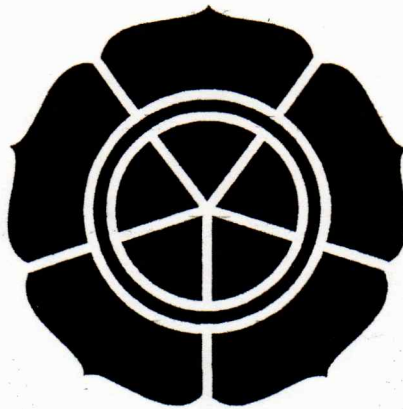


**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME “PATRIOT”  
DENGAN FPS CREATOR**

**SKRIPSI**

Disusun Sebagai Syarat Menyelesaikan Jenjang Strata-1  
Jurusan Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer  
STMIK AMIKOM Yogyakarta



Disusun oleh :

**Yahya Eko Hardiyanto**

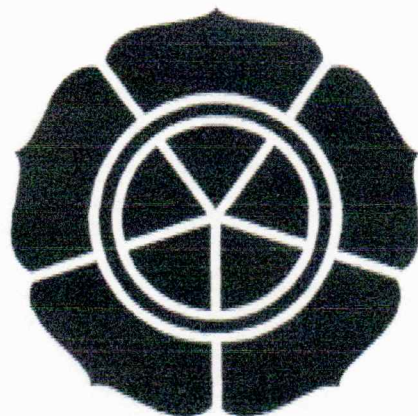
**05.12.1085**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMASI DAN KOMPUTER  
“AMIKOM”  
YOGYAKARTA  
2009**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME "PATRIOT"  
DENGAN FPS CREATOR**

**SKRIPSI**

Disusun Sebagai Syarat Menyelesaikan Jenjang Strata-1  
Jurusan Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer  
STMIK AMIKOM Yogyakarta



Disusun oleh :  
**Yahya Eko Hardiyanto**  
05.12.1085

*ACC presentasi*  
*5/2/9*

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMASI DAN KOMPUTER  
"AMIKOM"  
YOGYAKARTA  
2009**

**HALAMAN PENGESAHAN**

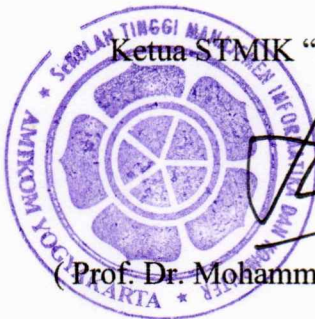
**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME “PATRIOT”  
DENGAN FPS CREATOR**

Disusun guna memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan program studi Strata 1  
pada jurusan Sistem Informasi  
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer  
“AMIKOM” Yogyakarta

Disahkan dan disetujui oleh:

Ketua STMIK “AMIKOM”

Dosen Pembimbing



(Prof. Dr. Mohammad Suyanto, MM)

(Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom)

## HALAMAN BERITA ACARA

Skripsi ini telah dipresentasikan dan diuji di depan tim penguji  
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta

*Hari* : *Sabtu*

*Tanggal* : *14 Maret 2009*

*Jam* : *11.30 wib*

*Tempat* : *Ruang Stack, Gedung 2 Unit II*

*STMIK Amikom Yogyakarta*

Penguji I




(Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom)

Penguji II



(Emha Taufik Luthfi, ST, M Kom)

Penguji III



(Hanif Al Fatta, M Kom)

