

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era saat ini sangat banyak sekali permasalahan-permasalahan yang terjadi didalam kehidupan kita sehari-hari. Masalah tersebut dapat menyebabkan kita mengalami stress, depresi, dan lain-lain. Oleh karena itu diperlukan suatu cara untuk mengatasi semua tekanan yang ditimbulkan oleh masalah tersebut, diantaranya adalah hiburan.

Hiburan tersebut dapat kita peroleh melalui berbagai media-media hiburan antara lain, televisi, radio, tape recorder, vcd, dvd, game consol (PS, Xbox, Nintendo, Sega, dan lain-lain) dan tak kalah menariknya yaitu melalui komputer. Saat ini komputer sudah sangat familiar didalam hidup kita, kegunaan serta fungsinya pun telah kita ketahui banyak sekali. Oleh karena itu, komputer merupakan media yang paling baik untuk membantu kita menyelesaikan masalah khususnya pekerjaan yang menyangkut pengolahan data, memutar film, browsing internet dan dapat digunakan untuk memainkan sebuah game yang menarik untuk selingan waktu kita agar kita tak mengalami ketegangan.

Game merupakan suatu program permainan yang paling menarik, bahkan hampir setiap orang baik itu pria maupun wanita, segala usia khususnya diatas 4,5 tahun menyukai permainan game. Bahkan banyak sekali perusahaan-perusahaan game developer bermunculan serta melahirkan berbagai jenis game-game komputer yang menarik. Selain itu mereka mencoba untuk menarik perhatian para pencinta dan pengguna game.

Ada banyak sekali game-game yang beredar di pasaran, dari grafis yang dapat dibedakan antara 2D, 3D ataupun gabungan antara keduanya. Dari tipe permainan (*genre*) dapat disebut beberapa antara lain yaitu game *sport*, *adventure*, *arcade*, *fighting*, simulasi, *puzzle*, atau RPG (*Role Playing Game*) dan masih banyak lagi.

Berdasarkan uraian diatas maka saya selaku penulis mencoba untuk mengangkat permasalahan mengenai game dan menciptakan sebuah game FPS (First Person Shooting) yang menarik sebagai pokok pikiran untuk skripsi saya yang berjudul **“Analisis dan Perancangan Aplikasi Game 3D menggunakan Microsoft Visual Basic 6.0 Enterprise” (Analisis And Design 3D Game Application Using Microsoft Visual Basic 6.0 Enterprise).**

1.2 Perumusan Masalah

Dalam dunia komputer saat ini game merupakan hal yang sudah biasa dan merupakan suatu aplikasi yang menarik dan bisa diaplikasikan oleh setiap orang, aplikasi ini diterapkan khusus sebagai hiburan yang menarik dalam bentuk permainan yang diharapkan dapat memberikan suasana yang menyenangkan, rileks dan juga dapat menjadi suatu alat pembelajaran mengenai cara atau metode pembuatan game tersebut.

Adapun perumusan masalah berdasarkan dari latar belakang masalah diatas:

Bagaimana menciptakan serta mengembangkan sebuah game 3 Dimensi menjadi menarik dengan program aplikasi yang familiar khususnya Microsoft Visual Basic 6.0 Enterprise?

1.3 Batasan Masalah

Mengingat aplikasi permainan (*game*) ruang lingkupnya begitu luas cakupannya, karena banyak sekali jenis dan tipe permainnya, maka penulis hanya membatasi pada :

1. Pemrograman permainan (*game*) 3D First Person Shooting yang berarti pemain hanya menjalankan satu karakter yang memiliki misi tertentu. Game ini hanya dapat dimainkan secara *single player* (satu orang pemain) dan tidak mendukung *multi player* (banyak pemain dengan beberapa komputer menggunakan jaringan LAN), serta game tersebut hanya memuat dua level.
2. Game tersebut dibuat menggunakan software utama Microsoft Visual Basic 6.0 Enterprise dan sebagai pendukungnya digunakan software 3D WebMaker sebagai pengolah objek, aplikasi Adobe Photoshop sebagai pengembang objek, dan
3. Beberapa aplikasi pendukung dalam pembuatan game tersebut seperti: Optimizer, PolyCout, dan Scale.

1.4 Tujuan Penelitian

Untuk mencapai hasil penelitian yang maksimal dalam penelitian ini perlu dirumuskan tujuan yang terarah, dengan maksud tersebut, penulis merumuskan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk memenuhi persyaratan akademik dalam memenuhi sidang ujian akhir Strata 1 di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. mengembangkan kemampuan diri dalam pemahaman terhadap teknologi tinggi yang berdaya guna khususnya aplikasi game.

3. mempelajari dan mengembangkan sebuah aplikasi game.
4. membuat aplikasi game 3D.

1.5 Metode penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif yaitu metode yang memecahkan masalah atau menjawab permasalahan yang sedang dihadapi sekarang ini.

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti mengadakan beberapa metode pendekatan yaitu:

1. Metode Observasi

Dengan cara berkomunikasi dengan orang-orang yang lebih mengetahui tentang permasalahan yang dibahas.

2. Metode Eksperimental

Pada metode ini dilakukan sebuah uji pada aplikasi game yang menggunakan programming VB dengan Windows API dan 3D State.

3. Metode kepustakaan

- Literatur : Cara ini adalah yang paling sering dilakukan, yakni dengan mempelajari literatur yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dibahas, agar keakuratan bahasan dapat dipertanggungjawabkan.
- Melalui internet : data yang didapat dari pencarian melalui internet dengan mengunjungi situs-situs yang berhubungan dengan masalah pembuatan game, pengembangan game, forum-forum atau mailing list yang membahas hal lain yang masih ada sangkut pautnya dengan masalah yang dibahas.

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan dalam naskah laporan penelitian ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini meliputi latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, dan tujuan penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan diuraikan tentang pengertian game dan konsep dasar atau landasan teori yang digunakan dalam penulisan skripsi dan pembuatan aplikasinya.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan dibahas mengenai analisis berupa analisis SWOT, analisis biaya manfaat dan analisis kelayakan serta perancangan aplikasi yang dibuat, yaitu aplikasi game, terdiri dari perancangan tampilan grafis, perancangan isi, dan perancangan lain yang diperlukan.

BAB IV : PEMBAHASAN

Pada bab ini akan menjelaskan pemrograman game secara keseluruhan, dan proses penggunaan aplikasi yang diperlukan dalam pembuatan aplikasi game.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran-saran.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN