

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Game theory atau dalam bahasa Indonesia nya teori permainan sudah sejak lama dikenal dalam disiplin ilmu matematika. Perintis *Game Theory* antara lain Zermelo pada tahun 1913 dan Borel Pada tahun 1921, Namun orang yang dianggap berjasa dalam mempopulerkan *game theory* adalah seorang matematikawan bernama John von Neumann. Pada tahun 1928, Neumann telah mempublikasikan teorema fundamental permainan *two-person zero sum*, yang secara sederhana merupakan teorema dalam matematika murni. Teori tersebut baru mendapat tanggapan intelektual yang luas setelah Neumann berkolaborasi dengan seorang ahli ekonomi bernama Oskar Morgenstern pada awal 1940-an yang akhirnya mewujudkan sebuah buku monumental berjudul *Theory of Games and Economic Behavior* pada tahun 1944^[1]

Di dalam pengalaman bermain *game*, semakin besar layar ataupun lingkungan bermain *game* maka semakin baik. Tampilan yang lebih besar mempunyai bidang pandang yang lebih besar pula, yang akibatnya memberikan perasaan lebih *immersive* kepada pemain dan pengalaman hadir di dalam *game* tersebut lebih terasa^[2]

Game ini menceritakan tentang seorang objek penelitian yang gagal dan di buang , karakter utama pada *game* ini bernama Dyabol, sesuai dengan genrenya , *Game* dengan genre 2D platform ini menonjolkan Mobilitas karakter yang dapat melewati dan melompat di atas platform dan rintangan yang ada .

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis menyimpulkan beberapa pokok permasalahan yang akan diuji lebih lanjut yaitu “ Bagaimana membuat *Game 2D Platformer “ Project Zero “* berbasis android ?”

1.3. Batasan Masalah

Pada pembahasan ini penulis membuat batasan masalah agar penelitian ini tepat sasaran, Apa yang di-inginkan oleh penulis.

1. Aplikasi game ini difokuskan pada *game type 2D* , berbasis *Sprite Base* dengan *Genre Platformer* untuk android
2. Pembuatan aplikasi *Game 2D Android* menggunakan *Game Engine Unity*.
3. Aplikasi *Game* ini tidak memiliki fitur suara.
4. Game versi demo ini hanya menyediakan 3 *in-game scene*

1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan

Ada pun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat Aplikasi game menggunakan *Unity Engine*
2. Membuat Aplikasi *Game 2D Platformer* Berbasis Android

1.4.2 Manfaat

Ada pun manfaat penelitian dapat dilihat sebagai berikut:

1. Menghasilkan *game* yang dapat berjalan di OS Android.
2. Menghasilkan *Game* yang Berfungsi sebagai media hiburan kepada para Pengguna Android

1.5. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan pembahasan, Keseluruhan perancangan sistem aplikasi ini dibagi menjadi lima bab dengan pokok pikiran dari sub-sub bab sebagai berikut

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas tentang latar belakang penulisan laporan, rumusan masalah, Batasan masalah, Manfaat serta tujuan penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini, peneliti menjelaskan berbagai landasan teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan serta teori-teori pendukung sesuai dengan topik penelitian

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini membahas tentang tinjauan umum yang menguraikan gambaran tentang metodologi penelitian

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada bab ini akan membahas mengenai analisa permasalahan , proses implementasi yang terkait dengan topik penelitian, berbagai perancangan sistem dan pengujian sistem.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini peneliti menarik kesimpulan dari keseluruhan bab, serta memberi beberapa saran yang di harapkan dapat bermanfaat bagi perkembangan sistem.