

**PEMBUATAN GAME “ANTI TERORIS“ MENGGUNAKAN FPS  
CREATOR X10**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Ngadiyanto**

**10.21.0487**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2013**

**PEMBUATAN GAME “ANTI TERORIS“ MENGGUNAKAN FPS  
CREATOR X10**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

**Ngadiyanto**

**10.21.0487**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2013**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN GAME “ANTI TERORIS” MENGGUNAKAN FPS  
CREATOR X10**

yang telah dipersiapkan dan disusun oleh

**Ngadiyanto**

**10.21.0487**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 7 Maret 2012

**Dosen Pembimbing,**



**Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom**

**NIK. 190302125**

**PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**PEMBUATAN GAME “ANTI TERORIS“ MENGGUNAKAN FPS**  
**CREATOR X10**

yang telah dipersiapkan dan disusun oleh

**Ngadiyanto**

**10.21.0487**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 21 Januari 2013

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

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

**Sudarmawan, MT**  
**NIK. 190302035**

**Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom**  
**NIK. 190000008**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 29 Januari 2013

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



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

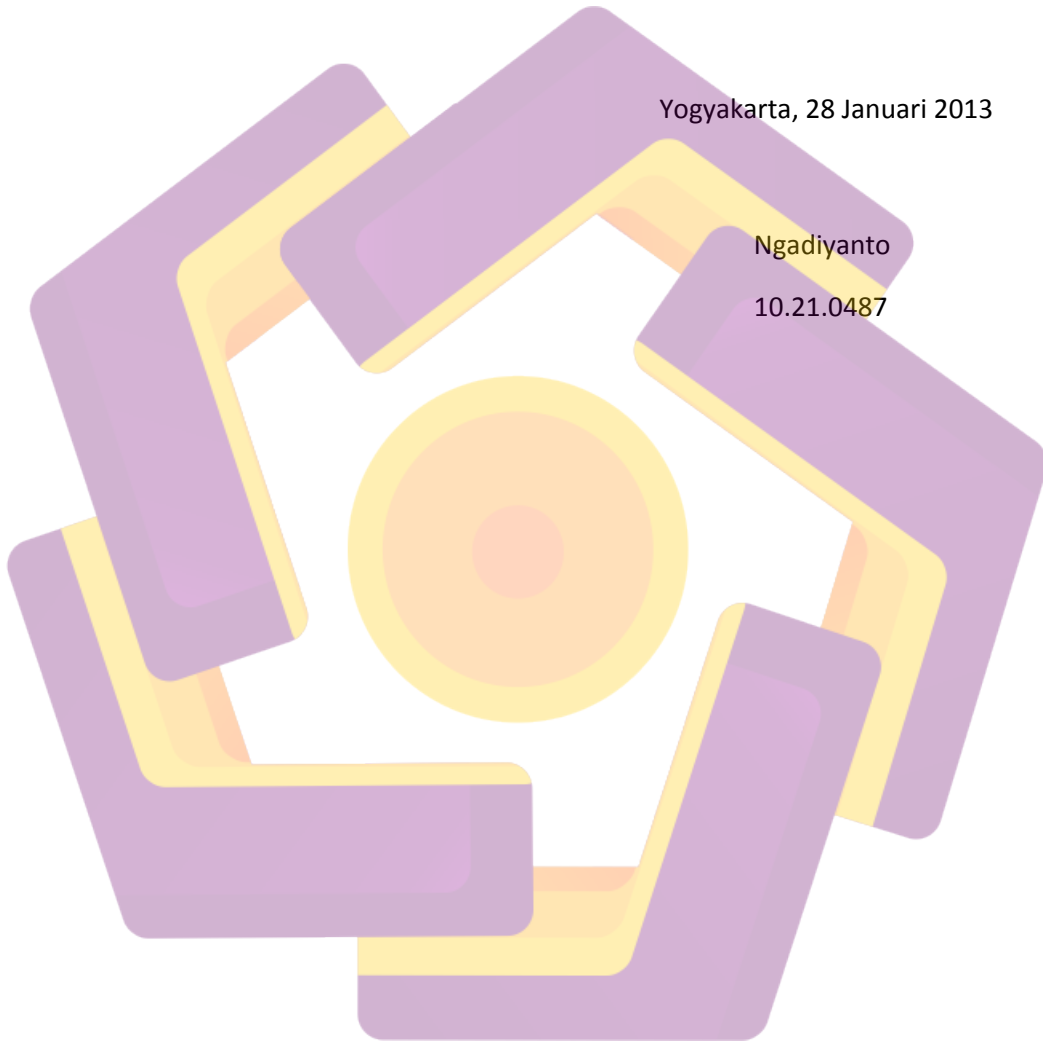
## **PERNYATAAN**

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, Skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi 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, 28 Januari 2013

