

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam membuat *game* dibutuhkan para ahli di bidangnya masing-masing. Menurut Surtan PH Siahaan, dalam artikelnya yang berjudul “Manisnya Bisnis Game Digital di Indonesia” menyatakan bahwa dalam pembuatan *game*, minimal diperlukan lima tenaga ahli yang menempati posisi *programmer*, *game designer*, *game tester*, dan petugas administrasi, sedangkan untuk gaji karyawannya sekitar Rp. 2 juta hingga Rp. 5 juta, berdasarkan keahlian yang dimiliki [1].

Dalam industri *game*, *software* atau *game engine* yang dirancang khusus untuk membuat sebuah *game* sangat dibutuhkan. Hingga saat ini sudah banyak sekali *game engine* yang dikembangkan, ada yang berbayar dan ada pula yang gratis untuk digunakan. Salah satu *game engine* adalah Unity *game engine*. Unity memiliki dua versi, *personal edition* yang dapat diunduh secara gratis dan *professional edition* yang berbayar.

Unity merupakan salah satu *software* yang memfasilitasi pembuatan *game* khususnya *game* berbasis 3 dimensi. Dalam penelitian ini peneliti membuat *game* yang berjudul “I Found You”. “I Found You” adalah *game survival horror* yang berfokus pada tingkat kesulitan menyelesaikan *game* pada suatu area yang tidak dikenal. Seluruh pembuatan dan desain pada *game* ini menggunakan *software* Unity 5.1 (64 bit), Corel Draw X 7 (64 bit) dan 3Ds Max 2014.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa pokok permasalahan yang dihadapi yaitu Bagaimana merancang dan membuat *game I Found You* menggunakan *Unity 3D Game Engine*?

1.3 Batasan Masalah

Dengan melihat permasalahan yang terjadi maka dapat dibuat suatu *game* sesuai batasan masalah sebagai berikut:

1. *Game I Found You* ini memiliki *genre First Person Shooter (FPS)* dan bertema *Survival Horror*.
2. *Game* yang dibangun berbasis *Desktop Windows*.
3. *Game* ini hanya terdiri dari 1 *level* dengan tingkat kesulitan yang berubah sesuai *progress game*.
4. Memiliki sistem *highscore*.
5. *Game* ini dirancang untuk dimainkan *single player*.
6. *Game* ini memiliki *main menu: play, reset highscore, help dan exit*.
7. *Software* yang digunakan adalah *Unity 3D Game Engine, Corel Draw, dan Autodesk 3ds Max*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud

- 1) Memanfaatkan teknologi multimedia dan komputer, khususnya *game engine*.
- 2) Sebagai pengembangan dari teknologi untuk memberikan peluang berkarir bagi para *game developer* yang bertalenta.

1.4.2 Tujuan

- 1) Membuat *game survival horror* guna memberikan peluang berkarir bagi para *game developer* yang bertalenta.

1.5 Metode Penelitian

Peneliti menjabarkan cara-cara memperoleh data-data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian. Metode penelitian yang peneliti gunakan dalam penyusunan skripsi adalah sebagai berikut:

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan metode studi pustaka dalam pengumpulan data yang dimaksudkan dengan mencari referensi buku-buku dan internet sebagai literature yang pasti dan bisa memiliki landasan teori yang jelas.

1.5.2 Metode Analisis

Metode ini peneliti menggunakan analisis kebutuhan, analisis sumber daya manusia dan analisis kelayakan.

1.5.3 Metode Perancangan

Dalam metode perancangan peneliti menggunakan flowchart dan screenflow untuk menentukan alur dari game yang dibuat.

1.5.4 Metode Pengembangan

Dalam metode pengembangan peneliti menerapkan tahapan – tahapan, yaitu: Perancangan interface dan aset game, pembuatan game, pengujian game dan implementasi game.

1.5.5 Metode Testing

Dalam metode testing, peneliti menggunakan beberapa metode sebagai berikut:

a. Balance Testing

Memastikan keseimbangan antara kemampuan pemain (User) dan game.

b. Compability Testing

Game diuji ke beberapa hardware yang berbeda.

c. PlayTesting

Game diuji dari sisi pemain apakah game menyenangkan atau tidak ketika dimainkan.

d. Usability Testing

Game diuji apakah ada bug – bug yang menghambat dalam permainan yang membuat user tidak nyaman dalam memainkan game tersebut.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Menerangkan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian,

BAB II LANDASAN TEORI

Membahas tentang konsep dasar *game* dan teori –teorinya

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini menguraikan tentang pengumpulan analisis kebutuhan dan kelayakan sistem, konsep *game*, sistem *flowchart*, dan perancangan tampilan antar muka yang dibangun serta *material collecting* dari *game*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan menjabarkan hasil uji coba *game* tersebut dalam bentuk laporan pengujian, dan pembahasan dari tiap *class/method/fungsi* utama yang dibuat serta hasil *testing* dan implementasi dari *game* yang dibuat.

BAB V PENUTUP

Membahas tentang kesimpulan, kelemahan dan saran.