

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi berkembang dengan sangat pesat. Hampir setiap kegiatan tidak bisa lepas dari teknologi. Kemajuan teknologi dari waktu ke waktu mengalami perubahan yang sangat drastis. Tidak terkecuali pula berkembangnya *game*. Saat ini *game* sudah memiliki berbagai *genre game*, adapun salah satu *genre* yang populer pada saat ini adalah FPS (*First Person Shooting*). FPS adalah permainan video yang berpusat pada permainan di sekitar senjata-senjata dan peluru tempur berbasis melalui sudut pandang orang pertama yaitu: pengalaman pemain aksi melalui mata seorang protagonis. Banyak *game* terkenal yang memakai *genre game* ini, salah satu contoh adalah *Battlefield*, *Counter Strike*, *Halo*.

Generasi sekarang tidak bisa lepas dari peran sebuah *game*. *Game* sudah menjadi hobi bagi generasi sekarang. Seakan-akan bermain *game* sudah menjadi rutinitas harian bagi mereka. Apalagi dengan adanya *game center* yang menawarkan fasilitas *game* sehingga bagi yang tidak memiliki komputer masih dapat menikmati sebuah *game*. Generasi sekarang lebih cenderung menyukai *game* daripada permainan tradisional. Minat terhadap permainan tradisional cenderung lemah sehingga permainan tradisional seperti katapel, meriam bambu sudah banyak dilupakan dengan berkembangnya teknologi dan hadirnya *game-game* yang memikat para generasi sekarang. Padahal sebagai Bangsa Indonesia kita harus menjaga dan melestarikan budaya Indonesia. Jangan sampai permainan tradisional dilupakan dengan adanya *game*. Tentu saja dengan memaksa para pemuda untuk lebih mengenal permainan tradisional bukan cara yang tepat. Perlu cara yang tepat dalam mengenalkan permainan tradisional tanpa memaksa.

Banyaknya anak Indonesia menyukai *game* ini menjadikan peluang untuk mengenalkan kembali permainan tradisional dengan cara yang berbeda. Misalnya dengan membuat sebuah permainan komputer yang didalamnya juga mengenalkan permainan tradisional. Mengenalkan permainan tradisional dengan

cara modern adalah pilihan yang tepat untuk melestarikan permainan tradisional Indonesia. Hal ini merupakan peluang besar untuk menyelamatkan permainan tradisional Indonesia yang sekarang keberadaannya sudah hampir tidak diminati sama sekali. *Genre game* yang tepat dalam hal ini adalah FPS, karena FPS berpusat pada sudut pandang orang pertama. *Game* ini nantinya akan sama seperti *game* FPS lainnya yaitu perang saling tembak namun dengan senjata yang digunakan adalah alat permainan tradisional.

Oleh karena itu, dari latar belakang yang telah dikemukakan maka dibuat laporan ini dengan judul “PERANCANGAN *PARTICLE SYSTEM* DAN *CHARACTER SYSTEM* PADA *GAME FIRST PERSON SHOOTER (FPS) 3D “OPERATION IMBALANCE”*”. Dari judul ini diharapkan agar masyarakat Indonesia tidak melupakan tentang senjata tradisional serta menambah wawasan pembaca dalam hal pembuatan *game*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis merumuskan beberapa masalah yaitu:

- a. Membuat *game* jenis FPS.
- b. Merancang animasi dan *particle system* pada *game*.
- c. Merancang *system* untuk *character* yang dikendalikan oleh pemain dan *character* yang dikendalikan oleh *system*.

1.3 Batasan Masalah

Penulis membatasi ruang lingkup permasalahan agar tidak meluas kemana-mana. Adapun batasan masalahnya hanya sebagai berikut:

- a. *Game* ini dirancang dengan mode *single player*.
- b. *Game* ini dapat dimainkan dalam komputer.
- c. Alat tradisional hanya terbatas pada Sentolop, Katapel dan Cettolan (pelontar pelor dari bambu).
- d. *Game* ini hanya terdapat 3 tempat pertempuran.

- e. Alat yang digunakan untuk mengembangkan *game* ini adalah *Unity 3D*.
- f. Tahap terakhir pada metode kegiatan berupa testing hanya untuk *black box testing*.
- g. Pekerjaan pada tahap multimedia dari segi animasi dan *particle system*. Sedangkan tahap *production* dari segi desain *system character*.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Tujuan dari laporan ini adalah untuk mengenalkan kembali senjata tradisional yang hampir punah agar tidak hilang oleh kemajuan teknologi masa kini.

1.4.2 Manfaat

Adapun manfaat dari laporan akhir ini adalah untuk menambah wawasan tentang pembuatan *game* serta alat-alat atau *software* yang digunakan dalam pembuatan sebuah *game*.