

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi era ini membuat penggunaan teknologi komputer semakin meningkat. Pada saat ini komputer bukan hanya alat yang digunakan untuk komputasi namun juga sebagai salah satu media hiburan yang sering digunakan oleh anak-anak, remaja, sampai orang dewasa. Salah satu hiburan yang menggunakan komputer adalah PC (*Personal Computer*) Game, yaitu sebuah permainan elektronik yang menggunakan media komputer guna mengurangi kejenuhan yang disebabkan oleh aktifitas sehari-hari. Game memiliki banyak genre atau jenis seperti arcade, action, fighting, racing, RPG (*Role Playing Game*), *shooting*, dan simulation. Setiap genre memiliki penggemarnya masing-masing. Hal ini dapat menciptakan peluang bagi para game *developer* untuk membuat game dengan jenis tertentu. Dari segi dimensi game terbagi menjadi dua yaitu game 2D (dua dimensi) dan game 3D (tiga dimensi). Pada dasarnya game 2D atau 3D memiliki gameplay yang mirip namun dalam game 2D kita hanya bisa bergerak secara horizontal dan vertikal karena game 2D hanya memiliki dua sisi yaitu sisi x dan sisi y, berbeda dengan game 3D yang memungkinkan pemainnya dapat bergerak ke 3 sisi yaitu sisi x, sisi y, dan sisi z.

Game engine atau perangkat lunak untuk membuat game memiliki peran penting dalam pembuatan game. Salah satu *game engine* yang terkenal adalah Unity. Pada dasarnya Unity adalah *game engine* yang digunakan dalam pembuatan game 3D, namun Unity juga bisa digunakan untuk membuat game 2D.

Berdasarkan hal tersebut, penulis ingin membuat sebuah game 2D yang bergenre *shooter* dengan nama Bedtime Zombie. Game ini diharapkan bisa menjadi media hiburan yang seru terutama bagi para penikmat game. Sesuai dengan topik yang telah dibahas, maka dalam skripsi ini penulis mengambil judul "RANCANG BANGUN GAME BEDTIME ZOMBIE MENGGUNAKAN UNITY UNTUK PERSONAL COMPUTER".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka penulis membuat rumusan masalah yaitu Bagaimana proses mendesain dan membuat game Bedtime Zombie untuk menghasilkan PC Game sebagai media hiburan ?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan laporan ini penulis membatasi masalah yang akan dibahas sebagai berikut :

1. Perangkat lunak yang digunakan untuk pembuatan game adalah Unity.
2. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah C#.
3. Game dilengkapi fitur *multiplayer* maksimal dua pemain.
4. Game tidak menggunakan koneksi internet atau jaringan lokal(*offline*).
5. Game berbentuk 2D.
6. Game hanya memiliki 3 level.
7. Game dapat dimainkan pada komputer personal atau laptop dengan Sistem Operasi Windows 7 dan Windows 8.1
8. Game hanya dapat dimainkan dengan game controller dan keyboard

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari latar belakang diatas, maka tujuan penelitian ini adalah Membangun game berbasis 2D dengan menggunakan *game engine* Unity yang bergenre *shooter*.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan dari latar belakang yang dikemukakan diatas, maka manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

A. Bagi Penulis

1. Mengetahui bagaimana cara membangun game 2D dengan menggunakan *game engine* Unity.
2. Memahami cara membangun game 2D dengan menggunakan bahasa C#
3. Memiliki framework game adventure 2D menggunakan Unity untuk pembuatan game-game adventure 2D lain kedepannya.

B. Bagi Pihak Kampus

1. Dapat menjadi referensi bagi pihak kampus untuk dijadikan bahan penelitian berikutnya.
2. Dapat menjadi dokumentasi bagi pihak kampus

C. Bagi Pembaca

1. Dapat membantu pembaca dalam pembuatan game 2D menggunakan Unity dengan genre *Adventure*.
2. Dapat menjadi referensi penelitian bagi pembaca

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian yang berjudul “Rancang Bangun Game Bedtime Zombie Menggunakan Unity Untuk Personal Computer” adalah sebagai berikut :

1.6.1 Metode Kepustakaan

Metode pengumpulan data dilakukan dengan metode kepustakaan yaitu dengan mencari informasi dari berbagai media pustaka seperti buku, artikel, jurnal ilmiah, dan informasi lain dari internet yang berkaitan dengan pembuatan game 2D menggunakan *game engine* Unity.

1.6.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan yang digunakan adalah metode perancangan multimedia.

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang dijadikan sebagai kerangka penulisan laporan skripsi agar dapat membantu serta mempermudah penulis dalam melakukan penulisan laporan penelitian agar tidak menyimpang dari batasan masalah, maka penulis menyusun laporan penelitian ini menjadi 5 bab yaitu :

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pendahuluan yang menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Bab ini merupakan pembahasan mengenai dasar-dasar teori yang digunakan untuk membangun game Bedtime Zombie menggunakan *game engine* Unity.

BAB III. ANALISA DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang analisis sistem yang terdiri dari definisi masalah, analisis kebutuhan sistem, serta perancangan sistem yang digunakan dalam pembuatan game Bedtime Zombie.

BAB IV. IMPLEMENTASI

Bab ini membahas tentang implementasi sistem yang telah dirancang, langkah-langkah serta analisis dari pengujian sistem apakah game yang dibangun telah sesuai dengan tujuan penelitian.

BAB V. PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dari perancangan game Bedtime Zombie menggunakan *game engine* Unity.

DAFTAR PUSTAKA

Bab ini berisi tentang pustaka yang digunakan oleh penulis sebagai pedoman dalam pembuatan laporan skripsi.