

**PEMBUATAN GAME 3 DIMENSI “BAMBU RUNCING” DENGAN
MENGUNAKAN UNITY 3D GAME ENGINE**

SKRIPSI



disusun oleh

Yordan Agil Ridhanto

11.11.4623

**JURUSAN TEKNIK INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**PEMBUATAN GAME 3 DIMENSI “BAMBU RUNCING” DENGAN
MENGUNAKAN UNITY 3D GAME ENGINE**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informasi



disusun oleh

Yordan Agil Ridhanto

11.11.4623

**JURUSAN TEKNIK INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN GAME 3 DIMENSI “BAMBU RUNCING” DENGAN
MENGUNAKAN UNITY 3D GAME ENGINE**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yordan Agil Ridhanto

11.11.4623

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 30 Oktober 2014

Dosen Pembimbing,



Tonny Hidayat, M.Kom

NIK. 190302182

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN GAME 3 DIMENSI “BAMBU RUNCING” DENGAN
MENGUNAKAN UNITY 3D GAME ENGINE**

yang disusun oleh

Yordan Agil Ridhanto

11.11.4623

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Februari 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302105

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190000001

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 2 Maret 2015

KEPALA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 1 Februari 2015

Yordan Agil Ridhanto
11.11.4623

PERSEMBAHAN

Penulis mempersembahkan halaman persembahan ini untuk segala hal atau orang-orang tersayang yang membimbing, membantu dan menuntun penulis selama ini. Terima kasih sebesar-besarnya penulis ucapkan kepada:

Allah SWT, yang telah memberikan petunjuk, kemudahan serta kelancaran dalam hal apapun dan tidak lupa juga saya bersyukur sekali atas segala rahmat yang telah diberikan oleh-NYA.

- ❖ Untuk kedua Orang Tua saya, Bapak Sugiyanto dan Ibu Indah Mustikawati yang selalu mendoakan agar saya selalu diberikan kelancaran, kesabaran, dan kekuatan dalam menghadapi semua rintangan dan tantangan yang akan saya alami dan juga kepada kedua Kakak saya, Mas Yoga dan Mas Yanu yang selalu memberikan dorongan dan semangat.
- ❖ Untuk Keluarga Besar saya, baik dari keluarga besar bapak maupun ibu yang telah memberikan kemudahan serta kelancaran terutama kepada Simbah dan om saya, Simbah Hardjo Sujono dan juga om Agus yang membantu menjadi narasumber dalam penelitian ini, kepada sepupu saya, dik Hajat yang telah banyak membantu dalam proses penyusunan laporan,

dan kepada om pri yang telah memberikan motivasi dan gambaran tentang tugas akhir.

- ❖ Terimakasih kepada dosen pembimbing saya, bapak Tonny Hidayat, M.Kom yang telah membimbing saya selama ini untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Sekali lagi saya ucapkan banyak terimakasih.
- ❖ Terimakasih kepada para sahabat saya *Adhitya Novebi Rahmawan, Albertus Dimas Prasetyo, mas I Adiwignya Anindita Putra, Andi Artafiandy, Muhaimin Hilman Santoso, Pradana Hidayat, Irfan Haris Nasution, Indah Sukawati, Tyas Septiningsih, mas Anis Mahathir dan Wjidan Nandiwardhana* yang selalu menemani dan membantu saya selama menempuh studi di Amikom.
- ❖ Terimakasih kepada seluruh teman Kelas 11-S1TI-01 karena telah menjadi bagian dalam perjalanan hidup saya selama di Amikom.
- ❖ Terimakasih kepada Eric Tereshinski (Eteeski Tutorials) dan Asbjoern Thirslund (Brackeys) yang telah banyak membantu saya dalam pengerjaan proyek penelitian ini dan menambah banyak pengetahuan dan wawasan mengenai pembuatan video game melalui video tutorialnya.
- ❖ Untuk semua orang yang saya sayangi yang tidak dapat disebut namanya satu persatu, terimakasih atas bantuan dan dukungannya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Untuk kampus ungu "STMIK AMIKOM". Yang telah memberikan ilmu, persahabatan, dan persaudaraan yang tidak mungkin dilupakan.

Terimakasih

HALAMAN MOTTO

“Percaya Diri merupakan salah satu keberhasilan tersendiri yang dapat diraih oleh setiap orang, tergantung bagaimana orang tersebut menyikapinya”

(Yordan Agil R.)

“A Person who **never** made a mistake never tried anything new”

(Albert Einstein)

“Kalau Mau Maju, Jangan Banyak Protes”

(Miyuki Ishikawa Sensei)

“I believe that imagination is stronger than knowledge. That myth is more potent than history. That dreams are more powerful than facts. That hope always triumphs over experience. That laughter is the only cure for grief. And I believe that love is stronger than death.”

