

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Permainan (*game*) yang semula dimainkan secara nyata, sekarang telah bisa dimainkan secara maya melalui program komputer. Kemajuan teknologi informasi dalam bidang kecerdasan buatan menjadi pemicu hadirnya *game* dalam sebuah komputer. *Game* menjadi sarana untuk melepaskan lelah dan juga melatih logika pemain (*palyer*) *game* itu sendiri. Saat ini telah banyak jenis program *game* baik secara *online*, *offline*, hanya bisa dimainkan sendiri, maupun bisa dimainkan dengan lawan dalam sebuah jaringan komputer.

Salah satu jenis *game* yang sangat sering dimainkan oleh semua kalangan dan terbilang sederhana namun cukup mengasah otak dalam mengatur taktik ataupun strategi untuk dapat meraih kemenangan yaitu jenis *game* FPS (*First Person Shooter*). FPS adalah *game* adu tembak yang bisa dimainkan secara *single palyer* ataupun *multi player*. *Game* jenis ini menjadi sangat menarik dan seru karena selain mampu melatih logika *player* dengan menyusun strategi dan taktik untuk meraih kemenangan, *game* ini juga cocok untuk *player* yang suka tantangan dan suka memicu adrenalin mereka. Dalam *game* ini, *player* diharuskan memenangkan suatu misi dengan cara menembak mati musuh sampai musuh sudah tidak tersisa lagi. Disamping itu *player* juga harus menjaga nyawanya sendiri agar tidak kalah dalam *game* ini.

Generasi zaman sekarang lebih banyak menghabiskan waktunya untuk memainkan *game* jenis FPS yang kebanyakan berlatar belakang sejarah luar negeri sehingga generasi zaman sekarang lebih mengetahui sejarah luar negeri dibanding sejarah negeri sendiri. Banyaknya generasi zaman sekarang yang rela menghabiskan waktu mereka untuk bermain *game* jenis FPS ini membuat peluang yang besar untuk mengenalkan dan membuat mereka merasakan perjuangan Letkol Moch.Sroedji di

Jember dengan memasukkan unsur edukasi kedalam *game*. Dari permasalahan tersebut dan melihat kepopuleran *game* jenis FPS di zaman sekarang ini, kami tertarik untuk memanfaatkan kesempatan ini untuk membangun sebuah *game* edukasi dengan judul Perancangan *Game System* dan *User Interface* pada *Game FPS* 3D “Sang Patriot” Berbasis Desktop.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis merumuskan beberapa masalah yaitu:

- a. Membuat *Game FPS* (First Person Shooter), yang sesuai dengan sejarah yang di angkat dari Letkol Moch.Sroedji di Jember.
- b. Membuat *User Interface* dan *Game System*, menggunakan aplikasi Unity dan Blender.
- c. Merancang *User Interface* game yang menarik.

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 yang mengandung unsur petualangan.
- b. *Game* yang di bangun berbasis Desktop.
- c. *Game* yang di bangun bergrafis 3 dimensi.
- d. *Game* yang di bangun bersifat *single player*.
- e. Materi yang di berikan diambil dari pertempuran letkol Mochammad Sroedji dan setelah Mochammad Sroedji meninggal.
- f. *Game* ini di buat menggunakan aplikasi unity 3D 5.6.

1.4 Tujuan Pembangunan

Tujuan dari pembangunan game ini yaitu:

- a. Menghasilkan UI yang sangat sesuai dengan game yang akan di buat.
- b. Menghasilkan *Game System* yang dapat di mengerti oleh *User*.

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 saat mengetahui bagaimana perjuangan yang dialami oleh seorang Letkol Moch. Sroedji di Jember. Sehingga dapat menumbuhkan rasa nasionalisme.