

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring perkembangan teknologi komputer yang berkembang pesat, fungsi komputer juga merambat dari sebagai alat bantu menyelesaikan persoalan dan masalah kerja hingga memasuki fungsi sebagai sarana hiburan. Hal ini ditandai dengan banyaknya aplikasi berbasis komputer yang diproduksi dalam dunia hiburan. Salah satu jenis aplikasi sebagai sarana hiburan yang banyak diminati adalah *game*.

Game merupakan sarana hiburan yang dapat dinikmati semua kalangan dari segi faktor usia berdasarkan jenis gamenya. Secara umum, *game* bagi kebanyakan orang merupakan sebuah hiburan yang asyik, pembelajaran yang menarik, penghilang kebosanan dan stress, serta dapat meningkatkan kecerdasan seseorang dan kemampuan *multitasking*.

Salah satu jenis *game* yang sangat digemari sekarang ini adalah *game* berjenis FPS (*First Person Shooter*). *Game* berjenis FPS merupakan *game* tembak – menembak seperti Counter Strike, Point Blank, Crysis2, dan masih banyak lainnya. *Game* tersebut dapat dimainkan secara *single player* maupun *multiplayer*. Permainan secara *multiplayer*, cenderung mengarah kepada *versus mode*. Sedangkan permainan secara *single player* lebih cenderung kepada *story mode*.

Game “The Last Mission” yang akan dibuat ini adalah *game* yang dikhususkan untuk PC(*Personal Computer*). Terinspirasi dari beberapa *game* dan film action, penulis akan membangun skripsi dengan judul “Pembuatan *Game* The Last Mission dengan Menggunakan FPS Creator”. *Game* ini menceritakan misi terakhir seorang agen yang ditugaskan untuk menemukan lokasi penyimpanan senjata ilegal yang beredar di kota Downton. *Game* ini diharapkan bisa meningkatkan kecerdasan dan kemampuan pengguna *game* dalam merancang strategi, serta sebagai tambahan koleksi hasil karya mahasiswa amikom. *Game* ini dalam pembuatannya akan dirancang dengan tingkat kesulitan yang bervariasi sehingga pengguna tidak bosan dan penasaran untuk tahap selanjutnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah yang penulis akan bahas dalam naskah skripsi ini adalah bagaimana cara membangun *game* The Last Mission dengan menggunakan FPS Creator.

1.3 Batasan Masalah

Agar masalah yang dibahas tidak menyimpang dari tujuan semula maka perlu adanya batasan masalah, maka penulis memberikan batasan terhadap ruang lingkup yang lebih spesifik, yaitu :

1. *Game* ini bertipe FPS/ tembak – menembak.

2. *Game* dapat dimainkan untuk umur 17 tahun ke atas.
3. *Game* dirancang untuk dimainkan single player.
4. *Game* terdiri dari 3 level, setiap levelnya mempunyai misi tertentu yang harus diselesaikan untuk melangkah ke level berikutnya.
5. *Software* yang digunakan adalah FPS Creator Free.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan pembuatan skripsi ini adalah :

1. Membangun suatu karya yang potensial dengan harapan bisa menjadi karir dan bisnis yang potensial seperti karya – karya pada bidang pemrograman lainnya.
2. Sebagai salah satu permainan hiburan bagi yang membutuhkan dan menyukai game.
3. Memperkaya jumlah aplikasi game buatan STMIK AMIKOM Yogyakarta sebagai sarana bermain sekaligus belajar.
4. Sebagai tahap akhir syarat kelulusan prograd Strata 1 STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini antarlain :

1. Sebagai bahan pembelajaran untuk pihak – pihak yang membaca karya ilmiah ini untuk membantu dalam memajukan industri *game* di Indonesia.
2. Sebagai bahan pembelajaran untuk mereka yang ingin lebih mengenal FPS Creator.
3. Memberikan referensi untuk mahasiswa Amikom yang masih menyelesaikan skripsi.
4. Sebagai permainan hiburan untuk penghilang stress bagi yang membutuhkan.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Perancangan Sistem

Pada tahap ini dilakukan perancangan sistem *game* “The Last Mission”, meliputi hal – hal berikut :

- a) Membuat plot *game*/cerita *game*.
- b) Mendesain dan membangun area permainan/*background* permainan.
- c) Mendesain dan membangun karakter – karakter yang akan digunakan dalam *game*.
- d) Mendesain dan membangun item – item yang kan digunakan dalam *game*.

1.6.2 Implementasi Sistem

Mengacu kepada perancangan sistem, implementasi sistem dilakukan untuk mengetahui apakah aplikasi sudah bekerja sesuai dengan yang diharapkan.

1.6.3 Pengujian dan Analisis Sistem

Berdasarkan pada cara kerja *game*, pengujian sistem bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan aplikasi yang dibuat. Hasil pengujian tersebut akan dianalisis dari sudut pandang pengguna.

1.6.4 Penyusunan Laporan

Penyusunan Laporan penelitian ini sebagai penjelasan proses pengerjaan sistem mulai dari tahap persiapan, perancangan, pelaksanaan hingga pengujian.

1.7 Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari 5 bab, yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan teori- teori yang mendasari pembuatan *game* ini mulai dari defenisi *game*, sejarah *game*, tipe *game*, genre *game*, *rating game*, tahap pembuatan *game*, hingga aplikasi yang digunakan.

BAB III ANALISIS dan PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas latar belakang cerita, aturan permainan, flowchart, dan perancangan *game* mulai dari perancangan karakter, perancangan *map*, hingga perancangan *interface*.

BAB IV IMPLEMENTASI dan PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan hasil uji coba *game* tersebut dalam bentuk laporan pengujian, pembahasan dari tiap level *game* yang dibuat, dan pengujian *game* berupa *whitebox testing*.

BAB V KESIMPULAN dan SARAN

Bab ini merupakan bab terakhir dari sistematika penulisan skripsi yang di dalamnya memuat kesimpulan penelitian dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang referensi – referensi yang telah digunakan sebagai landasan selama pembuatan skripsi ini.