

**PEMBUATAN GAME 3D FIRST PERSON SHOOTER (FPS)
"FREEZER ERADICATE" MENGGUNAKAN
FPS CREATOR X10**

SKRIPSI



disusun oleh
Surya Wahyudi
12.12.6914

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**PEMBUATAN GAME 3D FIRST PERSON SHOOTER (FPS)
"FREEZER ERADICATE" MENGGUNAKAN
FPS CREATOR X10**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Surya Wahyudi

12.12.6914

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN GAME 3D FIRST PERSON SHOOTER (FPS)
"FREEZER ERADICATE" MENGGUNAKAN
FPS CREATOR X10**


yang dipersiapkan dan disusun oleh

Surya Wahyudi

12.12.6914

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 27 Februari 2015

Dosen Pembimbing,


Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN GAME 3D FIRST PERSON SHOOTER (FPS)

"FREEZER ERADICATE" MENGGUNAKAN

FPS CREATOR X10

yang disusun oleh

Surya Wahyudi

12.12.6914

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 September 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom
NIK. 190302125

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

Yuli Astuti, M.Kom
NIK. 190302146

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 15 November 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya sayasendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab penulis pribadi.

Yogyakarta, 26 Oktober 2015



Surya Wahyudi
NIM. 12.12.6914

MOTTO

- ❖ Bersyukurlah kepada Tuhan atas semua yang kita peroleh selama ini.
- ❖ Orang tua adalah orang hampir sempurna yang di anugerahkan kepada kita.
- ❖ Jangan sia-sia kan amanah yang telah di berikan kepada orang tua
- ❖ Ibu adalah seperti super hero yang selalu membuat kita semangat menjalani rintangan hidup.
- ❖ Kejujuran adalah hal yang paling utama dalam kehidupan sehari hari.
- ❖ Terus berusaha dan berdoa sampai yang kuasa memanggil untuk menghadap nya.
- ❖ Dengan hati yang ikhlas selalu berbagi terhadap sesama yang membutuhkan
- ❖ Jangan pernah menyerah, jangan mudah putus asa, semangat dan yakin pada diri kita.
- ❖ Jadilah teman yang setia kawan.
- ❖ Keluar dari zona aman untuk mendapatkan pengalaman yang berharga.

PERSEMBAHAN

- ❖ Pertama-tama saya ucapkan rasa syukur kepada ALLAH SWT atas kasih sayang-NYA sehingga saya dapat merasakan nikmat yang tak terhingga dalam hidup ini.
- ❖ Terimakasih, Bapak & Ibu tercinta, yang telah memberikan semangat, dorongan, nasehat, doa, serta berjuta-juta cinta yang tak pernah habis kepada anakmu.
- ❖ Terimakasih untuk umi Suparlina dan ibu Sutini , yang selalu mendukung saya untuk menjadi anak yang bisa membanggakan keluarga.
- ❖ Terimakasih untuk bpk. Bayu Setiaji, M.Kom, atas bimbingan dan pengarahannya selama pengerjaan skripsi ini.
- ❖ Teman-teman Kontrakan Papoy yang selalu menemani dan menyemangati saya dalam mengerjakan skripsi ini.
- ❖ Teman-teman Basement Crew yang tidak pernah berhenti memberi inspirasi dan motivasi untuk saya.
- ❖ Teman-teman Kontrakan MaguTerimakasih atas semangat dan dukungan kalian selama ini.
- ❖ Untuk Achmad Saifudin Aji, Terimakasih karena telah memberikan ilmu sehingga saya menjadi tahu tentang banyak hal.
- ❖ Untuk Kontrakan Dota 2, Terimakasih telah memberikan semangat dan dukungan selama ini.
- ❖ Untuk Bruthus Hardcore dan Official Bruthus , Terimakasih telah memberikan semangat dan dukungan selama ini

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Puji syukur kita ucapkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam tidak lupa kita ucapkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, serta keluarga dan para sahabatnya yang memberi syafaatnya kepada kita semua sehingga kita dalam perlindungannya.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK "AMIKOM". Selain itu juga merupakan bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Srtata-1 dan untuk memperoleh gelar sarjana computer.

