

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game saat ini adalah salah satu gaya hidup yang dapat dikatakan tak terpisahkan. Game sudah lama menjadi hiburan alternatif bagi berbagai kalangan, mulai dari anak-anak orang dewasa, pria ataupun wanita. Game juga mampu meningkatkan kecerdasan seseorang dan sebenarnya penting untuk perkembangan otak, untuk meningkatkan konsentrasi dan melatih untuk memecahkan masalah dengan tepat dan cepat. Karena dalam game terdapat berbagai konflik atau masalah yang menuntut kita untuk menyelesaikannya dengan cepat dan tepat. Karena perkembangan teknologi, saat ini game ada yang dimainkan pada media komputer. Dengan adanya komputer sebagai media untuk bermain game, tentunya game juga ikut berkembang mengikuti perkembangan teknologi komputer. Mulai dari game yang sederhana hingga game yang kompleks, dari game dengan grafik yang 2D hingga ke game yang menggunakan grafik 3D. Game bergenre FPS (First Person Shooter) ini menggunakan pandangan orang pertama, di mana pemain akan melihat aksi melalui mata karakter seolah-olah menjadi karakter utama dalam game yang berpusat pada permainan di sekitar senjata-senjata dan peluru tempur. Elemen desain utama adalah pertempuran, terutama yang melibatkan senjata api.

Peminat Game bergenre FPS (First Person Shooter) seperti Counter Strike memang tergolong game besar. Hal ini dibuktikan ketika game bergenre Counter

Srtike ini akan merilis game terbarunya banyak fans dari berbagai dunia seperti Amerika dan Eropa menantikan perilisanya.

Game ini mengambil tema tentang misi untuk menyelamatkan sandera komandan dari kelompok Freezer atau monster. Pemain akan memainkan sebuah karakter yaitu menjadi sebuah seorang penyelamat yang bekerja sendirian. Misi disini disama artikan dengan level game. Jadi setiap pemain menyelesaikan sebuah misi maka pemain akan melanjutkan ke misi selanjutnya atau level selanjutnya yang artinya pemain akan menemui rintangan yang lebih sulit. Dengan adanya alur cerita ini di maksudkan agar game lebih menarik bagi pemain.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka dapat dirumuskan masalahnya adalah bagaimana membangun suatu perangkat lunak permainan game 3D Untuk Permainan Perang Bergenre First Person Shooter.

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan program ini perlu adanya pembatasan masalah untuk memberikan pembahasan yang jelas. Batasan masalah program Game 3D Untuk Permainan Perang Bergenre First Person Shooter ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem operasi yang digunakan adalah sistem operasi yang berbasis Windows.

2. Game hanya bisa dimainkan untuk satu orang saja serta tidak menyediakan pemilihan karakter pemain (aktor) lain.
3. Kemampuan dari aktor utama yaitu berjalan, berlari, merangkak, dan lompat ke depan, ke belakang, ke kiri, dan ke kanan serta menembak.
4. Game terdiri dari 3 level.
5. Klasifikasi game berkategori rating Teen (T) yaitu di mainkan bagi mereka yang telah berumur minimal 13 tahun.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Menghasilkan Game 3D Untuk Permainan Perang Bergenre First Person Shooter.
2. Sebagai syarat kelulusan Strata 1 (S1) pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Menerapkan ilmu yang telah diperoleh penulis selama perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini antara lain adalah :

1. Peneliti

Penulis dibawa ke dunia baru dimana kreatifitas penulis diasah, dikembangkan untuk menghasilkan sebuah game yang dapat membantu untuk menghibur para pemainnya.

2. Pengguna

Memberikan hiburan pada user berupa game FPS (First Person Shooter) yang di sertakan alur cerita di dalamnya yang akan membuat user tidak merasa bosan dalam memainkannya yang selain interaktif juga menarik untuk dimainkan.

3. Kontribusi Perkembangan IT

Ikut serta dalam pengembangan dan inovasi dalam dunia game FPS (First Person Shooter) .

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi yang di gunakan dalam pengembangan perangkat lunak Game 3D untuk permainan perang bergenre First Person Shooter ini adalah metode pengembangan game, yang terdiri dari 7 tahap, yaitu :

1. Project Management, Oversight, and Control (manajemen proyek, pengawasan, dan pengendalian).
2. Analysis (analisis).
3. Graphics (grafik).
4. Production (produksi).
5. Testing (Pengujian).
6. Software Quality Assurance (jaminan kualitas perangkat lunak).
7. Configuration and Change Management(konfigurasi dan perubahan manajemen).

Pada game yang dibangun ini hanya sampai pada tahap testing atau tahap pengujian saja (<http://www.offshoregamedevelopment.com>).

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam pembuatan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori-teori antara lain pengertian game, sejarah game, jenis-jenis game, klasifikasi label game berdasarkan umur, metode pengembangan game, juga perangkat lunak yang mendukung pembuatan Game 3D untuk permainan perang bergenre First Person.

BAB III PERANCANGAN

Pada bab ini di jelaskan tentang game design dokumen dan perancangan Game 3D Untuk Permainan Perang Bergenre First Person Shooter.

BAB IV IMPLEMENTASI

Bab ini berisi hasil dari penelitian berupa interface di sertai pembahasan yang berkaitan dengan pembuatan program implentasi dan testing.

BAB V PENUTUP

Bab ini terdiri dari kesimpulan yang merangkum keseluruhan isi yang telah di bahas, dan saran yang di tujukan.