

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Game merupakan kata dalam bahasa Inggris yang berarti permainan. Permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan refreshing, dalam perkembangannya game yang dulu dimainkan di halaman rumah bersama teman – teman sekitar lingkungan, dan kini semakin berkurang dengan berkembangnya teknologi sehingga permainan tradisional berubah menjadi permainan modern.

Teori permainan pertama kali ditemukan oleh sekelompok ahli Matematika pada tahun 1944. Teori itu dikemukakan oleh John von Neumann and Oskar Morgenstern yang berisi: "Permainan terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dari dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri atau pun untuk meminimalkan kemenangan lawan. Peraturan- peraturan menentukan kemungkinan tindakan untuk setiap pemain, sejumlah keterangan diterima setiap pemain sebagai kemajuan bermain, dan sejumlah kemenangan atau kekalahan dalam berbagai situasi.

Labirin adalah sebuah jaringan dari jalur jalur yang saling berhubungan untuk dilalui dari awal hingga akhir yang dimaksudkan untuk sebuah tantangan. Tetapi jumlah rute yang ada sudah sedemikian banyaknya, maka kita akan mengalami kesulitan dan akan memakan waktu yang lama untuk menyelesaikannya.

Blender merupakan sebuah software pemodelan animasi 3D yang memiliki fitur game engine. Blender pada awalnya dikembangkan oleh perusahaan animasi Belanda NeoGeo sebagai program animasi internal, Blender tumbuh dan berkembang bersama proyek yang dikerjakan NeoGeo. Kemudian tidak lama setelah versi gratis dipublikasikan di internet, NeoGeo tidak

lagi menjalankan bisnisnya. Pada saat itu Ton Roosendaal, “Bapak” dari blender dan programmer utama, membuat perusahaan yang bernama NOT a Number untuk mengembangkan Blender lebih jauh (Mulyono;2012).

Berdasarkan permasalahan di atas maka penulis tertarik mengangkat judul Skripsi “Rancang Bangun Game Labirin 3D Menggunakan Blender” . Dimana nantinya system tersebut berbasis komputer menggunakan software Blender 3D.

B. Perumusan Masalah

Bagaimana merancang aplikasi Game Labirin 3D menggunakan blender berbasis dekstop.

C. Tujuan

Untuk merancang aplikasi Game Labirin 3D menggunakan blender berbasis dekstop.

D. Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak menyimpang dari tujuan, maka penulis membatasi masalah sebagai berikut :

1. Sistem permainan bersifat *single player* dan hanya mampu di mainkan *single computer*.
2. Aplikasi yang akan dibangun berbasis dekstop.

E. Manfaat

Manfaat perancangan game labirin 3D menggunakan blender adalah untuk menghibur, mengasah otak dan meningkatkan kreatifitas pada anak – anak.