

BAB I

PENDAHULUAN

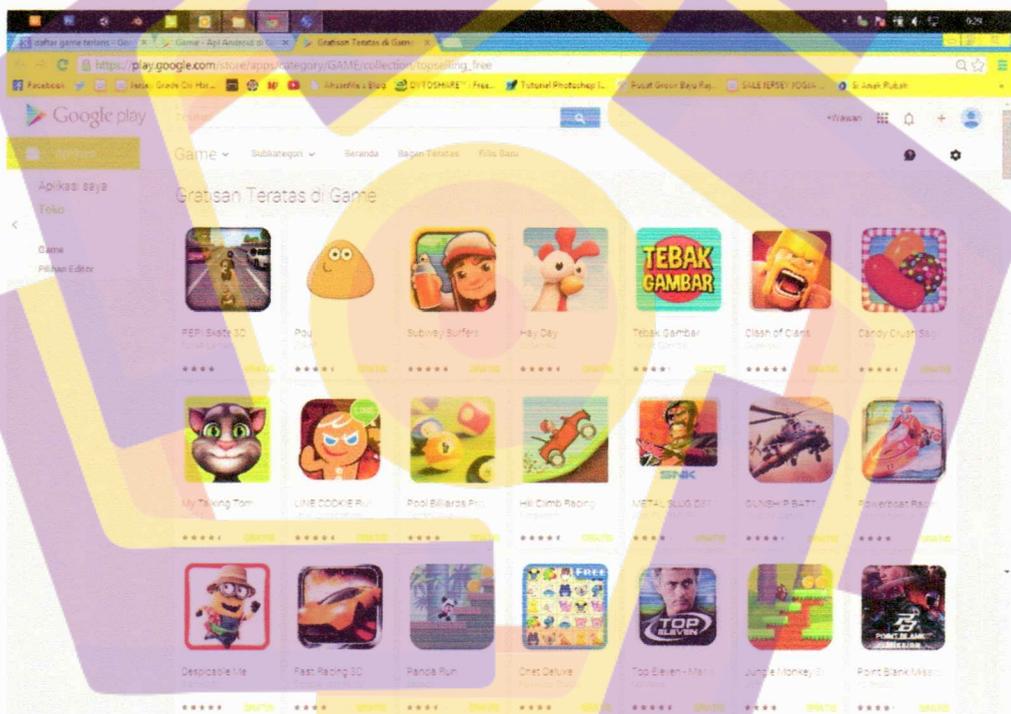
1.1 Latar Belakang Masalah

Pada saat ini industri *game* berkembang sangat pesat, hampir setiap orang di dunia yang memiliki gadget ataupun computer sudah pasti mereka akan bermain *game*, baik itu *game* konsol, *game online* ataupun *offline*. sudah banyak sekali *game* yang bermunculan dan bisa diterima dengan sangat baik dikalangan masyarakat dunia, karena *game* bagi sebagian kalangan sudah dianggap sebagai kebutuhan ataupun sarana hiburan yang dapat menghilangkan kepenatan ataupun menyegarkan kembali pikiran setelah lelah bekerja ataupun beraktifitas.

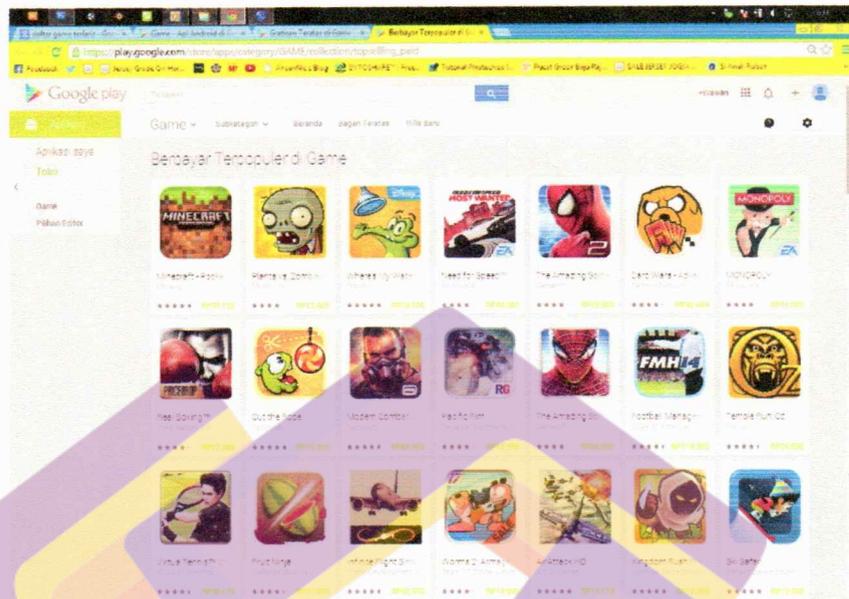
Negara Indonesia masih terhitung sebagai konsumen *game*, ini dilihat dari tingkat konsumsi *game* yang sangat tinggi, terutan *game* konsol, *game Local Area Network (LAN)* dan *game online*. Banyak perusahaan-perusahaan yang membawa *game* bagus dari luar negeri untuk dimainkan di Indonesia. Dan *game* tersebut selalu mendapat sambutan positif dari para *gamer* yang ada di Indonesia.

