

APLIKASI GAME 3D BERGENRE FIRST PERSON SHOOTER

YANG BERJUDUL “TEAM RESCUE”

SKRIPSI



disusun oleh

Achmad Saifudin Aji

10.12.4470

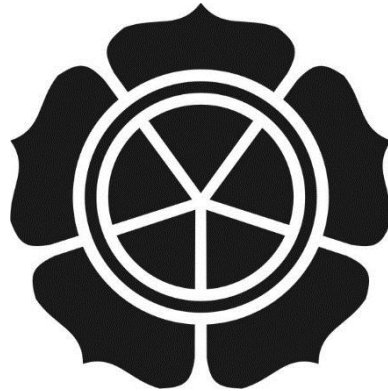
**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

APLIKASI GAME 3D BERGENRE FIRST PERSON SHOOTER

YANG BERJUDUL “TEAM RESCUE”

SKRIPSI

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



disusun oleh

Achmad Saifudin Aji

10.12.4470

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**APLIKASI GAME 3D BERGENRE FIRST PERSON SHOOTER
YANG BERJUDUL “TEAM RESCUE”**

yang disusun oleh

Achmad Saifudin Aji

10.12.4470

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 1 Maret 2014

Dosen Pembimbing,



Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

APLIKASI GAME 3D BERGENRE FIRST PERSON SHOOTER

YANG BERJUDUL “TEAM RESCUE”

yang disusun oleh

Achmad Saifudin Aji

10.12.4470

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 25 Februari 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Barka Satya, M.Kom
NIK. 190302126



Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

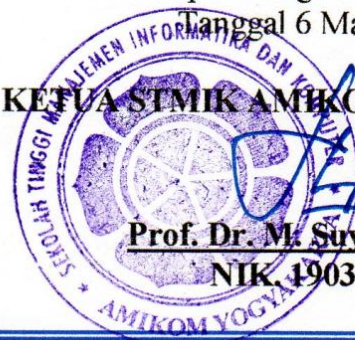


Mei Parwanto Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 6 Maret 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, 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.

