

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Christoffel Jhon Silalahi (2020) melakukan pembuatan *game* bergenre FPS menggunakan *Unreal Engine 4*. Dengan metode pengembangan penelitian yang dilakukan dengan menggunakan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang memiliki 6 tahap, yaitu: konsep, perancangan, pengumpulan bahan dan data, penyusunan dan pembuatan, pengujian, dan distribusi. Pengujian dilakukan dengan menguji coba ke beberapa orang yang memahami FPS dan menyebarkan kuisioner ke beberapa responden.

Selain itu Hamdalla Penta Putra (2020) melakukan pengembangan *game* 2D *platformer* berbasis *android*. Pengembangan *game* 2D *platformer* ini menggunakan metode *Finite State Machine*, yang diimplementasikan untuk membuat kecerdasan buatan di dalam *game* untuk dapat bertindak lebih interaktif kepada pemain. Menggunakan Bahasa pemrograman C#, dengan aplikasi pengembangan *game* *Unity*.

Penelitian yang dilakukan oleh Rangga Perwiratma (2016) melakukan pembangunan *game survival* 3D berbasis *desktop*. *Game* dibuat dengan sistem operasi *Windows* dengan menggunakan *tool* dan *framework* *Unreal 4* dengan menggunakan Bahasa pemrograman C++. Pembuatan model 3D *game* tersebut menggunakan aplikasi *Blender*. *Game* ini memiliki objek interaktif untuk membantu pertahanan pemain.