Di balik semua itu, tersirat keinginan dari putra-putri Indonesia untuk membuat *game* mereka sendiri, *game* buatan anak Indonesia sendiri yang bisa diterima di negeri sendiri dan bisa menembus pasar *game* di luar negeri, karena inovasi, kreativitas dan imajinasi dari anak-anak Indonesia Indonesia tidak kalah dengan pengembang *game* dari luar negeri. Untuk itu penulis berusaha untuk

mengembangkan *game* petualangan (*adventure game*) berbasis 3D dengan *tool* pengembang *game* Unity 3D dengan bahasa pemrograman C#. Pengembangan *game* petualangan berbasis 3D ini karena saat ini *game* 3D yang menjadi primadona dan paling digemari oleh para penikmat *game* baik di Indonesia maupun di seluruh dunia. Contohnya bisa kita lihat pada Google Play Store dimana dari *game* yang paling sering didownload, baik itu *game* yang gratis download maupun berbayar, kira-kira 80% diantaranya adalah *game* 3D.



Gambar 1.1 daftar *game* gratis yang paling sering di-download di *Google Play Store*, sebagian besar dari *game* tersebut adalah *game* dengan tipe 3D.

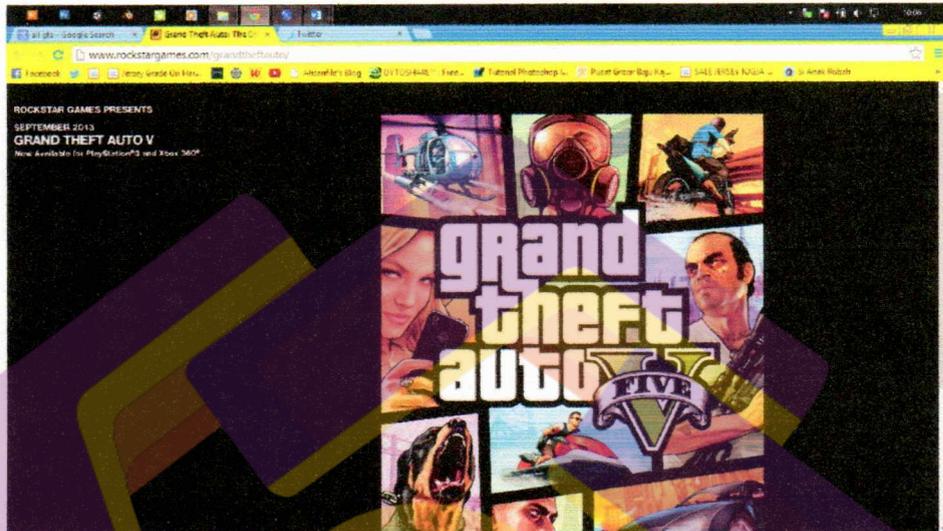


Gambar 1.2 game berbayar yang paling sering di-download di Google Play Store.

Disamping itu dengan kemajuan perangkat permainan *game* yang ada saat ini baik itu konsol ataupun komputer maka hampir semua *game* yang dimainkan di komputer ataupun di konsol *game* sudah merupakan *game* dengan basis 3 Dimensi (3D). *game* petualang dengan basis 3D yang ada saat ini contohnya adalah *Grand Theft Auto (GTA)*, setiap tahun para pengembang *game* tersebut merilis sekuel baru dari *game* tersebut dan selalu ditunggu peluncurannya oleh semua *gamer* di seluruh dunia.

Seperti contoh yang terdapat pada gambar dibawah yang diambil dari <http://www.rockstargames.com/grandtheftauto>, di gambar tersebut kita bisa melihat bahwa *game Grand Theft Auto (GTA)* rata-rata dirilis setiap 2 tahun sekali

sejak pertama kali dirilis pada bulan Oktober tahun 1997. mulai dari GTA III *game* ini dibuat dengan tipe 3D. hingga sekarang *game* GTA sudah punya 14 seri.



