

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan Teknologi saat ini melaju begitu pesat, membuat banyak developer *game* berlomba – lomba membuat *game* yang dapat diminati oleh masyarakat. Tidak hanya para *developer game*, bahkan perorangan pun dapat membuatnya.

Game merupakan salah satu sarana hiburan yang sangat menyenangkan dan memberi efek perasaan gembira saat memainkannya, kepuasan jika pemain menang atau mendapat penghargaan dalam bentuk item atau naik level, bahkan sampai memberi efek candu pada pemain.

Dari banyak genre *game* seperti *FPS (First Person Shooting)*, *RPG (Role Playing Game)*, *TPS (Third Person Shooter)*, *Strategy*, *Sport*, *Simulation*, *Tycoon*, *Racing*, *Action Adventure*, *Arcade* serta *Fighting Game*, penulis hanya akan membahas *game Arcade*.

Action Adventure game adalah genre *games* yang tidak hanya berfokus pada *highscore*, melainkan berfokus kepada alur cerita serta pemecahan suatu masalah.

Dengan menggunakan *Software Unity 3D*, penulis akan membuat *Game 3D "After Lost"*, sebuah *game* bergenre *action adventure* dengan berbasis Desktop sebagai platform.

1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan diatas, dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang dihadapi yaitu bagaimana membuat *game After Lost* menggunakan *Unity 3D game engine* ?

1.3. Batasan Masalah

Beberapa ruang lingkup yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Aplikasi *game* berteknologi 3 (tiga) dimensi.
- b. Aplikasi *game* dengan genre *action adventure*.
- c. Aplikasi *game* ini dirancang untuk dimainkan *single player*.
- d. Pembuatan *game* ini menggunakan *software Unity 3D*.
- e. Pengembangan *game* ini hanya sampai tahap testing.
- f. Asset pada *game* masih menggunakan *asset* dari assetstore.unity3d.com

1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Membuat *game After Lost* untuk menghibur dan dimainkan oleh semua kalangan.
- b. Memberikan sebuah *game* yang menarik untuk dimainkan
- c. Dapat menambah serta memperdalam pengetahuan atas praktek yang diajarkan khususnya pengetahuan yang berkaitan dengan pembuatan *game* dengan *Unity 3D*.
- d. Sebagai Syarat kelulusan Diploma III di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

1.5. Metode Penelitian

Dalam Penelitian yang dilakukan digunakan beberapa metode pendekatan antara lain:

1. Metode Pengumpulan Data

Pada tahapan ini dilakukan pengumpulan data yang berasal dari arsip – arsip penelitian terdahulu dan juga literatur – literatur yang berhubungan dengan pembuatan *game*.

2. Perancangan

Pada tahap ini dilakukan perancangan *game "After Lost"* dengan menggunakan *Unity 3D*.

3. Implementasi

Pada implementasi game disesuaikan dengan perancangan game, guna mengetahui apakah *game* udah bekerja sesuai yang diharapkan.

4. Pengujian
Menguji apakah game yang telah dibuat bisa dijalankan sesuai dengan yang diinginkan.
5. Penulisan Laporan
Penulisan laporan dikerjakan dalam akhir penelitian sebagai penjelasan dari awal proses pengerjaan hingga pengujian.

1.6. Sistematika Penelitian

Sistematika penulisan tugas akhir ini diuraikan dalam beberapa bab yaitu :

1.6.1. BAB I Pendahuluan

Menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

1.6.2. BAB II Landasan Teori

Memuat teori – teori dari berbagai sumber yang digunakan sebagai referensi untuk mendukung penulisan tugas akhir ini, baik teori umum maupun khusus.

1.6.3. BAB III Perancangan

Menguraikan tentang perancangan yang mengikuti *Game Design Document*.

1.6.4. BAB IV Pembahasan dan Implementasi

Uraian tentang hasil implementasi dan pengujian terhadap *game* yang dibuat.

1.6.5. BAB V Penutup

Berisi kesimpulan dari proses perancangan dan pembuatan *game* serta saran dan kritikan untuk perbaikan *game* selanjutnya.