahas mengenai teori – teori yang menunjang perancangan dan pembuatan game, dan penjelasan mengenai software – software yang digunakan dalam perancangan game.

BAB III PERANCANGAN

Pada bab ini akan dijelaskan tentang perancangan game yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan dijelaskan hasil dari perancangan game, pengujian, dan implementasi game yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir yang berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh isi laporan.

