

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game bermanfaat sebagai hiburan untuk menghilangkan jenuh dari rutinitas sehari-hari yang tiada akhir, banyak orang menghabiskan waktu luangnya untuk bermain game dan bahkan menjadi salah satu hobi yang tak dapat ditinggalkan, game juga dapat memicu ekspresi kreatif dari orang-orang yang memainkannya dalam menyelesaikan tantangan yang ada di dalamnya.

Sejarah game sendiri bermula dari konsep elektronik yang terdapat pada sebuah alat yang disebut *Cathode-Ray Tube Amusement Device* yang dipatenkan di Amerika Serikat oleh Thomas T. Goldsmith Jr, dan Estle Ray Mann di tahun 1948 [5]. Lalu sekitar tahun 1970-an berkembanglah video game yang membutuhkan interaksi dengan penggunanya dengan menggunakan *User-Interface* yang menghasilkan gambar visual dari sebuah perangkat video.

Video game dibagi berdasarkan *Platform*-nya yaitu kombinasi spesifik dari perangkat elektronik atau komputer yang berhubungan dengan *low-level software* yang dapat mengoperasikan sebuah game seperti *console* seperti PS, PC, X-Box, Smartphone dan lain-lainnya, Perkembangan game belakangan

ini pesat sekali dari konsol PS3 berlanjut PS4 dan tak ada selang satu tahun para kreator sudah meneliti konsol baru yaitu VR.

Video game juga terdapat berbagai jenis diantaranya adalah *Action game*, *Adventure*, *simulation*, *strategy*, *racing* dan game juga di *klarifikasi* berdasarkan umur pemain seperti untuk usia anak-anak, remaja, dan dewasa, dan semua umur dalam hal ini orang tua berperan penting sebagai pengawas game apa yang dimainkan anaknya.

Selain itu di jaman moden ini semua orang dapat membuat game hasil karya sendiri dibantu dengan *software-software* penunjang pembuatan game yang terdapat cukup banyak *tool* di dalamnya mulai dari *template* yang mudah dipakai hingga bahan-bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan tempatnya, pokok utama yang menjadi masalah para pemula adalah membutuhkan kemampuan progaming yang cukup handal namun dengan adanya media elektronik semua menjadi sedikit lebih mudah.

Oleh karena itu tugas akhir yang berjudul "*Perancangan Dan Pembuatan Game "Trap Alone Berbasis OS Windows Menggunakan Engune Unity"*" dibuat dengan harapan mampu mengembangkan kemampuan dalam pembuatan game dan berharap dapat bermanfaat bagi para pembaca sebagai revensi maupun ilmu tambahan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang rumusan masalah yaitu bagaimana membuat game “Trap Alone” berbasis OS Windows menggunakan game engine unity.

1.3 Batasan Masalah

Agar pengerjaan tugas akhir lebih terarah maka peneliti memberikan batasan-batasan masalah dalam perancangannya dalam pembuatan game “Trap Alone” ini, dimana materi yang akan disajikan dalam tugas akhir ini terbatas pada:

1. Game ini berjalan pada *platform* PC dengan *requirement minimum* RAM 2GB DDR 3.
2. *Software* yang digunakan untuk merancang game ini adalah engine unity.
3. Bahasa yang digunakan adalah *java script* dan *C#*.
4. Ditujukan untuk dimainkan oleh orang Dewasa.
5. Bahan yang digunakan sebagian dibangun sendiri dan sebagian diambil dari asset yang terdapat di engine unity.
6. Game ini tidak menggunakan sistem level melainkan sistem *advanture*.
7. Control yang digunakan menggunakan keyboard dan mouse tidak kompartible dalam menggunakan *join stick*.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan pembuatan video game ini adalah membuat game berbasis OS Windows yang dapat dimainkan oleh kalangan orang dewasa serta digunakan untuk refensi bagi para pembaca.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi peneliti.
 - a) Menambah pengetahuan dalam membuat suatu game.
 - b) Lebih mengetahui pemrograman yang dijalankan.
 - c) Lebih belajar tentang kreatifitas.
2. Bagi pembaca.
 - a) Menambah pengetahuan pembaca
 - b) Dapat digunakan sebagai refensi.
3. Bagi Pemain.
 - a) Dapat digunakan sebagai hiburan di waktu luang.
 - b) Mengasah tingkat kreasi berpikir.

1.6 Metode Penelitian

Dalam pembuatan program ini data dan informasi sangat diperlukan untuk mencapai hasil yang diharapkan, dalam hal ini terdapat dua tahapan yang diperlukan yaitu tahap pengumpulan data dan tahap pengembangan.

1.3.1 Tahap Pengumpulan Data.

Tahap pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

a. Data Primer

Data primer adalah data yang didapatkan secara langsung didapatkan melalui wawancara langsung kepada beberapa orang yang berkecimpung dalam pembuatan game, selain itu data didapatkan dari mahasiswa yang sudah menyelesaikan tugas akhir dengan tema yang sama

b. Data Sekunder

Data skundeng adalah data yang didapatkan secara tak langsung melalui buku pustaka dan internet.

1.3.2 Tahap Pengembangan.

Dalam pembuatan suatu game dari courses.cs.ut.ee [6], semua harus direncanakan atau di pikirkan dengan matang dalam hal ini pembuatan game terdapat berbagai tahapan salah satunya menggunakan pengembangan dengan sistem *Game Development Life Cycle (GDLC)* yang harus dijalani yaitu sebagai berikut.

- A. Inisiasi (*Initiation*).
- B. Pra Produksi (*Pre-Production*).
- C. Produksi (*production*).
- D. Pengujian (*Testing*).

E. Beta

F. Peluncuran (*Release*)

1.7 Sistematika Penelitian

Pembuatan skripsi ini meliputi berbagai bab, adapun bab dan isi dari bab-bab tersebut sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Merupakan bagian dari pokok pembahasan dalam tugas akhir ini, yang meliputi latar belakang masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II LANDASAN TORI

Bab ini menguraikan hal-hal yang berhubungan dengan pendukung perencanaan dan teori dasar pembuatan game ini termasuk *software* yang digunakan.

BAB III PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang perencanaan game yang akan dibuat diantaranya alur game, kebutuhan spesifikasi software dan hardware serta gambaran umum cara menjalankan game ini.

BAB IV IMPLEMENTASI

Bab ini memuat tentang penerapan pembuatan game dari proses analisa dan perancangan pada bab sebelumnya.

BAB V PENUTUP

Bab ini membahas mengenai kesimpulan dari semua penelitian yang dikerjakan dan saran yang berisi masukan untuk mengembangkan serta melengkapi game agar menjadi lebih baik.

