

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game bermanfaat sebagai hiburan untuk menghilangkan jenuh dari rutinitas sehari-hari yang tiada akhir, banyak orang menghabiskan waktu luangnya untuk bermain *game* dan bahkan menjadi salah satu hobi yang tak dapat ditinggalkan, *game* juga dapat memicu ekspresi kreatif dari orang-orang yang memainkannya dalam menyelesaikan tantangan yang ada di dalamnya.

Sejarah *game* sendiri bermula dari konsep elektronik yang terdapat pada sebuah alat yang disebut *Cathode-Ray Tube, Amusement Device* yang dipatenkan di Amerika Serikat oleh Thomas T. Goldsmith Jr, dan Estle Ray Mann di tahun 1948. Lalu sekitar tahun 1970-an berkembanglah *video game* yang membutuhkan interaksi dengan penggunanya dengan menggunakan *User-Interface* yang menghasilkan gambar *visual* dari sebuah perangkat *video*.

Video game dibagi berdasarkan *Platform*-nya yaitu kombinasi spesifik dari perangkat elektronik atau komputer yang berhubungan dengan *low-level software* yang dapat mengoperasikan sebuah *game* seperti *console* seperti PS, PC, X-Box, *Smartphone* dan lain-lainnya, Perkembangan *game* belakangan ini pesat sekali dari konsol PS3 berlanjut PS4 dan tak ada selang satu tahun para kreator sudah meneliti konsol baru yaitu VR.

Video game juga terdapat berbagai jenis diantaranya adalah *Action game, Adventure, simulation, strategy, racing* dan *game* juga di klarifikasi berdasarkan

umur pemain seperti untuk usia anak-anak, remaja, dan dewasa, dan semua umur dalam hal ini orang tua berperan penting sebagai pengawas *game* apa yang dimainkan anaknya.

Selain itu di jaman *moden* ini semua orang dapat membuat *game* hasil karya sendiri dibantu dengan *software-software* penunjang pembuatan *game* yang terdapat cukup banyak tool di dalamnya mulai dari template yang mudah dipakai hingga bahan-bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan tempatnya, pokok utama yang menjadi masalah para pemula adalah membutuhkan kemampuan *progaming* yang cukup handal namun dengan adanya media elektronik semua menjadi sedikit lebih mudah.

Oleh karena itu tugas akhir yang berjudul “Perancangan dan Pembuatan *Game* “Survival Hunter Menggunakan Unity” berbasis OS indows menggunakan Engine Unity” bergenre RPG dibuat dengan harapan mampu mengembangkan kemampuan dalam pembuatan *game* dan berharap dapat bermanfaat bagi para pembaca sebagai revensi maupun ilmu tambahan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang rumusan masalah yaitu bagaimana cara pembuatan *game* “Survival Hunter Menggunakan Unity” berbasis OS Windows menggunakan *game* Engine Unity.

1.3 Batasan Masalah

Agar pengerjaan tugas akhir lebih terarah maka peneliti memberikan batasan-batasan masalah dalam perancangannya dalam pembuatan *game* “Survival Hunter

Menggunakan Unity” ini, dimana materi yang akan disajikan dalam tugas akhir ini terbatas pada:

1. *Game* ini berjalan pada *platform* PC dengan *requirement minimum* RAM 2GB DDR 3
2. *Software* yang digunakan untuk merancang *game* ini adalah Engine Unity
3. Bahasa yang digunakan adalah C#
4. Ditujukan untuk dimainkan oleh orang dewasa
5. Bahan yang digunakan sebagian dibangun sendiri dan sebagian diambil dari *asset* yang terdapat di Engine Unity
6. *Game* ini tidak menggunakan sistem *level* melainkan sistem *high score*
7. *Control* yang digunakan menggunakan *keybord* dan *mouse*

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan pembuatan *video game* ini adalah membuat *game* berbasis OS Windows yang dapat dimainkan oleh kalangan dewasa serta digunakan untuk referensi bagi para pembaca.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi peneliti
 - a) Menambah pengetahuan dalam membuat suatu *game*
 - b) Lebih mengetahui pemrograman yang dijalankan
 - c) Lebih belajar tentang kreatifitas

2. Bagi pembaca

- a) Menambah pengetahuan pembaca
- b) Dapat digunakan sebagai refensi

3. Bagi Pemain

- a) Dapat digunakan sebagai hiburan di waktu luang
- b) Mengasah tingkat kreasi berpikir

1.6 Metode Penelitian

Dalam pembuatan program ini data dan informasi sangat diperlukan untuk mencapai hasil yang diharapkan, dalam hal ini terdapat dua tahapan yang diperlukan yaitu tahap pengumpulan data dan tahap pengembangan.

1.6.1 Tahap Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

a. Data *Primer*

Data *primer* adalah data yang didapatkan secara langsung didapatkan melalui wawancara langsung kepada beberapa orang yang berkecimpung dalam pembuatan *game*, selain itu data didapatkan kan dari mahasiswa yang sudah menyelesaikan tugas akhir dengan tema yang sama.

b. Data *Sekunder*

Data *sekunder* adalah data yang didapatkan secara tak langsung melalui buku pustaka dan internet.

1.6.2 Tahap Pengembangan

Dalam pembuatan suatu *game* semua harus direncanakan atau di pikirkan dengan matang dalam hal ini pembuatan *game* terdapat berbagai tahapan salah satunya menggunakan pengembangan dengan sistem *Game Development Life Cycle* (GDLC) yang harus dijalani yaitu sebagai berikut:

- A. Inisiasi (*Initiation*)
- B. Pra Produksi (*Pre-Production*)
- C. Produksi (*production*)
- D. Pengujian (*Testing*)
- E. Peluncuran (*Release*)

Untuk penjelasan yang lebih lanjut tentang *Game Development Life Cycle* (GDLC) akan di jelaskan pada BAB II.

1.7 Sistematika Penelitian

Pembuatan Tugas Akhir ini meliputi berbagai bab, adapun bab dan isi dari bab-bab tersebut sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Merupakan bagian dari pokok pembahasan dalam tugas akhi ini, yang meliputi latar belakang masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan hal-hal yang berhubungan dengan pendukung perencanaan dan teori dasar pembuatan game ini termasuk *software* yang digunakan.

BAB III PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang perencanaan *game* yang akan dibuat diantaranya alur game, kebutuhan spesifikasi *software* dan *hardware* serta gambaran umum cara menjalankan *game* ini.

BAB IV IMPLEMENTASI

Bab ini memuat tentang penerapan pembuatan *game* dari proses analisa dan perancangan pada bab sebelumnya.

BAB V PENUTUP

Bab ini membahas mengenai kesimpulan dari semua penelitian yang dikerjakan dan saran yang berisi masukan untuk mengembangkan serta melengkapi *game* agar menjadi lebih baik.