

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game Engine adalah sebuah perangkat lunak (*Software*) yang di desain untuk membuat sebuah *video game*. Para developer menggunakan *game engine* ini untuk membuat *console game*, *mobile game*, maupun *Personal Computer (PC) game*. Salah satu *game engine* yang terkenal dan gratis yaitu Unity3D.

Inti dari sebuah *game engine* yaitu adanya fungsi *rendering engine* untuk 2D maupun 3D, *physics engine*, dan atau *collision detection*. Selain itu, *game engine* dilengkapi oleh pengolahan suara, pengolahan *script*, animasi, kecerdasan buatan, jaringan, *streaming*, manajemen memori, *threading*, *localization support*, dan *scene graph*. Dengan adanya *game engine*, pembuatan *game* dapat menjadi lebih mudah, lebih ekonomis, dan lebih mudah untuk "port" *game* ke *platform* lainnya, menjadikannya *multi platform*. Salah satu contoh *game multi-platform* yaitu *game* yang terdapat pada *platform* lebih dari 1, seperti *game* yang telah berada di Android, muncul kembali di *PC* pada tanggal yang sedikit berbeda.

Seiring berkembangnya *game engine*, *game* menjadi lebih canggih dan modern, terdapat *genre* baru yang mulai bermunculan, salah satunya yaitu *Role-Playing Game (RPG)*. *RPG* mudah untuk dikombinasikan dengan *genre* lainnya, salah satunya *Incremental Game* atau yang biasa di sebut *Clicker Game*. Dengan menyatukan *RPG* dan *Clicker Game* itu sendiri akan menjadikan para pemain merasakan sensasi "baru" dalam dunia permainan ini.

1.2 Identifikasi Masalah

Dalam *RPG-Clicker Game* ini, tidak selalu *genre* yang dibawakan oleh tipe *action*, melainkan bisa *sci-fi*, *fantasy*, *erotica*, atau lainnya, tipe *genre* yang bermacam-macam tersebut dapat mengalihkan pemain yang mudah bosan. *Game* yang akan dibentuk pada *project* ini yaitu membuat sebuah *RPG-Clicker* dengan

genre impossible action-fantasy untuk *platform Android*, maka dibentuklah “Pembuatan Game Android berjudul “*Quarantine Reality: Rise of Wanderer*””.

1.3. Rumusan Masalah

Bagaimana membuat *game android* berjudul “*Quarantine Reality: Rise of Wanderer*” ?

1.4 Tujuan

Membuat *game android* berjudul “*Quarantine Reality: Rise of Wanderer*”.

1.5 Pembatasan Masalah

Adapun pembatasan masalah pada program:

1. Game hanya di *platform Android*,
2. Pembuatan musik, suara, serta grafis tidak akan dijelaskan secara mendetail, fokus pada pembentukan *game* pada *game engine*,
3. Percobaan *game* hanya dilakukan pada *smartphone* dengan *Operating System Android* diatas 4.4,
4. Program yang digunakan dalam pembuatan *game* ini yaitu:
 - a. Pengolahan musik: Fruity Loop, Adobe Audition,
 - b. Pengolahan Grafis: Adobe Photoshop,
 - c. *Game Engine*: Unity3D,
 - d. Uji Coba *Game*: Unity Remote 4,
 - e. *Scripting*: Microsoft Visual Studio 2015 atau MonoScript,
 - f. Bahasa Pemograman: C# (C sharp).
5. *Game* bersifat *offline*
6. *Savedata* dalam ekstensi teks (*.txt)
7. Versi *Game* yang dibuat adalah v0.8

1.6 Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan yang digunakan dalam penyusunan Laporan Pembuatan Game Berjudul “*Quarantine Reality: Rise Of Wanderer*” adalah:

BAB I PENDAHULUAN

Penjabaran latar belakang permasalahan, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan, pembatasan masalah, dan sistematika pembahasan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi tentang teori-teori secara umum yang digunakan saat pembuatan game “*Quarantine Reality: Rise of Wanderer*”

BAB III PERANCANGAN

Berisi tentang pembuatan game serta penjelasan pada kode game.

BAB IV DATA PENGAMATAN

Berisi tentang data-data hasil pengujian game tiap scene.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi tentang kesimpulan yang diperoleh dari pembuatan game ini serta saran secara keseluruhan.