

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini multimedia merupakan suatu kebutuhan pokok dalam dunia hiburan. Hal ini terlihat dari banyaknya iklan-iklan televisi, film, bahkan *game* yang berbasis multimedia. Salah satu bagian multimedia yang menghibur dan paling banyak dinikmati di dunia hiburan adalah *game*.

Perkembangan *game* atau *video game* sangatlah pesat. Berawal dari kemunculannya di era tahun 80-an, hingga menginspirasi sampai kepada era modern sekarang ini. Bermula dari munculnya *game classic* seperti *PacMan*, *Super Mario*, *Sonic*, yang semuanya menjadi trend di tahun 80-an. Meskipun dengan grafis yang relatif sederhana, namun dengan kemampuan interaktif yang menarik mampu membuat *user* nyaman untuk menghabiskan waktu untuk memainkannya. Tidak hanya bagi *user*, industri *game* juga menjadi salah satu tambang emas yang menghasilkan keuntungan yang melimpah di dunia bisnis.

Seiring dengan berjalannya waktu, perkembangan *game* semakin kompleks, jika dahulu *game* hanya dibuat menggunakan grafis dua dimensi, namun seiring dengan perkembangan teknologi yang ada, kini mampu dihasilkan *game* berbasis tiga dimensi yang realistis dan natural. Dengan kemampuan imaginasi *game designer* serta keadaan di lapangan, mampu dihasilkan sebuah *game reality* seperti, *Counter-Strike*, *Need For Speed*, *The Sims*, *Winning Eleven*, yang masing-masing mempunyai *genre* yang berbeda.

Genre game sangat beragam, seperti : *Shooting, Racing, Arcade, Simulation, Adventure, RPG (Role Playing Game)*, dan lain-lain. Salah satu *game* yang paling banyak dinikmati sampai sekarang ini, adalah *game* yang ber-*genre Shooting* (tembak-menembak). *Game Counter-Strike* merupakan salah satu *game* yang populer sampai sekarang ini. *Game* ini menggunakan mode permainan *FPS (First Person Shooters)* dan berbasis 3D. *Game* ini banyak menginspirasi *game-game* sejenis yang lain karena kepopuleran dan kemampuan membuat user mampu masuk ke dalam setiap dunia (*map atau level*) yang ada.

Dengan kemajuan teknologi sekarang ini, sangat mudah membuat *game* yang *independent*. Dengan software seperti *FPS Creator* dari *The Game Creators* mampu dihasilkan *game-game* ber-*genre FPS* seperti layaknya *Counter-Strike* atau lainnya. Walau tidak se-kompleks seperti *game-game* yang telah mempunyai *brand* tersendiri, namun mampu dihasilkan sebuah *game* yang *custom* sesuai dengan ide dan kreatifitas sang *creator*.

Perkembangan *game* di Indonesia juga sangat pesat sekali, hal ini terlihat dari munculnya *game-game* seperti *Divine Kids*, dan sebagainya. Dengan ide-ide kreatif dan kemudahan software yang ada, diharapkan mampu menghasilkan *game developer* yang handal, tidak sekedar hanya sebagai *user* saja. Hal ini membuktikan bahwa membuat *game* sekarang bukanlah hanya sebuah mimpi.

Dari uraian di atas maka penulis tertarik untuk mengetengahkan judul “Perancangan dan Pembuatan *Game* “Patriot” dengan *FPS Creator*” dalam penyusunan skripsi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa *game-game ber-genre* FPS sangat dinikmati oleh *gamer* baik lokal maupun internasional.

Oleh karena itu, penulis merumuskan masalah yaitu bagaimana merancang dan membuat *game shooting 3D*, secara mudah namun *terkustomisasi* menggunakan *software* FPS Creator.

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari semakin melebarnya masalah yang akan diuraikan, maka penulis perlu membatasi masalah yang akan dibahas, yaitu pada Pembuatan *game* FPS ber-genre *Shooting 3D* yang dapat dimainkan secara interaktif menggunakan tombol keyboard dan mouse sesuai dengan standar *game* ber-genre ini.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai penulis dari penyusunan Skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk memenuhi persyaratan dalam rangka menyelesaikan program studi Sarjana Jurusan Sistem Informasi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Menciptakan sebuah *game* berbasis *Shooting 3D*, yang interaktif dan terkustomisasi.

3. Menambah wawasan dan sebagai modal dasar dalam memasuki dunia kerja.

1.4.2 Manfaat

Manfaat yang diperoleh dari Skripsi dan pembuatan *game* ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Penulis

Menerapkan ilmu serta teori-teori yang diperoleh oleh penulis selama berada di bangku kuliah sebagai persiapan untuk mengaplikasikannya pada dunia kerja nantinya

2. Bagi User

Dapat digunakan sebagai alternatif *game* yang interaktif dan menghibur

1.5 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam pembuatan Skripsi ini yaitu :

Metode Kepustakaan

Metode kepustakaan dengan cara mengambil materi-materi dari buku-buku yang ada, diharapkan mampu mewakili dari setiap informasi dari pembuatan *game* ini.

Selain itu tutorial-tutorial baik yang diperoleh dari *website*, maupun dari media lain menjadi tambahan referensi dalam pembuatan *game* tersebut.

1.6 Sistematika Penulisan

Skripsi ini akan disusun secara sistematis ke dalam lima bab. Masing-masing bab diuraikan sebagai berikut :

1. BAB I Pendahuluan

Pada bab ini akan diuraikan mengenai Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan dan Manfaat, serta Metode Pengumpulan Data.

2. BAB II Dasar Teori

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam perancangan dan pembuatan *game* “Patriot” yang dibuat. Penjelasan teori meliputi perkembangan *game*, jenis-jenis *game*, *script AI*, serta software yang dibutuhkan.

3. BAB III Analisis

Bab ini berisi tentang analisis *game* yang dibuat, analisis perancangan dan pembuatan *game* “Patriot”, analisis kebutuhan sistem, serta analisis biaya dan manfaat.

4. BAB IV Pembahasan

Membahas tentang perancangan dan pembuatan *game* “Patriot” mulai dari desain konsep awal, desain level, kustomisasi *game*, hingga rendering hasil akhir. Di dalam bab ini juga akan dibahas mengenai implementasi *game*.

5. BAB V Penutup

Berisi tentang penjelasan kesimpulan dan saran dari pembuatan *game* ini.