(Robert Fulghum)

“Orang yang tidak bisa berusaha keras terhadap suatu hal yang ada didepan matanya, tidak berhak untuk berbicara tentang mimpi maupun cita-cita”

(dari karya Sekiya Tetsuji)

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh,

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada setiap umat-Nya, serta Shalawat dan salam juga tidak lupa penulis kirimkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah memberikan teladan mulia dalam menuntun umatnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK AMIKOM. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan study jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Penyelesaian skripsi ini juga tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku ketua jurusan Teknik Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama kuliah.

5. Kedua orang tua saya beserta keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan moril serta materil dan doa.
6. Teman-teman sekelas seangkatan seperjuangan dari awal sampai akhir, terimakasih semuanya.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun disisi lain penulis juga berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 1 Februari 2015
Penulis

Yordan Agil Ridhanto

DAFTAR ISI

COVER	1
HALAMAN JUDUL	ii
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL	xxi
DAFTAR LAMPIRAN	xxii
INTISARI	xxiii
ABSTRACT	xxiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.4.1 Tujuan Penelitian	3
1.4.2 Manfaat Penelitian	4
1.5 Metodologi Penelitian	5

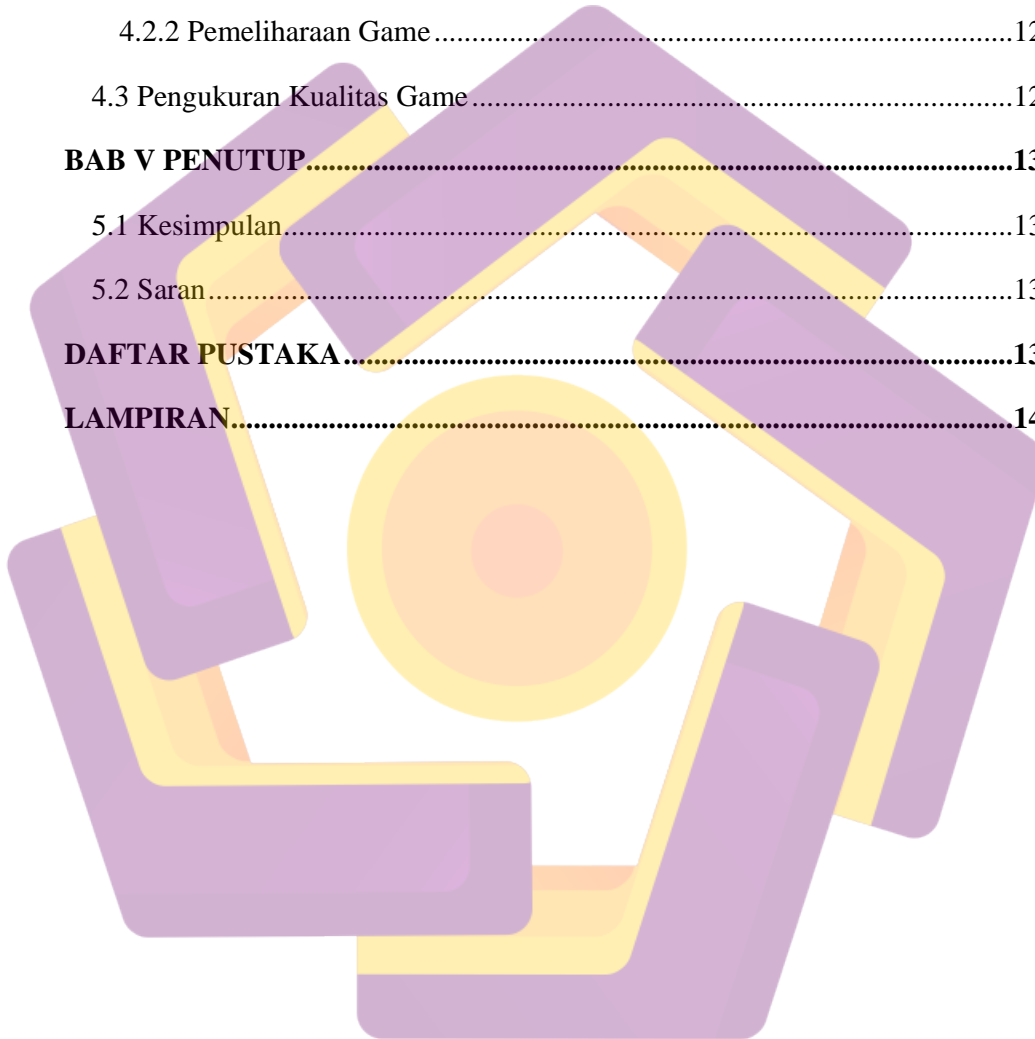
1.5.1	Metode Pengumpulan Data.....	5
1.5.1.1	Metode Eksperimental	5
1.5.1.2	Metode Kepustakaan.....	5
1.5.1.3	Metode Kuisisioner.....	5
1.5.2	Metode Analisis	6
1.5.3	Metode Pembuatan Aplikasi.....	6
1.5.4	Uji Coba.....	6
1.6	Sistematika Penulisan.....	7
BAB II	LANDASAN TEORI.....	10
2.1	Tinjauan Pustaka	10
2.2	Definisi Game	12
2.3	Sejarah Perkembangan Video Game.....	14
2.4	Konsep Dasar Multimedia.....	15
2.4.1	Teks	17
2.4.2	Seni Grafis atau Gambar.....	17
2.4.3	Animasi.....	18
2.4.4	Video	18
2.4.5	Audio	18
2.4.6	Virtual Reality	19
2.5	Jenis dan Macam Video Game	19
2.5.1	Action Game.....	19
2.5.1.1	Action-Adventure	20
2.5.1.2	Open World	21
2.5.1.3	Survival Horror	21
2.5.1.4	Fighting Game	22

