

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Memainkan game sangatlah menyenangkan, selain memainkannya di mesin game berupa console ataupun gadget, ternyata memainkan game pada komputer juga sangat menyenangkan. Bahkan ada ungkapan komputer yang tanpa adanya aplikasi game belum bisa di bilang sempurna sebagai komputer. Sejak ditemukannya PC, perkembangan game juga sangatlah pesat dimulai di buatnya game menggunakan perangkat mesin tersendiri atau disebut juga "ding dong". kemudian berkembang pada mesin game rumahan yang tersambung ke layar televisi seperti contohnya Nintendo.pada masa ini game sangat digemari apalagi setelah keluarnya game berjudul Mario bros series yang menjadikannya mascot dari console Nintendo, kemudian berkembang ke bit yg lebih tinggi yakni SEGA berkembang lagi Playstation dan seterusnya sampai pada perangkat console mutakhir terbaru yakni PS3(playstation 3).

Namun tidak hanya untuk console, gadget atau perangkat game yang bisa di mainkan di mana saja juga dikembangkan, contohnya sekarang NintendoDS dan PSP, para vendor bersaing merebut pasar karena penghasilan pada penjualan game tidaklah main-main. Sekilas mengenai perkembangan game, sangatlah menyenangkan memainkannya, akan tetapi akan lebih menyenangkan bila bisa membuat game meskipun sederhana game tersebut adalah buatan hasil karya

sendiri, lebih menyenangkan lagi kalau game yang telah di buat di nikmati dan dimainkan oleh orang lain.

Untuk membuat game tidaklah mudah, diantara game-game yang telah di jual secara legal ataupun bajakan adalah game yang di buat dan di kembangkan oleh banyak orang dan biaya yang sangat besar. Diantara game yang sangat digemari sekarang adalah game berjenis FPS(first person shooter).hampir di setiap warnet menyediakan game bertipe ini, sebagai contoh game "Point Blank",yang merupakan game Online no.1 saat ini di indonesia. Ada juga game "Resident Evil yang berlatar belakang cerita kota yang seluruh penduduknya terinfeksi virus sehingga berakibat mutasi gen dan penduduknya berperilaku aneh seperti zombie(menghisap darah).Lain lagi dengan game Crysis yang di buat dengan grafik memukau, bercerita di sebuah pulau asia di mana sang pemain harus menyelidiki teroris yang tinggal di wilayah tersebut.

Terinspirasi dari game tembak menembak pada permainan "resident evil" dan "crisis", penulis dalam penelitiannya akan membangun skripsi dengan judul "PEMBUATAN GAME ALIEN HUNTER MENGGUNAKAN FPS CREATOR X10"

1.2 Rumusan Masalah

Melihat pada latar belakang masalah diatas, maka yang menjadi pokok permasalahan adalah bagaimana membangun game Alien Hunter menggunakan FPS Creator X10?

1.3 Batasan Masalah

Dengan melihat permasalahan yang terjadi maka dapat dibuat suatu game sesuai batasan masalah sebagai berikut :

1. Game ini bertipe-*shooting*.
2. Game ini bisa di mainkan untuk umur 15 tahun ke atas.
3. Game ini memiliki 3 level.
4. Game ini dirancang untuk dimainkan *single player*.
5. Software yang digunakan FPS Creator X10.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan pembuatan laporan skripsi ini adalah untuk mengembangkan permainan elektronik dengan FPS creator dengan harapan suatu saat karya - karya dibidang ini bisa menjadi bisnis yang potensial seperti karya - karya pada bidang pemrograman lainnya.

Tujuan penulisan adalah:

1. Membangun game bergenre *FPS* dengan nama "Alien Hunter".
2. Memperkaya jumlah aplikasi game buatan STMIK AMIKOM Yogyakarta sebagai sarana bermain sekaligus belajar.
3. Sebagai tahap akhir syarat kelulusan program Strata I STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini antara lain adalah :

1. Bagi AMIKOM

Memberikan referensi untuk mahasiswa amikom yang masih menyelesaikan skripsi.

2. Bagi Penulis

Mengaplikasikan kemampuan dan ilmu yang telah di berikan selama menuntut ilmu di STIMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi beberapa tahap yaitu:

1. **Analisis**

Metode menggunakan analisis SWOT untuk mengetahui kekurangan, kelebihan, ancaman.

2. **Perancangan**

Perancangan flowchart game.

3. **Implementasi**

Implementasi hasil perancangan ke dalam perangkat lunak FPS Creator X10.

4. **Uji coba**

5. **Pemeliharaan**

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunannya, laporan ini disusun secara sistematis dalam 5 bab, adapun sistematika penulisan pada penelitian ini adalah:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang sejarah dan definisi *game*, aturan permainan, dan protokol komunikasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas latar belakang cerita, aturan permainan, *genre action*, rincian *game*, arsitektur *game*, *storyboard*, *creative strategy*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menjabarkan hasil uji coba *game* tersebut dalam bentuk laporan pengujian, dan pembahasan dari tiap class/method/fungsi utama yang dibuat, pengujian untuk *game project* hanya berupa *whitebox testing*.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

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