

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game Third - person shooter adalah sub-genre dari game 3D shooter di mana *gameplay* nya terutama terdiri dari *shooting* ini sangat erat kaitannya dengan *First - person shooter*, tetapi dengan karakter pemain yang terlihat di layar utama.

Penembak orang ketiga (*Third - person shooter*) adalah permainan yang disusun di sekitar penembakan dan di mana pemain dapat melihat avatar / karakter di layar dalam tampilan orang ketiga. *Third - person shooter* adalah game yang mana melihat melalui mata karakter utama, anda dapat melihat karakter utama bergerak dan menembak dalam game dan game ini secara khusus fokus pada menembak.

Game Third - person shooter ini memiliki kaitan erat dengan game *First - person shooter* yang juga menghubungkan perspektif pemain ke avatar, hanya dibedakan dalam perubahan posisi kamera pemain. Perspektif *First - person shooter* memungkinkan pemain untuk membidik dan menembak tanpa avatar menghalangi pandangan mereka, sedangkan *Third - person shooter* menunjukkan protagonis / karakter dari perspektif melewati bahu atau di belakang punggung, dengan demikian perspektif orang ketiga memungkinkan perancang game untuk membuat avatar yang lebih berkarakteristik. perbedaan perspektif ini juga berpengaruh pada alur game, pada game *Third - person shooter* memungkinkan pemain untuk melihat area sekitar avatar lebih jelas. Dengan demikian perspektif

Third - person shooter lebih baik untuk berinteraksi dengan objek dalam dunia game.

Penelitian sebelumnya mengenai rancang bangun pembuatan game shooter menggunakan unity 3D yang sudah dilakukan antara lain, Training an Agent for Third- Person Shooter Game Using Unity ML-Agents (Jun LAI, 2019) Perancangan game FPS (First Person Shooter) Police training (Robert Theopani Singkoh, 2016). Dan Perancangan Game First Person Shooter 3D “Zombie Hunter” dengan menggunakan metode A* (Ryan Mahendra Kusuma Putra, 2015).

Sangat disayangkan apabila indonesia hanya menjadi konsumen game. Melihat perkembangan game yang semakin pesat, hal ini akan mendatangkan banyak peluang kerja bagi generasi muda apabila dapat membuat game. Maka dari itu, Dari latar belakang tersebut dapat diambil sebuah penelitian dengan judul “Rancang Bangun Game TPS (Third Person Shooter) Wilderness of Adventure Menggunakan Unity 3D” yang mana diharapkan dapat menjadi sebuah game yang memiliki gameplay yang sederhana dan mudah dimainkan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah:

1. Apakah game “Wilderness of adventure” termasuk game yang responsive untuk sebuah game yang bertipe ketangkasan?
2. bagaimana membuat kontrol *character* yang responsif dan mudah digunakan?

3. Apakah hasil dari evaluasi pengguna menggunakan aplikasi game Wildernes Of Adventure menggunakan metode UEQ ?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan laporan ini, terdapat batasan masalah agar pembahasan tidak melebar dan untuk memudahkan dalam penyelesaian laporan nantinya, maka akan dibatasi pada beberapa hal yaitu sebagai berikut :

1. Game ini bersifat *single player*.
2. Game ini dimainkan secara *offline*.
3. Game ini dibuat untuk 12 tahun keatas.
4. Penyampaian materi yang disajikan pada aplikasi ini bersifat statis tidak terhubung dengan *database*.
5. Aplikasi game ini dibangun dibawah sistem operasi windows, yang mencakup aplikasi:
 - a. Unity 3D
 - b. Blender
 - c. Adobe Photoshop CS6
 - d. FL Studio 20
 - e. Visual Studio 2019
 - f. Microsoft office

1.4 Tujuan Penelitian

Mengenai penelitian dalam pembuatan game TPS (Third Person Shooter) "Wilderness of Adventure" menggunakan game engine Unity3D mempunyai beberapa maksud dan tujuan diantaranya:

1. Membuat game TPS (Third Person Shooter) "Wilderness of Adventure" menggunakan *game engine* Unity.
2. Sebagai sarana pembelajaran dalam penerapan pembuatan game untuk penulis.
3. Sebagai syarat Kelulusan dalam program S1 (Strata-1) Jurusan Sistem Informasi UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini adalah:

- a. Peneliti
Bagi peneliti yaitu mempunyai karya sendiri dan penelitian ini sebagai pelatihan penerapan dalam pembuatan sebuah game dan sebagai syarat pembuatan skripsi.
- b. Akademik
Bagi akademik penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi mahasiswa lain yang sedang mengambil skripsi dengan topik pembuatan game yang menggunakan game engine Unity 3D.
- c. Pengguna
Menjadi game yang ramah pengguna dan dapat dimainkan oleh pengguna diatas 12 tahun.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian meliputi beberapa tahap yaitu:

1.6.1 Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dilakukan dengan pencarian literatur dari buku, film, jurnal, artikel di internet serta sumber informasi non manusia yang terkait dengan pengembangan *game* yang akan dibuat.

1.6.1.1 Metode Observasi

Pengamatan secara langsung beberapa *game shooter* yang sudah beredar luas di internet.

1.6.1.2 Metode Studi Pustaka

Mengacu pada berbagai informasi yang terkait teknik pembuatan *game* dari berbagai jurnal, buku, majalah, literatur, tabloid komputer, serta sumber-sumber lainnya di internet.

1.6.2 Analisis dan Perancangan

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan menggunakan metode analisis kebutuhan fungsional dan analisis kebutuhan non-fungsional serta membangun konsep perancangan dalam bentuk *game design*.

1.6.3 Implementasi Game

Metode ini akan dilakukan penerapan dari bahasa pemrograman untuk menyatukan aspek-aspek yang dibuat di tahap sebelumnya sehingga menjadi sebuah *game*. Dalam penulisan kode, software yang digunakan adalah Visual Studio.

1.6.4 Uji Coba *Game*

Setelah *game* selesai dibangun selanjutnya dilakukan pengujian terhadap *game* untuk mengetahui apakah sudah sesuai dengan kebutuhan fungsi yang diinginkan. Pengujian yang dilakukan berupa metode *black box testing* dan pengujian pada komputer.

1.7 Sistematik Penulisan

Laporan penelitian ini akan disusun secara sistematis kedalam beberapa bab, dan masing-masing akan diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas mengenai gambaran umum, yang menyajikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistem penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dibahas dan dijelaskan tentang konsep dasar game, dan penjelasan mengenai perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan game.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan dijelaskan tentang analisis dan permasalahan yang ada, kebutuhan yang diperlukan pada pembuatan game, serta perancangan komponen-komponen yang menyusun game.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan membahas tentang proses pembuatan game yang dibuat secara keseluruhan dari tahap penelitian sampai pembuatan game serta hasil testing dan implementasi dari game yang dibuat.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisikan tentang kesimpulan dari penelitian dan saran-saran yang bersifat membangun, sebagai acuan perbaikan untuk penelitian dengan hasil yang lebih baik dimasa mendatang.