## HALAMAN PERSEMBAHAN

- Tuhan Yesus Kristus, atas hikmat, kasih dan mujizat-Nya yang luar biasa
- Kedua orangtua (Suharno-SriHaryani), Pap Mam makasih buat doa dan dukungannya buat kerja kerasnya makasih banyak
- Adik ku Andreas DG, belajar terus ya le...besok jadi bikin studio musik. Amin
- Ketua STMIK AMIKOM Prof. Dr. M. Suyanto, MM dan Dosen Pembimbing Amir F. Sofyan, ST, M.Kom
- Temen-temen & jemaat GPDI Hayam Wuruk, thx buat doanya semuanya ayo semangat melayani Tuhan. GBU
- Temen-temen kuliah (yang kenal) Thx ya.. (yg belum knal) Knalan dunk..hhe tmn skulah kapan reuninya? tetangga-tetangga sebelah rumah, si Dul, Bamz, dll
- Cah Multimedia (kelompok broadcast) Ayo syuting lagi ngabisin kaset, camera nya pinjem aja...hhe, tetep semangat n ditunggu wisudanya
- Anak-anak f5, kalian cantik-cantik semua... misi target 1000 friend list hampir tercapai (keep in my touch)
- Anak-anak YM, thx kalian telah menemani hari-hariku yang sepi selama ini, yang mau add ke: punkeromatix
- Anak-anak G5 MGI 1.2.3.4.5 aku pasti masuk top 15 (P e R) no cheat no spion...

## **MOTTO**

**Tuhan dekat pada setiap orang yang berseru kepadanya.**

**pada setiap orang yang berseru kepadanya**

**dalam kesetiaan**

**(Mazmur 145:18)**

**“Karena masa depan sungguh ada, dan harapanmu tidak akan hilang”**

**(Amsal 23:18)**

**“Sebab Aku ini mengetahui rancangan-rancangan apa yang ada**

**pada-Ku mengenai kamu, demikianlah firman TUHAN.**

**yaitu rancangan damai sejahtera**

**dan bukan rancangan kecelakaan.**

**untuk memberikan kepadamu**

**hari depan yang penuh harapan”**

**(Yeremia 29:11)**

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur penyusun panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan hikmat yang diberikan, sehingga laporan skripsi yang berjudul “Perancangan dan Pembuatan Game “Patriot” dengan FPS Creator” ini dapat terselesaikan dengan baik.

Laporan skripsi ini penyusun ajukan sebagai syarat kelulusan Strata 1 jurusan Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.

Atas bimbingan dari berbagai pihak Laporan Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Maka dalam kesempatan ini penyusun mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, MM, ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta
2. Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom, dosen pembimbing
3. Semua pihak yang mendukung dalam pembuatan laporan skripsi ini

Penyusun menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan dan keterbatasan, untuk itu kritik dan saran sangat diperlukan untuk membangun menjadi lebih baik dan bermanfaat. Penyusun juga hendak menyampaikan permohonan maaf jika terdapat hal-hal yang tidak berkenan.

Yogyakarta, 4 Februari 2009

Penyusun

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN BERITA ACARA .....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
MOTTO.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat .....	3
1.5 Metode Pengumpulan Data .....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
<b>BAB II DASAR TEORI .....</b>	<b>6</b>
2.1 Pendahuluan .....	6
2.2 Konsep Dasar Multimedia.....	6
2.3 Komponen-Komponen Multimedia .....	8
2.3.1 Teks .....	8
2.3.2 Grafik .....	9
2.3.3 Audio .....	9
2.3.4 Animasi .....	10
2.3.5 Video .....	10
2.3.6 Komputer Interaktif.....	10
2.4 Sejarah Perkembangan Game.....	11