Yogyakarta, 03 Maret 2015



Achmad Saifudin Aji

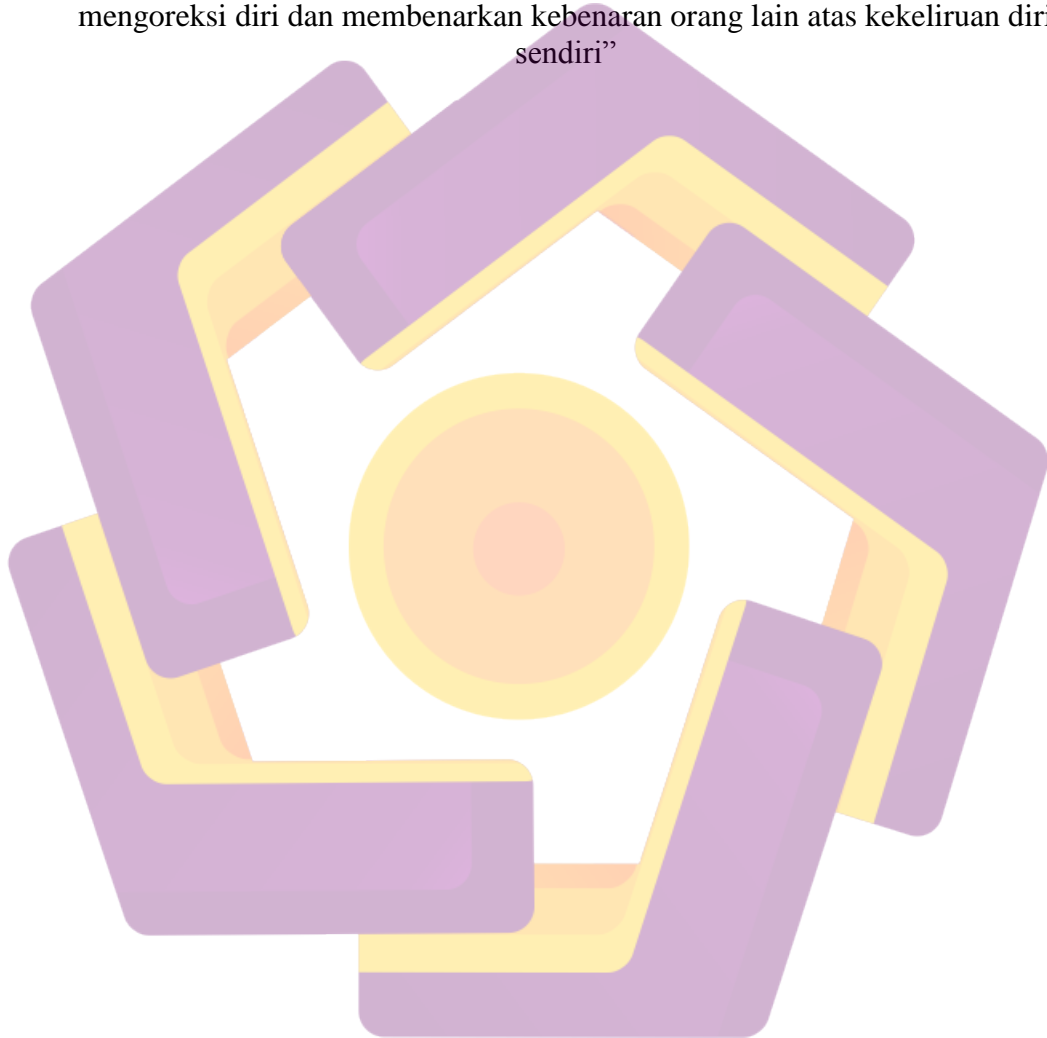
10.12.4470

MOTTO

“A smile can get you out of a tough situation, even if it is fake. “
(Sai)

“Pulang Malu, Gak Pulang Rindu”

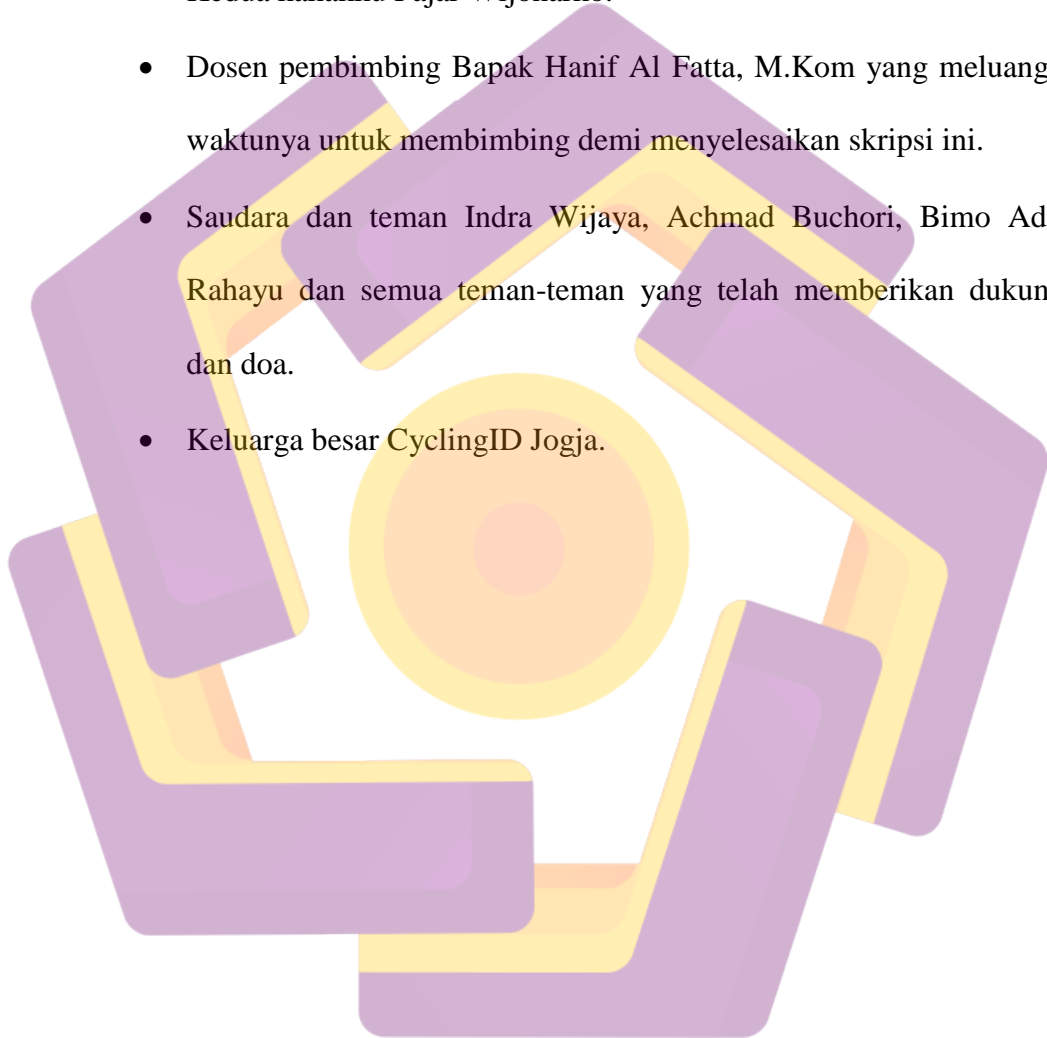
“Manusia tak selamanya benar dan tak selamanya salah, kecuali ia yang selalu mengoreksi diri dan membenarkan kebenaran orang lain atas kekeliruan diri sendiri”



PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan kepada:

- Kedua Orang tua ku tersayang.
- Kedua kakakku Fajar Wijonarko.
- Dosen pembimbing Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom yang meluangkan waktunya untuk membimbing demi menyelesaikan skripsi ini.
- Saudara dan teman Indra Wijaya, Achmad Buchori, Bimo Aditya Rahayu dan semua teman-teman yang telah memberikan dukungan dan doa.
- Keluarga besar CyclingID Jogja.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, atas segala rahmat dan ridhonya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **ANALISIS APLIKASI GAME 3D BERGENRE FIRST PERSON SHOOTER YANG BERJUDUL “TEAM RESCUE”** Laporan ini merupakan salah satu syarat kelulusan pada Program Strata I Reguler pada Jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

Penyusunan Skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta M.Kom selaku dosen pembimbing.
3. Keluarga yang telah memberikan semangat dan dukungan.
4. Dan kepada semua pihak yang telah membantu hingga terselesaikannya Skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan Skripsi ini jauh dari kesempurnaan, untuk itu penulis mengharapkan saran maupun kritik yang bersifat membangun dari semua pihak (khususnya pembaca) guna menyempurnakan skripsi ini.

Akhir kata, penulis mengharapkan semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan dapat digunakan sebagaimana mestinya oleh para pembaca dan sebagai kajian mahasiswa dalam menyusun skripsi.

