

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Game yaitu suatu sarana hiburan, namun sekarang *game* telah menjadi luas fungsinya, *game* dapat dijadikan sarana pembelajaran, lahan bisnis, dan dipertandingkan sebagai salah satu dari cabang olahraga oleh para profesional. Perkembangan jenis *game FPS (First Person Shooter)* pada umumnya memiliki keterkaitan dengan keterampilan pemain dalam meningkatkan perhatian, pengolahan otak, dan fungsi kognitif tingkat rendah melalui kognitif tingkat tinggi [1].

FPS (First Person Shooter) adalah *game* Tembak-tembakan, pukul-pukulan, tusuk-tusukan yang menggunakan sudut pandang orang pertama. Hanya bisa melihat tangan dari *character*. Perkembangan *Game-game FPS* ini seperti, *Duck Hunt* adalah *game yang* bertipe *game FPS* yang *released* tahun 1980-an diberbagai negara, *game* yang menarik.

Oleh karena itu perancangan dan pengembangan *game Duck Shooter* ini diadaptasi dari *game Duck Hunt*, karena *game* tersebut dulunya adalah *game* yang bertipe *2D Nitendo*, *game Duck Shooter* dikembangkan dengan konsep yang berbeda agar memberikan kesan grafik yang berbeda dalam mengembangkannya menjadi *game 2D* menggunakan *Unity Engine*, maka dengan itu adanya perancangan *game Duck Shooter 2D*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat analisis dan perancangan *game Duck Shooter 2D* di *Unity Engine*.

1.3 Tujuan Pembahasan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari kegiatan penelitian yang dilakukan adalah:

1. membuat game yang ber-*genre* FPS yang dapat digunakan sebagai sarana hiburan yang bersifat menyenangkan menggunakan *Unity Engine*.
2. Membuat *game* 2D menggunakan *Unity Engine*.

1.4 Batasan Masalah

Permasalahan akan dibatasi terhadap masalah-masalah berikut ini :

1. Game ini ber-*genre* First Person Shooter (FPS).
2. Aplikasi yang akan dibangun berbasis desktop dan hanya dapat berjalan pada sistem operasi Windows.
3. Aplikasi ini dirancang dengan desain 2 Dimensi (2D).
4. Jumlah pemain satu orang atau single player.
5. Resolusi 1360 x 768 *Pixel*.
6. *Unity version*5.3.0f3.
7. *Game* ini tidak memiliki *level*.

Kontrol dalam permainan menggunakan *mouse* dan *keyboard* sebagai *controller*.

1.5 Sumber Data

Sumber data primer yang digunakan adalah literatur yang berhubungan dengan sistem informasi dan bahasa pemrograman. Sumber data sekunder adalah literatur yang berkaitan dengan akuntansi.

1.6 Sistematika Penyajian

Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab I Menguraikan tentang latar belakang permasalahan, identifikasi masalah, maksud dan tujuan dibuatnya aplikasi, batasan masalah, serta sistematika penulisan dari tugas akhir yang akan dibuat.

BAB II KAJIAN TEORI

Membahas berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik pembuatan Aplikasi *Game*, kecerdasan buatan yang dalam hal ini menggunakan *unity2D*, *use case Diagram*, dan *activity diagram*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Menganalisis masalah yang dihadapi dalam pembuatan aplikasi *gameFPS2DDuck Shooter*, dalam segi *game play* maupun diagramnya.

Bab IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini akan menjelaskan implementasi *system* dan menampilkan *interface* dari *game*. Lalu dilakukan pengujian *menudanevent* untuk memastikan *game* berjalan sudah berjalan.

Bab V SIMPULAN DAN SARAN

Bab terakhir yang memuat tentang simpulan dari identifikasi masalah yang ada, serta menjelaskan hasil yang diperoleh dari pengembangan *game FPS* yang dilakukan. Bab ini juga memuat tentang saran bagi pengembangan *game* sejenis pada masa yang akan datang.