2.5.1.5 Shooter Game.....	22
2.5.2 Game Simulasi.....	22
2.5.2.1 Game Olahraga	23
2.5.2.2 Simulasi Konstruksi dan Manajemen	23
2.5.2.3 Simulasi Kendaraan	23
2.5.2.4 Simulasi Kehidupan	24
2.5.3 Game Strategi	24
2.5.3.1 Real-Time Strategy(RTS).....	24
2.5.3.2 Tower Defense	25
2.5.4 Game Puzzle.....	25
2.6 Dasar-Dasar Pembuatan Video Game	25
2.6.1 Konsep Game	26
2.6.2 Manajemen Game	26
2.6.3 Prototype Game	26
2.6.4 Memprogram dan Desain Game.....	27
2.6.5 Pengetesan	27
2.6.6 Produksi	27
2.7 Konsep Dasar Materi.....	28
2.7.1 Latar Belakang Tempat dan Waktu	28
2.7.2 Senjata	29
2.7.2.1 Bambu Runcing	29
2.7.2.2 Gunto.....	31
2.7.3 Bahasa.....	32
2.8 Teori Dasar Analisis Game	32
2.9 Instrumen Kuesioner atau Angket	36

2.9.1 Jenis-jenis Angket.....	36
2.9.2 Petunjuk Pembuatan Angket	37
2.9.3 Pengolahan Data	38
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	42
3.1 Gambaran Umum	42
3.2 Analisis SWOT	43
3.2.1 Strength.....	44
3.2.2 Weakness	44
3.2.3 Opportunities	44
3.2.4 Threats	44
3.2.5 Tabel SWOT.....	45
3.3 Analisis Kebutuhan Fungsional dan Nonfungsional.....	46
3.3.1 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	46
3.3.2 Analisis Kebutuhan Nonfungsional.....	47
3.3.2.1 Operasional	47
3.3.2.2 Brainware.....	48
3.4 Analisis Studi Kelayakan	49
3.4.1 Studi Kelayakan Teknis.....	49
3.4.2 Studi Kelayakan Operasional	49
3.5 Flowchart.....	50
3.6 Ide Perancangan Game	55
3.6.1 Latar Belakang Cerita	55
3.6.2 Tempat dan Situs Bangunan	56
3.6.3 Gameplay.....	58
3.6.3.1 Chapter I : Perkemahan BKR.....	58

3.6.3.2 Chapter II : Matikan Koneksi Mereka!	59
3.6.3.3 Chapter III : Menyerahlah Kau Jenderal Abe!	59
3.6.4 Aturan Main	60
3.6.5 Perancangan Objek Gambar	61
3.6.5.1 Sketsa Karakter Tokoh Game	61
3.6.5.2 Perancangan Peta	67
3.6.5.3 Sketsa Senjata	69
3.7 Perancangan Grafik	70
3.7.1 Logo	70
3.7.2 Material Karakter	71
3.7.3 Material Bangunan	73
3.7.4 Material Senjata	77
3.7.5 Material Lain-lain	78
3.7.6 Material Minimap	80
3.8 Rancangan Suara	82
3.9 Storyboard	83
BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM	94
4.1 Memproduksi Game	94
4.1.1 Pembuatan Model dan Animasi	95
4.1.2 Pembuatan Teksture (Grafik)	99
4.1.3 Perancangan Aplikasi Game	101
4.1.3.1 Pembuatan Terrain	102
4.1.3.2 Peletakan Objek Model	103
4.1.3.3 Penulisan Koding (Scripting)	104
4.1.3.4 Membuat File Executable	111

