

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan aktivitas teknologi selalu melakukan *updating* di era yang semakin maju, setiap alat komunikasi maupun alat teknologi lainnya selalu mengalami penyempurnaan. Sehingga mendukung aktivitas pekerjaan maupun aktivitas hiburan seperti permainan. Komputer saat ini bukan hanya sebagai alat komputasi tetapi juga digunakan untuk berinteraksi dalam dunia hiburan ataupun permainan. Aktivitas yang booming pada dunia sekarang yaitu teknologi *game*, selain kegunaan kerja pada komputer *game* selalu diminati masyarakat sekitar.

Mulai dari *game* yang memiliki dimensi gambar yang terbagi menjadi 2 bagian 2D (dua dimensi) dan 3D (tiga dimensi). Pada hakikatnya *game* 2D dan 3D mempunyai *gameplay* yang sama hanya *game* 2D merupakan teknik penggambaran pada titik koordinat sumbu x (datar) dan sumbu y (tegak), mapun 3D memiliki penggambaran yang berpatokan pada titik koordinat sumbu x (datar), sumbu y (tegak) dan sumbu z (miring). Maka 3D memiliki grafik yang lebih realitis dalam memainkan *game* komputer.

Game yang memiliki berbagai macam genre atau jenis-jenis *game* memberi kenikmatan tersendiri untuk para gamer seperti racing, adventure, fighting, shooting, arcade, RPG (*Role Playing Game*), action dan simulation. Maka bagi seorang *game development* sangat banyak peluang untuk membuat *game* dengan genre tertentu.

Unity salah satu *game engine* yang dikenal dikalangan developer yaitu perangkat lunak dalam pembuatan game 3D yang sering didengar atau kita lihat game DreadOut yaitu game adventure, namun Unity juga dapat digunakan dalam pembuatan game 2D.

Berdasarkan hal ini, maka penulis ingin membuat sebuah game 2D yang bergenre *shooter* dengan judul Legend Orc War. Game ini diharapkan agar menjadi permainan hiburan yang seru terutama penggemar game. Sesuai dengan topik yang telah di bahas, maka dalam penulisan skripsi ini mengambil judul "PEMBUATAN GAME SPACE SHOOTERS 2D "LEGEND ORC WAR" MENGGUNAKAN SOFTWARE UNITY BERBASIS DESKTOP".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dituliskan, maka penulis membuat rumusan masalah yaitu "Bagaimana membuat game "LEGEND ORC WAR" dengan menggunakan Unity *game engine* ?"

1.3 Batasan Masalah

Dalam susunan laporan ini penulis membatasi masalah yang akan di bahas sebagai berikut:

1. Game hanya dibuat 1 level sebagai prototype awal.
2. Pembuatan game menggunakan Bahasa C#.
3. Game dikembangkan hanya dalam bentuk 2D.
4. Game memiliki fitur singelplayer yang hanya bisa dimainkan 1 orang atau personal.

5. Game ini hanya membunuh musuh tidak tersedia bos pada pertualangan.
6. Game dapat dimainkan menggunakan controler pada keyboard dan mouse.
7. Game hanya bias dimainkan PC atau komputer personal.
8. Game tidak memiliki koneksi internet atau *offline*.

1.4 Maksud dan Tujuan

Bedasarkan yang tertulis pada latarbelakang penulis bertujuan agar membangun sebuah game yang berbasis 2D dalam pembuatan menggunakan *game engine* Unity bergenre adventure shooter.

1. Untuk bahan referensi bagi pihak kampus yang untuk dijadikan bahan penelitian berikutnya.
2. Membantu pembaca dalam pembuatan *game* 2D menggunakan Unity dengan genre Adventure Shooters.

Penulis dapat menerapkan ilmu yang telah didapatkan pada pelajaran multimedia selama menempuh perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian yang berjudul “Pembuatan Game Space Shooters 2D “LEGEND ORC WAR” Menggunakan Software Unity Berbasis Desktop” adalah sebagai berikut:

1.5.1 Metode Kepustakaan

Metode pengumpulan data dilakukan dengan metode kepustakaan yaitu dengan mencari informasi dari berbagai media pustaka seperti buku, artikel, jurnal, ilmiah, dan informasi lain dari internet yang berkaitan dengan pembuatan game 2D menggunakan *game engine* Unity.

1.5.2 Metode Analisis

Pada tahap ini, dilakukan analisis untuk menentukan jenis *game* yang akan dibuat serta pembuatan asset grafis yang akan digunakan pada *game*.

1.5.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan adalah merancang aplikasi *game* dengan *software* yang digunakan didalam penulisan ini, dan membuat alur pembuatan *game* yang dibuat menggunakan *flowchart*, dan GDLC.

1.5.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang digunakan adalah metode perancangan GDLC (*game development life cycle*).

1.5.5 Metode Testing

Pengujian sistem pada *testing game* atau *beta testig* yang dilakukan dengan cara pengujian game kepada pihak-pihak tertentu, pengujian yang dilakukan menggunakan kuesioner dengan pertanyaan seputar game “Legends Orc War”.

1.5.6 Metode Implementasi

Membuat program dengan menggunakan *software* Unity dan *game* yang akan di *publish* ke (<http://www.gamejolt.com>).

1.6 Sistematika Penulisan

Pada bagian ini dituliskan urutan dan sistematika penulisan yang dilakukan agar dapat membantu serta mempermudah penulis dalam melakukan penulisan laporan penelitian agar tidak menyimpang dari batasan masalah. Maka penulis menyusun laporan penelitian ini masing-masing 5 bab berikut:

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pendahuluan yang menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II. LANDASAN TEORI

Bab ini merupakan pembahasan mengenai dasar-dasar teori yang digunakan untuk membangun game Legend Orc War menggunakan *game engine* Unity.

BAB III. ANALISA DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang analisi system yang terdiri dari definisi masalah, analisis kebutuhan sistem, serta perancangan sistem yang digunakan dalam pembuatan game Legend Orc War.

BAB IV. IMPLEMENTASI

Bab ini membahas tentang implementasi system yang telah dirancang, langkah-langka serta analisis dari pengujian sistem apakah game yang dibangun telah sesuai dengan tujuan penelitian.

BAB V. PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dari perancangan game Legend Ore War menggunakan *game engine* Unity.

