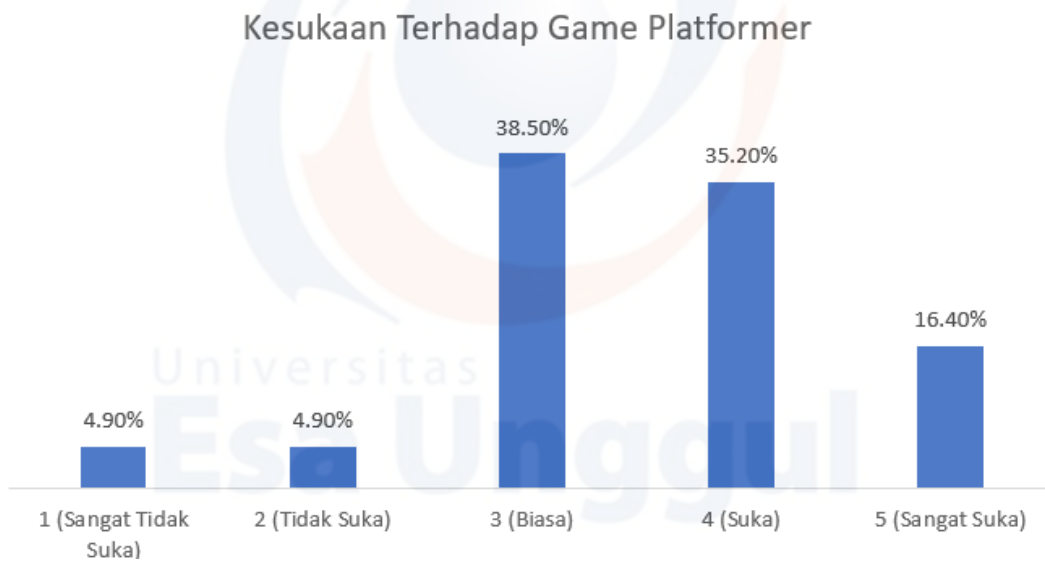


BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

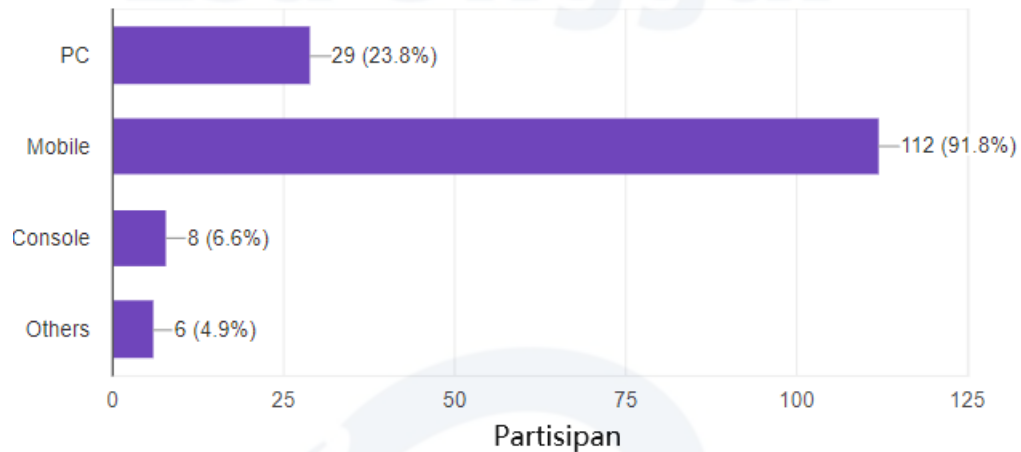
Game merupakan hal yang umum dijumpai pada aktivitas sehari-hari. *Game* yang dahulu hanya ialah hiburan kini memiliki fungsi yang semakin luas, contohnya untuk wahana pembelajaran. *Game* dibagi ke dalam banyak *genre*. *Genre game* adalah pembagian jenis-jenis *game* sesuai tipe permainannya. Beberapa *genre* yg dikenal secara awam antara lain *shooter*, *action*, *sport games*, *role-playing*, *adventure*, *fighting*, *racing*, *strategy*, serta sebagainya. Setiap orang memiliki minat pada *genre game* yang berbeda. Berikut adalah hasil statistik dari kuesioner yang di laksanakan pada 12 Desember 2021 – 13 Desember 2021.