4.1.4 Pengolahan Audio.....	113
4.1.5 Tampilan Aplikasi	114
4.2 Implementasi Sistem	123
4.2.1 Uji Coba Sistem.....	124
4.2.2 Pemeliharaan Game	127
4.3 Pengukuran Kualitas Game	127
BAB V PENUTUP.....	136
5.1 Kesimpulan.....	136
5.2 Saran.....	136
DAFTAR PUSTAKA.....	138
LAMPIRAN.....	140



DAFTAR GAMBAR

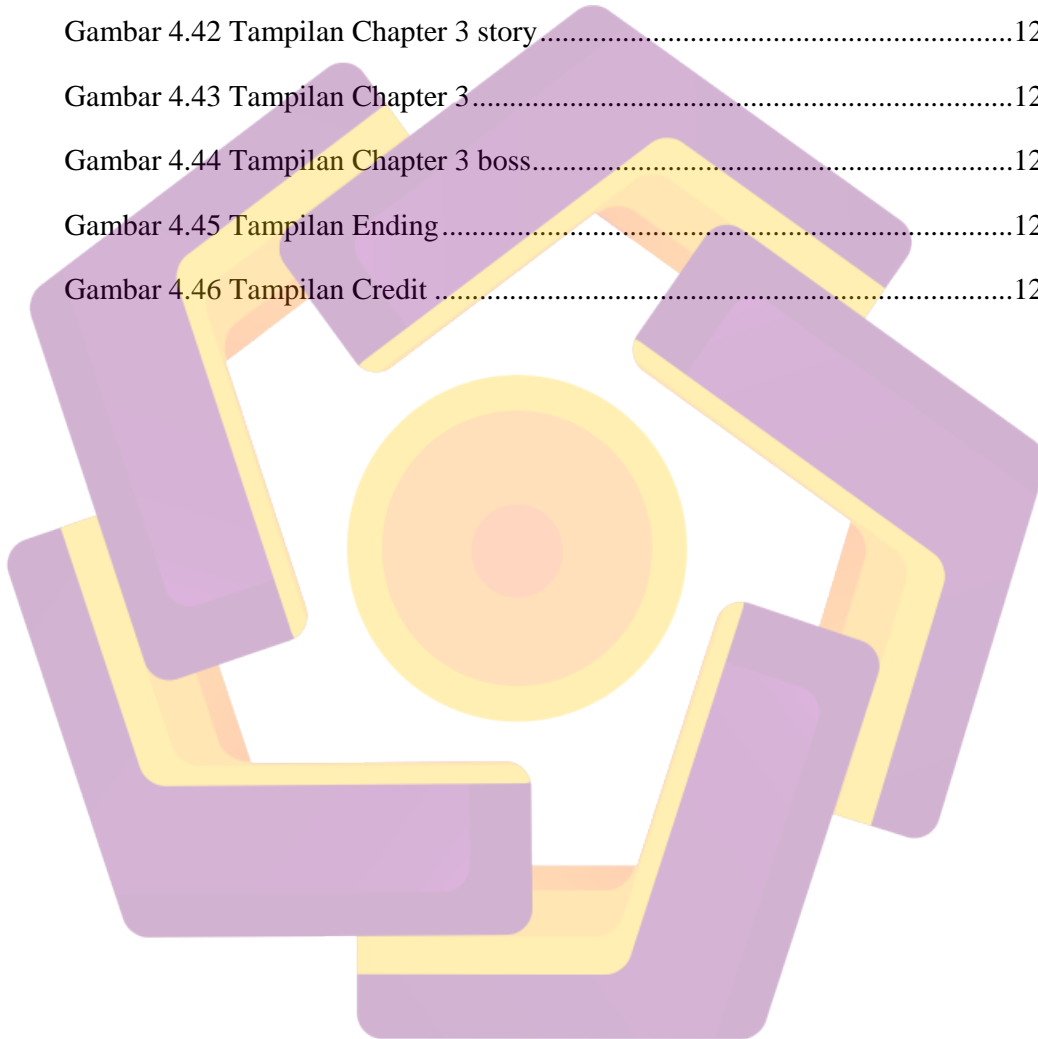
Gambar 2.1 Screenshoot game “Battle of Surabaya”	10
Gambar 2.2 Screenshoot game “Operations Zygya Force”	11
Gambar 2.3 Pasukan bambu runcing	30
Gambar 2.4 Pedang gunto seorang jenderal jepang.....	31
Gambar 3.1 Flowchart Game Bambu Runcing	51
Gambar 3.2 Flowchart game Chapter 1	52
Gambar 3.3 Flowchart game Chapter 2	53
Gambar 3.4 Flowchart game Chapter 3	54
Gambar 3.5 Monumen Penyerbuan Kotabaru 7 Oktober 1945	56
Gambar 3.6 Foto yang penulis ambil pada saat survey sebagai gambaran.....	57
Gambar 3.7 Sketsa Tangan yang digunakan Hartono.....	61
Gambar 3.8 Sketsa kostum yang digunakan Karyo	63
Gambar 3.9 Sketsa kostum yang digunakan Jenderal Abe Otsuka.....	64
Gambar 3.10 Sketsa kostum yang digunakan Kidobutai	65
Gambar 3.11 Sketsa kostum yang digunakan BKR/TKR.....	66
Gambar 3.12 Perbandingan tinggi setiap karakter	67
Gambar 3.13 Peta pada Chapter 1.....	67
Gambar 3.14 Peta pada Chapter 2 dengan lokasi Switch Telpon	68
Gambar 3.15 Peta pada Chapter 3.....	68
Gambar 3.16 Bambu Runcing dengan ikatan kain merah putih	69
Gambar 3.17 Pedang Gunto yang dipakai kidobutai (kiri) dengan yang dipakai jendral (Kanan)	69
Gambar 3.18 Logo Bambu Runcing	70
Gambar 3.19 Material logo Bambu Runcing pada awal game	71

