



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang sangat pesat di era globalisasi ini telah memberikan banyak manfaat dalam kemajuan di berbagai aspek. Penggunaan teknologi oleh manusia merupakan hal yang sudah seharusnya dimiliki dalam kehidupan.

Perangkat teknologi modern tidak lagi hanya digunakan untuk komunikasi teks atau suara, saat ini juga banyak digunakan untuk hiburan. Dengan kemajuan teknologi, perangkat komunikasi kini beralih ke perangkat cerdas multiguna seperti iPhone, ponsel cerdas, dan banyak perangkat seluler lainnya. Perangkat multiguna ini mampu menyediakan berbagai fungsi hiburan bagi penggunanya, demikian pula bentuk umum hiburan dalam perangkat komunikasi yang dikenal sebagai *mobile game*. *Game* seluler adalah *game* yang dapat dijalankan untuk hiburan pengguna di platform umum yang saat ini digunakan di perangkat komunikasi portabel modern.

Kemajuan industri *mobile game* di Indonesia sedang berkembang pesat. Berbagai macam jenis *mobile game* diciptakan oleh *game developer* Indonesia, contohnya “Battle Box” dan “Sage Fusion”. Genre *game* yang banyak digemari oleh masyarakat adalah *action game*. Menurut straitsresearch.com, *action game* menempati urutan ke-1 dari seluruh dunia. *Action game* menguji pemainnya dalam berkonsentrasi pada *hand-eye coordination* dan *reaction time*. *Hand-eye coordination* menurut Merriam Webster Dictionary adalah cara tangan dan penglihatan seseorang bekerja sama untuk dapat melakukan hal-hal yang membutuhkan kecepatan dan ketepatan (seperti menangkap atau memukul bola) dan *reaction time* adalah waktu berlalu antara awal penerapan stimulus

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



dan awal reaksi organisme untuk itu. Sedangkan *strategy game* menempati urutan ke-8 dari seluruh dunia. *Strategy game* menguji pemainnya dalam menguji pemainnya dalam membuat keputusan yang akan mempengaruhi hasil dari *game* tersebut.

Dalam pengembangan *game* atau *game development*, beberapa individu, kelompok, atau perusahaan biasanya menggunakan *game development engine* untuk mempercepat proses perancangan dan pembuatan *game* tanpa harus membuat seluruh komponen *game* dari awal. Penggunaan Unity dalam pembuatan *game* diminati oleh para *game developer* karena *game engine* Unity yang *cross-platform* sehingga dapat dijalankan di berbagai platform. Unity juga merupakan perangkat lunak *game development* yang tidak berbayar sehingga Unity menjadi salah satu pilihan terbaik dalam *game development engine*.

Unity menyediakan banyak *package* yang membantu penggunaannya dalam proses pembuatan aplikasi *game*. Salah satu contohnya adalah *joystick package* yang menyediakan alat kendali aplikasi *game* tanpa harus membuat ulang.

Dalam perancangan *mobile game*, sistem operasi *mobile* yang akan digunakan sebagai platform *game* untuk dijalankan ditentukan berdasarkan kelebihan dari sistem operasi tersebut. Android merupakan sistem operasi *mobile* yang memiliki aplikasi *mobile game* terbanyak dan juga memiliki spesifikasi yang cukup untuk menjalankan berbagai *mobile game*.

Walaupun penggunaan Unity memudahkan penggunaannya dalam perancangan dan pembuatan *mobile game*, aplikasi *game* dengan genre *action strategy* yang memiliki fitur *online* jarang ditemukan atau jarang dikenal oleh masyarakat.

Dengan adanya masalah tersebut, peneliti terinspirasi untuk merancang dan membuat sebuah aplikasi *game* berjenis *action strategy online game* berbasis Android menggunakan Unity dengan judul “Perancangan dan Pembuatan Online Action Strategy Game Berbasis Android Menggunakan Unity”.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



B. Identifikasi Masalah

Masalah yang dapat diidentifikasi berdasarkan latar belakang adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi *action strategy game* yang tersedia di pasar dan masyarakat masih sedikit.
2. Aplikasi *game* dengan fitur *online* berbasis Android yang tersedia di pasar dan masyarakat masih sedikit.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti menjabarkan beberapa batasan masalah sebagai berikut:

1. Aplikasi *action strategy game* yang tersedia di pasar dan masyarakat masih sedikit.
2. Aplikasi *game* dengan fitur *online* berbasis Android yang tersedia di pasar dan masyarakat masih sedikit.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang dan mengembangkan sebuah aplikasi *game* yang menarik sehingga dapat digunakan oleh masyarakat umum sebagai bentuk hiburan dan media pembelajaran.
2. Menghasilkan aplikasi *game* yang dapat digunakan sebagai referensi dalam perancangan dan pembuatan model *game* yang sama atau yang lain.



E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan penelitian yang akan dilaksanakan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat bagi Institut

Sebagai bahan referensi untuk Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie yang dapat digunakan untuk mempertimbangkan program studi baru pada tahun kedepannya.

2. Manfaat bagi Peneliti

Sebagai pembelajaran pengetahuan teoretis yang diperoleh dari perkuliahan dan buku dan perancangan aplikasi *game* yang dapat menjadi pengalaman peneliti dalam pembuatan skripsi ini.

3. Manfaat bagi Pembaca atau Khalayak Umum

Sebagai bahan pembelajaran dan referensi untuk para pembaca dan pihak yang ingin menggunakan penelitian ini sebagai acuan dalam perancangan *game* yang sama atau yang lain serta memperluas ilmu-ilmu para pembaca mengenai perancangan dan pembuatan *game* yang sudah dibuat.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.