

BAB I . PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi yang semakin pesat sangat mempengaruhi kehidupan sehari-hari kita. Tak terkecuali di dunia *game*. *Game* yang semula hanya bisa dimainkan secara nyata, kini dapat dimainkan secara maya melalui sebuah program komputer, berkat kemajuan teknologi di bidang kecerdasan buatan. Kini semakin banyak sumber-sumber daya yang bisa di manfaatkan dalam pembuatan sebuah *game*. Ada cukup banyak *tools* atau *software* yang bisa digunakan untuk membuat sebuah *game*. Tak tanggung-tanggung, dalam waktu yang singkat banyak *genre game* yang secara bergantian tercipta kedalam sebuah program komputer.

Adapun salah satunya yaitu FPS (*Fisrst Person Shooter*). FPS adalah sebuah *video game* yang berkonsen pada permainan senjata dan taktik perang melalui sudut pandang orang pertama. *Game* yang dikemas secara *simple*, praktis dan tidak membosankan membuat *gamers* sering kali memainkannya. Memang *game* FPS sangatlah menarik untuk dimainkan apalagi banyaknya tema yang diterapkan ke dalam *game* tersebut sehingga lebih menarik dan tidak membosankan. Banyaknya berbagai macam judul *game* FPS yang dibuat dengan latar belakang cerita kepahlawanan fiktif lebih menarik perhatian pemuda Indonesia dibandingkan dengan mengetahui bagaimana para pahlawan Indonesia yang memperjuangkan negara Indonesia demi memberi mereka kemerdekaan yang sebenarnya lebih menarik dari pada hanya memainkan gam FPS buatan luar negri.

Di Indonesia tidak sedikit jasa pahlawan yang dilupakan dengan mudahnya. Contohnya Letkol Moch. Sroedji, banyak masyarakat kota Jember yang tidak mengetahui bagaimana perjuangan Letkol Moch. Sroedji untuk memerdekakan kota Jember. Banyaknya generasi muda Indonesia yang meminati *game genre* FPS menciptakan peluang untuk meningkatkan rasa nasionalisme kepada mereka. Dengan membuat sebuah program komputer dimana program tersebut berisi sebuah *game* yang menceritakan tentang perjuangan seorang Letkol Moch Sroedji untuk memerdekakan Jember. Dalam perancangan *game FPS* dibutuhkan *character system* dan *particle system*. *Particle system* merupakan fitur yang membuat partikel.

Dimana partikel ini dibentuk sedemikian rupa sehingga membentuk suatu objek yang kita inginkan, *particle system* bisa dikatakan dengan *effect*. Selain *particle system*, game FPS juga membutuhkan *character system*. *Character system* merupakan karakter lain untuk menemani *player* dalam permainan. Biasanya karakter ini tidak dimainkan oleh *player*. Tetapi dijalankan oleh *system*. *System* ini di sebut NPC (*Non-Player Character*).

Oleh karena itu dari latar belakang yang telah ditemukan maka dibuatlah laporan ini dengan judul “PERANCANGAN *CHARACTER SYSTEM* DAN *PARTICLE SYSTEM* PADA GAME FPS (*FIRST PERSON SHOOTER*) “SANG PATRIOT” BERBASIS DESKTOP. dari judul ini diharapkan agar masyarakat Indonesia tidak dengan mudah melupakan perjuangan seorang pahlawan untuk memerdekakan Indonesia dan dapat menumbuhkan rasa nasionalisme serta menabab wawasan pembaca dalam hal pembuatan *game*.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas, pennulis merumuskan beberapa masalah yaitu:

- a. Membuat game jenis FPS (First Person Shooter)
- b. Merancang *Character System* dan *Particle System* pada game
- c. Merancang *system* untuk *character* yang dikendalikan oleh pemain dan *character* yang dikendalikan oleh *system*.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalahnya adalah sebagai berikut:

- a. *Game* yang dibangun ini merupakan *game* edukasi.
- b. *Game* yang di bangun berbasis *Desktop*.
- c. *Game* yang di bangun bergrafis 3 dimensi.
- d. *Game* ini di rancang dengan mode *single player*.
- e. Materi yang di berikan diambil dari pertempuran letkol Mochammad Sroedji yaitu setelah Letkot Moch. Sroedji Meninggal.
- f. Alat yang digunakan untu mengembangkan game ini adalah Unity 5.6 3D dan Blender.

- g. Pekerjaan pada tahap multimedia dari segi animasi dan *particle system*.
Sedangkan tahap *production* dari segi desain *character system*.
- h. Tahap terakhir pada metode kegiatan berupa testing hanya untuk *blackbox* testing saja

1.4 Tujuan

Tujuan dari pembangunan *game* ini yaitu:

- a. Menghasilkan *character system* yang sesuai dengan tema dan tujuan *game*.
- b. Menghasilkan *particle system* yang dapat memperhalus tampilan *game* dan membuat *game* terlihat lebih nyata.

1.5 Manfaat

Manfaat dari pembangunan *game* ini yaitu:

- a. Bagi pembangun untuk menambah wawasan dan pengetahuan dalam pembangunan *game* serta untuk menyelesaikan tugas akhir perkuliahan.
- b. Bagi pengguna diharapkan dapat mengetahui dan merasakan bagaimana perjuangan yang dialami oleh seorang Letkol Moch. Sroedji untuk memerdekakan bumi Jember sehingga dapat menumbuhkan rasa nasionalisme pada generasi penerus bangsa.