Gambar 3.20 Material karakter Hartono (Tangan)	71
Gambar 3.21 Material karakter Karyo	71
Gambar 3.22 Material karakter BKR.....	72
Gambar 3.23 Material karakter Abe Otsuka	72
Gambar 3.24 Material karakter Kidobutai (Pasukan Jepang)	72
Gambar 3.25 Material bangunan AMS (Algemeene Middelbare School).....	73
Gambar 3.26 Material bangunan gardu listrik	74
Gambar 3.27 Material bangunan rumah 1	74
Gambar 3.28 Material bangunan rumah 2	74
Gambar 3.29 Material bangunan Christelijke MULO School	75
Gambar 3.30 Material bangunan Normalschool	75
Gambar 3.31 Material bangunan markas jepang	76
Gambar 3.32 Material bangunan tenda.....	76
Gambar 3.33 Material atap	77
Gambar 3.34 Material senjata Bambu Runcing	77
Gambar 3.35 Material senjata pedang Gunto.....	77
Gambar 3.36 Material box telpon	78
Gambar 3.37 Material kotak obat (P3K).....	78
Gambar 3.38 Material berbahan kayu.....	78
Gambar 3.39 Material berbahan batu.....	79
Gambar 3.40 Material mini map	80
Gambar 3.41 Material player icon	80
Gambar 3.42 Material enemy icon.....	81
Gambar 3.43 Material mission objective	81
Gambar 3.44 Splash Screen logo untuk game Bambu Runcing	84

Gambar 3.45 Menu awal untuk game Bambu Runcing	84
Gambar 3.46 Menu utama untuk game Bambu Runcing	85
Gambar 3.47 Halaman prologue dari game Bambu Runcing	86
Gambar 3.48 Menu chapter select untuk game Bambu Runcing	87
Gambar 3.49 Chapter Story pada game Bambu Runcing	88
Gambar 3.50 Interaksi pada game Bambu Runcing	89
Gambar 3.51 Fungsi navigasi pada game Bambu Runcing	89
Gambar 3.52 Pause menu pada game Bambu Runcing	90
Gambar 3.53 Tampilan game over pada game Bambu Runcing	91
Gambar 3.54 Tampilan credit penutup pada game bambu runcing	91
Gambar 3.55 Tampilan sounds pada game Bambu Runcing	92
Gambar 3.56 Tampilan about pada game Bambu Runcing	93
Gambar 3.57 Tampilan help pada game Bambu Runcing	93
Gambar 4.1 Tampilan model Bambu Runcing	95
Gambar 4.2 Tampilan model kotak Bambu Runcing	96
Gambar 4.3 Tampilan model pedang Gunto	96
Gambar 4.4 Tampilan Human Model untuk karakter	97
Gambar 4.5 Tampilan animasi human model	97
Gambar 4.6 Tampilan frame animasi pada Human Model	98
Gambar 4.7 Tampilan UV Texture Editor	98
Gambar 4.8 Tampilan UV Snapshot	99
Gambar 4.9 Tampilan spesifikasi file pada Adobe Photoshop CS3	100
Gambar 4.10 Tampilan UV Texture pada Human Models	100
Gambar 4.11 Tampilan Project Wizard pada Unity 4.2	101
Gambar 4.12 Tampilan terrain setting pada terrain chapter 1	102

