

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Game merupakan hal yang universal di kalangan banyak orang. Baik dari anak-anak, remaja sampai orang dewasa semuanya mengenal dan tahu apa itu *game*. *Game* bagi banyak orang merupakan sebuah hiburan yang asik, media pembelajaran yang menarik, alat penghilang kebosanan dan stres, dan masih banyak lagi fungsi *game*.

Game terdiri dari banyak *genre*, dan dapat dimainkan di banyak macam *console*. Salah satunya dapat dimainkan di PC (*Personal Computer*). *Game* yang dapat dimainkan di PC ada banyak sekali seperti *The Sims*, *Dynasty Warrior*, *Grand Theft Auto*, *Pro Evolution Soccer*, *Assasin Creed*, *Need For Speed*, dan lain-lain.

[http://www.academia.edu/385966/Genre and Game Studies Toward a Critical Approach to Video Game Genres](http://www.academia.edu/385966/Genre_and_Game_Studies_Toward_a_Critical_Approach_to_Video_Game_Genres) Diakses tanggal 2012-12-16.

Ada begitu banyak *genre game* yang beredar di pasaran saat ini dan dapat dimainkan diberbagai *console*. Dengan perkembangan teknologi saat ini yang sudah sangat maju, sehingga kita dapat memainkan *game* diberbagai *console* seperti *PC*, *Playstation*, *HP*, *Xbox*.

Game Hore yang akan dibuat ini adalah salah satu *game* yang dikhususkan dimainkan di PC (*Personal Computer*). *Game Hore* akan menceritakan tentang

seorang jagoan yang terjebak di suatu tempat dan untuk keluar dari tempat tersebut maka dia membasmis para monster yang mencoba untuk memakannya. Maka dimulailah petualangan Hore untuk dapat keluar dari tempat tersebut.

Game Hore ini termasuk *game 3D casual* dimana setiap jenis permainannya merupakan permainan yang ringan. Contoh *game 3D* yang casual seperti *Need For Speed Underground*, *Shank*, dan masih banyak lagi. Bedanya *game Hore* ini dari jenis *game action* lainnya adalah *game* ini di buat dan di kemas menjadi *game* yang lucu. Kebanyakan *game action* menampilkan kesan yang menegangkan dan seram. Karena itu penulis ingin membuat *game* yang bertemakan *action* tetapi lucu. Dengan keunikan ini penulis harap dapat menjadi peluang yang bagus.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis merumuskan masalah yang akan dibahas, yaitu :

- Bagaimana merancang dan membuat sebuah *game 3D* sederhana bergenre FPS?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dari permasalahan penelitian yang akan dibahas adalah :

- Jumlah jenis permainan dalam permainan ini hanya 1 level saja. Jadi pemain diharuskan menyelesaikan misi dalam 1 level tersebut.

- Hal-hal yang akan dilakukan oleh pemain dalam permainannya adalah membunuh musuh yang ada dan mencari jalan agar dapat keluar dari tempat yang dipenuhi musuh.
- *Software* yang digunakan untuk membangun aplikasi ini adalah *software* 3D *Game* Studio sehingga nanti hasil akhirnya berupa *game* yang dapat dimainkan di PC.

1.4. Tujuan penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk memenuhi persyaratan dari kampus STMIK AMIKOM YOGYAKARTA agar bisa lulus dan diwisuda.
2. Sebagai salah satu permainan hiburan bagi yang membutuhkan dan menyukai *game*.
3. Sebagai bahan pembelajaran untuk yang ingin belajar membuat *game*.

1.5. Manfaat Penelitian

1. Sebagai bahan pembelajaran untuk pihak-pihak yang membaca karya ilmiah ini dan untuk membantu dalam memajukan industri *game* di indonesia.
2. Sebagai bahan pembelajaran untuk mereka yang ingin lebih mengenal pembuatan *game* 3D.

3. Sebagai permainan hiburan ataupun penghilang stres bagi yang membutuhkan.
4. Memperoleh gelar sarjana komputer (S.Kom).

1.6 Metode Pengumpulan Data

Adanya suatu pembahasan baru yang akan diharapkan dapat menarik minat dan perkembangan studi dalam mempelajari bidang multimedia ini. Metode penelitian yang digunakan penulis adalah :

Diantaranya:

- Membuat plot *game*/cerita *game*.
- Merancang *game play*, meliputi cara permainan dilakukan.
- Mendesain karakter-karakter yang muncul, area permainan, serta alat dan bahan yang akan digunakan pemain.
- Mengcompile *game*.
- uji sistem.

Sumber laporan penelitian tentang metode pengumpulan data ini di dapat dari link berikut:

<http://eprints.binadarma.ac.id/409/1/PEMBUATAN%20GAME%20PUZZLE%20UNTUK%20SARANA%20PEMBELAJARAN%20MENGUNAKAN%20BASIS%20PROGRAMAN%20JAVA.pdf>

1.7. Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini di susun secara sistematis kedalam lima bab, dimana masing-masing bab membahas masalah sebagai berikut:

- **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini membahas dan menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian.

- **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab landasan teori ini akan berisikan tujuan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendukung judul dan mendasari pembahasan secara detail.

- **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini berisi antara lain : Tujuan Umum yang menguraikan tentang gambaran umum objek penelitian, misalnya latar belakang cerita, rincian *game*, dan arsitektur *game*.

- **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini akan menjabarkan hasil uji coba *game* tersebut dalam bentuk laporan pengujian, dan pembahasan tiap *class method* / fungsi utama yang digunakan.

- **BAB V PENUTUP**

Akhir bab ini berisi tentang kesimpulan serta saran untuk tugas akhir ini.