Keberhasilan ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Dalam kesempatannya, penulis berterima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M Suyanto, MM, selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryanto, MM, selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Bayu Setiaji, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak pengarahan dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan Ibu dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu saat kuliah.

5. Semua pihak yang telah membantu baik dukungan moril maupun materil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada pihak yang tidak bisa disebutkan satu-persatu semoga Allah SWT membalas kebaikan dan melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua.

Penulis telah berupaya dengan semaksimal mungkin dalam penyelesaian skripsi ini, namun penulis menyadari masih banyak kekurangan baik dari segi isi maupun tata bahasa, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun sehingga berguna bagi kesempurnaan skripsi ini.

Akhirnya dengan segala kerendahan hati penulis berharap dan berdoa semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Amin....

Yogyakarta, 26 Oktober 2015

Penulis,



Surya Wahyudi

DAFTAR ISI

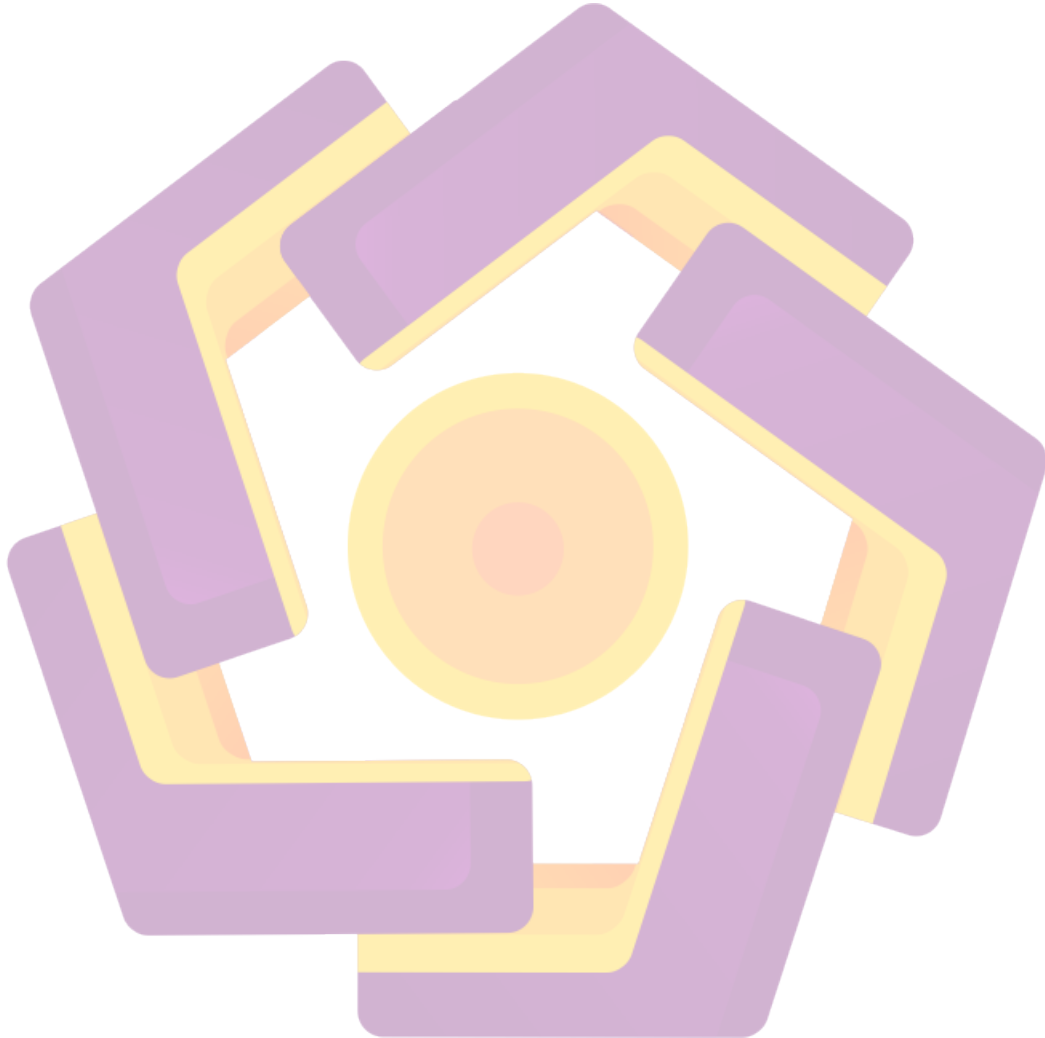
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metodologi Penelitian	4
1.7 SistematikaPenulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Definisi Game	6
2.2 Sejarah Dan Perkembangan Game	7
2.2.1 Era Sebelum Munculnya Game (1889-1970)	8

