

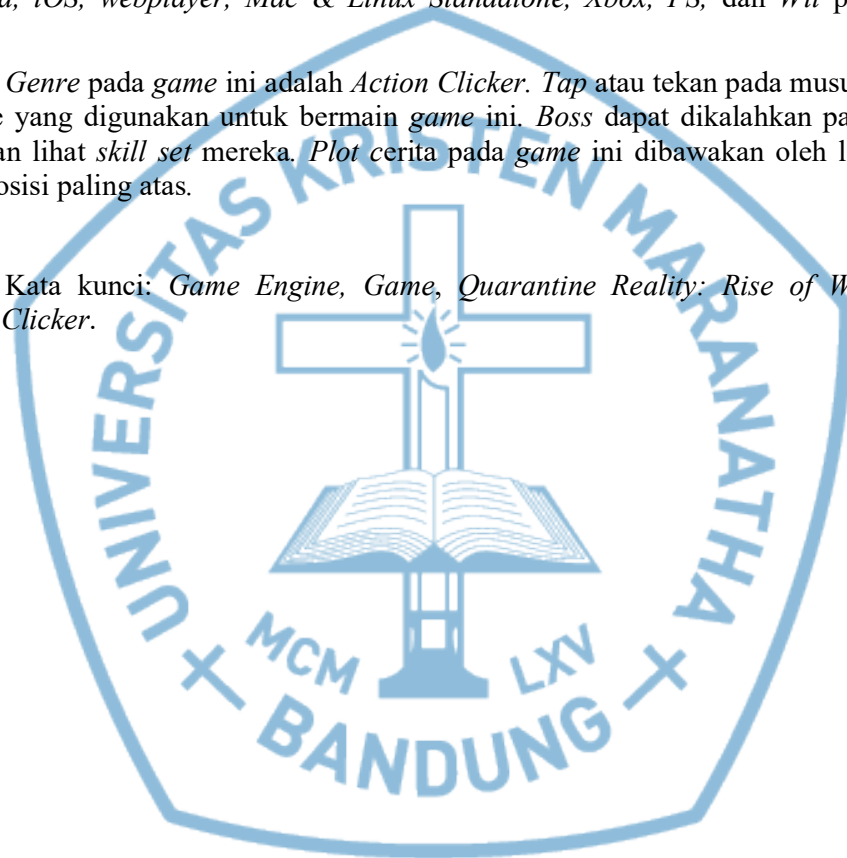
ABSTRAK

Game engine adalah sebuah perangkat lunak yang dirancang untuk membuat sebuah *game*. Sebuah *game engine* biasanya dibangun dengan mengenkapsulasi beberapa fungsi standar yang umum digunakan dalam pembuatan sebuah *game*. Tugas Akhir ini membuat sebuah *game* bernama “*Quarantine Reality: Rise of Wanderer*”.

Game engine yang digunakan adalah *Unity3D free version*. *Unity3D* tidak hanya didesain untuk membuat *game* untuk *Personal Computer (PC)*, tetapi untuk *Android*, *iOS*, *webplayer*, *Mac & Linux Standalone*, *Xbox*, *PS*, dan *Wii* pun dapat dibuat.

Genre pada *game* ini adalah *Action Clicker*. *Tap* atau tekan pada musuh adalah metode yang digunakan untuk bermain *game* ini. *Boss* dapat dikalahkan pada *menu trial* dan lihat *skill set* mereka. *Plot* cerita pada *game* ini dibawakan oleh lima *boss* pada posisi paling atas.

Kata kunci: *Game Engine*, *Game*, *Quarantine Reality: Rise of Wanderer*, *Action Clicker*.



ABSTRACT

Game engine is software built for making a game. A game engine usually built to encapsulate a standard functions that used while making a game. This final project is make a game entitled “Quarantine Reality: Rise of Wanderer”.

A game engine used in this program is Unity3D free version. Unity3D not only designed for making Personal Computer (PC) games but even games for Android, iOS, webplayer, Mac & Linux Standalone, Xbox, PS, and also Wii can be made.