Ngadiyanto

10.21.0487



## MOTO

1. *"Tidak ada orang yang berani mengecap anda sebagai orang yang gagal kecuali diri sendiri".*
2. *"Anda bukannya gagal dalam ujian. Anda Cuma tidak tahu menjawab soal"*
3. *"Orang mulia menyalahkan dirinya, orang bodoh menyalahkan orang lain"*
4. *"Semua yang ada di sekitar kita, meskipun tinggi nilainya, tidak ada artinya sama sekali, Tampaknya seakan semua gersang, jika kita terjangkit penyakit bosan".*
5. *"Kesuksesan biasanya dimulai dengan kesusahan dan diakhiri dengan keindahan, ibarat orang yang mendaki gunung....."*
6. *"Seperti dirimu saat ini .Jadilah sepuluh tahun lebih dewasa bagi teman-temanmu"*
7. *"Tidak ada satu kekuatan pun di muka bumi yang dapat menghalangi kekuatan cinta .Mencintai musuhmu berarti menjadikannya seorang teman".*
8. *Perhatikan masa lalu dan masa depanmu Hidup adalah ujian yang datang silih berganti, seseorang hendaknya mampu keluar dari ujian itu sebagai pemenang.*
9. *"Jangan pernah menya-siakan kesempatan, karena kesempatan itu tidak datang tuk kedua kalinya".*

# *HALAMAN PERSEMBAHAN*

*Skripsi Ini Saya Persembahkan Untuk Orang Tua,  
Teman, Serta Orang-Orang Yang Pernah Menenal Saya*



## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik dan lancar. Judul yang penulis ambil dalam penyusunan Skripsi ini adalah “Pembuatan Game “ Anti Teroris” Menggunakan FPS Creator X10”, yang merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Strata Satu Teknik Informatika.

Adapun dalam penyelesaian Skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, bimbingan, dan bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer ”AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, pengajaran dan banyak ide bermanfaat kepada penulis.
3. Segenap jajaran dosen MI/SI, TI serta seluruh karyawan bagian perpustakaan, bagian keuangan, bagian pengajaran STMIK ”AMIKOM” Yogyakarta, yang telah membantu dalam kelancaran administrasi sampau terselesainya Skripsi ini.
4. Orang tua dan keluarga yang telah memberikan dukungan serta bantuan secara doa dan materi.
5. Teman-teman seperjuangan saudara Ibnu, Yayan, Fajar, dan Sentet semoga kelak perjuangan ini tidak sia-sia.



6. Anik yang telah memberi semangat dan motivasi selama ini yang secara langsung membantu dalam kelancaran penulisan skripsi ini.
7. Teman-teman D3TI B 2007 dan yang transfer ke S1 saudara Anto, Dzulfikar, Putro, Arif, Anggi, Mazda, Lian, Wahyu, Tirsa, Tia, Yeti, Diah, Maskuri, Hendi serta keluarga besar S1 Transfer 2010.
8. Teman-teman satu kos Griya Swastika saudara Felix, Aditya, Arga, Vian, Mas Sonny, Agus, Gungdhe, Tanto, Beni, Bang Tony, Wisnu, Kadek, Heri, terimakasih sudah memberi hiburan dan bantuan selama saya di kos.

Penulis menyadari bahwa didalam pembuatan Skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun sekaligus sebagai bahan pelajaran kami guna penyempurnaan Skripsi ini.

Akhir kata, semoga Skripsi yang penulis buat ini bermanfaat bagi para pembaca. Terima kasih.

