

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini, Video *game* sudah tidak asing di masyarakat. *Game* sudah banyak dimainkan baik itu anak - anak, remaja maupun dewasa. Video *Game* merupakan sebuah permainan dengan tampilan sebuah gambar atau visual yang dapat memberikan respon ketika kita memberikan perintah – perintah tertentu menggunakan alat kontrol pada seperangkat sistem elektronik. Jenis sistem yang digunakan untuk memunculkan *display game* dinamakan *platform*, contohnya *Personal Computer (PC)* dan *Konsol* yang dinamakan *Joystick*. Contoh Alat yang menggunakan joystick yaitu Playstation 2, NintendoWii dan lain – Lain. Sedangkan pada *PC (personal Computer)* yaitu menggunakan *Controller*. *Joystick* adalah sebuah papan tombol – tombol untuk memasukan perintah – perintah pada *game*. *Controller* pada *PC* masih berupa *keyboard* dan *mouse* yang digunakan bersamaan secara simultan. Video *game* banyak macamnya dari yang 2 Dimensi (2D) maupun 3 Dimensi (3D). Namun rata - rata saat ini video *game* saat ini berbasis 3D dan sudah banyak dimainkan di PC.

Teknologi yang terus berkembang, membuat teknologi video *game* pun berkembang, "Pengguna *game* jelas makin banyak dari tahun ke tahun. Pastinya itu semua didukung oleh teknologi yang berkembang saat ini, termasuk koneksi internet yang semakin meluas, harga komputer yang semakin murah, serta didukung harga elektronik yang juga semakin murah. Jadi makin banyak orang bisa *effort* dan makin banyak juga orang yang bisa main " (Andy Martin, 2008).

Semakin banyak video *game* yang di mainkan masyarakat, dibutuhkannya juga pembuat *game*. Namun kenyataannya industri *game* lokal saat ini masih sedikit yang bergerak, ini dikarenakan masih sedikit *developer* yang memiliki minat terhadap pengembangan *game*. untuk meningkatkan industri *game* lokal agar lebih maju dan berkembang dapat dilakukan berbagai upaya, salah satunya

adalah berperan aktif dalam menciptakan maupun mengembangkan *game* dengan tema yang baru. Banyaknya *game* luar memberi dampak didominasinya tema petualangan dengan konten budaya luar. Seperti *Call of Duty*, *Battlefield* dan lain lain. Hal tersebut tentunya tidak memberi pilihan kepada penikmat *game* untuk memilih *game* bertemakan budaya lokal.

Dari hal tersebut tema yang layak diangkat adalah tema *adventure game* atau *game* petualangan. Tema petualangan menjadi salah satu tema *game* yang umumnya diminati oleh penikmat *game*. *Game* dengan tema *adventure* atau petualangan yang akan kami angkat adalah *game* yang menceritakan keadaan fiktif / imajinatif namun tetap sesuai judul yaitu menggunakan Alat Permainan Nusantara dengan genre *game FPS (First Person Shooter)*. Hal ini juga didukung dengan banyaknya jumlah peminat *game* terhadap genre tersebut. Umumnya *game Adventure* adalah bergenre *Third-Person Shooter* ataupun *First Person Shooter* berasal dari luar negeri dengan versi cerita mereka. Namun jarang sekali ditemui *game FPS* buatan lokal. Mungkin akan lebih menarik *game* dengan versi imajinatif lokal dimana budaya Indonesia masih melekat dalam dirinya.

Dari kesimpulan di atas maka diajukannya Judul *PERANCANGAN CHARACTER MODEL DAN SAVING SYSTEM PADA GAME FIRST PERSON SHOOTER (FPS) 3D “OPERATION IMBALANCE”*

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalahnya yaitu :

- a. *Developer game* di Indonesia sendiri masih sedikit.
- b. Merancang model *character* dan *saving system* pada *game*.
- c. Tema Lokal seperti mengambil alat permainan nusantara masih jarang ditemui.

1.3 Batasan Masalah

Membatasi ruang lingkup permasalahan agar tidak meluas. Adapun batasan masalah sebagai berikut :

- a. *Game* ini dirancang dengan mode singlet player.
- b. *Platform Game* ini berbasis *desktop*.
- c. Alat tradisional yang dipakai terdiri dari sentolop, ketapel dan cetolan.
- d. *Game* ini hanya terdapat 3 tempat pertempuran.
- e. Alat yang digunakan untuk mengembangkan *game* (*GameEngine*) ini adalah Unity 3D.
- f. Tahap terakhir pada metode kegiatan berupa testing, yaitu menggunakan metode *blackbox*.

1.4 Tujuan

Merancang visual *game* dengan genre yang sudah ada dan mengembangkannya menjadi sebuah *game*.

1.5 Manfaat

Kami harap masyarakat mendapatkan alternatif hiburan dari *game* lokal. Dimana *game* ini menceritakan peristiwa dan budaya lokal bangsa, baik historis dari alat permainan nusantara tersebut maupun tempat tempat nya.