

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Video Game, suatu kata yang aslinya berasal dari bahasa Inggris namun sangat familiar ditelinga kita, sehingga kata inilah yang digunakan untuk menggantikan kata permainan. Kita mungkin sering melihat dan mendengar atau bahkan memainkan video game pada console yang tersedia dipasaran belakangan ini, seperti Play Station, Xbox, Nintendo, Phantom, Dreamcast, bahkan PC pun bisa digunakan, masih banyak console lain yang bermunculan dan beredar dipasaran ini, beberapa jenis game yang populer saat ini seperti FPS, Arcade, Battle, RPG, Simulator atau bahkan mungkin pengembangan dari jenis game baru-baru ini seperti MMORPG, hack n slash, RTPG dan sebagainya yang muncul dewasa ini. Untuk judulnya pun kini telah beragam dari *best seller* seperti Devil may cry, Resident Evil, atau yang bertema seperti film seperti Transformer, Batman Begin, Harry Potter, dan yang digunakan untuk konsumsi online seperti Ragnarok Online, Xian online, Words of Warcraft, RYL, Gun bound dan masih banyak judul dan jenis game yang semua itu beredar di sekitar kita serta digemari bukan hanya oleh anak-anak tapi juga orang dewasa.

Kita familiar dengan permainan video game yang baru rilis seperti Wining Eleven, atau HALO, Counter Strike atau yang sudah lama yang bisa kita katakan sebagai “embah” dari video game seperti Super Mario Bros, tapi mungkin tidak

halnya dengan video game yang berjudul PONG. Pong dibuat tahun 1972 oleh Nolan Bushnell, pendiri dari Atari, salah satu pembuat video game dan console pertama di dunia. Pong pertama dapat dikatakan menyedihkan di bidang desain maupun dari segi gamenya itu sendiri, namun mau-tidak-mau kita harus mengakui bahwa pong-lah yang memulai efek kecanduan pada generasi muda pada saat itu dengan merangsang dan menantang rasa keingintahuan dan kemampuan untuk berkompetisi antar sesama melalui media elektronik yang kita kenal dengan video game. Orang – orang berpikir bahwa pong-lah game pertama yang pernah dibuat, namun hal itu jatuh pada game berjudul “Lasser” atau lebih dikenal dengan computer space, dibuat oleh Nolan Bushnell tahun 1971

Dunia video game saat ini bukanlah dunia yang sama seperti dahulu kita kenal, dimana segalanya hanya simple seperti tukang pipa bersaudara bernama Mario dan Luigi meloncat – loncat dan masuk kedalam pipa, menghadapi kura-kura dan menyelamatkan putri, kini semua berubah dengan tampilan grafik super indah dengan segala dunia beserta isinya yang entah dimana atau dari mana, cerita yang sederhana berubah menjadi menjadi kompleks dan membingungkan, mulai dari mencari harta atau balas dendam, mulai dari hantu dan monster sampai kekerasan jalanan semua menjadi satu seperti perkembangannya sebuah cerita hidup sebenarnya.

Kita tidak bisa memungkiri bahwa perkembangan video game saat ini tidak terlepas dari perkembangan komputer dan perangkat permainnya atau platform. Komputer memberi peranan penting dalam pendisainan suatu video game, dengan semakin kuat kemampuan dari komputer maka semakin hebat juga jenis

permainan yang mampu diciptakan para creator game. Para creator ini mencipta suatu dunia ilusi dari pikiran mereka dan menjadikannya layak untuk dinikmati dan memberi kesan tersendiri bagi para pemainnya. Untuk Indonesia sendiri belum banyak orang yang berprofesi menjadi creator game, baru beberapa studio yang mampu membuat video game, namun hal itu pun belum bisa digunakan untuk konsumsi luar. Untuk itu diperlukan pengetahuan yang cukup mengenai hal pembuatan video game agar nantinya dapat memunculkan creator – creator video game yang mampu menembus level layak dimainkan oleh gamer yang ada diseluruh dunia.

1.2 Rumusan Masalah

Video game dalam pembuatannya yang harus diperhatikan adalah kreatifitas dan imajinasi si pembuat itu sendiri, adapun software hanyalah alat untuk membantu memvisualisasikan, dan menyampaikan pikiran/imajinasi pembuat atau desainer kepada pemain.

