

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Pemrograman Visual / Visual Scripting merupakan salah satu inovasi dalam bidang teknologi informasi sehingga pemrograman dapat lebih mudah dipahami. Bahasa pemrograman visual adalah jenis *programming language* yang memungkinkan pengguna membuat program menggunakan *Nodes* dan *links* (dengan menyambungkan diantara *nodes*). [1] Dalam penggunaan pemrograman visual pengguna akan dihadapkan penyusunan sebuah diagram yang akan digunakan untuk membentuk sebuah logika pada program yang akan dibuat.

Parama Creative merupakan perusahaan berbentuk CV yang bergerak di bidang Digital Creative. Parama Creative dengan MSV Studio bekerja sama dan membuat sebuah program yang bernama Pandawa dimana para peserta yang mengikuti program tersebut akan diberikan pelatihan dan pencakokan kepada para mahasiswa khususnya pada prodi Teknologi Informasi. Penulis Bersama-sama dengan anggota kelompok, memutuskan membuat sebuah *game* 3D untuk *dekstop* yang berjudul "Nimbus Sentinel". "Nimbus Sentinel" bercerita tentang seorang pemuda yang bernama Raia yang merupakan calon kepala desa suku nimbus sentinel, Raia diberikan tugas untuk bertahan hidup di hutan guna memenuhi syarat dan menjalankan tradisi untuk menjadi kepala suku disaat bersamaan Raia juga memiliki tujuan lain untuk mencari kakaknya yang telah lama hilang. Dibutuhkan mekanik permainan yang menggunakan aksi dan sistem yang memungkinkan pemain memiliki aksi menyerang dengan pedang yang memiliki 2 pola serangan berupa light attack dan heavy attack serta bertahan dari tantangan yang akan dihadapi oleh pemain, musuh yang merupakan tantangan utama dalam permainan ini juga memiliki sistem dimana musuh dapat menyerang pemain dengan ketahanan yang cukup tinggi pada bagian healthnya.

Berdasarkan konsep cerita yang telah dikemukakan, diperlukan adanya sebuah mekanik agar pemain dapat melakukan aksi dan dapat memainkan game ini.

Disini Bahasa pemrograman berfungsi sebagai sarana komunikasi programmer kepada komputer untuk menghasilkan hasil yang diinginkan. Penulis menggunakan Bahasa pemrograman berupa Visual Scripting sebagai Teknik dalam pengembangan game “Nimbus Sentinel.”

Berdasarkan pernyataan yang telah disampaikan oleh penulis, maka penulis mengambil judul “Implementasi Visual Scripting pada pengembangan game 3D “Nimbus Sentinel.”

1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang, berikut adalah rumusan masalah untuk penelitian ini “Bagaimana Implementasi Visual Scripting pada pengembangan game 3D “Nimbus Sentinel ?”

1.3. BATASAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang dan rumusan masalah, maka penulis akan memfokuskan batasan masalah pada:

1. Teknik Programming yang digunakan dalam pengembangan game 3D Nimbus Sentinel adalah Visual Scripting
2. Materi yang diangkat adalah mekanik pada game 3D Nimbus Sentinel Menggunakan Unity
3. Penguji adalah Pihak mentor industri
4. Yang diuji adalah Hasil Implementasi Teknik Visual Scripting menggunakan Playmaker

1.4. TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini, adalah sebagai berikut:

1. Membuat sebuah mekanik pada game 3D “Nimbus Sentinel”

2. Menerapkan Teknik Visual Scripting pada pengembangan game 3D “Nimbus Sentinel”

