

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pada masa teknologi sudah berkembang pesat seperti sekarang ini banyak orang memanfaatkan kecanggihannya dari teknologi yang ada salah satunya adalah *game*. Di Indonesia pun *game* sangat diminati di kalangan remaja dan anak-anak. Zaman dulu *game* yang terkenal adalah *game* konsol dengan permainan sederhana namun biaya yang dikeluarkan sangat mahal. Sekarang dengan seiring perkembangan zaman *game* sangat mudah didapatkan hanya bermodalkan gadget *smartphone* pun kita bisa memainkannya.

Persaingan dalam pembuatan *game* pun sangat ketat, zaman dulu persaingan lebih mudah karena teknologi *software* masih terbatas, sekarang dengan teknologi *software* yang semakin canggih dan semakin cepat berkembang maka pembuatannya pun semakin dimudahkan. Dalam kemudahan yang ditawarkan penulis melihat peluang untuk menciptakan *game* yang berbentuk 3D dengan tema perang di Indonesia.

Penelitian ini dikembangkan karena melihat peluang perkembangan *game* dan teknologi *software* yang digunakan, *game* ini dibuat menggunakan aplikasi Unity 3D Game Engine yang bergenre FPS (*First Person Shooter*) dengan mengangkat *game play* tentang perang di Yogyakarta. Salah satu perang besar dan juga perang yang mengakhiri perlawanan Belanda yang disebut Serangan Fajar atau Serangan Umum 1 Maret.

Berdasarkan latar belakang diatas penelitian ini mengangkat judul **"Pembuatan Game 3D "Serangan Umum 1 Maret" dengan Genre FPS Menggunakan Unity"**, dalam *game* ini dibuat dengan genre sudut pandang orang pertama (FPS). Pemain seolah-olah menjadi karakter utama dalam *game* yang dimainkan. Genre FPS adalah salah satu genre yang paling diminati dan sedang populer di kalangan pencinta *game*.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah di kemukakan maka permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana membangun *game* yang berbentuk 3D bertema perang di Indonesia dengan mengambil genre FPS?

### 1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan lebih terarah serta tidak menyimpang dari pokok permasalahan yang dibahas mengenai *game* yang berbasis 3D ini maka permasalahan akan dibatasi pada.

1. *Game* yang akan dibuat berupa FPS (First Person Shooter) atau Sudut Pandang Orang Pertama.
2. Fitur yang ada di dalam *game*
  - a. *Medicine*
  - b. Senjata
3. Tidak ada sistem multiplayer di *game* ini.

4. Hanya bisa dimainkan di Desktop PC
5. Tidak bisa dimainkan di sistem operasi selain Windows
6. *Game* di proses melalui instalasi
7. Tidak bisa dimainkan secara *online*
8. Aplikasi Unity yang digunakan untuk membuat *game* ini gratis
9. Autodesk Maya 2012 untuk *modelling*
10. Adobe Audition untuk musik dalam *game*
11. Adobe Photoshop CS 6 untuk *texture* aset
12. RAIN AI Plugin

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Adapun maksud dan tujuan dari pembuatan *game* berbasis 3D ini adalah.

1. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan jenjang STRATA S1 pada STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Menerapkan ilmu dan teori-teori yang didapatkan selama menempuh pendidikan di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
3. Menciptakan *game* yang bisa mengenalkan sejarah Indonesia. Sebagai literatur mahasiswa lainnya untuk pembuatan penelitian selanjutnya yang lebih dikembangkan.

## 1.5 Metode Penelitian

### 1.5.1. Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan adalah metode kepustakaan yaitu dengan membaca referensi dari buku, tutorial sumber internet dan segala materi yang berkaitan dengan penelitian.

### 1.5.2. Metode Analisis

Metode yang digunakan untuk menyelesaikan masalah pada perancangan *game*, metode ini meliputi analisis identifikasi masalah, analisis kebutuhan, analisis kelayakan dan analisis konsep *game*.

### 1.5.3 Metode Perancangan

Game ini menggunakan teknik *workflow* dengan *flowchart* untuk menggambarkan rancangan dan langkah-langkah dalam membuat *game* ini.

### 1.5.4 Metode Pengembangan

Metode yang digunakan untuk membuat aset visual dan suara. Aset visual berupa grafis dan tipografi untuk *interface*.

### 1.5.5 Metode Testing

Metode yang dilakukan setelah *game* selesai dibuat dengan menjalankan dan menguji coba apakah sudah sesuai dengan yang diinginkan.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam perancangan dan analisis game ini disusun dalam sistematis dan dalam lima bab, masing-masing sebagai berikut:

**BAB I PENDAHULUAN**, bagian ini dibahas mengenai latar belakang masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

**BAB II LANDASAN TEORI**, bagian ini membahas tentang teori-teori yang mendasari pembuatan game ini.

**BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**, bagian ini membahas mengenai latar belakang cerita aturan permainan dan perancangan game mulai dari perancangan karakter dan perancangan map.

**BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**, membahas tentang hasil uji coba game dalam bentuk laporan pengujian, pembahasan dari tiap level game yang dibuat.

**BAB V PENUTUP**, menyimpulkan semua tentang keseluruhan dari segala bab, serta saran-saran untuk para peneliti yang membangun untuk mengembangkan game ini.

**DAFTAR PUSTAKA**, berisi tentang referensi-referensi yang telah dipakai sebagai acuan dan penunjang untuk menyelesaikan skripsi ini baik secara praktis maupun secara teoritis.