

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Perkembangan tentang teknologi saat ini telah berkembang dengan sangat pesat di semua aspek. Bahkan game pun sudah berkembang dengan sangat pesat, dengan munculnya berbagai jenis game dan berbagai jenis engine.

Engine game juga mulai mengalami beberapa perubahan dan pembaruan, Contohnya adalah Unreal Engine. Unreal Engine merupakan sebuah game engine yang muncul dikarenakan kemajuan teknologi informasi di dunia industri game dan mempunyai kontribusi sangat besar terhadap industri game. Dimana proses pembuatan game dan debug tidak lagi mencari dimana letak kesalahan dari game tersebut, dikarenakan apabila terjadinya kesalahan pada game yang sedang dibuat unreal engine memberikan alert kepada programmer yang sedang mengerjakan game tersebut.

Game adalah salah satu sarana untuk memenuhi kebutuhan manusia untuk hiburan sehingga game sampai saat ini pun terus berkembang dengan sangat pesat.

Salah satu perusahaan yang menggunakan *Unreal Engine* adalah Epic Games yaitu sebuah perusahaan yang berdiri sejak tahun 1991 dan salah satu perusahaan yang fokus dibidang pengembangan software game dan software developer. *Unreal Engine* tersendiri memiliki banyak sekali versi mulai dari UE1 sampai UE4, pada setiap seri dari UE (*Unreal Engine*) memiliki perbedaan asset nya masing-masing. Pada UE1 sampai UE3 biasanya digunakan untuk game yang akan diport ke console

seperti Wii, Xbox 360, PSP. Sedangkan UE3 dirancang untuk DirectX yang dilengkapi dengan sistem OpenGL yang biasanya digunakan untuk PS 3, OS X, iOS, Andorid.

Game juga memiliki turnamen atau pertandingan yang disebut *e-sport* yang diselenggarakan oleh pihak-pihak tertentu dimana melibatkan para pemain profesional. *E-sport* mulai terkenal di tahun 2000 yang masih berjumlah sedikit, dan sekarang jumlah popularitas *e-sport* mencapai 201.2 juta peminat.

Game *Role-playing game* atau yang dikenal dengan *Game RPG* hadir dengan berbagai jenis fitur yang disediakan dan dapat menguji ardenalin dari pemain game itu sendiri, disini penulis akan merancang dan membangun model game rpg dengan nama *Like a Soul*.

Perkembangan Game sudah sangat pesat, mulai dari tahun 2002 sampai 2020 sudah banyak perusahaan yang membuka industri game. Contoh nya *Nexon*, adalah salah satu perusahaan yang berkembang di bidang game semenjak tahun 1994 sampai sekarang.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “**RANCANG BANGUN GAME RPG DENGAN UNREAL ENGINE BERBASIS DESKTOP**”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat mengidentifikasi masalah yang akan diselesaikan dalam penelitian ini, yaitu:

- 1 Masih banyak programmer yang kurang mengerti menggunakan *Unreal Engine* sebagai engine game mereka.

- 2 Kurangnya dokumentasi tentang bagaimana cara membuat game dengan menggunakan Unreal Engine.
- 3 Programmer kurang memahami bagaimana cara menggunakan blueprint sebagai tempat coding di *unrel engine*.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan masalah dalam Pengembangan Game RPG berbasis Desktop akan dibatasi pada penelitian ini, meliputi:

- 1 Fitur *drop item* yang diberikan oleh monster ketika mereka mati.
- 2 Konsep dari *class* yang digunakan oleh player *Knight class*. *Knight class* artinya *class* dirancang untuk dapat menggunakan semua jenis *senjata*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan di atas oleh penulis, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan yaitu:

- 1 Bagaimana cara membangun game *rpg* dapat dinikmati oleh player?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

- 1 Untuk mengetahui bahwa membuat game *rpg* dengan *unreal engine* itu sangat mudah.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, maka terdapat ua manfaat penelitian pada pengembangan *Game RPG* berbasis Desktop sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini sebagai berikut:

- 1 Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan membuat *game role-playing game*.
- 2 Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai *game online role-playing game* yang dipublish.
- 3 Dapat memberikan kontribusi serta menjadi sumber referensi tambahan untuk penelitian selanjutnya terkait dengan *game role-playing game*.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1 Memberikan kesempatan kepada user untuk mendapat pengalaman yang dapat meningkatkan pengetahuan tentang *game rpg*.
- 2 Menyediakan mode *hardcore gameplay*.