

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dewasa ini perkembangan bisnis sangat pesat, semua orang berlomba-lomba untuk bisa mengikutinya. Siang malam dihabiskan untuk bekerja agar mereka bisa selalu mendapatkan keuntungan dari perputaran roda bisnis tersebut yang tak pernah berhenti tersebut. Salah satu efek yang bisa ditimbulkannya adalah stres. Orang yang bekerja dibawah tekanan tidak bisa dipungkiri memiliki resiko mengalami stres lebih tinggi dibandingkan orang yang bekerja tidak berada di bawah tekanan.

Cara yang biasa dilakukan orang-orang untuk mengurangi resiko stres adalah mencari hiburan, apapun bentuknya. Dan salah satu bentuk hiburan yang biasa dilakukan adalah dengan bermain video game. Cara ini memang cukup efektif untuk menekan stres saat dilanda kepenatan disela-sela kerja. Selain itu, dengan bermain video game diharapkan dapat melatih ketangkasan, ketelitian, kecepatan reaksi dan kecerdasan berpikir pemainnya. Dalam penulisan skripsi kali ini akan dibahas pembuatan video game 3D menggunakan Unity3D.

Video game yang diberi nama Honey Mars ini bercerita tentang terjadinya peperangan antar galaksi dimana ras Valloya yang merupakan ras pengembara diserang oleh ras Xuffocae, ras bermata biru, yang terobsesi untuk menaklukkan seluruh ras antariksa. Ras Valloya adalah ras yang tangguh. Walaupun tidak

memiliki armada perang yang besar, namun pengalaman mengembara mereka membuat mereka mampu mengenali berbagai macam medan dan cara untuk bertahan di medan tersebut. Lain halnya dengan Xuffocae, ras ini memiliki armada perang yang besar dan memiliki tingkat peradaban yang maju. Selain memiliki armada tempur yang besar, Xuffocae juga memiliki armada tempur gabungan yang berasal dari ras-ras yang sudah mereka taklukkan. Armada tempur gabungan tersebut diberi nama Alpha Bootis Union.

Pada suatu saat, Valloya sedang melakukan pengembaran, seperti yang selama ini mereka lakukan. Ketika mereka sedang melintasi Sektor A, rombongan mereka dicegat oleh pasukan dari Alpha Bootis Union yang sedang berpatroli di daerah itu. Sektor A adalah kode yang diberikan oleh ras Xuffocae untuk memberi nama wilayah terluar dari kekuasaan mereka. Karena mereka tidak siap menghadapi serangan itu, akhirnya rombongan Valloya terpecah dan melarikan diri dari serangan itu.

Salah satu rombongan yang melarikan diri itu berbelok arah menuju ke galaksi Bimasakti. Rombongan kecil itu terdiri dari 1 unit pesawat transportasi SAE-45 dan 1 unit pesawat tempur ringan ARM-16. Codia, prajurit yang berada di dalam kokpit ARM-16 itu memberikan instruksi kepada SAE-45 untuk mendarat di Planet Mars. Disana mereka akan mencari perlindungan dari serangan susulan yang mungkin saja dilakukan sembari melakukan perbaikan mesin pesawat yang rusak akibat serangan mendadak tersebut.

Setelah berada di sekitar Planet Mars, mereka segera melakukan prosedur pendaratan. SAE-45 akan mendarat terlebih dahulu, sementara ARM-16 akan terbang berputar melakukan pengamatan disekitar area pendaratan. Setelah SAE-45 berhasil mendarat, giliran ARM-16 melakukan pendaratan. Namun naas, belum sempat mendarat, pesawat yang dikemudikan oleh Codia tersebut bertabrakan dengan asteroid yang melintas di wilayah tersebut. ARM-16 terlempar menjauh dari lokasi pendaratan. Beruntung mesin pesawat tersebut tidak mati, namun sistem kendali dan navigasinya rusak dan tidak bisa digunakan. Alhasil pesawat terus melaju tanpa bisa dikemudikan. Akhirnya ARM-16 memasuki atmosfer bumi dan terdampar di sebuah hutan rimba. Pesawat yang digunakannya ternyata tersebut mengalami kerusakan yang sangat parah sehingga tidak memungkinkan untuk diterbangkan sebelum diperbaiki. Namun Codia tidak memiliki waktu sebanyak itu untuk melakukan perbaikan, dia harus segerera kembali ke kelompoknya di Planet Mars, bagaimanapun caranya.

Dalam video game ini, pemain akan berperan sebagai Codia yang terdampar di bumi dan harus segera kembali ke Planet Mars. Cara bermainnya adalah pemain membuat karakter melompat untuk menghindari rintangan. Karakter secara otomatis akan terus berlari, dan semakin lama kecepatan larinya akan semakin tinggi. Pemain bertugas untuk menggerakkan karakter dengan cara menekan tombol yang fungsinya adalah melompat untuk menghindari rintangan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dari uraian di atas maka pokok permasalahannya adalah Bagaimana membuat game 'Honey Mars' menggunakan Unity3D.

## 1.3 Batasan Masalah

Masalah yang diangkat dalam skripsi ini terlalu luas jika diteliti secara menyeluruh. Maka dari itu agar masalah tidak melebar penulis hanya berfokus pada beberapa hal:

1. Membuat permainan dengan gameplay sesederhana mungkin, namun memiliki unsur hiburan yang kuat.
2. Membuat pemain bisa merasakan dan ikut terhanyut dalam plot atau alur cerita yang ada dalam video game.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk membuat video game yang bisa digunakan sebagai sarana hiburan bagi penggunanya.

2. Sebagai syarat kelulusan program Strata I Jurusan Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “STMIK Amikom” Yogyakarta.
3. Sebagai wahana untuk menerapkan dan mengembangkan ilmu yang sudah didapat dan dimiliki.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

1. Bagi penulis
  - a. Dapat menerapkan serta mengembangkan ilmu yang sudah didapatkan selama masa studi di STMIK Amikom Yogyakarta.
  - b. Dapat memberikan hiburan bagi para penggunanya.
  - c. Sebagai syarat kelulusan dari STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Bagi pengguna
  - a. Dapat digunakan sebagai sarana untuk menghibur diri.
3. Bagi mahasiswa
  - a. Dapat digunakan sebagai referensi mahasiswa lain yang sedang mengambil skripsi dengan topik pembuatan video game.