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan sebelumnya, maka penulis dapat membuat beberapa rumusan masalah yaitu:

1. Mengetahui cara pembuatan video game dengan mengacu pada pembuatan video game berjenis first person shooter
2. Mengetahui pengetahuan dasar (basic knowlage) yang dibutuhkan untuk membuat sebuah video game.

1.3 Batasan Masalah

Penulisan skripsi ini agar nantinya mempermudah dalam penyusunannya maka perlunya kita untuk membatasi permasalahan yang ada, untuk itu masalah hanya dibatasi pada :

1. Pembuatan video game dibatasi pada pembuatan game jenis first person shooter.
2. Video game yang akan dibuat dibatasi pada platform PC yang ber-*operating sistem* windows dengan sistem 32 bit sehingga hanya bisa dimainkan pada windows Xp, 2000, SE, NT, 98.
3. Model sistem game *first person shooter* yang digunakan adalah sistem *load map*.
4. Adapun sistem *load map* adalah dimana ketika game itu dimulai maka pengguna / player harus mengambil atau memilih (me-load) map atau tempat bermain sebelum permainan dimulai.
5. Game ini nantinya lebih kepada game yang bersifat stand alone atau dimainkan sendiri dikomputer user. Meskipun game ini mampu untuk melakukan multiplayer namun tidak berfokus kepada itu.
6. Game ini akan dirancang memiliki 2 jenis permainan dan 20 map yang akan terus ditambah dan dikembangkan.
7. Game ini mampu melakukan proses save dan load sehingga player bisa menyimpan dan memainkannya lagi tanpa harus mengulangi permainan dari awal.

8. Game ini nantinya bertujuan sebagai media belajar sehingga tidak sampai pada proses 100 % siap release

1.4 Tujuan

Tujuan penulisan skripsi ini meliputi :

1. Mengetahui cara pembuatan dan mengetahui tingkat kesulitan dari pembuatan game yang saat ini dapat dengan mudah kita jumpai.
2. Pemenuhan ambisi agar dapat membuat game sendiri.
3. Pembuatan dokumentasi agar dapat digunakan oleh orang lain maupun diri sendiri dalam hal pembuatan game lebih lanjut atau penelitian – penelitian yang mungkin dilakukan mengenai pengembangan game di Indonesia.
4. Salah satu syarat kelulusan pada Sistem Informatika S1 pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan meliputi

1. Metode observasi

Metode observasi yaitu melakukan pengamatan langsung terhadap suatu objek yang akan dibuat. Dalam hal ini penulis melakukan dengan mempelajari dari game-game yang telah dibuat dengan memperhatikan kesamaan serta kekurangannya dan kelebihan, yang nantinya akan digunakan untuk pembuatan game yang sedang dikerjakan.

2. Metode study pustaka

Metode study pustaka yaitu dengan mempelajari sumber bacaan yang berhubungan dengan pembuatan game yang sedang dikrjakan, kebutuhan kita akan sumber yang digunakan sebagai referensi, dalam hal ini bukan hanya berupa pustaka seperti buku dll tapi juga contoh atau tutorial yang mungkin tidak dapat kita dapatkan dengan membaca buku, untuk itu penggunaan komputer untuk mencari data yang berasal dari internet baik itu berupa Pdf, doc, Html atau pun data berupa contoh atau video dan lain-lain yang sangat diperlukan untuk memperluas pengetahuan dalam menyempurnakan pembuatan game ini.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini nantinya diharapkan mudah dipahami dan dibaca, Untuk memudahkan penulisan skripsi ini maka penulis menjelaskan sistematika pembahasan. Sistematika pembahasan merupakan petunjuk tingkat sistem penyajian gagasan karya ilmiah yang memuat alasan yang logis.

Laporan disusun secara sistematis ke dalam V bab. Dimana masing –masing bab akan diuraikan kedalam permasalahan – permasalahan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan ini membahas latar belakang masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi penjelasan tentang sejarah dari video game, beberapa penjelasan awal dari proses pembuatan dari game serta mengenai beberapa perangkat lunak (software) yang akan digunakan dalam pembuatan video game tersebut.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi analisa mengenai gambaran awal dari sebuah video game dan bagaimana merancang game yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas tentang proses pembuatan game dengan merefrensikan pembuatan game *first person shooter* "cube".

BAB V PENUTUP

Penutup berisikan kesimpulan dan saran dalam penulisan skripsi.