**PROPOSAL SKRIPSI NON KELAS**

**PERANCANGAN FRAMEWORK PENGGERAK GAME**

**GAME FRAMEWORK DESIGN**

**Topik**: ~~Aplikasi Database / E-Application / Mobile Application / SIG / Natural Language Processing~~ / Multimedia & Game / ~~Artificial Intelligence / Data Mining / Networking~~ \*)

2101629672 - Joel Robert Justiawan - Game Application Technology / 087889626929

<<NIM2>> <<Nama 2>> <<Jurusan 2>> / <<no telepon>>

<<NIM3>> <<Nama 3>> <<Jurusan 3>> / <<no telepon>>



BINUS University

2021

Diperiksa oleh\*\*

<<tanda tangan>>

D3242 - Jaka Hartanto, S.Kom., M.M.

\*) pilih salah satu, untuk lainnya harap dikonsultasikan dulu ke Jurusan

\*\* dittd oleh dosen pembimbing 3+1 saat ini

Untuk Jurusan: Teknik Informatika, tambahkan (Alam Sutera/Global Class) di samping jurusan untuk mahasiswa alam sutera / global class

# DAFTAR ISI

[Daftar Isi i](#_Toc39496154)

[Bab 1. Pendahuluan 1](#_Toc39496155)

[Bab 2. Tinjauan Pustaka 2](#_Toc39496156)

[Bab 3. Metode Pelaksanaan 3](#_Toc39496157)

[Daftar Pustaka 4](#_Toc39496158)

\*Note:

Untuk mengupdate nomor halaman pada daftar isi ini secara otomatis, silahkan klik kanan pada list daftar isi di atas, pilih Update Field, lalu pilih update page number only.

# BAB 1. PENDAHULUAN

Pada bagian ini uraikan proses dalam mengidentifikasi masalah yang akan dicari solusinya yang merujuk pada berbagai sumber pustaka, pandangan singkat dari para penulis lain yang pernah melakukan pembahasan topik terkait dapat dikemukakan di sini. Uraikan pula kondisi dan potensi wilayah dari segi fisik, sosial, ekonomi maupun lingkungan yang relevan dengan kegiatan yang akan dilakukan. Uraikan secara singkat pada bagian mana karsa cipta yang ditawarkan mampu memberikan nilai atau manfaat jangka panjang kepada pihak sasaran. Luaran yang diharapkan dari kegiatan ini dan manfaat kegiatan juga harus disajikan pada bab ini.

Making game without thinking copyright issue is hard. We must circumvent this by making official game that will be published into software repository (app store) that allows mods so game developer can sneak into this loophole and we’ll handle the marketing. Most store allows this such as steam workshop e.g. where the game itself is basic aset, until become filled with mods that i fit was included in the game that would infringe copyright

# BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini, uraikan kondisi umum lingkungan yang menimbulkan gagasan menciptakan yang didasari atas karsa dan nalar mahasiswa. Tunjukkan keberadaan produk-produk teknologi yang mendukung pada ide PKM-KC. Uraikan juga literatur yang memiliki keterkaitan dengan ide atau gagasan yang ditawarkan dan jika ada kemiripan, pada bagian mana karsa cipta yang ditawarkan memiliki perbedaan atau keunikan. Karsa cipta yang ditawarkan harus bersifat konstruktif dan mampu menghasilkan suatu sistem, desain, model/barang atau prototip dan sejenisnya serta memiliki daya guna yang jelas.

Make hexagon engine

# Bagi para designer game, menciptakan sebuah game merupakan kegiatan utama yang dilakukan. Untuk menciptakan sebuah game, selain budget dan gagasan yang perlu disiapkan, sarana dan prasarana pendukung juga perlu diperhatikan. Salah satu factor utama dalam menciptakan sebuah game adalah engine penggerak atau media gamenya. Saat ini engine – engine penggerak game umumnya berbayar dan berlisensi, seperti Unity, Unreal, Unigine, GameMaker,…. Ada beberapa engine yang free seperti Godot, Greenfoot,…. . Seorang designer game ketika akan menciptakan game dari awal akan menggunakan salah satu dari engine tersebut dan melakukan pemograman yang akan memerlukan waktu yang lama dan panjang. Selain hal tersebut ada beberapa konsekuensi yang dihadapi yaitu untuk properti2 yang akan diletakkan di dalamnya seperti music, gambar, dll tidak dapat sembarangan di aplikasikan karena ada ketentuan dari vendor nya spt google play, steam dll yang menetapkan aturan2.

# Jika seorang designer game ingin mempercepat waktu pembuatan game, designer game dapat menggunakan framework yang disediakan seperti …………. Dan umumnya framework ini juga berbayar dan memiliki keterbatasan dari designnya.

**Berangkat dari kenyataan tersebut diatas, penulis bermaksud untuk merancang sebuah framework untuk pembuatan game, dimana di dalam frame work tersebut akan menyediakan berbagai rancangan game sehingga akan mempersingkat waktu designer game dalam mencetuskan gagasan2nya dalam membuat game. Frame work yang dibuat ini dapat digunakan dengan free oleh para designer dan dalam pengoperasian nya para designer dapat menggunakan properti2 secara bebas.**

**Salah satu keunggulan framework yang dibuat oleh penulis adalah didalam framework ini dapat dioperasikan game 3D seperti VR.**

**Perancangan framework game dilaksanakan dengan mempelajari framework game yang sudah ada dan membaca beberapa literatur yang telah di pelajari selama ini di perkuliahan serta mengembangkan framework untuk dapat di pakai dalam design game 3 D seperti VR.**

**Dalam pembuatan framework game ini, engine yang digunakan oleh penulis adalah engine Godot. Framework yang dirancang oleh penulis diberi nama Hexagone Engine. Fitur – fitur dalam Hexagone engine meliputi diantara nya game Pendidikan, Platformer, Real time strategy, ……… Fitur-fitur yang ada inilah yang menjadi pembeda dari framework framework lain yang sudah ada saat ini. Hexagone engine juga sangat mudah digunakan oleh para designer game untuk menciptakan gamenya dan mengeksplor game buatan nya dengan menambahkan property property secara bebas.**

# BAB 3. METODE PELAKSANAAN

Pada bagian ini uraikan metode yang digunakan dalam pelaksanaan program (cara koleksi data awal, rekayasa keteknikan, cara uji keandalan karya, teknik koleksi, pengolahan, analisis data dll) secara rinci. Selain itu, uraikan juga tahapan pekerjaan dalam menyelesaikan permasalahan dan sekaligus pencapaian tujuan program.

make

**Pelaksanaan perancangan hexagone engine dimulai dari :**

1. **Studi literatur tentang pemrograman game**
2. **Penetapan Langkah- Langkah pembuatan framework game**
3. **Akses godot yang digunakan sebagai engine dari framework**
4. **Membuat program framework game dengan beberapa tipe game**
5. **Uji coba framework dengan membuat contoh game VR**

# DAFTAR PUSTAKA

Pada bagian ini, masukkan semua list referensi yang digunakan untuk mendukung proposal skripsi ini. Referensi harus mengikuti format penulisan *American Psychological Association* (APA) versi 6.