

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada saat ini industri game telah mengalami perkembangan yang sangat pesat dan menjadi salah satu sektor industri kreatif yang paling diminati di dunia. Hal ini ditandai dengan 132 juta jumlah pengguna aktif platform Steam setiap bulannya pada tahun 2021, dan 36,5 juta pemain yang aktif secara bersamaan pada bulan Maret 2024 [1]. Game tidak lagi sekadar hiburan, tetapi juga berkembang menjadi media edukasi, media interaktif, hingga sarana kompetisi profesional [2]. Salah satu genre game yang masih tetap populer dan digemari hingga saat ini adalah game platformer yang memiliki karakteristik melompat dan berlari.

Dalam proses pengembangan game, dibutuhkan metode yang terstruktur dan sistematis agar dalam pengembangan atau pembuatannya dapat berjalan secara optimal. Salah satu metode yang umum digunakan dalam pengembangan game adalah Game Development Life Cycle (GDLC). GDLC merupakan kerangka kerja yang membagi proses pengembangan game ke dalam beberapa tahapan yang jelas, meliputi tahap pra-produksi, produksi, pengujian, dan pasca-produksi.

Seiring kemajuan teknologi, bermunculan beragam *tool* atau *engine* yang menyederhanakan pengembangan game, seperti Unreal Editor for Fortnite (UEFN). UEFN adalah platform yang dibuat oleh Epic Games, berbasis Unreal Engine, dan terintegrasi dengan ekosistem Fortnite Creative. Berbeda dari Unreal Engine standar, UEFN didesain dengan antarmuka yang lebih mudah digunakan. Meski begitu, penerapan Game Development Life Cycle (GDLC) tetap penting untuk memastikan pengembangan game dengan tetap efektif dan menghasilkan game berkualitas.

Dalam pengembangan game ini, akan digunakan Unreal Engine: Unreal Editor for Fortnite (UEFN), yaitu sebuah tool pengembangan game dari Unreal

Engine yang memungkinkan untuk membangun pengalaman bermain secara lebih fleksibel di dalam ekosistem Fortnite. UEFN menyediakan berbagai fitur canggih, seperti visual scripting, level editor, dan asset library yang dapat mempermudah proses pembuatan game tanpa harus menulis kode secara manual.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, berikut adalah beberapa rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini:

1. Bagaimana penerapan Game Development Life Cycle (GDLC) dalam proses pembuatan game platformer menggunakan Unreal Editor for Fortnite (UEFN)?
2. Bagaimana hasil pengujian kelayakan game dengan konsep platformer yang dikembangkan menggunakan Unreal Editor for Fortnite?

1.3 Batasan Masalah

Berikut adalah batasan masalah yang akan menjadi parameter pada skripsi ini:

1. Game yang dibuat adalah game dengan konsep platformer.
2. Game dibuat menggunakan Unreal Engine; Unreal Editor for Fortnite (UEFN).
3. Game dijalankan menggunakan platform Fortnite dan terkoneksi langsung dengan internet.
4. Game dibuat dengan menggunakan fitur dan tool yang ada di Unreal Editor For Fortnite (UEFN)
5. Penggunaan kodingan bukan menjadi fokus utama dalam pembuatan game melainkan hanya untuk penambahan fitur tertentu.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah membuat game dengan genre platformer dengan menerapkan metode Game Development Life Cycle (GDLC) oleh Arnold Hendrick menggunakan Unreal Editor For Fortnite (UEFN).

1.5 Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan pemahaman tentang cara pembuatan atau pengembangan game dengan menerapkan metode GDLC serta bagaimana cara penggunaan UEFN.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar mempermudah proses penyusunan dan pencarian informasi tertentu, maka diperlukan sistematika penulisan skripsi yang memuat uraian secara garis besar isi skripsi untuk tiap-tiap bab. Berikut adalah pembagian sistematika penulisan dalam skripsi ini:

BAB I PENDAHULUAN, berisi latar belakang yang menjadi dasar penelitian ini. Yang meliputi rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, bab ini berisi penelitian terdahulu yang menjadi acuan dan referensi dalam pembuatan laporan penelitian yang diperoleh dari berbagai sumber. Pada bab ini dijelaskan teori terkait penelitian yang digunakan sebagai acuan dalam melakukan penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN, pada bab ini membahas tentang tahapan yang dilalui dalam membuat atau mengembangkan game platformer dengan menerapkan metode Game Development Life Cycle (GDLC).

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, bab ini berisi hasil perancangan game platformer dengan menerapkan metode GDLC seperti yang dijabarkan pada bab sebelumnya. Pada bab ini akan berisi pembahasan game platformer yang telah berhasil dibuat beserta pengujiannya.

BAB V PENUTUP, pada tahapan ini berisi kesimpulan dari hasil

penelitian yang telah dilakukan, dan saran dari penelitian yang dapat berguna sebagai penyempurna dan referensi pengembangan untuk penelitian berikutnya.

