
BAB II

LANDASAN TEORI

A. Game

Game merupakan interaksi antar pemain menggunakan aturan yang sudah dibuat untuk tujuan yang sudah dibuat, kompetisi dalam *game* dapat berwujud menang atau kalah. Pemain diharapkan dapat menemukan strategi dalam memecahkan masalah sehingga dapat memenangkan *game* tersebut. Media dalam permainan *game* adalah media elektronik, yang merupakan sebuah hiburan dalam bentuk multimedia yang dibuat menarik agar pemain mendapatkan kepuasan batin. Pada zaman sekarang baik orang dewasa maupun anak-anak suka bermain *game*. Jenis-jenis *game* pun sangat beragam[1].

B. Android

Android merupakan sistem operasi dalam perangkat mobile berbasis *Linux* yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi. *Android* adalah *platform* terbuka untuk para pengembang dalam menciptakan aplikasi mereka. Pesatnya pertumbuhan *android* karena *android* sendiri adalah *platform* yang sangat lengkap dari sisi sistem operasinya, aplikasi DNA *Tool* pengembangan, pasar aplikasi *android* serta dukungan yang sangat tinggi dari komunitas *open source* di dunia[2].

C. Unity

Aplikasi *unity* 3D adalah suatu *software* untuk mengolah gambar, grafik, suara, input yang ditujukan dalam membuat sebuah *game*, namun tidak harus *game*. Kelebihan dari *game engine* ini adalah bisa membuat *game* berbasis 3D maupun 2D, dan sangat mudah digunakan. *Unity* merupakan *game engine* yang bermultiplatform. *Unity* mampu di *publish* menjadi Standalone (.exe), berbasis *web*, berbasis *web*, *Android*, *IoS Iphone*, XBOX, dan PS3. Untuk mengaktifkan lisensi, *Unity* perlu adanya lisensi. Sebagai contoh ketika ingin mengaktifkan *free user*[3].