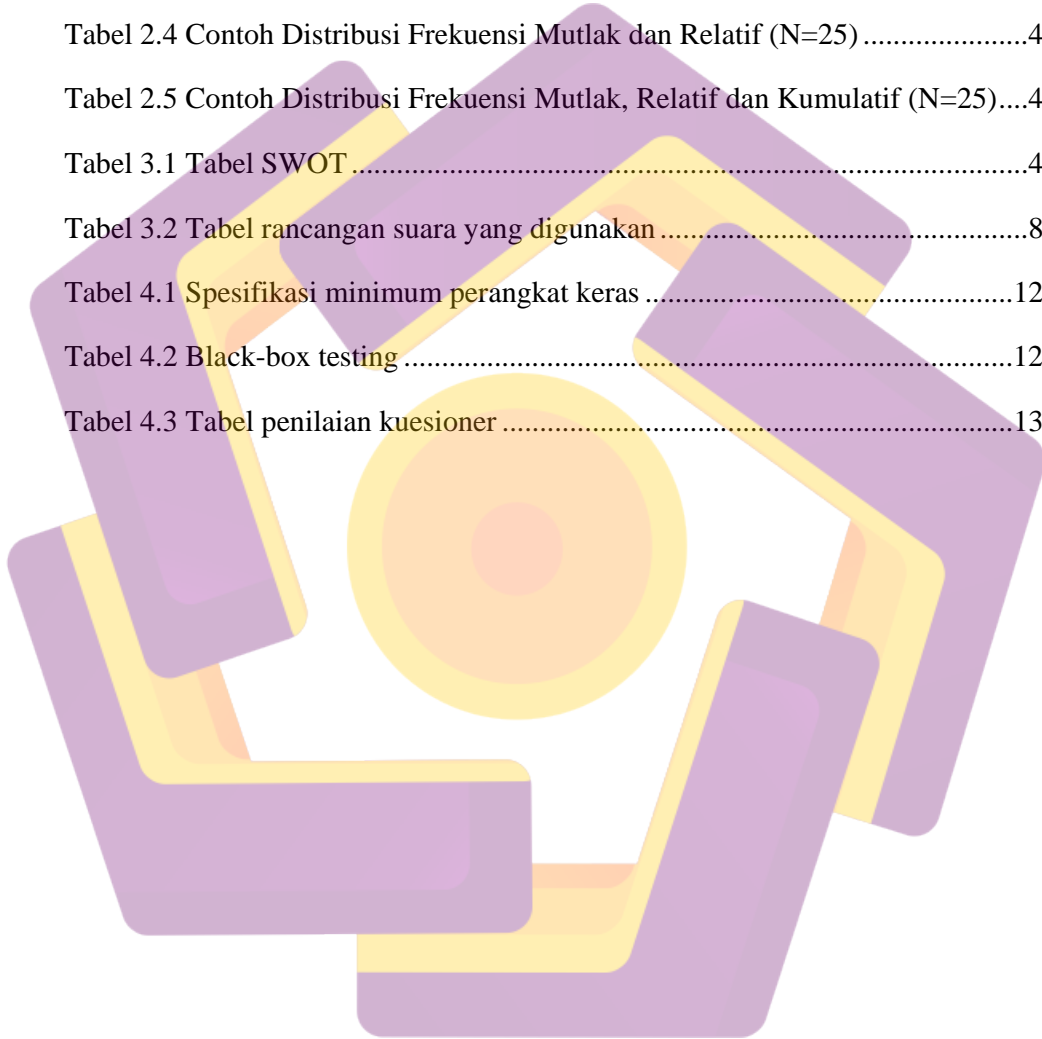
Gambar 4.13 Tampilan Raise / Lower Terrain	103
Gambar 4.14 Tampilan import new assets.....	103
Gambar 4.15 Tampilan MonoDevelop	104
Gambar 4.16 Tampilan inspector dengan script didalamnya.....	105
Gambar 4.17 Source Code PlayerMovement.....	106
Gambar 4.18 Source Code MouseLook.....	107
Gambar 4.19 Source Code PlayerStats	107
Gambar 4.20 Source Code MeleeSystem	108
Gambar 4.21 Source Code AdvanceAI.....	109
Gambar 4.22 Source Code EnemyHealth	110
Gambar 4.23 Source Code ChapterLoader	111
Gambar 4.24 Tampilan Build Settings.....	112
Gambar 4.25 Tampilan Player Settings	112
Gambar 4.26 Tampilan aplikasi Audacity	113
Gambar 4.27 Tampilan aplikasi Garageband (mobile).....	114
Gambar 4.28 Tampilan konfigurasi game Bambu Runcing	115
Gambar 4.29 Tampilan Splash Screen game Bambu Runcing	115
Gambar 4.30 Tampilan judul game	116
Gambar 4.31 Tampilan menu utama.....	116
Gambar 4.32 Tampilan panduan game Bambu Runcing	117
Gambar 4.33 Tampilan tentang permainan.....	117
Gambar 4.34 Tampilan pilihan suara.....	118
Gambar 4.35 Tampilan prologue	118
Gambar 4.36 Tampilan Chapter Select.....	119
Gambar 4.37 Tampilan Chapter 1 story.....	119

