BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan *game* di dunia semakin pesat, bahkan saat ini sudah menjadi alternatif hiburan yang diminati dan dimainkan oleh banyak orang yakni kaum tua dan muda baik itu pria maupun wanita. *Game* yang masih banyak dimainkan yakni *game* modern yang berbasis *Desktop* dengan menggunakan kendali *mouse* atau *keyboard*, namun mengendalikan *game* dengan menggunakan *mouse* atau *keyboard* terkadang memberikan rasa ketidak nyamanan terhadap pengguna dalam pengendalian *game* yang dimainkannya.

Dengan adanya pengaruh permainan modern menjadikan permainan tradisional hampir hilang, Maka dari itu penulis mencoba mengembangkan *game* tradisional balap egrang dengan menggunakan kendali *joystick*.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana membangun *game* tradisional yang dapat dikendalikan dengan menggunakan *joystick* dan bisa dimainkan secara 2 pemain dalam 1 *personal computer* (PC). *Game* ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman *Game Maker Language*. Maka dari itu akan dibuat suatu *game*, yakni "*Game* balap egrang dengan menggunakan kendali *joystick*".

1.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam tugas akhir ini adalah:

1. *Game* yang akan dikembangkan adalah *game Racing* 3D yang berbasis *Desktop.*
2. Aplikasi yang digunakan untuk membuat karakter dan bambu adalah *Blender*.
3. Aplikasi yang digunakan untuk membuat *background*, arena permainan dan *design interface* adalah *Serif DrawPlus dan Photoshop Cs3*.
4. Aplikasi yang digunakan untuk membuat gerakan pada karakter adalah *Anime Studio*.
5. Aplikasi yang digunakan untuk membangun *game* adalah *Game Maker Studio* 1.2 dengan menggunakan bahasa pemrograman *Game Maker Language*.

6. *Game* ini bisa dikendalikan dengan menggunakan *joystick* dan bisa dimainkan secara 2 pemain dalam 1 *PC*.

1.4 Tujuan Penelitian

Penilitian ini bertujuan untuk membangun sebuah permainan balap egrang yang dapat dimainkan 2 pemain dalam 1 *Personal Computer (PC)* dengan menggunakan kendali *joystick*.