

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi yang begitu pesat kita dapat mengetahui tentang game yang merupakan media yang dapat membuat kita berimajinasi dalam pikiran dan dapat mengeksplorasi suatu tempat. Sampai saat ini game terus berkembang sesuai dengan kebutuhannya.

Adventure Game adalah suatu permainan yang mengajak pemain untuk menjelajahi kedalam permainan, didalam game tersebut karakter pemain tersebut diminta untuk mengumpulkan point di setiap check pointnya, di dalam game adventure menuntut pemain untuk menganalisa tempat secara visual. Game dengan genre ini menyajikan sebuah petualangan bagi pemainnya.

Game Mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta merupakan game petualangan yang akan dikembangkan dengan sudut pandang orang ke-tiga atau di dalam dunia Game disebut *Third-Person Shooter* (TPS), yang menceritakan seorang mahasiswa sebagai karakter yang dikontrol oleh pemain untuk menjelajah dan berpetualang untuk mengumpulkan point. Pemain akan berjalan di dalam kampus menyusuri setiap gedung dan ruangan untuk menganalisa objek-objek dan mengumpulkan point di setiap gedungnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang di atas, rumusan masalah yang akan diselesaikan dalam penelitian ini adalah: "Bagaimana merancang dan membangun Game model 3D dengan sudut pandang *Third Person Shooter* menggunakan Unity3D dilakukan?"

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah di atas, maka dibatasi masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Sudut pandang karakter adalah *Third Person Shooter*.
3. Pembuatan game menggunakan game engine Unity.
4. Game dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman C#
5. Game ini berbasis desktop yang bersifat offline sehingga tidak memerlukan koneksi internet.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membangun game yang dapat memberikan informasi dan pengetahuan tentang Universitas Amikom Yogyakarta memakai sudut pandang *Third Person Shooter*.
2. Membuat sebuah game petualangan tiga dimensi yang menarik dan interaktif yang dirancang dengan game engine Unity.
3. Sebagai syarat kelulusan untuk memperoleh gelar sarjana di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat penelitian bagi penulis:
 - a. Mengembangkan keahlian dalam penerapan Game.
 - b. mengasah keterampilan seperti: 3D modeling dan animasi, Game engine development, Pemrograman logika dan AI, Manajemen proyek dan dokumentasi teknis
 - c. Menambah pengalaman tentang bagaimana melakukan penelitian ilmiah.

2. Manfaat penelitian bagi Guru:

Simulasi praktikum Game 3D dapat digunakan sebagai alat bantu belajar yang lebih menarik dan interaktif

3. Manfaat penelitian bagi Penelitian Selanjutnya:

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan kajian perbandingan dan referensi dalam pengembangan dan implementasi game edukasi sehingga dikemudian hari game semakin berkembang, lebih inovatif, dan beragam.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang hal-hal yang berkaitan dengan pokok permasalahan dalam penelitian seperti: Latar belakang masalah, Batasan penelitian, Tujuan penelitian, Manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang teori-teori yang mendukung untuk di jadikan dasar dalam proses penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang penjelasan mengenai langkah perancangan game yang di buat.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi hasil dan pembahasan dari penelitian yang telah di lakukan oleh peneliti.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan hasil penelitian yang telah di lakukan dan saran yang diharapkan agar penelitian bermanfaat bagi penelitian yang akan dilakukan selanjutnya.