

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Game merupakan suatu bentuk hiburan yang seringkali dijadikan sebagai penyegar pikiran dari rasa penat yang disebabkan oleh aktivitas dan rutinitas. Game juga mampu meningkatkan kecerdasan seseorang ketika game tersebut memerlukan tingkat ketangkasan dari seorang pemain. Beberapa game yang beredar saat ini terdapat unsur mendidik, ketangkasan dan ada pula unsur kekerasan, maka ketika game itu diperjual belikan terdapat batas umur pemakainya.

Salah satu jenis game yang sekarang ini banyak dimainkan adalah jenis game (genre) FPS. Genre FPS atau First Person Shooter adalah jenis game tembak-menembak yang mengutamakan kecepatan gerakan di dalam permainannya. Disebut First Person Shooter karena pandangan pemain adalah pandangan orang pertama (first person). Game jenis FPS ini banyak sekali tipenya mulai dari game online maupun offline.

Sekarang ini banyak sekali software-software untuk melakukan pembuatan maupun pengembangan game khususnya pada pembuatan game 3D. Salah satunya adalah FPS Creator. FPS Creator merupakan salah satu game engine dengan genre FPS atau tembak-menembak dari sudut pandang orang pertama.

Dari pembahasan singkat di atas maka penulis akan membuat game dengan genre FPS menggunakan software FPS Creator X10 dan beberapa software pendukung lain. Penulis dalam penelitiannya akan membangun skripsi dengan judul "Pembuatan Game "Anti Teroris" Menggunakan FPS Creator X10".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka yang menjadi pokok permasalahan adalah bagaimana membangun game FPS "Anti Teroris" menggunakan FPS Creator X10?

1.3 Batasan Masalah

Untuk menganalisis permasalahan dalam penelitian ini, maka dapat dibuat suatu batasan masalah agar permasalahan yang dihadapi dapat lebih terarah serta dapat dicapai suatu pemecahan masalah yang optimal. Batasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Game ini merupakan tipe First Person Shooter
2. Game ini dirancang untuk permainan single player.
3. Game ini dapat dimainkan oleh usia 15 tahun ke atas karena game FPS bersifat kekerasan yang cocok dimainkan oleh orang dewasa.
4. Software yang digunakan adalah FPS Creators X10

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian skripsi ini adalah :

1. Membangun permainan game bergenre First Person Shooter.

2. Melakukan pengimplementasian unsur-unsur multimedia ke dalam aplikasi game.
3. Memperkenalkan secara lebih luas mengenai game dengan genre first person shooter.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai media pembelajaran dalam membuat game genre first person shooter .
2. Sebagai media hiburan untuk para pemain.
3. Meningkatkan kecerdasan seseorang ketika bermain game , karena memerlukan tingkat ketangkasan dari seorang pemain dalam menembak, memecahkan masalah dan menyusun strategi untuk menyelesaikan game.
4. Dapat memberikan permainan elektronik yang bisa dimainkan dan dinikmati oleh orang lain.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang penulis lakukan dalam mengerjakan skripsi ini melalui beberapa tahap berikut :

1. Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan sebagai acuan dalam penyusunan skripsi ini yaitu studi literatur dan wawancara.

2. Perancangan

Perancangan desain game yang meliputi flowchart game, perancangan proses, perancangan antarmuka, perancangan karakter dan rincian game.

3. Implementasi

Digunakan untuk menjelaskan langkah-langkah yang dilakukan pada saat pembuatan game.

4. Uji Coba dan Analisis

Pengujian dan analisis sistem didasarkan pada cara kerja game. Pengujian juga bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari aplikasi yang dibuat. Hasil – hasil pengujian tersebut akan dianalisis dari sudut pandang pengguna. Pengujian digunakan untuk menguji apakah fungsi-fungsi game sudah berjalan sesuai dengan perancangan.

5. Penyusunan Laporan

Penulisan laporan dalam penelitian ini, dikerjakan dalam akhir penelitian sebagai penjelasan dari proses pengerjaan sistem mulai dari tahap persiapan, perancangan, pelaksanaan hingga pengujian.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan bertujuan untuk menghindari terjadinya kesalahan penafsiran terhadap isi yang terkandung dalam laporan. Oleh karena itu, laporan ini terbagi atas beberapa bab, yang mana antara bab satu dengan bab yang lainnya saling berkaitan.

Sistematika penulisan skripsi ini dapat dipaparkan secara singkat sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan diuraikan tentang pengertian game, sejarah perkembangan game, genre game, tipe mesin game, rating game, langkah pengembangan game, protokol komunikasi, dan pengenalan software FPS Creators X10.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini akan diuraikan tentang gambaran umum game, analisis kebutuhan sistem, perancangan game, flowchart sistem permainan, perancangan karakter dan animasi, perancangan control, desain antarmuka game dan rincian game.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan diuraikan pembahasan mengenai implementasi dari game yang meliputi uji coba sistem dan program, implementasi desain, hasil testing dari pembuatan aplikasi.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir yang berisi kesimpulan dan saran-saran dari pembuatan skripsi ini.