2.3	Jenis - Jenis Game	9
2.4	Klasifikasi Label Game Berdasarkan Umur.....	18
2.5	Metode Pengembangan Game	19
2.6	Perangkat Lunak Yang Digunakan	22
2.6.1	Fps Creator	22
2.6.2	Fpi Edit Pad.....	24
BAB III PERANCANGAN		26
3.1	Game Overview/Concept.....	26
3.1.1	Idea.....	26
3.1.2	Genre	26
3.1.3	Platform	26
3.1.4	Target Pengguna.....	27
3.1.5	Tools Pengembang	27
3.2	User interface	27
3.2.1	Rancangan Antar Muka Menu Utama	27
3.2.2	Rancangan Antar Muka Loading Game dan Load Game.....	28
3.2.3	Rancangan Antar Muka Game	30
3.3	Asset	31
3.4	Story	32
3.4.1	Sejarah Perkembangan Game Freezer Eradicate	32
3.4.2	Character	33

3.4.3	Game World	35
3.5	Game Play	35
3.5.1	Deskripsi (Goal,Experimence)	35
3.5.2	Alur Cerita.....	35
3.5.3	Level Game	36
BAB IV IMPLEMENTASI		37
4.1	Produksi.....	37
4.1.1	Membuat Map Level	37
4.1.2	Memasukkan entitas atau item pada setiap map level beserta <i>source codenya</i>	40
4.2	MengaturLetakMusuh	48
4.2.1	Markas musuh satu	49
4.2.2	Markas musuh akhir	49
4.2.3	Markas musuh utama.....	50
4.2.4	Markas musuh utama lantai bawah tanah.....	50
4.2.5	Markas musuh utama tengah.....	51
4.2.5	Markas musuh utama lantai atas.....	51
4.3	Testing	52
4.3.1	Lampiran 1: Lembar Kuisisioner	54
BAB V PENUTUP.....		56
5.1	Kesimpulan	56
5.2	Saran	56
DAFTAR PUSTAKA		58

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Grafik Game	31
Tabel 4.1 Tabel Keberhasilan Game.....	53