The genre of this game is Action Clicker. Tapping is the method for playing this game. The boss can be defeated by going to trials menu and observe their skill set. The plot story in this game is presented by five upper boss.

Keyword: Game Engine, Game, Quarantine Reality: Rise of Wanderer, Action Clicker.



DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	2
1.3 Rumusan Masalah.....	3
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Pembatasan Masalah	3
1.6 Sistematika Pembahasan	3
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 <i>Game Engine</i>	4
2.2 <i>C# (C Sharp)</i>	4
2.3 <i>Quarantine Reality: Rise Of Wanderer</i>	5
BAB III PERANCANGAN	
3.1 <i>Flowchart</i>	8
3.1.1 <i>Flowchart Utama</i>	8
3.1.2 <i>Flowchart OP_Status</i>	9
3.1.3 <i>Flowchart Start_MainMenu</i>	10
3.1.4 <i>Flowchart Journey_Start</i>	11

3.1.5 Flowchart Trial_Choose	14
3.1.6 Flowchart Trial_Info.....	16
3.1.7 Flowchart StoryMode.....	18
3.1.8 Flowchart BattleScene	19
3.1.9 Flowchart Passive_Skill	20
3.1.10 Flowchart Skill_Active	20
3.1.11 Flowchart Attack_Script.....	23
3.1.12 Flowchart Partner_Script.....	25
3.1.13 Flowchart AoD_Script.....	25
3.1.14 Flowchart Front_HQ	26
3.1.15 Flowchart Wanderer_Status	27
3.1.16 Flowchart Part-Time_Scene.....	29
3.1.17 Flowchart Save_File	30
3.1.18 Flowchart Load_File.....	31
3.1.19 Flowchart Credits	32
3.2 Tampilan User Interface Unity Engine	32
3.3 Setting Folder dan Unity3D.....	35
3.4 Scene Setting.....	39
3.4.1 New Scene.....	39
3.4.2 Canvas, Event System, dan Background	40
3.4.3 Button, Text, dan Scrollable Panel.....	44
3.4.4 Prefab	47
3.4.5 Script didalam Object.....	51
3.5 Game UI	52

3.5.1 Tampilan <i>Scene OP_MainMenu</i>	52
3.5.2 Tampilan <i>Scene OP_Status</i>	53
3.5.3 Tampilan <i>Start_MainMenu</i>	58
3.5.4 Tampilan <i>Journey_Choose</i>	58
3.5.5 Tampilan <i>Trial_Choose</i>	60
3.5.6 Tampilan <i>Front_HQ</i>	62
3.5.7 Tampilan <i>HQ_Profile</i>	63
3.5.8 Tampilan <i>Job_List</i>	67
3.5.9 Tampilan <i>Credits</i>	68
3.5.10 Tampilan <i>BattleNormal_Scene</i>	70
3.5.11 Tampilan <i>StoryBoss</i>	71
3.5.12 Tampilan <i>Trials_Info</i>	74
3.6 <i>Scripting</i>	74
3.6.1 <i>Control Folder</i>	76
3.6.1.1 <i>ControlFight</i>	76
3.6.1.2 <i>EvadeWarning</i>	79
3.6.1.3 <i>GameControl</i>	79
3.6.1.4 <i>IsLoadThere</i>	79
3.6.1.5 <i>Quitgame</i>	80
3.6.1.6 <i>SkillAndPartnerControl</i>	80
3.6.1.7 <i>SkillControl</i>	80
3.6.1.8 <i>SpawnControl</i>	80
3.6.1.9 <i>TrialsInfo</i>	81
3.6.2 <i>Master Folder</i>	81

