

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 LATAR BELAKANG

*Game* merupakan media hiburan yang diminati oleh banyak orang mulai dari kalangan anak-anak, remaja, maupun orang dewasa. Manfaat dari *game* itu sendiri juga banyak, salah satunya untuk mengasah otak agar mau berfikir dan bisa juga sebagai pengisi waktu luang ketika jenuh sehingga otak bisa segar kembali.

*Game* adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks yang tidak serius hingga yang serius. *Game* sangat berguna jika dimanfaatkan secara positif. *Game* yang akan dirancang dalam penelitian ini memiliki manfaat, yaitu untuk melatih ketelitian, ketangkasan, kesabaran, dan sebagai salah satu alternatif media penyegar pikiran, baik dikalangan anak-anak, remaja, maupun orang dewasa, baik itu pria maupun wanita.

Untuk membuat sebuah *game*, banyak aplikasi perangkat lunak yang mendukung dalam pembuatan *game*, salah satunya penulis menggunakan aplikasi *unity*, yang memiliki kualitas dan fitur yang mudah dipahami, serta kecanggihan untuk membuat animasi dalam *game*. Aplikasi *unity* juga menyediakan fitur 2D salah satunya untuk para pembuat *game*. *Game* menggunakan teknologi 2D tetap diminati para pengguna *game*, apalagi dengan adanya *flatfrom andorid* dengan

beberapa keunggulannya yaitu lebih ringan, tampilan *user friendly* dan praktis dalam penggunaannya.

*Game* labirin merupakan *game* sederhana yang bertujuan menentukan jalur yang tepat untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Selama proses penentuan jalur tersebut, jika menemui jalan buntu maka akan dilakukan sampai kembali menemukan jalur yang tepat untuk mencapai tujuan. Tapi bagaimana jika *game* labirin tersebut hanya bisa dimainkan 1 orang (*singel Player*) tentu *game* tersebut jadi lebih tidak seru atau cepat bosan, bahkan hanya bisa menemukan jalan keluar tanpa adanya tantangan.

DI indonesia *game* sendiri sudah banyak dimainkan dari segala usia sampai ada terbentuknya sebuah pertandingan game terbesar, terlahirnya tim *esport* game. Dari kalangan para pecinta game dimana mereka menunjukkan dalam memainkan sebuah permainan, evo gaming jambi yang terletak di Jl. Ir. H. Juanda No.1a, Simpang III sipin, Kota Baru, Kota Jambi, Jambi 36129, mereka juga memberikan *support* kepada para pemain yang ingin serius mengembangkan bakatnya untuk dapat masuk ke dunia profesional.

Dalam dunia *esport* kebanyakan game yang dimainkan atau sering dijadikan pertandingan kebanyakan game yang sudah terkenal seperti Mobile Legend, PUBG, Dota II, *CSGO* dan masih banyak game lainnya, tapi yang menjadi permasalahan apakah game buatan anak bangsa bisa mengikutsertakan dalam pertandingan *Esport*. Berdasarkan data dari gamescoreid (2020), jumlah game anak bangsa yang di *esport* berjumlah 5 yaitu, lokapala, *ultra space brawl*, *pirate mobile war*, *battle of satria dewa*, *e-sport manager*.

Dari uraian diatas, penulis tertarik untuk melakukan sebuah penelitian pada untuk membuat *game* labirin dengan judul penelitian “ **Perancangan *Game Find A way Out Of This Maze!* Berbasis Android Di Evosport** ”.

## 1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat disimpulkan bahawa pokok permasalahan yaitu, “Bagaimana merancang *game find a way out of this maze!* berbasis android di evosport ”?

## 1.3 BATASAN MASALAH

Agar pembahasan topik ini lebih terarah dan terfokus pada tujuan yang ingin dicapai maka penelitian akan dilakukan berdasarkan lingkup permasalahan yang ada, yaitu:

1. *Game* ini hanya bisa dimainkan berbasis Android 4.2 keatas
2. Merupakan *game singlepayer*
3. *Game* ini hanya bisa dimainkan dari sudut pandang kamera yang dilihat dari atas.
4. *Game* yang dibuat harus menarik dan mudah dipahami sehingga tidak mudah bosan.
5. Pembuatan *game* berbasis android menggunakan aplikasi *unity emgine*
6. Permodelan menggunakan Use Case dan Activity Diagram
7. Metode pengembangan sistem menggunakan metode Waterfall
8. *Game* yang dirancang menggunakan database DreamIo

## **1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN**

### **1.4.1 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian yang hendak dicapai dalam penulisan laporan skripsi ini adalah sebagai merancang sebuah *game* labirin interaktif yang menarik dan unik berbasis android sehingga dapat dimainkan dimana saja dan kapan saja.

### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang hendak dicapai dalam penelitian ini antara lain :

1. Diharapkan dengan adanya *game* “*find a way out of this maze!*” berbasis android dan ikut memperkaya perkembangan *game* tahah air
2. Perancangan *game find a way out this maze!* ini diharapkan bagi peneliti dapat pengetahuan dan wawasan mengenai sebuah *game* interkatif
3. Dapat dijadikan referensi bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian lebih lanjut

## **1.5 SISTEMATIKA PENULISAN**

Adapun sistematika penulisan yang digunakan penulis yaitu :

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Didalam bab ini memaparkan mengenai latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Merupakan dasar teori atau pemikiran didalam pembahasan pembahasan penelitian secara ilmiah, yaitu berupa literatur

mengenai pengertian teknologi 2D, *game*, *genre game*, serta teori-teori mengenai alat bantu pemodelan sistem dan pengimplementasian teknologi 2D kedalam sistem yang akan dirancang.

### **BAB III : METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini akan menjelaskan tahapan proses yang dilakukan selama proses penelitian, mengenai jenis metode yang digunakan dan diterapkan peneliti serta *tool* yang digunakan untuk perancangan sistem.

### **BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM**

Menguraikan setiap kegiatan analisis sistem secara fungsional dan non-fungsional, pemodelan sistem, perancangan *gameplay*, perancangan *design game*.

### **BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai hasil implementasi serta pengujian kelayakan sistem aplikasi *game*.

### **BAB VI : PENUTUP**

Akan memaparkan kesimpulan dari hasil penelitian dan pengujian sistem serta saran yang bermanfaat bagi pengembangan sistem selanjutnya.