

BAB 1 . PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game bergenre *First Person Shooter* (FPS) adalah genre *game* perang dengan senjata api yang menggunakan sudut pandang orang pertama dengan tampilan layar yang mensimulasikan apa yang dilihat melalui mata karakter yang dimainkan. *Game* bergenre FPS dipilih karena *game* bergenre ini sangat diminati pada saat ini, hal ini dapat dilihat dari *rating* yang tinggi dan *reviews* yang diberikan para *gamers*.

Game bertipe 3D merupakan *game* dengan *grafis* yang baik dalam penggambaran secara realita, akan tetapi *game* 3D meminta spesifikasi komputer yang lumayan tinggi agar tampilan 3 dimensi *game* tersebut ditampilkan secara sempurna. Basis *desktop* lebih cocok dibandingkan dengan basis *web*, karena *desktop* memiliki tampilan yang baik dengan kemampuan *DirectX* yang telah disediakan *Microsoft*.

Game 3D FPS *Sang Patriot* adalah *game First Person Shooter* yang mempunyai *gameplay* menyelamatkan warga. *Game* 3D FPS *Sang Patriot* mempunyai kelebihan berupa Map yang sangat luas. Pada *game* ini terdapat *intro scene* dan *ending scene* yang menjelaskan cerita awal dan akhir *game* serta petunjuk informasi misi yang jelas. Pada *game* ini juga NPC musuh akan diberikan AI (*artificial intelligence*) atau kecerdasan buatan yang dapat memberikan *abilities* (kemampuan) untuk melakukan beberapa opsi keputusan seperti memutuskan terus menyerang,

Banyaknya generasi muda Indonesia yang meminati *game genre* FPS menciptakan peluang untuk mengingatkan kembali kepada generasi sekarang tentang perjuangan seorang pahlawan. Contohnya saja Letkol Moch. Sroedji. Tak sedikit dari masyarakat kota Jember yang tidak mengetahui bagaimana perjuangan Letkol Moch. Sroedji untuk memerdekakan kota Jember. Banyak kalangan yang dengan mudah melupakan perjuangan seorang pahlawan.

Oleh karena itu, mengingatkan kembali tentang perjuangan seorang pahlawan melalui cara yang modern merupakan pilihan yang tepat. Dengan

membuat sebuah program komputer dimana program tersebut berisi sebuah *game* yang menceritakan tentang perjuangan seorang Letkol Moch Sroedji untuk memerdekakan Jember, akan membuat generasi Indonesia mengingat dan merasakan sendiri bagaimana susuahnya para pahlawan yang telah mendahului kita dalam memperjuangkan sebuah kemerdekaan. Selain itu dengan adanya program komputer yang seperti ini dapat juga menanamkan rasa nasionalisme ke dalam diri para pemainnya.

Oleh karena itu dari latar belakang yang telah ditemukan maka dibuatlah laporan ini dengan judul “*PERANCANGAN MAPPING DAN SAVING 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 menambah wawasan pembaca dalam hal pembuatan *game*.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas, penulis merumuskan beberapa masalah yaitu:

- a. Membuat game jenis FPS (First Person Shooter)
- b. Merancang *Mapping* dan *Saving System* pada game.
- c. Merancang *system* untuk *map* dan *saving* 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* yang dibangun ini merupakan *game* edukasi.
- b. *Game* yang dibangun berbasis *Desktop*.
- c. *Game* yang dibangun 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 letkol Moch. Sroedji Meninggal.
- f. Alat yang digunakan untuk mengembangkan game ini adalah Unity 3D.

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

1.4 Tujuan Pembangunan

Tujuan dari pembangunan game ini yaitu:

- a. Untuk menghasilkan *map* yang sesuai dengan alur cerita pada *game*.
- b. Menghasilkan *map* yang realistik dan detail dan grafik yang indah

1.5 Manfaat Pembangunan

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.