

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 bagus adalah yang bisa memainkan game berat, tanpa adanya aplikasi game belum bisa di bilang sempurna sebagai komputer. Permainan ini sendiri biasanya dikendalikan dengan menggunakan alat kendali yang dipegang yang terhubung pada *console* itu sendiri, dinamakan *controller*. *Controller* ini pada umumnya terdiri dari sejumlah tombol-tombol dan kendali arah, seperti analog *joystick*, dimana masing-masing bagian memiliki fungsi tersendiri. Fungsi-fungsinya adalah untuk mengendalikan maupun berinteraksi dengan gambar yang ada di layar. Selain sebagai sarana hiburan, menurut penelitian game juga meningkatkan kecerdasan seseorang serta kemampuan *multitasking*. 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.

Untuk membuat game tidaklah mudah, diantara game-game yang telah di jual secara legal ataupun bajakan adalah game yang dibuat dan dikembangkan 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 game online menyediakan game bertipe ini, sebagai contoh game Point Blank atau Resident Evil. Terinspirasi dari game tembak menembak pada permainan “*resident evil*” dan “*crisis*”.

Dalam dunia modern ini jika membuat produk dituntut untuk kreatif dan inovatif, serta minim biaya, dengan game ini diharapkan lebih efisien dalam segi biaya, sehingga lebih terjangkau masyarakat. Mengangkat tema Pak'Polisi karena saat ini sangat jarang sekali ditemui game-game dengan latar belakang Indonesia, penulis dalam penelitiannya akan membangun skripsi dengan judul "PEMBUATAN GAME PAK 'POLISI MENGGUNAKAN FPS CREATOR X10", pada ceritanya game ini akan menyerang suatu markas pembuatan narkoba yang identik didalamnya banyak sekali preman/bandit, dengan memberi judul Pak'Polisi pengguna game diharapkan bisa merasakan sensasi menjadi polisi atau aparat hukum, serta bisa memberikan nilai positif, bahwa yang kejahatan harus diberantas dan kebenaran harus ditegakkan. Game ini dalam pembuatannya akan meminimalkan aplikasi dan serta sumber daya manusia diharapkan bisa menyaingi game-game besar terdahulunya, dengan kualitas yang bagus dengan harga bersaing.

1.2 Rumusan Masalah

Melihat pada latar belakang masalah diatas, maka yang menjadi pokok permasalahan adalah bagaimana membangun game Pak'Polisi 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 dapat 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 :

1. Mengembangkan permainan elektronik dengan FPS Creator dengan harapan suatu saat karya-karya dibidang ini dapat menjadi bisnis yang potensial seperti karya-karya pada bidang pemrograman lainnya.
2. Membangun game FPS dengan nama Pak'Polisi.
3. Memperkaya jumlah aplikasi game buatan STMIK AMIKOM Yogyakarta sebagai sarana bermain sekaligus belajar.
4. 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.
Memberikan referensi untuk mahasiswa Amikom yang masih menyelesaikan skripsi.
3. Bagi Masyarakat

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

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Perancangan Sistem

Tahap ini dilakukan perancangan sistem game Pak'Polisi dengan menggunakan FPS CREATOR X10 sebagai software utama.

1.6.2 Implementasi Sistem

Tahap ini disesuaikan dengan perancangan sistem, untuk mengetahui apakah aplikasi sudah bekerja sesuai dengan yang diharapkan.

1.6.3 Pengujian dan Analisis Sistem

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.

1.6.4 Penyusunan Laporan

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

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 teori-teori yang mendasari pembuatan game ini mulai dari definisi game, sejarah game, tipe game, genre game, rating game, aturan permainan, protokol komunikasi, 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 akan menjabarkan hasil uji coba game tersebut dalam bentuk laporan pengujian, pembahasan dari tiap level game yang dibuat, dan 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.