Yogyakarta, 03 Maret 2015

Penulis

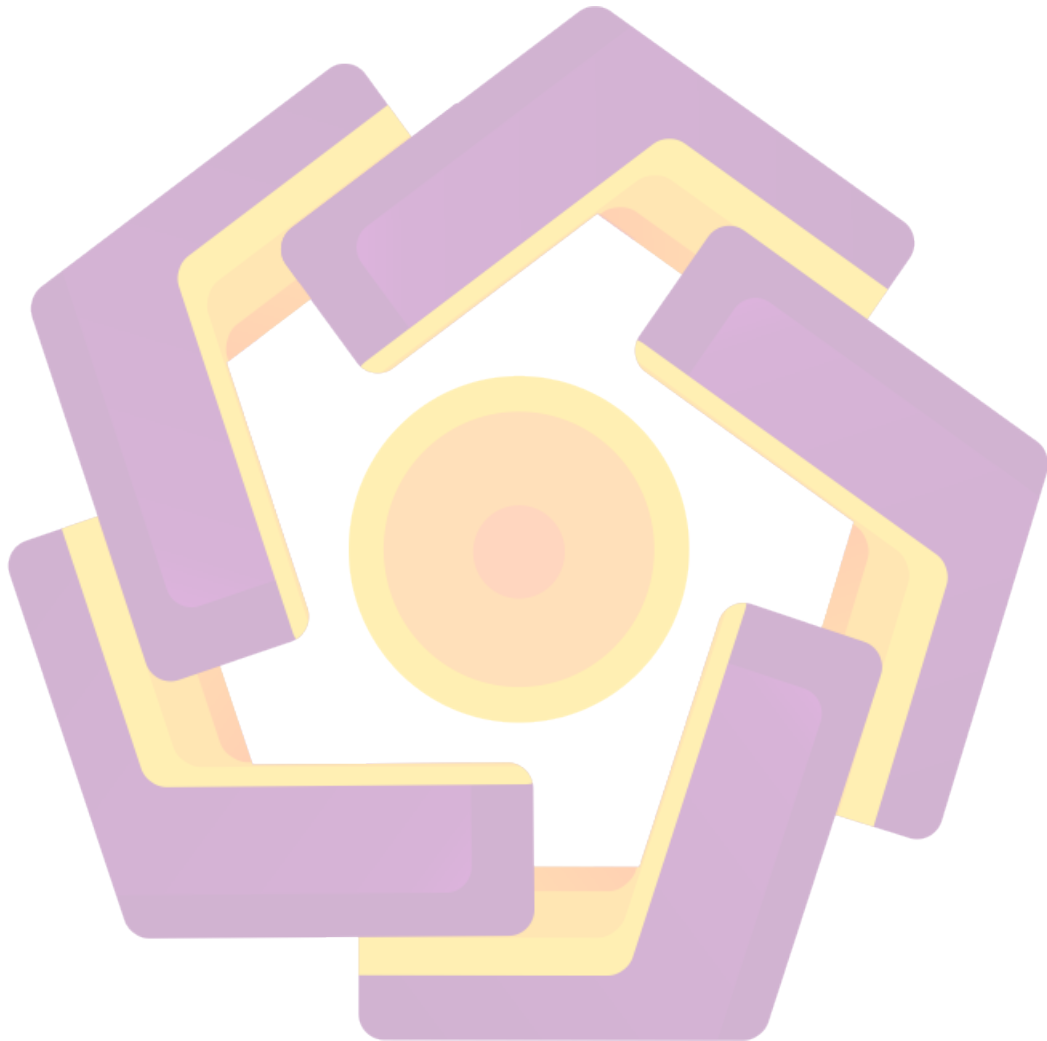
DAFTAR ISI

SKRIPSI	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR MODUL	xiii
INTISARI	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I	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 Sistematika Penulisan	4
BAB II	6
2.1 Aplikasi	6
2.2 Multimedia	6
2.3 Pengertian <i>Game</i>	7
2.4 Sejarah <i>Game</i>	8
2.4.1 Era Sebelum Munculnya <i>Game</i> (1889-1970)	9
2.4.2 Era Mulainya <i>Game</i> (1971-1977)	11
2.5 First <i>Person Shooter</i>	12
2.6 Grafik 3D	12
2.7 Flowchart View	15
2.8 Metode Pengembangan <i>Game</i>	16
2.9 Perangkat Lunak Yang Digunakan	18

