

RANCANG BANGUN GAME 3D LABIRIN *FIRST PERSON SHOOTER* MENGUNAKAN UNITY

(BUILD 3D LABYRINTH GAME FIRST PERSON SHOOTER USING UNITY)

Muhammad Rendy Maulana

Fakultas Teknologi Informasi Dan Komunikasi

Universitas Semarang

rendymaulana93@gmail.com

ABSTRACT

Labyrinth is a place that has a tortuous aisle and road and has a dead end. The labyrinth has 1 entrance and 1 exit. To reach the exit the player must pass through a tortuous aisle and if wrong in choosing the road will end with a dead end. In this game the player will be given the task of collecting important objects in the abandoned facility. In the facility has a labyrinth, guard robots, and puzzles questions about social science. This game development uses the waterfall method which starts from the planning, modeling, construction, and deployment and Game Engine stages that will be used in making this game or maze game is Unity. Unity is a friendly Game Engine for Game makers because this Game Engine is not paid or free for those who want to try to make a Game. Unity also provides a place that helps in making the game. This labyrinth game has a view of FPS (First Person Shooter) to hone concentration, accuracy, memory, and knowledge in finding a way out in the labyrinth. 3D maze game produces games that have action and sharpen concentration in choosing the path. With the view of FPS who feel the atmosphere in the Game. This labyrinth game can be enjoyed by everyone from children, teenagers, adults and parents.

Keyword : Labyrinth, FPS, Game, Unity, Waterfall

ABSTRAK

Labirin adalah tempat yang memiliki lorong dan jalan yang berliku-liku serta memiliki jalan buntu. Labirin memiliki 1 pintu masuk dan 1 pintu keluar. Untuk mencapai pintu keluar pemain harus melewati lorong yang berliku-liku dan jika salah dalam memilih jalan akan berakhir dengan jalan buntu. Pada *game* ini pemain akan diberikan tugas untuk mengkoleksi mencari benda penting di dalam fasilitas yang terbengkalai. Dalam fasilitas tersebut memiliki sebuah labirin, robot penjaga, dan teka-teki pertanyaan tentang ilmu pengetahuan sosial. Pengembangan *Game* ini menggunakan metode *waterfall* yang di mulai dari tahap *planning*, *modeling*, *construction*, dan *deployment* dan *Game Engine* yang akan di pakai di dalam pembuatan *Game* atau permainan labirin ini adalah *Unity*. *Unity* adalah *Game Engine* yang bersahabat bagi pembuat *Game* di karenakan *Game Engine* ini tidak berbayar atau gratis bagi ingin mencoba membuat *Game*. *Unity* juga menyediakan tempat yang membantu dalam membuat *Game*. Permainan labirin ini memiliki pandangan *FPS (First Person Shooter)* untuk mengasah konsentrasi, ketelitian, ingatan, dan pengetahuan dalam mencari jalan keluar di dalam labirin. *Game* labirin 3D menghasilkan game yang memiliki aksi dan mengasah konsentrasi dalam memilih jalan. Dengan pandangan *FPS* yang merasakan suasana di *Game* tersebut. Permainan labirin ini dapat dinikmati semua kalangan dari anak-anak, remaja, dewasa, dan orang tua.

Kata Kunci : Labirin, FPS, Game, Unity, Waterfall