

# 1. Pendahuluan

## 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini sudah sangat melaju begitu cepat, diiringi dengan kebutuhan manusia yang semakin kompleks dan membutuhkan segalanya dengan cepat untuk memanjakan segala keinginan kesehariannya.

Teknologi komputer merupakan salah satu teknologi yang perkembangannya paling cepat dibandingkan yang lain dan teknologi yang paling efektif untuk memanjakan kebutuhan manusia. Teknologi komputer juga telah diterapkan diberbagai macam bidang seperti pendidikan, ekonomi, militer, bisnis, perkantoran, kesehatan, telekomunikasi, militer dan masih banyak lagi, salah satunya ialah bidang hiburan.

Salah satu bentuk hiburan yang paling paling digemari ialah media interaktif yang dapat berupa animasi, *game*, dan yang lainnya. *Game* sangat berkembang pesat sesuai dengan kemajuan teknologi komputer, lagipula *game* ini tidak hanya diminati oleh satu golongan saja, tetapi mencakup seluruh golongan yang ada, dari anak-anak, remaja, dewasa, bahkan orang tua.

Dari sisi lain, menipisnya minat masyarakat Indonesia untuk mengenal sejarah-sejarah pahlawan yang amat sangat berjasa bagi kemerdekaan Indonesia sangat memiriskan hati terutama bagi generasi muda penerus bangsa yang sudah dipengaruhi oleh budaya luar dan sudah tidak peduli lagi dengan budayanya sendiri.

Berdasarkan latar belakang di atas penyusun bermaksud dan bertujuan untuk membuat sebuah *game* FPS (*First Person Shooter*) 3D berbasis desktop dengan mengangkat judul “*Legenda Bandung Lautan Api*” dengan menggunakan Unity.

## 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibuat, perumusan masalah yang akan dibahas dalam proyek akhir ini adalah :

1. Bagaimana membangun suatu *game* yang dapat dimainkan oleh user dengan umur di atas 10 tahun?
2. Bagaimana membangun suatu *game* yang mengenalkan karakter pahlawan Bandung Lautan Api dan menyampaikan cerita di dalamnya?

## 1.3 Tujuan

Tujuan dari pembuatan *Game* FPS(*First Person Shooter*) Bandung Lautan Api ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat sebuah *game* FPS (*First Person Shooter*) dengan kontrol sederhana serta tampilan yang menarik, dan diangkat dari sebuah kisah nyata Bandung Lautan Api
2. Membangun sebuah *game* pahlawan secara interaktif
3. Meningkatkan pengetahuan masyarakat tentang peristiwa Bandung Lautan Api.

## 1.5 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam pembuatan *Game* FPS Bandung Lautan Api Berbasis Desktop ini adalah sebagai berikut :

1. Pada *game* ini tokoh utama adalah seorang prajurit TRI (Tentara Rakyat Indonesia) yang menemani Muhammad Toha
2. Permainan ini hanya bisa dimainkan oleh satu orang
3. Musuh dalam permainan ini adalah tentara sekutu
4. Permainan ini tidak memiliki *highscore*
5. Aplikasi permainan ini dibangun untuk lingkungan *desktop*, dan tidak terhubung ke jaringan internet dan intranet.

## 1.6 Metodologi Penyelesaian Masalah

Dalam penyusunan proyek akhir ini, penulis menggunakan metodologi sebagai berikut :

1. Studi Literatur

Studi literatur penelitian dilakukan dengan cara mengumpulkan bahan , informasi dan keterangan-keterangan dari buku, artikel, majalah, internet dan media-media yang lain terkait dengan perang Bandung lautan api yang dipilih untuk dimasukkan ke dalam proyek interaktif yang akan kita buat serta hal-hal lain yang dapat digunakan sebagai referensi untuk menyelesaikan laporan proyek akhir ini.

2. Pengumpulan data

Pada tahap ini akan dilakukan pengumpulan data dan informasi dari berbagai sumber yang dibutuhkan dalam pembuatan *game* ini.

3. Perancangan Sistem

Pada tahap ini berisi perancangan pembuatan sistem meliputi proses pengenalan karakter dan pembangunan ide *game*.

4. Pembuatan *Game*

Pembuatan *game* dilakukan dengan menggunakan Unity. Unity dipilih dikarenakan perangkat lunak tersebut dapat menghasilkan *game* 3D yang membutuhkan spesifikasi komputer yang tidak terlalu besar.

5. Kesimpulan

Membuat suatu kesimpulan setelah melakukan percobaan pembuatan *game* yang mengangkat pahlawan pada perang di Bandung Lautan Api.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Proyek akhir ini disusun berdasarkan sistematika penulisan sebagai berikut:

### **BAB I : Pendahuluan**

Pada bab ini berisi latar belakang masalah, perumusan masalah yang akan dibahas, tujuan yang akan dicapai, batasan masalah, metodologi penyelesaian masalah, serta sistematika penulisan.

### **BAB II : Dasar Teori**

Bab ini berisi dasar teori dalam membangun *game* FPS (*First Person Shooter*) Bandung Lautan Api berbasis desktop meliputi: Definisi *Game* FPS (*First Person Shooter*), penjelasan tools-tools yang dipakai seperti Unity, 3DMax, dan Adobe Photoshop.

### **BAB III : Analisis dan Perancangan Sistem**

Pada bab ini akan diuraikan mengenai analisis dan perancangan *Game* FPS (*First Person Shooter*) berbasis desktop.

### **BAB IV : Implementasi dan Pengujian**

Bab ini berisi implementasi dan pengujian *Game*. Kemudian dilakukan evaluasi terhadap performansi sistem.

### **BAB V : Penutup**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari hasil implementasi dan pengujian yang dilakukan serta diberikan saran-saran untuk pengembangan *game* selanjutnya.

## 1.7 Pembagian Tugas Anggota

Adapun pembagian tugas dalam pembuatan proyek akhir ini adalah :

### a. Jefri Barutu

Peran : Desain *Game*

Tanggung Jawab:

1. Merancang Terrain *Game* dan Main menu
2. Menyelesaikan Terrain *game* dan Main menu
3. Membuat Poster PA
4. Membuat Video PA

### b. Dion Martin

Peran : Modeling Karakter

Tanggung Jawab:

1. Merancang model karakter
2. Menyelesaikan model karakter

### c. Dewa Adi Nyoman Sentosa

Peran : Active View Programmer

Tanggung Jawab :

1. Membuat program *game*
2. Membuat program misi 1 dan 2
3. Membuat program main menu

### d. M.Irnanda Rakhmantyo

Peran : Active View Programmer

Tanggung Jawab :

1. Membuat program *game*
2. Membuat program GUI *game*
3. Membuat program animasi dan efek *game*