2.9.1	Fps Creator	18
2.9.2	FPI Edit Pad	20
2.9.3	GIMP.....	21
2.9.4	SIGNS.....	21
2.9.5	Audacity	22
2.9.6	Autodesk 3ds Max 2009.....	22
2.10	Studi Pustaka.....	23
BAB III.....		25
3.1	ANALISIS.....	25
3.2	ANALISIS KEBUTUHAN	25
3.2.1	Kebutuhan Fungsional	26
3.2.2	Kebutuhan Non-Fungsional	26
3.3	Perancangan Game Team Rescue	28
3.3.1	Perancangan <i>storyline</i> (alur cerita).....	28
3.3.2	Perancangan level game	28
3.3.3	Flowchart Game.....	29
3.3.4	Perancangan Karakter Game.....	30
3.3.5	Perancangan Interface / Antarmuka.....	32
BAB IV.....		36
4.1	Produksi.....	36
4.1.1	Membuat Map Level.....	36
4.1	Mengatur Letak Musuh.....	50
4.2.1	Tambang Awal	50
4.2.2	Tambang Tengah	51
4.2.3	Tambang Akhir.....	51
4.2.4	Goa Awal.....	52
4.2.5	Goa Tengah.....	52
4.2.6	Goa Akhir	53
4.3	Testing.....	53
4.3.1	Lampiran 1: Lembar Kuisisioner	56
4.3.2	Lampiran 2: Lembar Kuisisioner	59
BAB V.....		61
5.1	Kesimpulan.....	61
5.2	Saran	61
DAFTAR PUSTAKA		x

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Lampiran Lembar Kuisoner	58
---	----



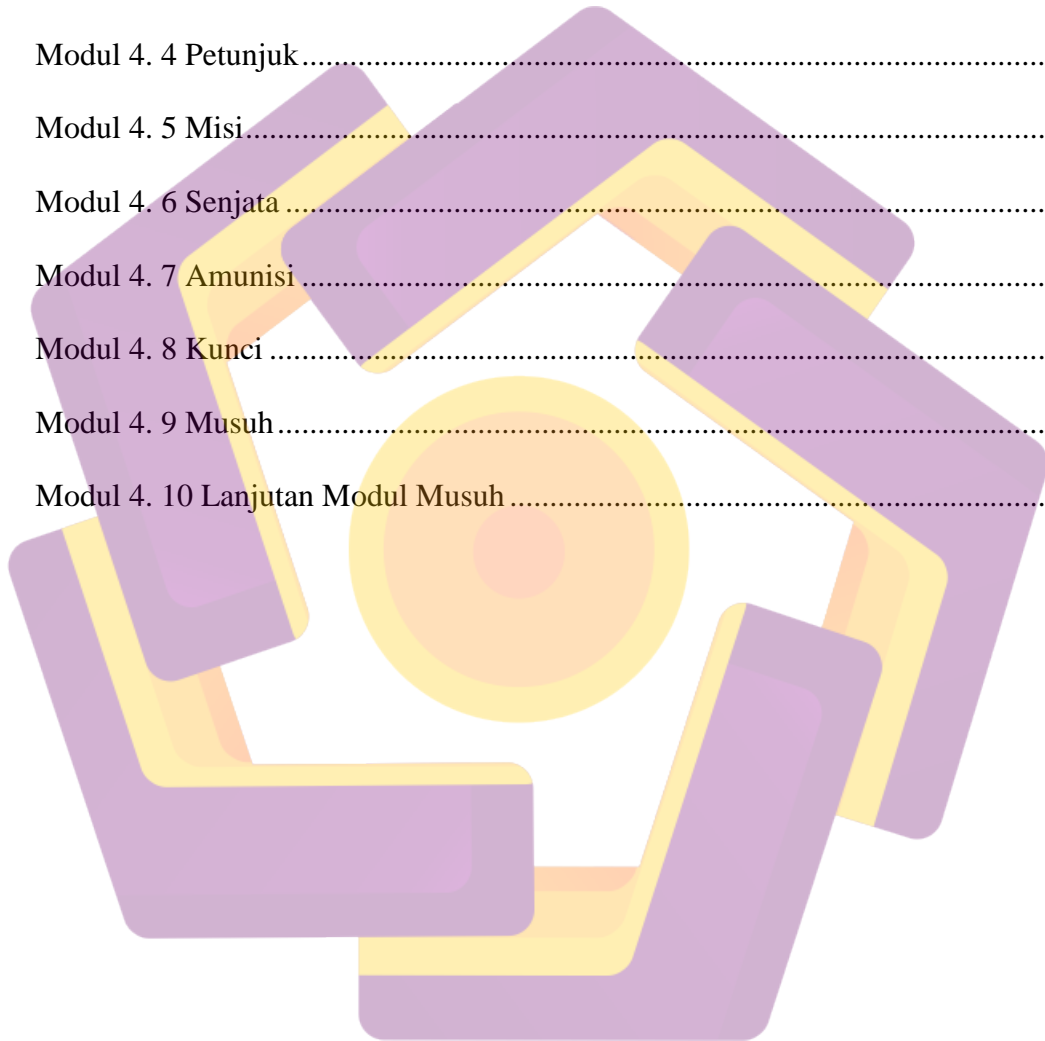
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh Flowchart View	15
Gambar 2. 2 langkah- langkah metode pengembangan game.....	16
Gambar 2. 3 Tampilan FPS Creator	20
Gambar 2. 4 Aplikasi FPI Edit Pad.....	20
Gambar 2. 5 Aplikasi GIMP	21
Gambar 2. 6 Aplikasi SIGNS.....	22
Gambar 2.7 Aplikasi Autodesk 3ds Max 2009	23
Gambar 3.1 Flowchart Proses Alogaritma Game Team Rescue.....	29
Gambar 3. 2 Komandan Yuri.....	30
Gambar 3. 3 Khan.....	31
Gambar 3. 4 Anak buah Khan.....	31
Gambar 3. 5 Rancangan Antarmuka Menu Utama	32
Gambar 3. 6 Rancangan Antarmuka Loading Game	33
Gambar 3. 7 Rancangan Antarmuka Loading Game 2	33
Gambar 3. 8 Rancangan Antarmuka Game.....	34
Gambar 4. 1 Map MarkasPusat.....	35
Gambar 4. 2 Map Area Tambang Lantai Dasar	36
Gambar 4. 3 Map Area Tambang Lantai Atas	36
Gambar 4. 4 Map Area Goa Lantai Dasar.....	37
Gambar 4. 5 Map Area Goa Lantai Atas 1.....	37
Gambar 4. 6 Map Area Goa Lantai Atas 2.....	38

