

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan *game* didunia semakin pesat, tidak terkecuali di Indonesia. *Game* sudah sejak lama menjadi alternatif hiburan bagi berbagai kalangan, mulai dari anak-anak, dewasa, pria maupun wanita. Saat ini banyak produsen *game* menawarkan sebuah permainan yang menarik, tidak hanya untuk sebuah hiburan tapi juga sebagai media pembelajaran untuk anak. Selain itu, industri dan bisnis pengembangan *game* juga sudah menjadi suatu hal yang menjanjikan, terbukti dengan banyaknya perusahaan pengembang *game* di Amerika, Eropa dan negara-negara di Asia.

Saat ini Indonesia masih sebagai konsumen dari pengembang game-game luar, ini dapat kita lihat dari tingkat konsumsi *game* yang sangat tinggi, terutama *game* konsol, *Local Area Network (LAN)* dan *game online*. Kebanyakan game-game bagus dan banyak dimainkan oleh penduduk Indonesia adalah *game* buatan pengembang luar negeri.

Namun dibalik itu semua, tersirat keinginan dari putra-putri pertiwi untuk membuat *game* mereka sendiri, tetapi banyak kendala untuk melakukannya, seperti skil atau ilmu pengetahuan yang kurang, biaya yang relatif mahal, dan tingkat kesulitan pembuatan *game* yang memang cukup tinggi, padahal disamping

itu semua, banyak dari putra-putri Indonesia yang mempunyai inovasi dan imajinasi yang tidak kalah dengan pengembang *game* luar negeri. Untuk itu penulis berusaha memaparkan suatu pembuatan *game* 3D dengan menggunakan suatu *tools* yang sudah banyak dikenal dan teruji di kalangan komunitas pengembang *game* baik di Indonesia maupun di luar negeri, yaitu FPS Creator X10. Penulis berusaha membuat dan menyajikan pembahasan pembuatan *game* 3D dengan bahasa yang sederhana dan mudah untuk dicerna.

*First Person Shooter* (FPS) adalah salah satu jenis *game* pilihan karena memiliki unsur-unsur penceritaan yang kompleks serta seni peran yang membuat seseorang merasa menjadi seperti tokoh yang sedang diperankannya dalam *game* tersebut. Selain itu, *game* jenis ini merupakan sebuah *game* pilihan karena mempunyai alur cerita yang menarik dan misi menantang, serta grafik 3D dan efek yang hidup menciptakan nuansa perang yang sebenarnya. Hal ini dapat dibuktikan dengan berbagai *game* jenis FPS yang populer baik di Indonesia maupun di mancanegara seperti Point Blank (PB), Medal of Honor: Warfighter, dan masih banyak lagi *game* ber *genre* FPS yang populer lainnya.

FPS CREATOR X10 adalah salah satu dari program yang akan membantu penulis dalam mengembangkan sebuah *game* FPS. Program ini adalah program yang cukup baik dalam perannya sebagai sebuah *FPS creator engine* atau mesin pembuat *game* yang ber *genre* FPS, dimana FPS buatan dapat menjadi sebuah program *game* buatan tiga dimensi mandiri yang dapat dimainkan langsung tanpa bantuan program FPS Creator X10 itu sendiri maupun bantuan program lain.

## 1.2 Rumusan Masalah

Melihat latar belakang masalah tersebut dapat dirumuskan suatu permasalahan yaitu "membangun sebuah perangkat lunak dalam bentuk *game* FPS menggunakan perangkat lunak FPS Creator X10 sebagai *FPS Creator Engine* dalam proses pembuatan *game* FPS 3D."

## 1.3 Batasan Masalah

Dalam kegiatan ini tidak seluruh *tools* dalam FPS CREATOR X10 digunakan dalam proses pembuatan jenis *game* FPS. Tetapi berdasarkan pertimbangan waktu maka hanya dibuat sebuah *game* yang meliputi pembuatan cerita (*Storyline*), peta *game* (*Mapx Game*), pembuatan karakter dan material, musik dan efek suara, dan hal-hal yang berkaitan dengan *game*.

## 1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan dan manfaat dari penyusunan skripsi ini.

### 1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penyusunan skripsi ini adalah:

1. Membangun sebuah aplikasi dalam bentuk *game* FPS menggunakan perangkat lunak FPS CREATOR X10 sebagai *FPS Creator engine* dalam pembuatan *game* jenis FPS.
2. Mempelajari dan mengembangkan ide cerita, gambar dan suara yang pada dasarnya akan dituangkan dalam sebuah *game*.

#### 1.4.2 Manfaat Penelitian

1. Bagi penulis, meningkatkan keterampilan pembuatan *game* 3D dan meningkatkan keterampilan penyusunan laporan.
2. Untuk menjelaskan berbagai informasi dasar dalam hal pembuatan sebuah *game* pada FPS CREATOR X10.

### 1.5 Metode Penelitian

#### 1.5.1 Perancangan Sistem

Tahap ini dilakukan perancangan system game 3D Kill Mutant Chronicles dengan menggunakan FPS CREATOR X10 sebagai software utama yang digunakan dalam pembuatan game ini.

#### 1.5.2 Implementasi Sistem

Tahap ini disesuaikan dengan perancangan sistem, untuk mengetahui apakah aplikasi sudah bekerja sesuai dengan yang diharapkan atau tidak.

#### 1.5.3 Pengujian Sistem

Pengujian sistem didasarkan pada cara kerja game. Pengujian ini juga bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari aplikasi yang dibuat. Hasil pengujian tersebut akan di analisis dari sudut pandang pengguna.

#### 1.5.4 Penyusunan Laporan

Penyusunan dalam penelitian ini dikerjakan pada akhir penelitian sebagai penjelasan proses pengerjaan system mulai dari tahap persiapan, perancangan, pelaksanaan hingga pengujian.

#### 1.6 Sistematika Penulisan

Agar lebih mudah untuk dibaca dan dimengerti, maka penulis membuat sistematika penulisan pada Tugas Akhir ini. Adapun sistematika penulisan Tugas Akhir adalah sebagai berikut:

##### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini penulis menguraikan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

##### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Pada bab ini penulis menjelaskan tentang uraian singkat pengertian dan sejarah perkembangan *game*, aturan permainan dari *game* 3D Kill Mutant Chronicles, penjelasan tentang algoritma atas metode yang diimplementasi pada *game* dan protokol komunikasi.

##### **BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM**

Dalam bab ini penulis akan menguraikan tentang analisis dan perancangan yang dilakukan dalam pembuatan *game* 3D Kill Mutant Chronicles.



#### **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini penulis akan menguraikan tentang implementasi dan pembahasan dari *game* yang meliputi *screenshot* dan *testing* dari proses pembuatan *game* dan saat *game* dimainkan.

#### **BAB V : PENUTUP**

Bab ini merupakan bab penutup yang menguraikan mengenai kesimpulan yang penulis ambil dari pembahasan bab-bab sebelumnya dan saran sebagai masukan terhadap permasalahan yang menuncul yang diharapkan dapat bermanfaat bagi pemecahan masalah tersebut.

