

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

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 diperjual belikan terdapat batas umur pemakainya.

Kemampuan sumber daya manusia ikut meningkat seiring perkembangan teknologi informasi. Dengan mengikuti perkembangan teknologi informasi, konsol - konsol *game* pun ikut berkembang seperti perangkat konsol *game* Play Station 4 (rilis 2012), X-Box 360 Slim dan Nintendo Wii. Selain dari konsol, *game* juga bisa dijalankan dari *personal computer* atau yang biasa disebut dengan *PC Games*.

Dahulu untuk membuat *game* membutuhkan kemampuan lebih dalam pemograman. Pada saat ini para *developer* dapat membangun *game* lebih mudah dengan menggunakan *game engine*. FPS Creator merupakan salah satu *game engine* dengan genre FPS atau tembak-menembak dari sudut pandang orang pertama.

Perkembangan *game* FPS dimulai dengan munculnya *game* *Wolfenstein 3-D* yang merupakan nenek moyangnya *game* FPS. Hadirnya *game* *Doom* mulai mengawali penggunaan teknologi grafis 3D dalam genre FPS serta merupakan *game* yang bisa dimainkan secara online. *Game* FPS yang paling dikenal di Indonesia adalah *Counter Strike* dimana pada waktu itu merupakan *game* favorit para *gamers*. *Crysis* dan *Far Cry 2* yang saat ini hadir dengan teknologi grafis terbaru tingkat tinggi merupakan pionir *game* FPS 3D selanjutnya. Perkembangan *game* FPS terbaru saat ini adalah *Call of Duty : Modern Warfare 3* dan *Battlefield 3* yang disajikan semakin halus tingkat teknologi grafis dan narasi.

Terpikir dari inspirasi *game* tembak-menembak, penulis ingin 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* First Person Shooter (FPS) “Operations Zygma Force” Menggunakan FPS Creator X10 ”.

1.2 Rumusan Masalah

Melihat pada latar belakang masalah diatas, maka yang menjadi pokok permasalahan adalah bagaimana membangun *game* FPS “Operations Zygma Force” 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 Shooters* (shooting).
2. *Game* ini dirancang untuk permainan single player.
3. *Game* ini dapat dimainkan oleh usia 15 tahun ke atas karena *game* FPS mengedepankan sisi kekerasan yang cocok dimainkan oleh orang dewasa.
4. Software utama yang digunakan adalah FPS Creators X10 dan software pendukung antara lain Adobe Photoshop CS3, Switch Sound File Converter dan Slice Audio File Splitter.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian skripsi ini adalah :

1. Untuk memenuhi syarat kelulusan program Strata I di STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Menambah koleksi aplikasi *game* buatan STMIK Amikom Yogyakarta sebagai sarana belajar pembuatan *game*.
3. Membangun permainan elektronik bergenre *FPS* dengan menggunakan software FPS Creators X10.

1.5 Manfaat Penelitian

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

1. Bagi ilmu pengetahuan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan ilmu di bidang informatika.

2. Bagi penulis

Mengaplikasikan, menguji dan mengukur kemampuan (*skill*) serta ilmu yang telah diberikan selama menuntut ilmu di STMIK Amikom Yogyakarta ke dalam menciptakan suatu aplikasi.

3. Bagi sekolah tinggi

Bagi pihak akademik secara tidak langsung dapat memberikan referensi sebagai dimensi intelektual yaitu laporan yang dibuat penulis dapat dijadikan sebagai penambahan pustaka AMIKOM Yogyakarta dan diharapkan bermanfaat di kemudian hari.

4. Bagi masyarakat

Dapat memberikan permainan elektronik yang bisa dimainkan dan dinikmati oleh orang lain (*gamers*).

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 sedikit 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.