

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Roedavan (2022, 1-2), *game* merupakan permainan yang terstruktur dan biasanya dilakukan untuk hiburan. *Game* merupakan sarana pemain memilih keputusan dalam aksi yang tidak serius dengan tujuan *refreshing*[2]. *Game* terbagi menjadi dua kategori, yaitu *game* tradisional dan *game* digital. Permainan atau *game* tradisional cenderung menggunakan fisik sebagai bagian dari permainan seperti kartu, monopoli, atau congkak. *Game* digital menggunakan berbagai jenis teknologi untuk menampilkan *game* secara visual [1].

Penelitian ini memiliki dasar ide cerita karya *game* berjudul “*The Containment*” yang merupakan *game first-person perspective* dengan basis 3D yang bergenre *horror*, *adventure* dan *survival* untuk platform *windows* sebagai media hiburan kepada pemain. Pengembangan *game* dilakukan dengan implementasi *game design document* (GDD) untuk membuat desain awal, menggunakan metode *game development life cycle* (GDLC) sebagai kerangka kerjanya dan *unity game engine* sebagai perangkat lunak dalam pengembangannya.

GDD digunakan agar peneliti dapat merinci komponen penting dalam desain awal *game* seperti, konsep awal, *gameplay*, karakter, lingkungan, grafik dan *user interface* (UI). GDLC merupakan kerangka kerja yang diimplementasikan oleh peneliti dalam mengembangkan karya. GDLC memiliki tahapan seperti inisialisasi, pra-produksi, produksi, pengujian dan peluncuran. Tahapan yang ada bertujuan sebagai arah agar pengembangan *game* sesuai dengan konsep dan standar kualitas yang telah ditentukan [3].

Pengembangan *game* dilakukan menggunakan *unity game engine* karena dapat diakses secara gratis oleh semua orang dan mudah dipelajari oleh pengguna baru dalam mengembangkan *game* mereka. *Unity game engine* dikembangkan oleh *Unity Technologies*. *Unity* mampu membuat program berbasis 2D, 3D, *virtual reality* (VR) dan *augmented reality* (AR). *Unity* merupakan *game engine* yang *user*

friendly karena mengutamakan pengeditan secara visual [2].

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka dapat diambil rumusan masalah “Bagaimana mengembangkan *game adventure horror* 3D untuk platform *windows* dengan mengimplementasikan metode *game development life cycle*?”

1.3 Batasan Masalah

Supaya penelitian mencapai tujuan dan harapan yang semestinya, maka peneliti memfokuskan beberapa hal berikut:

1. *Game “The Containment”* dirancang untuk dimainkan *singleplayer* secara *offline* pada platform *windows*.
2. *Game “The Containment”* merupakan *game* 3 dimensi.
3. *Game “The Containment”* adalah *game* fiksi.
4. Pemrograman dilakukan dengan bahasa pemrograman C#.
5. Pembuatan *game adventure horror “The Containment”* menggunakan *unity game engine*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan karya *game adventure horror* 3D “*The Containment*” dengan menggunakan metode *game development life cycle*.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian mengenai perancangan dan pengembangan *game* memiliki beberapa manfaat bagi peneliti dan pembaca.

1. Peneliti dan pembaca memperoleh ilmu pengetahuan dalam perancangan dan pengembangan *game* dengan menggunakan *game development life cycle*.
2. Peneliti dan pembaca mengetahui *script-script* apa saja yang diperlukan dalam mengembangkan *game* 3D menggunakan *unity game engine*.

1.6 Sistematika Penulisan

Penyusunan skripsi ini meliputi beberapa bab dengan perincian sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini peneliti menjelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini memuat pembahasan mengenai studi literatur berdasarkan penelitian serupa yang sudah ada dan landasan teori yang berhubungan dengan perancangan dan pengembangan sebuah *game*.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisikan mengenai gambaran umum penelitian dan kebutuhan dalam perancangan *game* mengikuti *Game Design Document* dan menggunakan *Game Development Life Cycle* sebagai metode penelitian dalam pengembangan *Game Adventure Horror 3D "The Containment"*.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai produksi *game* dan menganalisis *game* apakah bisa digunakan dengan baik. Serta memaparkan hasil dari tahapan penelitian.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan yang didapat dari penelitian. Serta berisikan saran dan kesimpulan yang dirangkum oleh peneliti selama proses penelitian.