

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Majunya perkembangan ilmu informasi dan teknologi komunikasi telah mengubah cara dan gaya hidup masyarakat kita dalam kegiatan-kegiatan kehidupan ini komputer mulai digunakan dalam segala macam hal kehidupan manusia, sebagai contoh sekarang, sebuah aplikasi untuk hiburan bagi pengguna komputer. Banyaknya sarana hiburan ditengah padatnya aktifitas dan waktu yang terbatas, semakin banyak orang lebih memilih game sebagai sarana hiburan dengan alasan bermain game dapat dilakukan dimana dan kapan saja daripada pergi berlibur kesuatu tempat wisata yang membutuhkan biaya lebih banyak. Para pemain game di indonesia kebanyakan hanya sekedar penikmat game dan sama sekali tidak memahami cara membuat game tersebut sehingga menjadi peluang besar bagi para produsen game.-Melihat pertumbuhan pemain game online di Indonesia meningkat pesat berkisar antara 10% hingga 20% per tahun, akan meningkat pesat menjadi beberapa kali lipat dalam waktu 2 hingga 5 tahun mendatang, itu berarti kesempatan kerja di bidang permainan akan lebih terbuka lebar yang kita ketahui pasar game di dunia khususnya di indonesia sampai sekarang masih dikuasai oleh produsen game dari amerika.

Pasar game di indonesia sampai sekarang masih dikuasai oleh produsen game dari amerika, karena kualitas game seperti berbasis 2D (dua dimensi) yang kurang diminati sedangkan berbasis 3D (Tiga Dimensi) masih sedikit. Salah satu game petualang banyak di minati untuk para anak-anak dan orang dewasa, keinginan

mereka untuk menjelajahi dengan berbagai rintangan membuat orang merasa ingin mencoba untuk menghadapi tantangan sehingga menambah wawasan ilmu mereka. Bagi para pecinta game perkembangan dalam dunia game merupakan sesuatu yang sangat dinantikan, sedangkan bagi para pembuat game baru yang memiliki tantangan untuk membuat game yang menarik dan berkualitas.

Pembuatan game dimulai dari sebuah ide dengan konsep yang dikembangkan menjadi sebuah cerita oleh designer game meskipun itu hanya sebuah game sederhana apalagi bagi seseorang yang memang bukan designer game tetapi tidak mudah untuk membuat game 3D (Dimensi). Masalah tersebut bisa teratasi karena sekarang ini banyak software game yang memiliki kualitas dan feature yang mudah dipahami serta kecanggihannya untuk membuat animasi dalam game. Salah satu software tersebut adalah software Unity Game Engine merupakan sebuah 3D video game engine untuk membuat game yang berkualitas dengan mudah.

Oleh karena itu, penulis memiliki ide untuk membuat game dengan topik dari proyek TI Yang berjudul "Pembuatan Game 3 Dimensi "Lost In The Jungle" Menggunakan Unity 3D Game Engine" merupakan game petualang, dimana user mencari jalan keluar dari hutan. Salah satu alat pemecahan masalah untuk membuat game 3D, yang nantinya diharapkan dapat bermanfaat bagi para mahasiswa atau pengguna lainnya yang ingin mempelajari pembuatan Game 3D, diharapkan juga dapat menambah minat mahasiswa untuk mempelajari pembuatan game berbasis 3D. Penulis memilih program Unity Game Engine sebagai game engine karena engine ini memiliki flexible 3D rendering.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasar pada latar belakang, maka didapatkan rumusan masalah yaitu bagaimana membuat *lost in the jungle* menggunakan *Unity Game Engine* agar bisa menghibur orang yang memainkannya dan menjadi bahan referensi dan motivasi pembaca untuk membuat *game* berbasis 3D.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan permasalahan sebagai berikut:

1. Game ini berbasis 3D dengan menggunakan Unity Game Engine.
2. Game ini digunakan untuk sistem operasi windows.
3. Game ini tidak untuk dijual.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk melengkapi salah satu syarat kelulusan pendidikan program Strata Satu Transfer di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta (STMIK "AMIKOM Yogyakarta"). Selain itu, adapun tujuan lainnya, diantaranya adalah :

1. Untuk membuat game yang berjudul "Lost In The Jungle" dengan menggunakan Unity Game Engine.
2. Memberikan hiburan bagi orang yang memainkannya.
3. Menjadi bahan referensi dan motivasi pembaca untuk membuat game berbasis 3D.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat terhadap :

1. Bagi penulis

Manfaat penelitian yaitu :

- a. Bisa berbagi ilmu yang telah didapat selama belajar di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
- b. Menambah pengetahuan dan kemampuan dalam pembuatan game berbasis 3D.

2. Bagi pembaca

Adapun manfaat penelitian yaitu :

- a. Dapat menjadi bahan referensi dalam pembuatan game 3D.
- b. Dapat menambah pengetahuan dan bahan pembelajaran tentang aplikasi yang digunakan dalam pembuatan game 3D.
- c. Dapat menjadi motivasi untuk membuat game 3D sendiri.
- d. Memberikan cara mudah dalam pembuatan game berbasis 3D.

1.6 Metode Penelitian

Perencanaan serta pembuatan pada game *Lost In The Jungle* menggunakan metodologi sebagai berikut:

1. Studi Literatur

Pada tahapan ini, dilakukan pencarian referensi – referensi terkait, mulai dari internet, buku – buku, yang akan digunakan untuk menentukan rancangan sistem, metode yang digunakan maupun teknis pengerjaan.

2. Perancangan Sistem

Pada tahap ini dilakukan perancangan sistem game Lost In The Jungle dengan menggunakan teknologi Unity Game Engine.

3. Implementasi Sistem

Pada implementasi sistem disesuaikan dengan perancangan sistem, untuk mengetahui apakah aplikasi sudah bekerja sesuai dengan yang diharapkan.

4. Pengujian dan Analisis Sistem

Pengujian dan analisis sistem didasarkan pada cara kerja game. Pengujian juga bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari aplikasi yang dibuat. Hasil – hasil pengujian tersebut akan dianalisis dari sudut pandang pengguna.

5. Penyusunan Laporan

Penulisan laporan dalam penelitian ini, dikerjakan dalam akhir penelitian sebagai penjelasan dari proses pengerjaan sistem mulai dari tahap persiapan, perancangan, pelaksanaan hingga pengujian.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Skripsi ini secara garis besar, sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan secara umum latar belakang game sebagai sarana hiburan, maksud dan tujuan penulisan skripsi, latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian dan metode-metode yang digunakan dalam memperoleh keterangan dan

data yang diperlukan dalam penyusunan skripsi, serta penjelasan ringkas dari bab-bab yang ada.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi dasar – dasar teori pendukung yang digunakan untuk penganalisaan dalam melakukan penelitian. Landasan teori merupakan rangkuman hasil studi literature yang dilakukan penulis yang digunakan dalam penulisan skripsi ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi penjelasan perancangan perangkat keras, rancangan piranti lunak dan aplikasi yang digunakan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang gambaran umum implementasi hasil uji coba program sistem yang berjalan, spesifikasi aplikasi, prosedur operasional, serta memaparkan analisis desain, implementasi desain, hasil testing, spesifikasi sistem komputer mengenai perangkat lunak, perangkat keras dan konfigurasi komputer yang digunakan dalam pembuatan aplikasi.

BAB V PENUTUP

Bab terakhir berisi mengenai kesimpulan dari semua yang telah diuraikan dan saran-saran yang dianggap perlu untuk mengatasi permasalahan yang terjadi.