Gambar 4.38 Tampilan Chapter 1	120
Gambar 4.39 Tampilan Chapter 1 boss.....	120
Gambar 4.40 Tampilan Chapter 2 story	121
Gambar 4.41 Tampilan Chapter 2.....	121
Gambar 4.42 Tampilan Chapter 3 story	122
Gambar 4.43 Tampilan Chapter 3.....	122
Gambar 4.44 Tampilan Chapter 3 boss.....	122
Gambar 4.45 Tampilan Ending	123
Gambar 4.46 Tampilan Credit	123



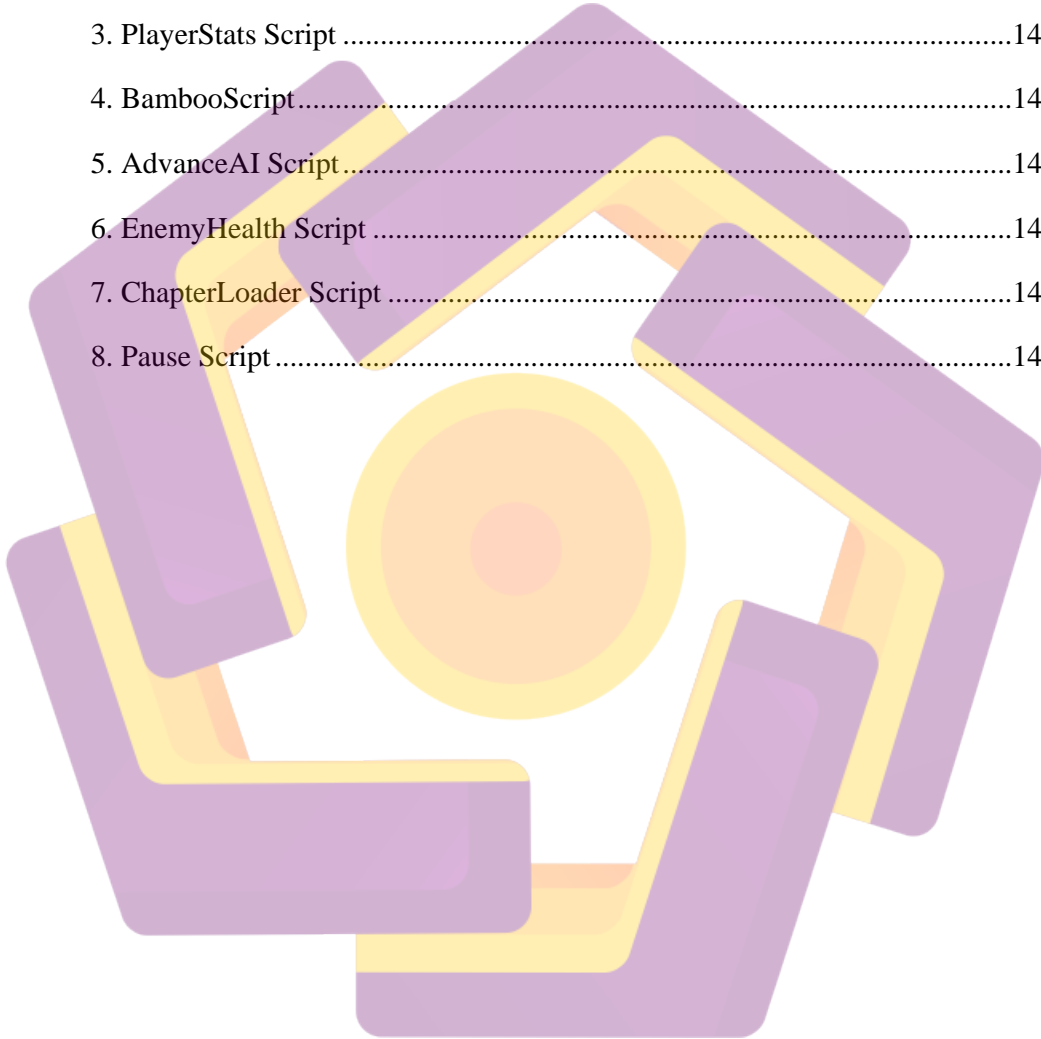
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Flowchart Symbol yang digunakan	35
Tabel 2.2 Contoh Koding angket tertutup.....	39
Tabel 2.3 Contoh Tabulasi Data Langsung.....	39
Tabel 2.4 Contoh Distribusi Frekuensi Mutlak dan Relatif (N=25)	40
Tabel 2.5 Contoh Distribusi Frekuensi Mutlak, Relatif dan Kumulatif (N=25)....	41
Tabel 3.1 Tabel SWOT	45
Tabel 3.2 Tabel rancangan suara yang digunakan	82
Tabel 4.1 Spesifikasi minimum perangkat keras	124
Tabel 4.2 Black-box testing	125
Tabel 4.3 Tabel penilaian kuesioner	130