Yogyakarta, 29 Januari 2013

Penyusun

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>INTISARI .....</b>	<b>xiv</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>xv</b>
<b>I. PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Rumusan Masalah.....	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Tujuan Penelitian.....	2
1.6 Manfaat Penelitian.....	3
1.7 Metode Penelitian.....	3
1.8 Sistematika Penulisan.....	4
<b>II. LANDASAN TEORI .....</b>	<b>6</b>
2.1 Pengertian Game.....	6
2.1.1 Sejarah Perkembangan Game.....	7
2.1.2 Genre Game.....	9
2.1.3 Tipe Mesin Game.....	12
2.1.4 Rating Game.....	14
2.2 Protokol Komunikasi.....	15
2.3 Langkah-Langkah Pengembangan Game.....	16
2.4 Aplikasi Perangkat Lunak.....	17

2.4.1 FPS Creator X10 .....	17
<b>III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....</b>	<b>21</b>
3.1 Gambaran Umum.....	21
3.2 Analisis Kebutuhan Sistem .....	22
3.2.1 Kebutuhan Sistem Fungsional .....	22
3.2.2 Kebutuhan Sistem Non Fungsional .....	22
3.3 Perancangan Game Anti Teroris .....	24
3.4 Rincian Game.....	39
<b>IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>41</b>
4.1 Hasil dan Pembahasan .....	41
4.2 Tahap-Tahap dalam Pembuatan Game Anti Teroris.....	41
4.3 Pembuatan Storyline Game Anti Teroris.....	42
4.3.1 Alur Game Anti Teroris Level 1.....	42
4.3.2 Alur Game Anti Teroris Level 2.....	43
4.3.3 Alur Game Anti Teroris Level 3.....	43
4.4 Pengaturan Game Object .....	43
4.4.1 Prefabs.....	44
4.4.2 Segments.....	45
4.4.3 Entities .....	48
4.4.4 Markers .....	53
4.5 Penambahan Game Objek Tiap Level ke dalam FPS Creator X10 .....	54
4.5.1 Pembuatan Karakter Game .....	56
4.5.2 Pembuatan Map Game.....	62
4.6 Pembuatan Scene pada Game Anti Teroris.....	68
4.7 Pengaturan Audio Game .....	70
4.8 Informasi Kontrol Game .....	70
4.9 Build Game dan Run Game .....	71
4.10 Pengujian Game .....	73
4.10.1 Hasil Game.....	73
4.10.2 Pengujian Aplikasi .....	80
<b>V. PENUTUP.....</b>	<b>84</b>

5.1 Kesimpulan .....	84
5.2 Saran.....	84
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>86</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Perancangan Control Game .....	35
Tabel 4.1 Informasi Kontrol pada game Anti Teroris.....	71
Tabel 4.2 Pengujian Aplikasi .....	80



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Rating Game.....	14
Gambar 2.2	Tampilan FPS Creators X10 Editor .....	19
Gambar 3.1	Flowchart Proses Algoritma Game Anti Teroris.....	27
Gambar 3.1	Densus 88 .....	28
Gambar 3.3	Ashori .....	29
Gambar 3.4	Burdin.....	30
Gambar 3.5	Teroris Bery.....	31
Gambar 3.6	Teroris Tory.....	31
Gambar 3.7	Teman.....	32
Gambar 3.8	Sketsa Map Level 1 .....	33
Gambar 3.9	Sketsa Map Level 2 .....	34
Gambar 3.10	Sketsa Map Level 3 .....	35
Gambar 3.11	Rancangan Antarmuka Menu Utama .....	37
Gambar 3.12	Rancangan Antarmuka Loading Game .....	38
Gambar 3.13	Rancangan Antarmuka Load Game .....	38
Gambar 3.14	Rancangan Antarmuka Game.....	39
Gambar 4.1	Tampilan Prefabs.....	44
Gambar 4.2	Tampilan Segments .....	46
Gambar 4.3	Tampilan Entities .....	49
Gambar 4.4	Tampilan Markers .....	53
Gambar 4.5	Jendela Kerja FPS Creator X10 .....	54
Gambar 4.6	Membuat Proyek Baru .....	55
Gambar 4.7	Drag File Asset pada Jendela Kerja .....	55
Gambar 4.8	Tombol Library Entities .....	56
Gambar 4.9	Karakter Folder Scifi.....	56
Gambar 4.10	Teroris (Level 1).....	57
Gambar 4.11	Karakter Teman (Level 1).....	58
Gambar 4.12	Karakter Ashori (Level 2) .....	58
Gambar 4.13	Karakter Teroris (Level 2).....	59