Gambar 1.1 Statistik Hasil Kuesioner

Dari hasil kuesioner didapat bahwa *genre platformer* mendapatkan hasil yang baik dari para responden. Sebanyak 35.20% dari 122 responden menjawab suka dengan *game platformer* dan 16.40% sangat suka dengan *game platformer*.

Platform yang sering digunakan untuk bermain game (Dapat dipilih lebih dari 1)



Gambar 1.2 Statistik *Platform Game*

Dengan melihat hasil kuesioner yang dilakukan didapat bahwa 91.8% responden menggunakan *smartphone* untuk bermain *game*, 23.8% menggunakan PC (*Personal Computer*), 6.6% menggunakan *console* dan 4.9% menggunakan *platform* lainnya.

Karena hasil data dari hasil kuesioner yang baik maka akan dibuat sebuah *game* bernama *Wizard Boom* dengan *genre action* dan akan menargetkan pemain berumur diatas 15 tahun untuk menjadi penikmat *game*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, dapat dihasilkan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang dan mengembangkan *game platformer* ber-*genre action* menjadi *game* yang menarik?
2. Bagaimana mengembangkan fitur-fitur yang menarik pada *game platformer* ini?
3. Bagaimana melakukan evaluasi pada *game platformer* ini dengan menggunakan metode testbed?

1.3 Tujuan Tugas Akhir

Adapun tujuan yang ingin dicapai pada tugas akhir ini adalah menghasilkan *game platformer* ber-genre *action* berbasis *android* yang dapat dinikmati oleh para responden yang memainkan game ini.

1.4 Manfaat Tugas Akhir

Diharapkan setelah selesainya Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat:

1. Dapat memberikan hiburan pada masyarakat yang berumur 15-40 tahun yang menggunakan *game platformer* ini.
2. Melatih keahlian strategi personal saat menyelesaikan *game*.
3. Melatih kesabaran dalam menyelesaikan *game*.

1.5 Lingkup Tugas Akhir

Lingkup penelitian tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Membahas perancangan dan pembangunan *game platformer* ber-genre *action* menggunakan *engine unity* pada *android* minimum versi 7.
2. Penggunaan *asset* berupa background game, musuh, karakter utama, musik, serangan pada karakter utama dan musuh berupa proyektil, gem, icon dan sebagainya pada *game platformer* ini akan menggunakan *open source asset* yang tersedia pada *unity asset store* (<https://assetstore.unity.com/>).

1.6 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Untuk memudahkan dalam penulisan tugas akhir ini dapat dikemukakan sistematika pembahasan tugas akhir. Adapun sistematika pembahasan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB 1 : PENDAHULUAN

Dalam bab ini membahas tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, tujuan, manfaat, ruang lingkup dan sistematika penulisan yang dibahas dalam bab demi bab.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi tinjauan pustaka bagi teori-teori yang mendasari, relevan dan terkait dengan subyek dan permasalahan yang dihadapi dalam penyusunan laporan tugas akhir.

BAB III : METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisi rencana dan objek penelitian, metode yang digunakan, data yang diperlukan, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisa data, hipotesa dan rancangan sistem yang diusulkan.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang analisis terhadap masalah yang sedang diteliti, yaitu berupa aliran data dan informasi, serta perbandingan dengan penelitian lain.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini menerangkan hasil kajian sementara, dan penarikan simpulan dari masalah yang ada, selain itu penulis juga memaparkan solusi sementara untuk masalah yang penulis temukan selama melakukan penelitian tugas akhir ini.