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A Daftar source code.....	140
1. PlayerMovement Script.....	140
2. MouseLook Script.....	141
3. PlayerStats Script	143
4. BambooScript.....	143
5. AdvanceAI Script.....	144
6. EnemyHealth Script	145
7. ChapterLoader Script	146
8. Pause Script.....	147



INTISARI

Perkembangan teknologi sudah menjadi suatu titik pusat perhatian di kalangan masyarakat umum, berbagai usia mulai dari yang paling muda sampai tua pun dapat menerima dan mengoperasikan suatu perkembangan ini. Namun hal tersebut tidak akan efektif jika tidak dimanfaatkan dengan baik, karena akan ada banyak hal yang terlupakan, salah satunya sejarah perkembangan Indonesia. Masyarakat saat ini memiliki kecenderungan untuk menggunakan teknologi sebagai video permainan dalam mengisi waktu luang mereka daripada mempelajari sejarah. Ketika video permainan tersebut sudah menjadi pegangan mereka sehari-hari, hal ini akan menjadi suatu dampak yang negatif khususnya bagi para remaja dan anak-anak. Kasus tersebut merupakan tantangan bagi peneliti sekaligus pengembang game untuk mengembangkan permainan agar video permainan tersebut dapat dimanfaatkan dengan baik.

Pengumpulan data dilakukan dengan metode kepustakaan, literatur, dan eksperimental lalu peneliti menggunakan analisis SWOT untuk mencari perbandingan dengan game lain, setelah itu analisis kelayakan dan kebutuhan. Setelah itu, peneliti merancang kebutuhan dari video permainan ini seperti cerita, jenis permainan, aturan main, perancangan grafis dan storyboard untuk game “Bambu Runcing”. Software aplikasi yang diperlukan dalam perancangan ini adalah Unity 4.2, Autodesk Maya 2013, Adobe Photoshop CS6, Audacity dan Garageband. Setelah itu peneliti membutuhkan pengujian dari para responden untuk mengetahui kekurangan yang ada pada game bergenre sudut pandang orang pertama ini.

Setelah dilakukan pengujian, dari hasil tersebut rata-rata responden mengaku cukup baik dengan pengembangan game “Bambu Runcing” ini dalam sisi fungsional maupun antarmukanya. Dari hasil tersebut diharapkan agar pembaca dapat mengetahui langkah-langkah pembuatan game ini serta diharapkan agar dapat memberikan inspirasi bagi para pengembang game lainnya.

Kata Kunci : Sejarah, Unity, Video Permainan

ABSTRACT

The Development of Technological Information was the cynosure among the people, the youngster and the elderly could operate this development. But it would not be effective when this development is not used properly, because there is something that shall be forgotten, one of them is historical of Indonesian development. People have a tendency to use a technology as a video game in their spare time than learn something from history. When the video game has become their routines, this would be a negative consequence, especially for adolescents and the children. This case should be a challenge for the researcher or game developer to develop games that can be useful for people.

For the collecting data, researcher used a method of literature and experimental. Researcher also use SWOT analysis to look the comparisons to the other games, after that, researcher use the analysis of the feasibility and necessity. The researcher determines the requirement of the video game, like the story, game genres, rules, graphic design and storyboards of “Bambu Runcing”. Softwares that required in this project are Unity 4.2, Autodesk Maya 2013, Adobe Photoshop CS6, Audacity and GarageBand. Last one, researcher need to test this project on respondents to identify the weaknesses of this first-person project.

The results of the average respondents claimed that the development of “Bambu Runcing” is quite well from the functional and the interface side. From these results, researcher expecting that the readers know how to create this game and the researcher expect it would give the inspiration to the other game developers.

Keyword : History, Unity, Video Game