Gambar 1.3 Sekuel Game Grand Teft Auto (GTA)

Game petualangan atau *game adventure* adalah sebuah *game* yang memiliki alur cerita tentang tokoh utama yang melakukan petualangan di *game* tersebut dengan tujuan tertentu baik itu mencari sesuatu, mengumpulkan poin ataupun melakukan misi-misi tertentu untuk memenangkan atau menamatkan *game* tersebut. Contoh *game* petualangan yang terkenal saat ini adalah *Call of Dutty*, *Sniper Ghost* serta *Grand Teft Auto (GTA)*.

Hal inilah yang mendorong penulis untuk menyusun sebuah tugas akhir berupa *game* petualangan yang berbasis 3D dengan judul, "Pembuatan *Game* 3D *Adventure* 'Lonely Zombie' dengan Menggunakan Unity". Semoga *game* ini bisa menjadi alternatif hiburan yang menarik di masyarakat

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalahnya adalah sebagai berikut:

Bagaimana membangun *Game 3D Adventure 'Lonely Zombie'* dengan Menggunakan Unity

1.3. Batasan Masalah

1. *Game* yang dibangun menggunakan bahasa pemrograman C#.
2. Fitur yang digunakan masih sederhana contohnya seperti fitur *main menu* dan fitur *game result/level complete*.



Gambar 1.4 Tampilan main menu dan *Game Result/level complete* yang sederhana

3. Visual grafik yang kurang bagus karena telah dikompres untuk kemampuan standard dari perangkat itu sendiri.
4. Hanya dapat dimainkan oleh 1 player.
5. *game* dimainkan pada perangkat komputer dengan OS windows 7 ataupun windows 8.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin disampaikan yaitu sebagai berikut:

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Diploma 3 (D3) Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Agar kita bisa membangun *game* 3D genre *adventure* menggunakan software Unity 3D.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Penyusun
 - a. Menambah wawasan dalam membangun *game* 3D genre *adventure*.
 - b. Agar penyusun mengerti dan mampu bagaimana membangun sebuah *game* 3D *adventure*.
2. Bagi Orang lain
 - a. Sebagai sarana hiburan.
 - b. sebagai alternative *game* yang bisa dipilih untuk dimainkan
3. Bagi STMIK AMIKOM Yogyakarta
 - a. Sebagai dokumentasi karya ilmiah dalam bentuk laporan tugas akhir.
 - b. Sebagai referensi karya ilmiah mengenai pembuatan *game* 3D dengan genre *adventure*

1.6. Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam penyusunan laporan ini adalah:

1. Tinjauan pustaka, Mempelajari buku, artikel, dan situs yang terkait dengan *game*
2. Pengumpulan data, Mengumpulkan data-data yang terkait dengan proyek pembuatan *game* yang sedang dikerjakan
3. Implementasi, Mengimplementasikan teori software *game* pada proyek pembuatan *game* yang sedang dikerjakan, antara lain:
 - Membuat karakter
 - Merigging karakter
 - Texturing karakter
 - Menganimasi karakter
 - Memasukkan asset ke dalam unity
 - Membuat terrain
 - Scripting (membuat script)
 - Testing game

1.7 Metode Pengumpulan Data

1. Review, melakukan review terhadap *game* dengan tipe sejenis yang sudah beredar di pasaran.
2. Proses Imajinasi, untuk alur *game* murni merupakan imajinasi dari penulis dengan pertimbangan-pertimbangan yang didapatkan dari proses yang sudah dilakukan di poin 1.

1.8 Sistematika Penulisan

Tugas Akhir ini terdiri dari 5 bab dan disusun sistematis sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan metodologi pengumpulan data.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang landasan-landasan teori yang berhubungan dengan topik permasalahan.

BAB III : GAMBARAN UMUM

Bab ini berisi tentang analisa dan perancangan pembuatan *game adventure*.

BAB IV : PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang pembuatan dan pembangunan *game 3D hack and slash* menggunakan Unity berdasarkan batasan masalah yang sudah ditentukan, dan hasil akhir dari apa yang sudah di rancang.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang penyampaian kesimpulan yang merupakan jawaban dari perumusah masalah dan saran pengembangan terhadap objek yang telah dibuat agar menjadi lebih baik dari yang dihasilkan saat ini.