

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Game Adventure adalah *genre game* petualangan yang disesepanjang permainan pemain akan menemukan suatu alat-alat yang akan disimpan serta bermanfaat menjadi petunjuk perjalanan yang akan dituju (Wuryandari dan Akmaliah 2016). *Game* petualangan merupakan salah satu kategori *game* yang dinikmati masyarakat karena adanya misi untuk menjelajahi rintangan yang ada, sehingga orang ingin mencoba untuk menghadapi tantangannya. Untuk membuat *game adventure* agar lebih menarik, suatu cerita sangatlah dibutuhkan, contohnya dapat dimasukan muatan lokal Indonesia karena masih sedikitnya *game* bermuatan lokal yang dikenal oleh masyarakat. Muatan-muatan lokal yang dapat memasukan yaitu seperti tokoh Raden Kian Santang pada zaman kerajaan Pajajaran. Raden Kian Santang merupakan seorang panglima perang atau tokoh tasawuf dari tanah pasundan yang terkenal sebagai seorang ksatria sakti di kerajaan Pajajaran yang ceritanya melegenda khususnya di hati masyarakat dan kaum tasawuf di tanah air pada zaman kerajaan Pajajaran.

Penulis berkeinginan untuk membuat aplikasi *game android* dengan karakter Raden Kian Santang didalam *game* tersebut. Tujuan dari penulis membuat *game* ini adalah sebagai media hiburan dan untuk mengenang tokoh Pahlawan Nusantara Indonesia. Pada *game* ini user akan berperan sebagai tokoh yang didalam *game* tersebut berkarakterkan Kian Santangyang berpetualang melawan pemberontak/musuh dalam misi mencari pusaka tongkat sakti. Dalam *game* ini menceritakan disuatu tempat ada seorang ksatria yang berjuang melawan musuh-musuh dengan ilmu kesaktiannya, ksatria tersebut bernama Raden Kian Santang. Raden Kian Santang mempunyai misi untuk melawan pemberontak/musuh dalam mencari pusaka tongkat sakti. Penulis menerapkan konsep *game* yang sifatnya berpetualang dengan mengangkat sebuah karakter dari seorang tokoh yang bernama Raden Kian Santang. *Game* ini dimainkan oleh satu

tokoh yaitu Raden Kian Santang. *Game* ini menggambarkan perjalanan Raden Kian Santang, yang dalam petualangannya mempunyai misi untuk mengambil pusaka tongkat sakti, Pada akhirnya Raden Kian Santang berhasil menemukan pusaka tongkat sakti tersebut.

Sesuai dengan latar belakang masalah diatas penulis memiliki keinginan merancang dan membangun *game* dengan judul “Pembuatan *game adventure* Raden Kian Santang Berbasis Android 3D dengan Menggunakan *Unity*”.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian adalah “Bagaimana pembuatan *game Android Adventure* Raden Kian Santang Berbasis Android 3D menggunakan *Unity*?”

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dari penelitian ini sebagai berikut :

1. *Game* ini dimainkan secara *single player*.
2. *Game* ini berjalan dalam kondisi *offline*.
3. *Game* merupakan *game* 3D.
4. *Game* ini hanya memiliki 1-5 level dan disetiap levelnya memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda.
5. *Game* yang dibuat bisa dijalankan dengan *smartphone* berbasis android dengan *versi* 4 keatas.
6. *Game* ini hanya bisa dijalankan di *smartphone* dengan RAM minimal 512.

