

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan *smartphone* di dunia sangat pesat, termasuk di Indonesia. Hal ini membuat banyak sekali perubahan dalam gaya hidup masyarakat. Salah satu perubahan yang dirasakan adalah banyaknya penggunaan *smartphone* dalam kehidupan sehari-hari. Saat ini banyak *smartphone* Android yang sudah memiliki kemampuan yang baik dengan harga yang lumayan terjangkau, seperti menjalankan aplikasi musik, video, foto dan menjalankan berbagai macam *game*.

*Game* menjadi salah satu hiburan yang digemari berbagai macam kalangan mulai dari anak-anak sampai orang dewasa sekali pun. *Game* menjadi pilihan salah satu hiburan karena mampu mengurangi kepenatan seseorang dari rutinitas sehari-hari ataupun untuk mengisi waktu luang. *Game* berbasis Android saat ini sedang sangat populer dimasyarakat dengan berbagai macam jenis *game* yang dapat dimainkan sebagai sarana hiburan.

Dunia sekarang sedang dihebohkan dengan suatu virus yang menyebabkan penyakit COVID-19, tetapi masyarakat terutama anak-anak masih kurang memahami bahaya dari penyakit COVID-19 ini, kurangnya penyampaian informasi menjadi salah satu penyebab hal ini, tetapi dengan memanfaatkan teknologi yang sudah ada saat ini, kita bisa menyampaikan informasi melalui berbagai macam media, salah satunya adalah *game*, *game* pastinya sangat digemari oleh anak-anak, dan *game* ini juga bisa menjadi salah satu media yang efektif untuk menyampaikan informasi terkait penyakit COVID-19.

Dari permasalahan di atas penulis tertarik untuk membuat suatu *game* yang di dalamnya terdapat informasi mengenai COVID-19. Maka dari itu penulis akan membuat penelitian dengan judul “Rancang Bangun *Game 2D Top Down Shooter* “Fight for My Way” Menggunakan Unity Berbasis Android”.

Dalam penelitian ini terdapat beberapa penelitian terdahulu yang penulis jadikan referensi di antaranya: Penelitian Toni Ardyanto dan Anton Respati Pamungkas<sup>[1]</sup> pada tahun 2017 dengan judul “Pembuatan *Game 2D* Petualangan

Hanoman Berbasis Android”; Penelitian Alvian Putra Mahardhika dan Dwi Kuncoro <sup>[2]</sup> pada tahun 2015 dengan judul “Pembuatan *Game* Android 2d Petualangan Mr. Kentang Menggunakan Unity”; Penelitian Guido Mau <sup>[3]</sup> pada tahun 2019 dengan judul “Rancang Bangun *Game 2d Shooter Platformer* Menggunakan Metode *Finite State Machine*”; Penelitian Adhiim Catur Hanggoro, Rinta Kridalukmana dan Kurniawan Teguh Martono <sup>[4]</sup> tahun 2015 dengan judul “Pembuatan Aplikasi Permainan “Jakarta Bersih” Berbasis Unity”; Penelitian Ridwan Rismanto, Dyah Ayu Irawati dan Ari Mahardika Ahmad Nafis <sup>[5]</sup> tahun 2018 dengan judul “Rancang Bangun *Game Maze 2D “Return To Earth”*”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara memberikan informasi terkait COVID-19 kepada anak-anak melalui *game*?

## 1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari pembahasan yang meluas maka dalam skripsi ini ditetapkan batasan-batasan masalah sebagai berikut :

1. *Game* ini hanya bisa dimainkan pada *smartphone* Android.
2. Grafik yang digunakan dalam *game* ini adalah *2D*.
3. *Game* ini dibuat menggunakan Unity dan menggunakan bahasa pemrograman C#
4. *Game* ini hanya dimainkan oleh 1 *player* dan *offline*.

## 1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berikut ini adalah tujuan dan manfaat dari pembuatan skripsi :

### 1.4.1 Tujuan

1. Agar anak-anak lebih mengenal tentang penyakit COVID-19.

### 1.4.2 Manfaat

1. Untuk membantu anak-anak mendapatkan pengetahuan mengenai penyakit COVID-19.
2. Sebagai media penyalur informasi dan hiburan.

## 1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini terdiri dari lima bab dengan gambaran isi sebagai berikut:

### **BAB I            PENDAHULUAN**

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat dan tujuan yang didapat dalam pembuatan *game* ini, serta sistematika penulisan.

### **BAB II           LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas tentang model pengembangan perangkat lunak, metode pengembangan perangkat lunak, alat bantu pengembangan sistem UML, yang terdiri dari *Use Case Diagram*, *Activity Diagram* dan *Sequence Diagram*, serta teori-teori yang digunakan.

### **BAB III          METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini membahas tentang model pengembangan sistem, metode penelitian pengembangan sistem, dan alat bantu yang digunakan.

### **BAB IV          HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi tentang pembahasan mengenai analisis masalah, perancangan sistem, *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*, perancangan *interface game* dan *implementasi*.

### **BAB V           PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari penelitian yang telah dilakukan dan saran yang dapat digunakan untuk pengembangan lebih lanjut.