**PENDAHULUAN**

* 1. **LATAR BELAKANG**

Dengan kemajuan teknologi yang pesat, seriring itu juga kemajuan *game* berkembang pesat. Pada tahun-tahun belakangan ini banyak *game* yang dihasilkan dengan berbagai tema-tema yang menarik. Penggunanya pun datang dari berbagai kalangan usia, baik yang masih balita yang sudah diajarkan *game* berupa cara belajar untuk usia dini, sampai dengan kalangan yang sudah tua, yang masih ingin bernostalgia dengan permainan pada tahun 70’an dan 80’an.

Permainan ini menggunakan *game engine Unity* dan *3D Modeling Software* berupa *Blender* dan berkonsep *action-strategy game.* *Unity* sendiri mempunyai 3 bahasa permrograman yang dapat digunakan, yaitu *C#, JavaScript,* dan *Boo*. Penulis sendiri menggunakan bahasa pemrograman *C#* untuk membuat *game ini*.

Blender adalah perangkat lunak sumber terbuka grafika komputer 3D. Perangkat lunak ini digunakan untuk membuat film animasi, efek visual, model cetak 3D, aplikasi 3D interaktif dan permainan video. Blender memiliki beberapa fitur termasuk pemodelan 3D, penteksturan, penyunting gambar bitmap, penulangan, simulasi cairan dan asap, simulasi partikel, animasi, penyunting video, pemahat digital, dan *rendering*.

*Action-strategy game* merupkan game dengan jenis yang memerlukan kecepatan reflex, koordinasi, dan juga *timing.* Disamping itu, *game* jenis ini juga memerlukan strategi yang dan keahian berpikir untuk memutuskan setiap gerakan secara hati-hati dan terencana.

Oleh karena itu penulis ingin membuat permainan dengan tema “*Aplikasi Permainan Bomberman*”*.* Permainan *action-strategy* ini dibuat untuk mengingatkan kembali kepada pemain pada jaman-jaman mereka masih mempunyai waktu luang yang banyak untuk bermain, serta untuk memperkenalkan kembali permainan ini kepada orang-orang yang berlum pernah memainkannya.

**1.2 BATASAN MASALAH**

Batasan masalah pada pembuatan *game* ini adalah, penulis membuatnya dengan *game engine Unity* dan *Blender. Game* ini dibuat sebatas *offline* saja. Dan hanya tersedia 20 *level* yang dapat dimainkan. Pada *game* terdapat *score* dan *high score* untuk mendata setiap prestasi kemenangan yang pemain telah capai.

**1.3 TUJUAN PENULISAN**

Pembuatan *game* ini bertujuan untuk membuat ulang *game* 2D menjadi *game 3D* dengan menggunakan memanfaatkan *game engine Unity* dengan harapan *game* ini dapat menghibur dan mengingatkan kembali kepada pemain pada jaman-jaman mereka masih mempunyai waktu luang yang banyak untuk bermain, serta untuk memperkenalkan kembali permainan ini kepada orang-orang yang belum pernah memainkannya.

**1.4 METODE PENELITIAN**

Dalam pembuatan game ini memerlukan *model* terlebih dahulu untuk dapat digunakan dalam *game engine* nantinya. Penulis akan membuat *model object* dahulu pada *Modeling Software* berupa *Blender*, sehingga nantinya dapat diimplementasikan dalam *game engine* yaitu *Unity3D* dan dimanupulasi menggunakan bahasa pemrograman *C#*.

**1.5 SISTEMATIKA PENULISAN**

Dalam penulisan mengelompokkan pembahasan dalam kelompok Bab-bab. Satu kelompok pembahasan dimasukkan dalam satu judul Bab, yang mana Bab-bab ini terdiri dari subbab-subbab.

**1. PENDAHULUAN**

Menjelaskan secara ringkas mengenai latar belakang, batasan masalah, tujuan penulisan, , metode penelitian dan sistematika penulisan.

**2. LANDASAN TEORI**

Mengemukakan landasan teori yang menunjang penulisan, pengertian – pengertian tentang *game engine, game strategy,* Unity3D, Blender, dan *C#* sebagai bahasa dasar dalam pembuatan *game* ini.

**3. PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI**

Menjelaskan tentang gambaran umum *game*, perancangan struktur navigasi, implementasi dan pengembangan aplikasi meliputi proses perancangan aplikasi, desain *game*, implementasi, dan cara menjalankan aplikasi.

**4. PENUTUP**

Dikemukakan kesimpulan dari pembahasan pada bab-bab sebelumnya dan mencoba membantu para pembaca dengan memberikan saran yang diperlukan.