

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Game merupakan kata dalam bahasa Inggris yang berarti permainan. Sedangkan sebuah permainan adalah sebuah sistem dimana pemain terlibat dalam konflik buatan, disini pemain berinteraksi dengan sistem dan konflik dalam permainan merupakan rekayasa atau buatan, dalam permainan terdapat peraturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan menentukan permainan. (Samuel Henry, 2005)

Game bertujuan untuk menghibur, biasanya *game* banyak disukai oleh anak – anak hingga orang dewasa. *Game* 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.

Pada grafik 3D, gambar yang ditampilkan lebih hidup, membentuk ruang, tidak flat, serta framenya lebih luas yang dikarenakan gambar 3D disajikan dengan 3 sumbu, yaitu x, y, dan z.

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

Game ini mengambil tema tentang misi untuk menyelamatkan sandera dari kelompok pemberontak. Pemain akan memainkan sebuah karakter yaitu menjadi sebuah tim penyelamat yang bekerja sendirian. Misi disini disamakan 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 dimaksudkan agar *game* lebih menarik bagi pemain. (Samuel Henry,2005)

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka dapat di rumuskan 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 Aplikasi 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.

1.4 Tujuan Penelitian

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

1.5 Manfaat Penelitian

- Diri sendiri
Dapat mempelajari lebih dalam tentang First Person Shooter games.
- Orang Lain
Memberikan hiburan pada user berupa *game* yang di sertakan alur cerita di dalamnya yang akan membuat *user* tidak merasa bosan dalam memainkannya yang selain interaktif juga menarik untuk dimainkan.
- Lingkungan

Ikut serta dalam pengembangan dan inovasi dalam dunia game.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi yang di gunakan dalam pengembangan perangkat lunak *game* Aplikasi Game 3D Untuk Permainan Perang Bergenre First Person Shooter ini adalah metode pengembangan *game*, yang terdiri dari 6 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. *Configuration and Change Management* (konfigurasi dan perubahan manajemen).

Pada aplikasi *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 aplikasi,

multimedia, pengertian *game*, sejarah *game*, *frist person shooter*, grafik 3D, metode pengembangan *game*, juga perangkat lunak yang mendukung pembuatan Aplikasi Game 3D Untuk Permainan Perang Bergenre First Person Shooter yang menerapkan konsep kecerdasan buatan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini di jelaskan tentang analisis dan perancangan program Aplikasi Game 3D Untuk Permainan Perang Bergenre First Person Shooter yang berupa konsep, analisis kebutuhan, kebutuhan perangkat lunak, perancangan *game*.

BAB IV IMPLEMENTASI

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

BAB V PENUTUP

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