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Langkah-langkah Metode Pengembangan Game.....	20
Gambar 2.2	Tampilan <i>FPS Creator</i>	24
Gambar 2.3	Aplikasi <i>FPI Edit Pad</i>	25
Gambar 3.1	Rancangan Antarmuka Menu Utama.....	28
Gambar 3.2	Rancangan Antarmuka Loading <i>Game</i>	29
Gambar 3.3	Rancangan Antarmuka Load <i>Game</i>	29
Gambar 3.4	Rancangan Antarmuka <i>Game</i>	30
Gambar 3.5	Wakil Komandan Gugun.....	34
Gambar 3.6	Gors.....	34
Gambar 3.7	Kawanan Freezer.....	35
Gambar 4.1	Map Markas Pusat.....	37
Gambar 4.2	Map Area Musuh Satu.....	38
Gambar 4.3	Map Area Musuh Satu Akhir.....	38
Gambar 4.4	Map Area Musuh Utama Lantai Pertama.....	39
Gambar 4.5	Map Area Musuh Utama Lantai Bawah Tanah.....	39
Gambar 4.6	Map Area Musuh Utama Tengah.....	40
Gambar 4.7	Map Area Musuh Utama Akhir Lantai Atas.....	40
Gambar 4.8	Halaman Awal.....	41
Gambar 4.9	Loading.....	42
Gambar 4.10	Pintu.....	42
Gambar 4.11	Petunjuk Misi.....	43
Gambar 4.12	Senjata.....	44

Gambar 4.13 Amunisi	45
Gambar 4.14 kunci	46
Gambar 4.15 Musuh satu.....	47
Gambar4.16 Musuh Dua	48
Gambar 4.17 Markas MusuhSatu.....	49
Gambar 4.18 Markas Musuh Satu Akhir.....	49
Gambar 4.19 Markas MusuhUtama	50
Gambar 4.20 Markas Musuh UtamaLantai Bawah Tanah	50
Gambar 4.21 Markas Musuh Utama Tengah	51
Gambar 4.22 Markas Musuh Utama LantaiAtas	51



INTISARI

Dewasa ini komputer telah dilengkapi dengan alat multimedia, yang menunjukkan penambahan fungsi sebagai media penghibur para pengguna komputer agar tidak merasa jenuh di depan komputer. PC game atau permainan yang menggunakan media komputer adalah sebuah aplikasi hiburan dalam komputer yang menjadi salah satu alternatif untuk mengurangi kejenuhan pengguna komputer dan merupakan hiburan bagi yang memainkannya.

Game ini merupakan game bergenre FPS (First Person Shooter). Pemain akan mengendalikan karakter dengan pandangan back-front (sudut pandang dari belakang ke depan). Dalam game ini yang bertema penyelamatan komandan, dalam misi ini pemain akan bertugas untuk menyelamatkan komandan yang tengah disandera oleh kawanan Freezer atau makhluk sejenis monster, untuk itu pemain akan diberikan perlengkapan tempur sesuai dengan medan yang akan dijelajahi yaitu markas para freezer, Jika pemain kehabisan ketahanan tubuh maka pemain akan mati atau misi gagal dan game over. Maka dari itu saat permainan berlangsung pemain dapat menggunakan item pemulih yang dapat ditemukan di berbagai sudut tertentu untuk tetap bertahan dalam misi penyelamatan komandan Metode penelitian yang digunakan yaitu metode pengembangan game.

Untuk membangun game ini, FPS Creator dan perangkat lunak pendukung lainnya seperti 3D Max Studio. Game ini menggunakan FPI Script sebagai script pendukung.

Kata-kunci : *Game, FPS Creator x10*

ABSTRACT

Today computers have been equipped with multimedia tool, which shows the addition of a function as a media entertainer that computer users do not feel bored at the computer. PC games or games that use computer media is an entertainment application in a computer that is an alternative to reduce the saturation of computer users and is entertainment for those who play it.

This game is a game genre FPS (First Person Shooter). Players will control the character with a back-front view (angle of view from back to front). In this game themed rescue commander, the player will be in charge of this mission to save the commander who was held hostage by a herd Freezer or similar creature monster, the player will be awarded for combat equipment in accordance with the terrain to be explored is the headquarters of the freezer, if a player runs out of resilience the body then the player will die or the mission fails and its game over. Therefore during the game players can use recovery items that can be found in a certain angle to survive in a rescue mission commander method used is the method of game development.

To build this game, FPS Creator and other support software such as 3D Studio Max. This game uses the FPI script as a script support.

Keywords: Games, FPS Creator x10