

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan fungsi komputer sudah sangat berkembang pada jaman ini, salah satunya digunakan untuk bermain game. game merupakan aplikasi interaktif yang melibatkan manusia dan computer atau bisa juga manusia dan manusia banyak platform yang digunakan untuk bermain game, contohnya : Arcade game, PC game, console game, handheld game, mobile game, dan seiring perkembangannya, komputer yang dulu nya hanya digunakan untuk permograman komputasi, sekarang sudah menjadi salah satu platform yang digunakan untuk bermain game.

Perkembangan dalam dunia game memang sangat cepat dari mulanya hanya menampilkan grafis 2 dimensi (2D) , sekarang sudah memasuki era 3 dimensi (3D). Banyak game PC yang sudah beredar dipasaran dan dikemas dalam bentuk 3D dengan beberapa genre , antara lain: action, puzzle, fighting, role playing game(RPG), simulation, strategy , sport dan adventure.

Salah satu game PC yang beredar adalah game 3D hack and slash, game hack and slash biasanya digunakan dalam pembuatan game RPG. Phoenix Tears merupakan salah satu game 3D yang bergenre RPG hack and slash yang dibangun menggunakan software game Engine Unity 3D. Melalui Tugas Akhir yang berjudul pembuatan Game 3D hack and slash “Phoenix

Tears” diharapkan masyarakat dapat terhibur dengan permainan yang ada di dalamnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalahnya adalah sebagai berikut:

Bagaimana cara membangun game hack and slash 3D dengan menggunakan Unity 3D ?

1.3 Batasan Masalah

1. Single player, hanya dapat dimainkan satu orang
2. Hanya membahas seputar pembuatan game 3D hack and slash.
3. Game ini dibuat menggunakan bahasa C#.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin disampaikan yaitu sebagai berikut:

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Diploma 3 (D3) Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Agar kita bisa membangun game 3D bergenre hack and slash menggunakan software Unity 3D.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Penyusun

1.1) Menambah wawasan dalam membangun game 3D hack and slash.

1.2) Agar penyusun mengerti dan mampu bagaimana membangun sebuah game 3D hack and slash.

2. Bagi Orang lain

2.1) Sebagai sarana hiburan.

3. Bagi STMIK AMIKOM Yogyakarta

3.1) Sebagai dokumentasi karya ilmiah dalam bentuk laporan tugas akhir.

3.2) Sebagai referensi karya ilmiah mengenai pembuatan game 3D hack and slash.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan untuk penulisan Tugas Akhir ini adalah:

1. Melakukan survei kepustakaan terhadap masalah yang akan dikerjakan.
2. Mengamati dan mendefinisikan permasalahan.

3. Melakukan eksperimen berdasarkan penelaahan dari survey kepustakaan.

1.7 Metodologi Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang menjadi permasalahan dalam pembuatan game 3D hack and slash.

2. Metode Kepustakaan

Melakukan kajian dalam menganalisa permasalahan dan cara pembuatan aplikasi yang bersangkutan dengan menggunakan pedoman dan acuan pada buku perpustakaan.

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Tugas Akhir ini terdiri dari 5 dan disusun secara sistematis sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan metodologi pengumpulan data.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang landasan-landasan teori yang berhubungan dengan topik permasalahan.

BAB III : GAMBARAN UMUM

Pada bab ini berisi tentang analisa dan juga perancangan pembuatan game hack and slash.

BAB IV : PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang pembuatan dan pembangunan game 3D hack and slash menggunakan Unity berdasarkan batasan masalah yang sudah ditentukan, dan hasil akhir dari apa yang sudah di rancang.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang penyampaian kesimpulan yang merupakan jawaban dari perumusah masalah dan saran pengembangan terhadap objek yang telah dibuat agar menjadi lebih baik dari yang dihasilkan saat ini.