1.4. Tujuan Masalah

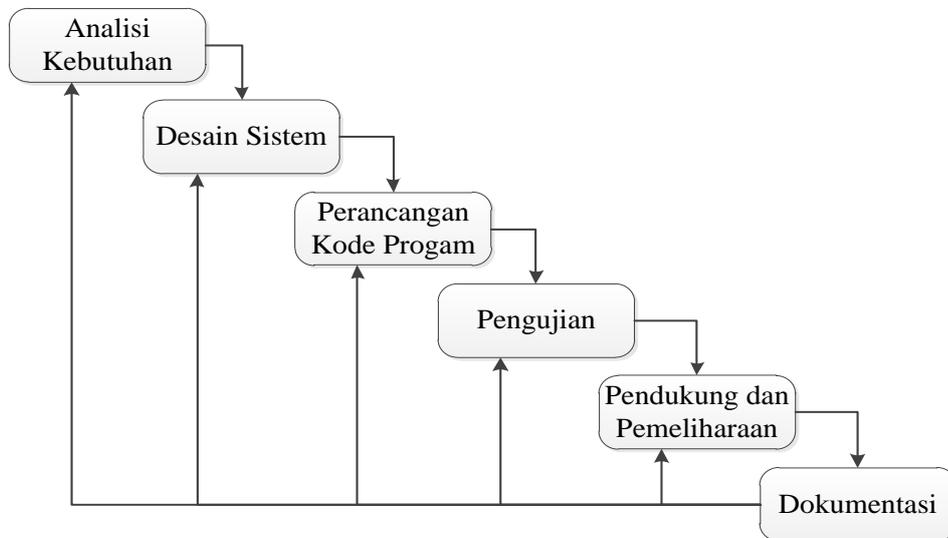
Adapun tujuan penelitian ini adalah merancang dan membangun *game adventure* Raden Kian Santang berbasis android untuk mengenalkan tokoh perjuangan Raden Kian Santang serta menghasilkan *game* sederhana yang dapat memberikan hiburan kepada *user* atau pengguna melalui *game adventure* Raden Kian Santang.

1.5. Manfaat Penelitian

1. Sebagai bentuk media publikasi perjuangan Raden Kian Santang dalam bentuk *game* berbasis android 3D.
2. Sebagai alternatif hiburan untuk mengisi waktu luang dan menghilangkan kejenuhan sehingga mengurangi pikiran stres serta menambah motivasi.

1.6. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan metode *waterfall*. Metode *waterfall* merupakan model pengembangan sistem informasi yang sistematis dan sekuensial (Sukanto & Shalahuddin, 2013).



Gambar 1.1 Metode Waterfall

1.6.1 Objek Penelitian

Objek dari penelitian ini dengan *game adventure* Raden Kian Santang berbasis android 3D, yang berpetualang melawan pemberontak/musuh dalam misi mencari pusaka tongkat sakti.

1.6.2 Teknik dan Instrument Pengumpulan Data

Instrument pengumpulan data pada penelitian ini yakni suatu pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan tertulis untuk di jawab secara tertulis oleh responden. Cara mendapatkan kelayakan instrumen yang dipergunakan, dalam pengumpulan datanya adalah dokumen hasil dari pengguna.

1.6.3 Tahap Penelitian

Tahapan-tahapan dalam metode *waterfall* adalah sebagai berikut:

1. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk merancang kebutuhan perangkat lunak yang dibutuhkan oleh user.

2. Desain Sistem.

Pada tahap ini yaitu proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data.

3. Perancangan Kode Program

Desain kemudian di aplikasikan dalam bentuk *source code*. Hasil dari tahap ini adalah sebuah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

4. Pengujian

Pada tahap pengujian yaitu fokus pada pengujian program yang telah dibuat. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) pada program dan memastikan *output* yang dihasilkan sesuai dengan keinginan.

5. Pendukung (*Support*) atau Pemeliharaan (*Maintenance*)

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami masalah ketika di kirimkan kepada user. Maka dari itu, pada tahap ini yaitu melakukan pemeliharaan perangkat lunak yang mengalami masalah tetapi tidak membuat program yang baru.

6. Dokumentasi

Pada tahap dokumentasi ini dikerjakan dari awal pembuatan sampai akhir. Tahap dokumentasi dilakukan secara tertulis berbentuk dokumen.

1.7. Sistematika Penulisan

Penulisan tugas akhir ini disusun secara sistematis dengan urutan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan dijelaskan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode penelitian, dan sistematika penulisan laporan tugas akhir.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini menerangkan secara singkat mengenai studi sebelumnya dan beberapa istilah software yang akan digunakan dalam penelitian.

BAB III ANALISIS PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menerangkan tentang perancangan umum maupun uraian lebih lanjut mengenai analisis kebutuhan sistem, perancangan sistem, dan perancangan antar muka/*interface*.

BAB IV IMPLEMENTASI

Bab ini berisikan tentang implementasi dari perancangan sistem yang telah dibuat.

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil pengujian sistem dengan menggunakan *unity* dan pembahasan dari perancangan sistem yang telah dibuat.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini akan disampaikan kesimpulan dan saran dari keseluruhan bahasan.