3.6.2.1 <i>BattlefieldBackgroundControl</i>	81
3.6.2.2 <i>ClockConfig</i>	81
3.6.2.3 <i>MoveScene</i> dan <i>MoveSceneSpecial</i>	81
3.6.2.4 <i>StageControl</i>	82
3.6.3 <i>Part-Time Job Folder</i>	82
3.6.3.1 <i>AvailableJob</i>	82
3.6.3.2 <i>CheckPartTime</i>	82
3.6.3.3 <i>PartTimeConfig</i>	82
3.6.4 <i>Player Folder</i>	83
3.6.4.1 <i>BaseWonControl</i>	83
3.6.4.2 <i>BaseWonInProfileControl</i>	83
3.6.4.3 <i>DisplayNameFront</i>	83
3.6.4.4 <i>InfoStatus</i>	83
3.6.4.5 <i>NameAndGenderControl</i>	84
3.6.4.6 <i>NameGenLevInProfileControl</i>	84
3.6.4.7 <i>ShowInDisplay</i>	84
3.6.5 <i>Status Folder</i>	84
3.6.5.1 <i>ApplyStatControl</i>	84
3.6.5.3 <i>IncreaseDecreaseINProfile</i> dan <i>IncreaseDecreaseStat</i>	85
3.6.5.4 <i>StatusControl</i> dan <i>StatusControlProfile</i>	85
3.6.6 <i>Story Folder</i>	85
3.6.6.1 <i>StoryBoss</i>	85
3.6.6.2 <i>StoryInfo</i>	85
3.6.7 <i>Support Control Folder</i>	86

3.6.7.1 <i>EvadeSystem</i>	86
BAB IV DATA PENGAMATAN	
4.1 <i>Scene OP_MainMenu</i>	87
4.2 <i>Scene OP_Status</i>	87
4.3 <i>Scene Start_MainMenu</i>	90
4.4 <i>Scene Journey_Choose</i>	91
4.5 <i>Scene Trials_Choose</i>	92
4.6 <i>Scene Trials_Info</i>	92
4.7 <i>Scene StoryBoss</i>	94
4.8 <i>Scene BattleNormal_Scene</i>	95
4.9 <i>Scene Front_HQ</i>	95
4.10 <i>Scene HQ_Profile</i>	95
4.11 <i>Scene Job_List</i>	97
4.12 <i>Scene Credits</i>	98
4.13 <i>Google Play Store</i>	99
4.14 <i>Hasil Survey</i>	100
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 <i>Kesimpulan</i>	106
5.2 <i>Saran</i>	106
DAFTAR PUSTAKA.....	108

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Object</i> pada <i>scene OP_MainMenu</i>	53
Tabel 3.2 <i>Object</i> pada <i>scene OP_Status</i>	56
Tabel 3.3 <i>Object</i> pada <i>scene Start_MainMenu</i>	59
Tabel 3.4 <i>Object</i> pada <i>Journey_Choose</i>	60
Tabel 3.5 <i>Object</i> pada <i>Trial_Choose</i>	61
Tabel 3.6 <i>Object</i> pada <i>Front_HQ</i>	63
Tabel 3.7 <i>Object</i> pada <i>HQ_Profile</i>	65
Tabel 3.8 <i>Object</i> pada <i>scene Job_List</i>	69
Tabel 3.9 <i>Object</i> pada <i>Credits</i>	70
Tabel 3.10 <i>Object</i> pada <i>scene BattleNormal_Scene</i>	72
Tabel 3.11 <i>Object</i> pada <i>scene StoryBoss</i>	73
Tabel 3.12 <i>Object</i> pada <i>scene Trials_Info</i>	75
Tabel 4.1 Hasil <i>Survey</i>	105

