

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini kemajuan dibidang grafis dan animasi berkembang sangat pesat. Bukan hanya sebatas periklanan saja tetapi sudah merambah kebeberapa bidang usaha, diantaranya dalam bidang arsitektur yaitu untuk membuat berbagai model bangunan, gedung, kantor, rumah, rumah sakit, ataupun membuat game yaitu untuk membuat suatu *games* animasi yang sangat bervariasi, maupun lainnya. Softwarepun mengalami banyak perubahan dan berkembang, software-software bermunculan bersaing yang lebih bervariasi dan menawarkan berbagai kemudahan. Salah satunya adalah *software* 3 dimensi seperti *blender*, *software* ini digunakan untuk membuat desain objek dalam bentuk 3 dimensi dan gambar yang diperlihatkan semakin hidup dan nyata mendekati wujud aslinya. (Jogiyanto, 2005).

Blender merupakan *software* pengolah 3 dimensi dan animasi yang bisa dijalankan di Windows maupun di Linux. sama seperti *software* 3D pada umumnya seperti 3D *Studio Max*, *Maya* dan *Lightwave*, ia juga memiliki perbedaan yang cukup mendasar seperti: Project kerja di *blender* bisa dikerjakan di hampir semua *software* 3D komersil lainnya dengan kualitas yang tinggi, mempunyai simulasi physics yang bagus dan menggunakan *UV unwrapping* yang baik. Kelebihan *blender* yang lain adalah *software* ini bersifat *open source*.

Game adalah permainan yang menggunakan interaksi dengan antarmuka pengguna melalui gambar. *Games* merupakan kegemaran dan sangat disukai oleh anak-anak. *Games* ini diharapkan mampu memberikan hiburan mainan sederhana pada pengguna dan juga dapat mengasah kemampuan otak karena pengguna dituntut secara logis, cermat dan terampil. (Hamzah, 2011).

software blender merupakan animasi 3 dimensi yang bervariasi dan dapat diunduh secara *open source* sehingga penulis memanfaatkan *software* ini untuk membuat suatu game yang menarik misalnya *route-puzzle*. *Route-puzzle* merupakan pencarian teka-teki atau jalan keluar jenis game ini sangat mudah dipahami dan dimainkan oleh anak-anak dan dapat digunakan untuk meningkatkan suatu pemahaman dan kreativitas.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka rumusan masalah dalam pembuatan *games route-puzzle* adalah: “ bagaimana membuat game *route-puzzle* (labirin) secara 3D yang menarik”.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan perumusan masalah yang ada dari uraian diatas dan untuk menghindari meluasnya pokok permasalahan, maka dalam pembuatan tugas akhir ini mempunyai batasan-batasan sebagai berikut :

1. Penyusun hanya membuat game *route-puzzle* (labirin) beserta pergerakannya

2. Membuat animasi yang terdiri dari 3 tingkatan atau level dan masing-masing tingkatan memiliki kesulitan yang berbeda.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan diadakan penelitian ini adalah untuk membuat suatu *game route-puzzle* (labirin) yang menarik agar dapat dinikmati pengguna dan dapat meningkatkan suatu pemahaman dan kreativitas.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi pengguna

Dapat meningkatkan pemahaman serta mengurangi kejenuhan karena pengguna dituntut untuk berfikir secara logis, cermat dan terampil dan juga dapat meningkatkan suatu kreativitas.

2. Bagi penyusun

Manfaat yang didapat bagi peneliti adalah dapat mempelajari hal baru selain yang didapat di perkuliahan.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran mengenai laporan yang akan dibuat, adapun sistematika penulisan laporan sebagai berikut :

1. Bagian Awal Skripsi memuat halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan dosen pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto dan persembahan, halaman kata pengantar, halaman daftar isi,

halam daftar tabel, halaman daftar gambar, halaman daftar lampiran, dan abstraksi.

2. Bagian Utama Skripsi terbagi atas bab-bab yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan mendeskripsikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat dan sistematika penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka ini berisi tentang :

- A. Telaah Penelitian yang berisi tentang hasil – hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.
- B. Landasan Teori berisi tentang teori-teori yang mendasari pembahasan secara mendetail, dan berupa definisi atau model sistematis.

BAB III METODE PENELITIAN

Menguraikan gambaran objek penelitian, analisis semua permasalahan, perancangan sistem baik secara umum maupun spesifik yang meliputi :

- A. Pemilihan Lokasi dan Waktu Penelitian
- B. Peralatan utama dan pendukung
- C. Alur penelitian (dilengkapi dengan diagram alir)

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Memaparkan dari hasil-hasil tahapan penelitian, mulai dari analisis, desain, hasil testing dan implementasinya.

BAB V PENUTUP

Menguraikan kesimpulan dari penelitian dan saran-saran sebagai bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya.

3. Bagian Akhir Skripsi dari skripsi ini terdiri dari daftar pustaka dan daftar lampiran.