

ABSTRAK

Perancangan Game 2 Dimensi Duck Shooter Berbasis Unity adalah permainan yang mengukur ketangkasan dalam membidik suatu target atau objek yang bergerak, proses perancangan permainan ini menggunakan use case diagram, activity diagram, dan aplikasi unity adalah software dalam pembuatan permainan duck shooter. Untuk memulai permainan user mengklik tombol play pada halaman menu utama. Game duck shooter memiliki fitur seperti score yang berfungsi menambahkan poin 100 jika user mengenai sasaran atau objek dalam permainan dan -50 jika user salah membidik objek bebek yang tidak bisa ditembak suatu, shooting yang berguna untuk menghitung jumlah objek yang terkena tembakan, highscore berguna untuk menilai score permainan yang paling tinggi disetiap levelnya, dan live untuk membatasi user yang salah menembak target sebanyak 3 kali jika objek salah tertembak sebanyak tiga kali maka akan muncul halaman menu game over yang gunannya untuk mengulang permainan kembali, kembali ke menu utama, dan keluar dari permainan. Menu pause menggunakan tombol escp pada keyboard.

Berdasarkan hasil pengujian, diperoleh kesimpulan bahwa game yang dihasilkan membantu dalam ketangkasan membidik suatu target bergerak dalam sarana hiburan.

Kata Kunci: duck, shooter, unity, ketangkasan, hiburan.



ABSTRACT

2 Dimensional Design Duck Shooter Game-Based Unity is a game that measures agility in targeting of a target or a moving object, the game design process using use case diagrams, activity diagrams, and unity is a software application in the manufacture of duck shooter game. To start the game the user clicks the play button on the main menu page. Duck shooter game has such features that serve to add points score of 100 if the user of the target or object in the game and -50 if the user either duck target object that can not be shot one, shooting useful to count the number of objects that hit, highscore useful to assess score of the game's most high luminance level, and live to restrict the user's wrong to shoot the target as many as three times if the object one shot as much as three times the page will appear menu game over the gunannya to repeat the game back, back to the main menu, and out of the game , ESCP pause menu using the buttons on the keyboard. Based on test results, we concluded that the game generated helps in agility aiming a moving target in a means of entertainment.

Keywords: duck, shooter, unity, agility, entertainment.

DAFTAR ISI

PRAKATA	5
ABSTRAK	6
ABSTRACT	7
DAFTAR ISI	8
DAFTAR GAMBAR	10
DAFTAR TABEL	11
DAFTAR LAMPIRAN	12
BAB I PENDAHULUAN	13
1.1 Latar Belakang Masalah.....	13
1.2 Rumusan Masalah.....	13
1.3 Tujuan Pembahasan.....	13
1.4 Batasan Masalah.....	14
1.5 Sumber Data.....	14
1.6 Sistematika Penyajian.....	14
BAB II KAJIAN TEORI	16
2.1 Konsep Dasar Game.....	16
2.2 Game FPS(First Person Shooter).....	16
2.3 Microsoft Visual Studio.....	17
2.4 Use Case Diagram.....	17
2.5 Aktor.....	18
2.6 Activity Diagram.....	22
BAB III ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM	23
3.1 Proses Pada Sistem Aplikasi.....	23
3.2 Analisis Sistem.....	23
3.3 Perancangan Duck Shooter 2D.....	23
3.3.1 Aturan Game Duck Shooter.....	23
3.3.2 Game Play FPS 2D (Duck Shooter).....	24
3.3.3 Elemen Game Duck Shooter 2D.....	24
3.4 Rancangan Grafis.....	24
3.4.1 Tampilan Menu Awal Permainan.....	24
3.4.2 Tampilan Game.....	26
3.4.3 Tampilan Menu Pause.....	26
3.4.4 Tampilan Menu Game Over.....	28
3.5 Perancangan Proses Diagram.....	29
3.5.1 Perancangan Proses Diagram.....	29
3.6 Activity Diagram Game Shooter Duck.....	30
BAB IV IMPLEMENTASI	31
4.1 Implementasi.....	31

4.2	Implementasi Perangkat Keras	31
4.3	Implementasi Perangkat Lunak	31
4.4	Implementasi Antarmuka Menu Utama	31
4.5	Implementasi Antarmuka Menu About Game	32
4.6	Implementasi Antarmuka Menu <i>Game Play</i>	33
4.7	Implementasi Antarmuka Menu <i>Pause</i>	34
4.8	Implementasi Antarmuka <i>MenuGame Over</i>	35
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	36
5.1	Kesimpulan	36
5.2	Saran	36
Daftar Pustaka		37



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Notasi aktor.....	18
Gambar 2. 2 Relasi aktor dengan use case.....	19
Gambar 2. 3 <i>Activity Diagram</i>	22
Gambar 3. 1 Tampilan <i>Menu Awal Permainan</i>	25
Gambar 3. 2 Tampilan <i>Menu Awal Permainan</i>	25
Gambar 3. 3 Tampilan <i>Game</i>	26
Gambar 3. 4 Tampilan <i>Menu Pause</i>	26
Gambar 3. 5 Tampilan <i>Menu Pause</i>	27
Gambar 3. 6 Tampilan <i>Menu Pause</i>	27
Gambar 3. 7 Tampilan <i>Menu Pause</i>	27
Gambar 3. 8 Tampilan <i>Menu Pause</i>	28
Gambar 3. 9 Tampilan <i>Menu Game Over</i>	28
Gambar 3. 10 Tampilan <i>Menu Game Over</i>	29
Gambar 3. 11 <i>Case Diagram Duck Shooter</i>	29
Gambar 3. 12 <i>Activity Diagram</i>	30
Gambar 4. 1 <i>Antar Muka Menu Utama</i>	32
Gambar 4. 2 <i>Antar Muka Menu About Game</i>	32
Gambar 4. 3 <i>Antar Muka Game Play</i>	33
Gambar 4. 4 <i>Antar Muka Game Play</i>	33
Gambar 4. 5 <i>Antar Muka Game Play</i>	34
Gambar 4. 6 <i>Antar Muka Menu Pause</i>	34
Gambar 4. 7 <i>Antar Muka Menu Game Over</i>	35

\