

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game merupakan bentuk hiburan berbasis media elektronik yang sangat digemari karena mampu memberikan kesenangan dan melepas penat. Selain berfungsi sebagai sarana rekreasi, *game* juga memiliki manfaat edukatif dan dapat meningkatkan kemampuan kognitif pemainnya. Dengan berbagai manfaat tersebut, game tidak hanya sekadar menjadi aktivitas pengisi waktu luang, tetapi juga dapat digunakan sebagai media untuk melatih kecerdasan serta keterampilan berpikir pemain.

Salah satu jenis game yang tetap populer dari dulu hingga sekarang adalah game petualangan yang merupakan salah satu genre yang sangat digemari di seluruh dunia. Genre ini memberikan pengalaman seru dan menarik di mana pemain berperan sebagai tokoh utama dalam alur cerita game. Game petualangan hadir dalam berbagai jenis dan tema yang memberi kebebasan kepada pemain untuk memilih game yang sesuai dengan minat mereka.

Berdasarkan pernyataan di atas, maka peneliti akan mengembangkan *game* petualangan berbasis Desktop yang mengusung cerita rakyat Lutung Kasarung dengan sentuhan budaya Jawa Barat yang berjudul “*The Forsaken Heir: Legend of Lutung*”. Dalam game ini, pemain mengendalikan karakter utama, yaitu Lutung, seorang pangeran yang dikutuk menjadi kera, yang berpetualang untuk memulihkan takdirnya dan merebut kembali tahtanya, cerita rakyat ini dikutip dari legenda Lutung Kasarung yang diterbitkan (Ruhayat S., 2012).

Pemain dalam *The Forsaken Heir: Legend of Lutung* akan menjelajahi berbagai wilayah berbahaya yang penuh dengan tantangan dan platform yang rumit, sambil menghadapi rintangan serta bertarung melawan musuh yang berusaha menggagalkan misi mereka. Selama petualangan, pemain dapat mengumpulkan artefak kuno yang melambangkan kebijaksanaan dan kekuatan spiritual yang meningkatkan kemampuan mereka. Selain itu, fitur *soulstone* yang tersebar di berbagai titik akan berfungsi sebagai tempat respawn,

memungkinkan pemain untuk melanjutkan petualangan mereka setelah mengalami kekalahan.

Oleh karena itu, game “The Forsaken Heir: Legend of Lutung” dikembangkan dengan menerapkan sistem Finite State Machine (FSM) untuk mengelola perilaku karakter utama dan musuh dengan lebih dinamis. Game ini juga menggunakan kecerdasan buatan yang memungkinkan musuh bereaksi terhadap tindakan pemain, menciptakan tantangan yang lebih menarik. Dengan menggunakan Unity 3D sebagai game engine, game ini bertujuan memberikan pengalaman petualangan yang lebih seru dan mendalam, sekaligus memperkenalkan kearifan lokal Jawa Barat kepada pemain melalui elemen cerita dan visual yang khas.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang pada uraian diatas, dirancanglah sebuah rumusan masalah untuk mengidentifikasi hal tersebut yaitu sebagai berikut :

Bagaimana merancang dan membuat *game 3D “The Forsaken Heir: Legend of Lutung”* berbasis desktop?

Bagaimana menerapkan metode kecerdasan buatan FSM (Finite State Machine) *game “The Forsaken Heir: Legend of Lutung”* pada karakter player dan NPC (*Non Player Character*) karakter musuh?

1.3 Tujuan

1. Untuk merancang dan membuat *game “The Forsaken Heir: Legend of Lutung”* berbasis desktop.
2. Untuk mengimplementasi FSM untuk membuat perilaku cerdas untuk karakter *player* dan NPC (*Non Player Character*) karakter musuh.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pengembangan game berbasis desktop ini adalah :

Game ini dikembangkan dengan model 3D.

Game ini dikembangkan dengan *game engine* Unity

Game ini menggunakan Bahasa Pemogramman C#.

Metode FSM diterapkan pada Player dan NPC Enemy.

Game ini dibuat untuk berjalan pada sistem operasi windows

Game berupa offline game.

Karakter dikembangkan sendiri.

1.5 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah pemahaman yang dibahas dalam skripsi ini, maka dibuat sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I : Pendahuluan menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, tujuan, batasan masalah, dan sistematika penulisan.

BAB II : Tinjauan Pustaka menjelaskan penelitian serupa yang sudah pernah dilakukan dan membahas metode yang digunakan.

BAB III: Analisis dan Perancangan menjelaskan perancangan jalan cerita, flowchart dan alur rancangan implementasi metode yang digunakan..

BAB IV: Progress yang telah dilakukan meliputi hasil sampai saat ini, kendala yang dihadapi, dan rencana penyelesaian masalah..

BAB V : Penutup terdapat kesimpulan dan saran dari hasil penelitian dan saran untuk pengembangan pada penelitian selanjutny

