

ABSTRAKSI

Rania Dwi Cahyani.58414924

PEMBUATAN PROGRAM APLIKASI *GAME* 3D PERANG DIPONEGORO BERBASIS KOMPUTER MENGGUNAKAN *UNREAL ENGINE 4*

Penulisan Ilmiah, Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Gunadarma, 2017

Kata Kunci : *Game*, Sejarah, Perang Diponegoro, *Unreal Engine 4*, *Blueprint*.
(xvi + 80 + lampiran)

Sejarah yang melekat pada masyarakat Indonesia tidak dapat dilupakan karena sejarah merupakan cerminan kejujuran perjuangan bangsa. Namun, dari tahun ke tahun seiring dengan bertumbuhnya perkembangan gaya hidup dan teknologi membuat generasi muda saat ini melupakan peristiwa-peristiwa bersejarah. Sejarah yang mulanya disampaikan melalui media buku dan internet, dengan perkembangan teknologi mulai dikemas dalam berbagai bentuk seperti disajikan sebuah video *game*. Tujuan dari penulisan ilmiah ini adalah membuat video *game* 3 dimensi berbasis komputer yang mengambil latar sejarah Perang Diponegoro supaya penyampaiannya lebih menarik. Selain sebagai hiburan, peristiwa sejarah pada *game* diharapkan dapat memberikan pengetahuan kepada pemain sehingga sejarah tidak terlupakan dan jasa pahlawan yang terlibat didalamnya dihargai. Video *game* dibuat menggunakan *Unreal Engine 4* sebagai *game engine* utama, *Blueprint* sebagai pemrograman logika permainan, *Fuse* dan *Blender* sebagai pemodelan 3 dimensi, serta *Mixamo* untuk proses *rigging* dan animasi karakter. Metode penelitian yang digunakan adalah studi pustaka, yaitu mengumpulkan informasi dari referensi-referensi yang diperoleh dari buku dan internet. Dari data-data yang diperoleh, dibuat rancangan tampilan antarmuka *game*, struktur navigasi, *storyboard* dan algoritma program menggunakan *blueprint*.

Daftar Pustaka (2006-2017)