**PERANCANGAN FRAMEWORK GAME**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**JOEL ROBERT JUSTIAWAN**

**2101629672**



**Binus**

**KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan karunia, rahmat dan hidayah-Nya, sehingga saya diberikan kekuatan dan kelancaran dalam menyelesaikan Tesis yang berjudul “ Perancangan Pengendalian Kualitas Produk Asam Sulfat (Studi Kasus : PT XYZ) ” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana strata dua (S2) program studi Teknik Industri Fakultas Teknologi Industri Universitas Trisakti, Jakarta.

Terwujudnya Tesis ini karena adanya bimbingan, dukungan, saran dan kerjasama dari berbagai pihak. Dengan segala kerendahan hati dan rasa hormat, penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terimakasih atas segala bantuan yang telah diberikan. Kiranya segala kebaikan dan pertolongan semuanya mendapat berkah dari Tuhan.

Penulis menyadari bahwa Tesis ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan tesis ini.

Akhir kata, penulis berharap kiranya Tesis ini dapat bermanfaat bagi kita semua, khususnya bagi pihak yang membutuhkan untuk penelitian selanjutnya yang lebih baik.

Jakarta, 07 Januari 2016

Juliani Sutikno

**BAB I**

**PENDAHULUAN**

* 1. **LATAR BELAKANG MASALAH**

Dalam pembuatan game kita memerlukan sebuah framework sebagai mesin untuk beroperasinya game tersebut. Pada saat merancang sebuah game selain harus memperhatikan masalah keaslian rancangan game, juga harus memperhatikan framework yang akan digunakan. Sebagian besar framework yang ada untuk pembuatan game adalah berbayar dan memiliki aturan aturan yang harus dipatuhi, sehingga ketika kita akan merancang sebuah game, kita harus memikirkan masalah budget untuk pembelian frameworknya dan aturan2 yang diberikan oleh pembuat framework. jika ada pengguna framework yang akan merancang dan memodifikasi gamenya pada framework tersebut maka pengguna harus membeli frameworknya, mematuhi aturan aturan pembuat frameworknya serta harus dihindari dengan membuat game resmi yang akan dipublikasikan ke dalam repositori perangkat lunak (app store) yang berisi asset yang berhak cipta tanpa meminta ijin ke pemegang hak cipta tersebut karena akan terkena pelanggaran DMCA.

Oleh karena permasalahan hal tersebut maka penulis bermaksud untuk merancang sebuah framework yang dapat digunakan oleh para designer game dengan gratis, bebas tanpa takut dikenai sangsi hak cipta dan tuntutan dari aturan aturan. Framework yang dibuat penulis akan dipublikasikan ke app store sehingga para designer game dapat dengan mudah memperolehnya dan mengaplikasikan nya tanpa berbayar serta memasang modifikasi asset asset nya misalnya musicnya tanpa takut melanggar hak cipta.

Framework yang akan dibuat diberi nama Hexagon Engine, dimana pemilihan nama bertujuan…………..

* 1. **PERUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka perumusan masalah dalam perancangan ini adalah;

1. Perlu adanya framework untuk pembuatan game yang tidak berbayar
2. Kebebasan dalam menciptakan dan memodifikasi game ke dalam sebuah framework
3. Tidak ada nya tuntutan pelanggaran hak cipta dan tuntutan aturan aturan pembuat framework
   1. **BATASAN MASALAH**

Agar penelitian ini lebih terarah pada tujuan perancangan, maka diberikan batasan-batasan penelitian sebagai berikut :

1. Output dari perancangan berupa sebuah frame work game
2. Perancangan framework……
3. Hasil perancangan terbatas
   1. **TUJUAN PENELITIAN**

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan dari perancangan ini adalah:

1. Merancang Framework game bernama Hexagon engine
2. Membantu para designer game untuk dapat menciptakan gamenya sendiri dengan free
3. Memanfaatkan lock hole supaya tidak terkena pelanggaran copyright
   1. **MANFAAT PENELITIAN**

Hasil perancangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Memberikan kebebasan bagi para designer game untuk mengekpresikan rancangan gamenya.
2. Meringankan budget pembuatan game bagi para designer game
3. Memberikan informasi kepada masyarakat tentang framework pembuatan sebuah game.
   1. **PENELITIAN TERDAHULU**