BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Semakin maju perkembangan dunia teknologi saat ini dapat memacu seseorang dalam mengasah kreatifitas untuk menciptakan sesuatu yang bermanfaat, salah satunya adalah membuat suatu *game* komputer. Pada saat ini *game* komputer sudah bukan suatu hal yang asing dan hampir semua orang mengetahui baik dari anak-anak hingga orang dewasa pun sangat menggemari game komputer. *Game* komputer ini dijadikan sebagai sarana dalam mengisi waktu luang dan hiburan. *Game* komputer juga dapat mengasah kreatifitas dan ketangkasan.

Penulis akan membuat suatu *game* pertempuran antar pesawat luar angkasa yang dapat melatih ketangkasan, dengan tempat mirip seperti di luar angkasa yang terdapat bintang-bintang dan pesawat-pesawat musuh yang silih berganti berdatangan untuk menyerang pesawat pemain. Untuk itu para pemainnya harus bertindak cepat dalam mengambil langkah dalam menghancurkan serangan dari lawan.

1.2 Rumusan Masalah

Permasalahan yang diselesaikan pada pembuatan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang suatu *game* komputer.

2. Bagaimana merancang suatu *game* yang menggunakan animasi dan suara.

1.3 Batasan Masalah

Untuk menyederhanakan permasalahan-permasalahan yang akan diselesaikan dalam tugas akhir ini, penulis memberi batasan masalah sebagai berikut:

1. Alat *input* yaitu *keyboard* dan *mouse*.
2. *Game* hanya dapat dimainkan oleh satu orang.
3. Sudut pandang *game* dalam bentuk dua dimensi.
4. Menggunakan komponen bernama *collider* yang terdapat pada *library* agar karakter pada *game* dapat berbenturan dan mengalami ledakan.
5. *Game* ini masih belum dapat terkoneksi dengan *database*.

1.4 Tujuan

Tujuan pembuatan *game* ini adalah:

1. Membuat *game* yang dapat dimainkan oleh anak-anak yang disertai dengan animasi dan suara.
2. Untuk membuat suatu sarana hiburan di waktu luang.

1.5 Manfaat

Manfaat *game* ini adalah:

1. Diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berfikir dan melatih ketangkasan.
2. Diharapkan dapat dijadikan sarana hiburan dalam mengisi waktu luang.