

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Pemograman dalam *game* saat ini banyak sekali bentuknya dari mulai *drag & drop*, penggunaan bahasa pemograman seperti *C++*, *C*, *Java*, *GML*(*Game Maker Language*), dan lain lain. Pemograman yang di pakai dalam *game* ini adalah *BVS*(*Blueprints Visual Scripting*).

Blueprints Visual Scripting ini terdapat pada *UE4*(*Unreal Engine 4*), ini adalah sistem *scripting* *gameplay* yang lengkap berdasarkan konsep menggunakan antarmuka yang berbasis *node* untuk membuat elemen *gameplay* dari dalam *Unreal Editor*.

Ada kesulitan dalam menggunakan *BVS* ini misalnya harus mengetahui *method-method* yang ada pada *BVS*., setiap modul program yang mengandung input dari *keyboard*, *mouse*, *joystick* dan *hardware* yang lain maka harus selalu beda input karena jika sama akan terjadi *error* atau kesalahan pada programnya.

Maka dari itu cacatatlah dan hafal *method* yang sering di pakai saja dan mencatat semua input dari *hardware* yang dipakai supaya tidak terjadi kesalahan dalam pemogramannya.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka modul pemograman yang akan dibuat adalah secara satu persatu supaya lebih terstruktur.

I.2 Lingkup

Agar pembahasan laporan ini lebih terarah dan terfokus pada tujuan yang ingin dicapai, maka ruang lingkup pembahasan dalam laporan ini adalah sebagai berikut:

1. *Engine* yang digunakan *Unreal Engine* dari Epic Games.
2. *Script* yang digunakan berupa *BVS*(*Blueprints Visual Scripting*).
3. Modul program antara lain :
 - 1) *Movement Player*
 - 2) *Change Camera Position*

- 3) *Dialogue Player*
- 4) *Open Door*
- 5) *Open Level*
- 6) *Energy System :*
 - *Hunger System*
 - *Stamina System*
- 7) *Inventory System*
- 8) *Player Objective (Quest)*
- 9) *Player Running*
- 10) *Main Menu*

I.3 Tujuan

Tujuan dari laporan ini adalah untuk menjabarkan beberapa program yang dibuat, pengertian dari alat yang digunakan, dan hasil dari pembuatan aplikasi *game* ini.