

BAB I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan dan teknologi pada saat ini telah berkebang dengan sangat pesat. Perkembangan ini dimulai dari diterapkannya permainan di *platform* mobile seperti permainan *snake*, *sudoku*, dan *catur*. Perkembangan tersebut telah meluas ke *platform* lainya seperti *console* ataupun *computer*. [1] Ada beberapa hal yang mempengaruhi minat pemain permainan, yaitu berupa *events* dan *tournament*. [2]

Dalam era sekarang banyak *tools* seperti *unity* yang dapat membantu untuk membuat permainan dengan mudah. *Unity* telah menyediakan *asset* untuk keperluan dalam pembuatan permainan, dapat digunakan untuk *multiplatform*, dan dapat mempercepat *desain layout* dalam permainan karena telah disediakan *editor* WYSIWG (What You See Is What You Get), selain itu untuk menggunakan *unity* dapat di akses dengan gratis. [3]

Dalam industri permainan peminat bidang ini cukuplah banyak dengan *genre* yang bermacam-macam. Salah satunya adalah permainan *indie* yang populer seperti yang telah ada yaitu *Anxiety*, *Kimo!*, *Limbo*, *Inside* dan masih banyak permainan lainnya. Usia para peminat juga beragam mulai dari anak kecil, hingga yang dewasa juga masih menyukai bermain permainan. Peningkatan dari pemain telah bertambah dengan sangat cepat, hal ini terbukti pada layanan distribusi digital *steam* yang pada bulan Mei 2017 telah diakses pengguna sebanyak 17,6 Juta secara bersamaan.[4]

Dalam berkembangnya permainan, orang di Indonesia lebih mengenal karakter yang diciptakan oleh *publisher* permainan luar negri. Budaya yang ada di Indonesia sering tidak diketahui kebanyakan orang dan hal ini cukup memprihatinkan. Banyaknya generasi muda yang kurang peduli karena kurang mempelajari budaya sendiri dan lebih memperdulikan *trend* luar negri. Hal ini dapat merugikan bangsa Indonesia karena Indonesia sendiri telah mempunyai budaya yang cukup banyak tetapi kurang diminati oleh generasi muda di Indonesia .[5]

Perkembangan permainan dapat dimanfaatkan untuk mengenalkan budaya Indonesia dan dapat menarik perhatian generasi muda di Indonesia. Keuntungan dari bermain permainan dapat mempengaruhi seseorang untuk dapat belajar dengan lebih efisien dan meningkatkan logika dengan pelatihan visualisasi yang terus menerus dilakukan.[6] Sebab itu saya akan membuat permainan *indie* tentang seseorang yang berpetualang untuk mendapatkan pusaka dengan melewati beberapa rintangan. Permainan ini dapat melatih kelincahan, daya pikir yang akan berkembang jika terus dilatih, selain itu juga dapat menambah pengetahuan tentang budaya Indonesia bagi pemainnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut : “Bagaimana membangun sebuah permainan yang menarik yang dapat mengangkat atau melestarikan budaya lokal di Indonesia?”

1.3 Batasan Masalah

- a. Permainan ini hanya dapat dijalankan di *desktop*.
- b. Hanya membahas lingkup dari budaya baju adat Indonesia.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah

1. Bagaimana membuat sebuah Permainan yang menarik menggunakan perangkat lunak Unity.
2. Bagaimana mengenalkan budaya Indonesia pada generasi muda di Indonesia.

1.5 Metode Penelitian

Dalam proses analisis dan perancangan dalam penulisan skripsi ini, penulis akan menggunakan metode *waterfall* :

1.5.1. Kebutuhan

a. Perencanaan

Melakukan perencanaan untuk menentukan bagaimana sebuah permainan dibuat, mengetahui tujuan dari permainan tersebut dibuat, serta apa manfaat dari permainan tersebut bagi masyarakat.

b. Studi literatur

Merupakan teknik pengumpulan data untuk mengumpulkan informasi yang berhubungan dengan permainan yang akan dibuat dari berbagai sumber seperti media cetak atau media elektronik sebagai dasar pengembangan penulisan skripsi ini.

c. Survei

Melakukan survei dengan cara menggunakan kuesioner dan membandingkan dengan permainan sejenis.

d. Analisis terhadap survei

Menganalisa informasi yang telah didapatkan untuk mengidentifikasi masalah yang ada dan mencari solusi yang tepat untuk masalah tersebut.

1.5.2. Desain

a. Perancangan Permainan

Merancang *gameplay*, fitur permainan dan elemen-elemen lain yang ingin digunakan dalam permainan.

b. Perancangan Sistem

Merancang sistem dari permainan yang dibuat dengan menggunakan urutan tahap UI yang akan ditampilkan.

c. Perancangan *User Interface*

Merancang tampilan layar bagi pemain, serta grafik-grafik dalam permainan dengan menggunakan *storyboard*.

1.5.3. Sistem

Dalam tahap ini pembuatan permainan akan dibagi menjadi modul-modul kecil yang akan dikerjakan secara bersamaan yang pada akhirnya akan digabungkan menjadi satu, kemudian akan diperiksa apakah permainan tersebut sudah memenuhi ketentuan atau belum.

1.5.4. Implementasi

Pada tahap ini permainan sudah selesai, dan akan terus dipantau atau dapat dikembangkan lebih jauh lagi.

1.6 Metodologi Penelitian

Secara sistematis isi dari laporan ini disusun sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan laporan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi penjelasan dari penelitian-penelitian yang sebelumnya telah dilakukan akan digunakan untuk pemecah masalah.

BAB 3 LANDASAN TEORI

Bab ini berisi dasar-dasar teori yang digunakan sebagai pedoman dan acuan dalam pemecahan masalah

BAB 4 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi penjelasan mengenai analisis dan desain dari perancangan perangkat lunak dari aplikasi yang dibuat.

BAB 5 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi penjelasan mengenai implementasi dan pengujian sistem dari aplikasi yang dibuat.

BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan mengenai aplikasi yang telah dibuat beserta saran-saran yang bermanfaat untuk pengembangan lebih lanjut.