Gambar 4. 7 Map Area Goa Lantai Atas 3.....	38
Gambar 4. 8 Map Area Goa Lantai Atas 4.....	39
Gambar 4. 9 Map Area Goa Lantai Atas 5.....	39
Gambar 4. 10 Halaman Awal.....	40
Gambar 4. 11 Loading.....	41
Gambar 4. 12 Pintu	42
Gambar 4. 13 Petunjuk.....	43
Gambar 4. 14 Misi	44
Gambar 4. 15 Senjata	45
Gambar 4. 16 Amunisi	46
Gambar 4. 17 Kunci	47
Gambar 4. 18 Musuh.....	48
Gambar 4. 19 Tambang Awal	49
Gambar 4. 20 Tambang Tengah.....	50
Gambar 4. 21 Tambang Akhir	50
Gambar 4. 22 Goa Awal.....	51
Gambar 4. 23 Goa Tengah	51
Gambar 4. 24 Goa Akhir.....	52

DAFTAR MODUL

Modul 4. 1 Halaman Awal	40
Modul 4. 2 Loading.....	41
Modul 4. 3 Pintu.....	42
Modul 4. 4 Petunjuk.....	43
Modul 4. 5 Misi.....	44
Modul 4. 6 Senjata	45
Modul 4. 7 Amunisi	46
Modul 4. 8 Kunci	47
Modul 4. 9 Musuh.....	48
Modul 4. 10 Lanjutan Modul Musuh	49



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 putri presiden pemain berperan sebagai pasukan khusus dibawah perintah komandan, dalam misi ini pemain akan bertugas untuk menyelamatkan putri presiden yang tengah disandera oleh kawanan pemberontak, untuk itu pemain akan diberikan perlengkapan tempur sesuai dengan medan yang akan dijelajahi yaitu tambang dan goa, 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 putri presiden 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 the president's daughter players assume the role of special forces under the command of the commander, the player will be in charge of this mission to rescue the president's daughter who was taken hostage by rebels flock, for it is the player will be given combat equipment in accordance with the terrain to be explored, namely the mining and cave, If a player runs out of endurance 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 the mission of saving the president's daughter method used is the method of game development.

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

Keywords : *Game, FPS Creator x10*