Gambar 4.13 Karakter Tori (Level 3) .....	60
Gambar 4.14 Karakter Anwar (Level 3) .....	60
Gambar 4.15 Karakter Bery (Level 3) .....	61
Gambar 4.16 Karakter Burdin(Level 3).....	61
Gambar 4.17 Karakter Teman (Level 3).....	62
Gambar 4.18 Tombol Library Prefabs .....	63
Gambar 4.19 Library Prefabs.....	63
Gambar 4.20 Drag Prefabs ke Main Edit Window .....	64
Gambar 4.21 Tombol Library Segments.....	64
Gambar 4.22 Library Segments .....	65
Gambar 4.23 Drag Segments ke Main Edit Window.....	65
Gambar 4.24 Map Level 1 .....	66
Gambar 4.25 Map Level 2 .....	67
Gambar 4.26 Map Level 3 .....	68
Gambar 4.27 List of Level Settings .....	69
Gambar 4.28 Edit Background Loading Screen .....	69
Gambar 4.29 Switch Sound File Converter .....	70
Gambar 4.30 Tampilan Build Game - Level Settings.....	72
Gambar 4.31 Tampilan Build Game - Build Settings –Executable .....	73
Gambar 4.32 Tampilan Menu Utama.....	74
Gambar 4.33 Tampilan Loading Game Level 1.....	74
Gambar 4.34 Game Level 1 .....	75
Gambar 4.35 Game Level 1 Gedung.....	75
Gambar 4.36 Tampilan Loading Game Level 2.....	76
Gambar 4.37 Game Level 2 Ruang 1.....	76
Gambar 4.38 Game Level 2 – Teroris Ashorin.....	77
Gambar 4.39 Tampilan Loading Game Level 3.....	78
Gambar 4.40 Game Level 3 - masuk .....	78
Gambar 4.41 Game Level 3 - Senjata Utama .....	79
Gambar 4.42 Game Level 3 – Musuh utama Burdin .....	79
Gambar 4.43 Tampilan Load Game.....	80

## INTISARI

Game merupakan salah satu hiburan karena mampu mengurangi tingkat kepenatan seseorang dari rutinitas pekerjaan setiap hari. 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 dipergunakan terdapat batas umur pemakainya.

Game sendiri memiliki beberapa genre, salah satu genre game tersebut adalah tipe FPS ( First Person Shooters ) yang sangat digemari saat ini oleh beberapa pemain game. Pembuatan game dengan genre FPS dapat dilakukan berbagai cara, salah satunya adalah pemanfaatan mesin pembuat game dengan menggunakan fitur-fitur yang tersedia dari mesin game tersebut.

Terpikir dari inspirasi game tembak-menembak, penulis ingin membuat game dengan genre FPS menggunakan software FPS Creator X10 dan beberapa software pendukung lain. Penulis membuat game anti teroris ini mengharapkan game ini nantinya dapat diterima dan menjadi pemacu untuk pembuat game pemula agar mampu mengakselerasikan pengetahuan dan implementasi ide untuk menciptakan karya game dengan struktur yang lebih kompleks.

**Kata Kunci :** Game, First Person Shooters, Anti Teroris



## **ABSTRACT**

*Game is one of the entertainment because it can reduce a person's level of fatigue from daily work routines. Games are also able to increase a person's intelligence when the game requires a level of dexterity of the player. Some of the games currently available are educational elements, agility and there are elements of violence, then when the game was traded there are age limits on the wearer.*

*Game itself has several genres, one genre of game is the type of FPS (First Person Shooters) are very popular today by some gamers. Making games the FPS genre can be done in various ways, one of which is the use of game-making machine by using the features available from the game engine.*

*Occurred from inspiration shooters, the author wants to make the FPS genre game with FPS Creator X10 using software and some other supporting software. The author makes this anti-terrorist game expecting this game will be accepted and a booster for novice game makers to be able to accelerate the knowledge and implementation of ideas to create works of games with more complex structures.*

**Keywords:** *Game, First Person Shooters, Anti Terrorist*

