

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan game saat ini sangat cepat, munculnya berbagai game dengan keunikan masing-masing dan merambahnya game ke berbagai kalangan hingga kini anak kecilpun dapat memainkan game, dan sampai saat ini salah satu game yang masih populer adalah jenis Open World dan saat ini game Open World masih terus dibuat dan dirilis seperti *Transistor*, *Hades* bahkan di situs 247 *Hades* termasuk pada *the best current and upcoming game on the Epic Games*. Namun saat ini berbagai game oper world yang ada memiliki cerita fiktif untuk gameplaynya oleh karna itu disini penulis akan merancang game operworld dengan menggunakan gameplay yang lebih nyata yaitu penulis akan memberikan gameplay yang menyuguhkan pengetahuan tentang obat-obatan yang ada untuk mengobati ataupun mencegah penyakit, selain itu penulis akan membuat sebuah tempat yang luas agar pemain dapat menjelajahi wilayah game, selain itu karna karakter dibuat sendiri oleh penulis beberapa karakter pada game ini akan diberikan pakaian batik dan kebaya untuk memperkenalkan pakaian adat Indonesia.

VRoidStudio merupakan sebuah software untuk pembuatan karakter yang bersifat *open source*. Software ini dirancang untuk pemula pembuatan karakter dengan software ini kita tidak perlu melakukan rigging dan perancangan badan karakter karena software ini sudah menyediakan beberapa template yang dapat dipilih oleh user dan user tinggal menyesuaikan dengan karakter yang ingin diharapkan user, namun jika user ingin embuat karakter dari awal software ini

juga dapat digunakan user dapat merancang sendiri dari awal bagaimana rambut, mata dan pakaian karakter user juga dapat mengombinasikan aplikasi ini dengan photoshop atau Clip Studio dalam pembuatan pakaian karakter Karakter yang dibuat dengan VroidStudio lebih berwarna dan lebih mengacu pada karakter anime yang cute disbanding software lain.

Dengan adanya beberapa masalah diatas, maka penulis memilih judul "Perancangan Game Another World dengan Unreal" yang diharapkan dapat menjadi panduan pembuatan game dengan Unreal.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang telah diuraikan diatas, dapat dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang dihadapi yaitu bagaimana merancang sebuah game Another World dengan Unreal?

1.3 Batasan Masalah

Skripsi ini membatasi permasalahan dalam Perancangan Game Another World dengan Unreal. Batasan masalah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Game ini hanya dimainkan secara *single player*.
2. Game ini ditujukan untuk usia 15-24 tahun.
3. Game ini dibuat dengan menggunakan Unreal
4. Karakter pada game ini dibuat dengan VroidStudio
5. 3D objek dibuat dengan 3ds Max dan Blender.
6. Desai baju karakter menggunakan ClipStudio Paint

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah

1. Menganalisis dan merancang *game* Another World dengan Unreal.

2. Menjadikan skripsi sebagai referensi bagi mahasiswa lain yang ingin mempelajari unreal
3. Memberikan pengetahuan tentang obat-obatan alami
4. Memperkenalkan batik dan kebaya.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian yang penulis lakukan antara lain adalah:

1. Manfaat bagi penulis
 - a. Dapat menambah serta memperdalam pengetahuan atas perancangan game dengan unreal, perancangan karakter dan desain bangunan.
 - b. Sebagai persyaratan kelulusan studi S1 Jurusan Sistem Informasi UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta untuk memperoleh gelar M.kom.
2. Manfaat bagi Mahasiswa lain
 - a. Membantu mahasiswa lain menambah referensi perancangan game dengan unreal
 - b. Memberikan gambaran desain landscape pada unreal
 - c. Memberikan gambaran pembuatan karakter dengan VRoidStudio
3. Manfaat bagi Universitas
 - a. Menambah Koleksi perpustakaan mengenai Unreal
 - b. Menambah referensi pengetahuan tentang software VroidStudio

1.6 Metode Penelitian

Dalam rangka studi pencarian fakta dan pengumpulan data untuk memecahkan permasalahan yang ada, beberapa metode pendekatan yang digunakan antara lain:

1. Studi Pustaka

Melakukan pencarian teori-teori melalui buku-buku ataupun sumber lainnya yang berkaitan dengan tugas akhir ini dan akan diterapkan dalam analisis dan perancangan aplikasi.

2. Perancangan Game

Mencoba membangun game yang dirancang dengan Unreal

3. Metode Dokumentasi

Melakukan dokumentasi rencana kerja, dokumentasi desain game, dan dokumentasi hasil kerja.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini diuraikan dalam beberapa bab yaitu:

1. Bab I Pendahuluan

Pada bab pendahuluan menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

2. Bab II Landasan Teori

Bab ini memuat teori-teori dari berbagai sumber yang digunakan sebagai referensi untuk mendukung dalam penulisan tugas akhir ini, baik teori umum maupun teori khusus.

3. Bab III Perancangan

Pada bab ini menguraikan tentang perancangan yang meliputi perancangan antar muka, serta penjelasan gambar dasar rancangan game yang akan dibangun.

4. Bab IV Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini, dipaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, desain, perancangan system dan hasil testing berupa penjelasan teoritik, baik secara kualitatif, kuantitatif, atau secara statistik.

5. Bab V Penutup

Pada bab ini memuat kesimpulan dari hasil bahasan bab-bab sebelumnya, dan saran-saran yang berguna untuk pembuatan aplikasi ini di masa yang akan datang.

