

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.