2.5	Video Game.....	12
2.5.1	Pembagian Game Berdasarkan Platform.....	12
2.5.2	Pembagian Game Berdasarkan Media .....	13
2.6	Jenis-Jenis Game Computer .....	14
2.6.1	Massively Multiplayer Online Role Playing Game .....	14
2.6.2	Real Time Strategy .....	14
2.6.3	Fighting Game .....	15
2.6.4	Racing Game .....	15
2.6.5	Simulation Game.....	15
2.6.6	Shooting Game .....	16
2.7	Tahap-Tahap Perancangan Game.....	18
2.7.1	Konsep.....	18
2.7.2	Pengembangan .....	20
2.7.3	Produksi.....	20
2.7.4	Publikasi .....	21
2.7.5	Setelah Pemasaran.....	21
2.8	AI (Artificial Intelligence) Script.....	22
2.9	FPI Script (FPS Creator AI).....	22
2.9.1	Struktur Program FPI .....	22
2.9.2	Daftar Conditions .....	24
2.9.3	Daftar Actions .....	26
2.10	Perangkat Keras yang Dibutuhkan.....	28
2.11	Perangkat Lunak yang Dibutuhkan.....	29
2.11.1	FPS Creator .....	29
2.11.2	FPI Maker.....	30
2.11.3	3D Studio Max .....	31
<b>BAB III</b>	<b>ANALISIS .....</b>	<b>32</b>
3.1	Pendahuluan .....	32
3.2	Analisis SWOT .....	33
3.3	Analisis Biaya-Manfaat.....	35

3.4 Metode Analisis Biaya-Manfaat.....	37
3.5 Rincian Biaya-Manfaat .....	39
3.6 Perhitungan Biaya-Manfaat.....	42
3.7 Analisis Kebutuhan Sistem .....	45
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>	<b>47</b>
4.1 Identifikasi Masalah .....	47
4.2 Merancang Konsep.....	48
4.3 Merancang Isi.....	48
4.4 Merancang Naskah.....	49
4.5 Merancang Grafik .....	51
4.5.1 Rancangan Tampilan Awal .....	51
4.5.2 Rancangan Tampilan Tunggu .....	52
4.5.3 Rancangan Tampilan Misi .....	52
4.5.4 Rancangan Tampilan Game Utama.....	53
4.5.5 Rancangan Tampilan Akhir.....	54
4.6 Memproduksi Game Patriot .....	55
4.6.1 Ide Cerita Game.....	55
4.6.1 Alur Cerita.....	56
4.6.3 Gambar dan Animasi.....	58
4.6.4 Musik dan Efek Suara .....	64
4.6.5 Mode Permainan .....	64
4.6.6 Alat Kendali Game.....	65
4.6.7 Pemrograman .....	66
4.6.8 Menggunakan dan Menguji Game Patriot .....	66
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>67</b>
5.1 Kesimpulan.....	67
5.2 Saran.....	68
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b>	Komponen-Komponen Multimedia.....	1
<b>Gambar 2.2</b>	Screenshot FPS .....	16
<b>Gambar 2.3</b>	Screenshot TPS .....	17
<b>Gambar 2.4</b>	Tampilan FPS Creator .....	29
<b>Gambar 2.5</b>	Tampilan FPI Maker .....	30
<b>Gambar 2.5</b>	Tampilan 3Ds Max .....	31
<b>Gambar 4.1</b>	Tampilan Rancangan Menu Awal .....	51
<b>Gambar 4.2</b>	Tampilan Rancangan Menu Tunggu.....	52
<b>Gambar 4.3</b>	Tampilan Rancangan Menu Misi.....	52
<b>Gambar 4.4</b>	Tampilan Rancangan <i>Game</i> Utama .....	53
<b>Gambar 4.5</b>	Tampilan Rancangan Menu Akhir.....	54
<b>Gambar 4.6</b>	Struktur (Alur) dalam <i>Game</i> Patriot .....	57
<b>Gambar 4.7</b>	Tampilan Menu Awal .....	59
<b>Gambar 4.8</b>	Tampilan Menu Tunggu .....	59
<b>Gambar 4.9</b>	Tampilan Menu Misi .....	60
<b>Gambar 4.10</b>	Tampilan <i>Game</i> Utama.....	60
<b>Gambar 4.11</b>	Tampilan <i>Game</i> Menu Akhir .....	61
<b>Gambar 4.12</b>	Tampilan Karakter .....	62
<b>Gambar 4.13</b>	Tampilan <i>Map/Level</i> .....	63

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 3.1</b>	Rincian Biaya-Manfaat.....	41
<b>Tabel 4.1</b>	Tombol-Tombol Konfigurasi .....	65

