

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Video *game* merupakan sebuah permainan yang dimainkan dengan memanipulasi gambar yang diproduksi oleh komputer secara elektronik pada monitor atau perangkat *display* lain. Pemain dapat memasukkan *input* menggunakan tombol atau sensor, yang kemudian akan diolah menjadi *output* berupa *audio* atau *visual* dengan format digital. Video *game* Pada masa-masa awal perkembangan industri video *game*, tercipta beberapa *game* sederhana seperti *noughts and crosses* (silang-bulat-silang) yang dimainkan menggunakan komputer ESDAC (*Electronic Delay Storage Automatic Calculator*) dan "Tennis for Two" yang dimainkan dengan osiloskop.

Video *game* hadir dengan berbagai *genre*, mulai dari *adventure*, *platformer*, *shooter*, hingga *racing*. *Genre game* yang terbilang cukup menarik adalah *visual novel* dan *dating simulator*. Kedua *genre* tersebut memiliki presentasi visual yang mirip dengan ilustrasi latar belakang dan karakter yang menawan. Walaupun demikian, perbedaan yang mendasar pada dua *genre* tersebut adalah *visual novel* yang berfokus pada elemen naratif dan *dating simulator* yang berfokus pada elemen statistik.

Game engine dibutuhkan untuk membuat video *game*. Ada beragam jenis dan variasi *game engine* yang tersedia di pasaran, seperti Ren'Py, Game Maker Studio, dan Unreal Engine. Salah satu *game engine* yang menjadi primadona adalah Unity dengan keberhasilan menguasai pasar *game* dalam berbagai *platform* hingga lebih dari 50% pada tahun 2021. Unity dapat digunakan untuk memproduksi *game* dalam berbagai *platform*, seperti *PC*, *mobile*, serta *konsol*. Unity juga dilengkapi dengan pilihan aktivasi *personal license* yang membuat *game engine* ini dapat diakses dengan mudah bagi developer pemula atau penghobi secara gratis.

Berdasarkan uraian diatas, penulis akan melakukan penelitian mengenai bagaimana proses pembuatan video *game* menggunakan Unity dengan membuat

sebuah *game* berjudul “Eva’s Virtual Dating Sim”. *Game* tersebut merupakan *game* naratif 2D dengan *genre dating simulator* dan *visual novel*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka perlu diteliti pembuatan *game* “Eva’s Virtual Dating Sim” menggunakan Unity sebagai *game engine*.

1.3 Batasan Masalah

Penulis menetapkan beberapa batasan untuk mempersempit pembahasan. Batasan-batasan yang digunakan adalah sebagai berikut:

- Pembahasan hanya akan terfokus pada proses pembuatan *game* menggunakan Unity 2019.
- Game* hanya akan dibuat untuk *platform Windows PC*.
- Metode GDLC (*Game Development Life Cycle*) yang digunakan hanya dalam satu siklus.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penyusunan laporan ini adalah menghasilkan video *game* 2D dengan *genre visual novel* dan *dating sim* berjudul “Eva’s Virtual Dating Sim” dan memanfaatkan Unity sebagai *game engine*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat dirasakan dari hasil laporan ini adalah terciptanya sebuah video *game* berjudul “Eva’s Virtual Dating Sim” yang dapat dimainkan melalui *platform Windows PC*.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulis akan menggunakan sistematika penulisan dalam penulisan laporan sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN, berisi penguraian mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud serta tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, berisi penjelasan teori pendukung mengenai *video game*, Unity engine sebagai *tool* utama yang digunakan untuk membuat “Eva’s Virtual Dating Sim” serta genre *visual novel* dan *dating simulator* dalam *video game*.

BAB III METODE PENELITIAN, berisi penjelasan mengenai ide utama “Eva’s Virtual Dating Sim”, analisis kebutuhan, serta metode yang akan digunakan untuk membuat *game* menggunakan Unity.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, berisi pembahasan bagaimana proses pembuatan “Eva’s Virtual Dating Sim” menggunakan Unity.

BAB V PENUTUP, berisi kesimpulan dan saran yang didapatkan dari penulisan laporan ini.