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Ilustrasi <i>Legendary Squad</i>	7
Gambar 2.2 Ilustrasi <i>Legacy Squad</i>	7
Gambar 3.1 <i>Flowchart</i> Utama.....	8
Gambar 3.2 <i>Flowchart OP_Status</i>	10
Gambar 3.3 <i>Flowchart Start_MainMenu</i>	11
Gambar 3.4a <i>Flowchart Journey_Choose</i>	12
Gambar 3.4b <i>Flowchart Journey_Choose</i>	13
Gambar 3.5a <i>Flowchart Trial_Choose</i>	14
Gambar 3.5b <i>Flowchart Trial_Choose</i>	15
Gambar 3.6a <i>Flowchart Trial_Info</i>	16
Gambar 3.6b <i>Flowchart Trial_Info</i>	17
Gambar 3.7 <i>Flowchart Storymode</i>	18
Gambar 3.8 <i>Flowchart BattleScene</i>	19
Gambar 3.9a <i>Flowchart Passive_Skill</i>	21
Gambar 3.9b <i>Flowchart Passive_Skill</i>	22
Gambar 3.10a <i>Flowchart Skill_Active</i>	22
Gambar 3.10b <i>Flowchart Skill_Active</i>	23
Gambar 3.11 <i>Flowchart Attack_Script</i>	24
Gambar 3.12 <i>Flowchart Partner_Script</i>	25
Gambar 3.13 <i>Flowchart AoD_Script</i>	26
Gambar 3.14 <i>Flowchart Front_HQ</i>	27
Gambar 3.15 <i>Flowchart Wanderer_Status</i>	28

Gambar 3.16 <i>Flowchart Part-Time_Scene</i>	29
Gambar 3.17 <i>Flowchart Save_File</i>	30
Gambar 3.18 <i>Flowchart Load_File</i>	31
Gambar 3.19 <i>Flowchart Credits</i>	32
Gambar 3.20 <i>Splash Unity Engine</i>	33
Gambar 3.21 Tampilan <i>Login</i> pada <i>Unity Engine</i>	33
Gambar 3.22 Tampilan setelah <i>sign in</i>	34
Gambar 3.23 Tampilan <i>new project</i>	34
Gambar 3.24 Tampilan awal <i>Unity3D (modified)</i>	35
Gambar 3.25 Langkah-langkah sebuah <i>folder</i> dibuat	36
Gambar 3.26 Hasil <i>folder</i> yang dibuat	36
Gambar 3.27 Posisi <i>build setting</i>	37
Gambar 3.28 Tampilan <i>build settings</i>	37
Gambar 3.29 Tampilan <i>player settings</i> pada <i>tab inspector</i>	38
Gambar 3.30 <i>Scene</i> dibuat	39
Gambar 3.31 Tampilan awal <i>scene</i> dibuat	39
Gambar 3.32 Langkah-langkah <i>background</i> dibuat	40
Gambar 3.33 Konfigurasi <i>canvas</i>	41
Gambar 3.34 <i>Drag drop main camera</i>	41
Gambar 3.35 <i>Setting</i> pada <i>main camera</i>	42
Gambar 3.36 <i>Setting Background</i>	43
Gambar 3.37 <i>Drag drop gambar background</i>	43
Gambar 3.38 <i>Touch input module</i> pada <i>event system</i>	44
Gambar 3.39 Langkah <i>button</i> dibuat	44

Gambar 3.40 Hasil ketika <i>button</i> telah dibuat.....	45
Gambar 3.41 <i>Drag drop</i> gambar ke <i>source image</i>	45
Gambar 3.42 Konfigurasi pada <i>text</i>	46
Gambar 3.43 Posisi <i>panel</i> pertama diatas dan <i>panel</i> kedua dibawah.....	47
Gambar 3.44 Konfigurasi pada <i>panel</i> pertama	47
Gambar 3.45 Posisi <i>Prefab</i>	48
Gambar 3.46 Konfigurasi komponen <i>panelisi</i>	49
Gambar 3.47 Konfigurasi komponen <i>paneltab</i>	50
Gambar 3.48 Konfigurasi <i>button</i> pada <i>paneltab</i>	50
Gambar 3.49 <i>Drag drop script</i> pada <i>tab inspector</i>	51
Gambar 3.50 Prosedur dipilih untuk dijalankan	51
Gambar 3.51 Tampilan <i>OP_MainMenu</i>	52
Gambar 3.52 Tampilan <i>Base tab</i> pada <i>OP_Status</i>	54
Gambar 3.53 Tampilan <i>Wonder tab</i> pada <i>OP_Status</i>	54
Gambar 3.54 Tampilan <i>Status tab</i> pada <i>OP_Status</i>	55
Gambar 3.55 Tampilan <i>Start_MainMenu</i>	58
Gambar 3.56 Tampilan <i>Journey Choose</i>	59
Gambar 3.57 Tampilan <i>Trial_Chose</i>	62
Gambar 3.58 Tampilan <i>Front_HQ</i>	62
Gambar 3.59 Tampilan <i>Base Tab</i> pada <i>HQ_Profile</i>	64
Gambar 3.60 Tampilan <i>Wonder Tab</i> pada <i>HQ_Profile</i>	64
Gambar 3.61 Tampilan <i>Status Tab</i> pada <i>HQ_Profile</i>	65
Gambar 3.62 Tampilan <i>Job_List</i>	68
Gambar 3.63 Tampilan <i>Credits</i>	68

Gambar 3.64 Tampilan <i>BattleNormal_Scene</i>	69
Gambar 3.65 Tampilan <i>StoryBoss</i>	73
Gambar 3.66 tampilan <i>Trials_Info</i>	74
Gambar 4.1 <i>Scene OP_MainMenu</i> tanpa <i>save file</i>	87
Gambar 4.2 <i>Scene OP_Mainmenu</i> dengan <i>save file</i>	88
Gambar 4.3 <i>Scene OP_Status</i> pada <i>Base tab</i>	88
Gambar 4.4 <i>Scene OP_Status</i> pada <i>Wonder tab</i>	89
Gambar 4.5 <i>Scene OP_Status</i> pada <i>Status tab</i>	89
Gambar 4.6 <i>Scene OP_Status</i> pada <i>info status</i>	90
Gambar 4.7 <i>Scene Start_MainMenu</i> tanpa <i>part-time job</i>	90
Gambar 4.8 <i>Scene Start_MainMenu</i> dengan <i>part-time job</i>	91
Gambar 4.9 <i>Scene Journey_Choose</i>	91
Gambar 4.10 <i>Scene Trials_Choose</i>	92
Gambar 4.11 <i>Boss Kei</i> pada <i>scene Trial_Info</i>	93
Gambar 4.12 <i>Boss Xenonia</i> pada <i>scene Trial_Info</i>	93
Gambar 4.13 <i>Boss Yuka</i> pada <i>scene StoryBoss</i>	94
Gambar 4.14 <i>Boss Azusa</i> pada <i>scene StoryBoss</i>	94
Gambar 4.15 <i>BattleNormal_Scene</i> dengan <i>Monster</i>	95
Gambar 4.16 <i>BattleNormal_Scene</i> dengan <i>Boss</i>	96
Gambar 4.17 <i>Scene Front_HQ</i>	96
Gambar 4.18 <i>Scene HQ_Profile</i>	97
Gambar 4.19 <i>Job_List</i> awal	97
Gambar 4.20 <i>Job_List</i> ketika pemain dalam kerja paruh waktu	98
Gambar 4.21 <i>Scene Credits</i>	98

Gambar 4.22 Tampilan <i>QR:ROW</i> pada <i>Play Store</i>	99
Gambar 4.23 Hasil <i>survey</i> terhadap grafik pada <i>game</i>	102
Gambar 4.24 Hasil <i>survey</i> terhadap cerita pada <i>game</i>	103
Gambar 2.25 Hasil <i>survey</i> terhadap kesulitan pada <i>game</i>	103
Gambar 2.26 Hasil <i>survey</i> terhadap <i>rating</i> pada <i>game</i>	104
Gambar 2.27 Hasil <i>survey</i> terhadap rekomendasi pada <i>game</i>	104



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A <i>CONTROL FOLDER</i>	A-1
LAMPIRAN B <i>MASTER FOLDER</i>	B-1
LAMPIRAN C <i>PART-TIME JOB FOLDER</i>	C-1
LAMPIRAN D <i>PLAYER FOLDER</i>	D-1
LAMPIRAN E <i>STATUS FOLDER</i>	E-1
LAMPIRAN F <i>STORY FOLDER</i>	F-1
LAMPIRAN G <i>SUPPORT CONTROL FOLDER</i>	G-1

