

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang

Saat ini para pemain *game* (*gamers*) di dunia semakin bertambah banyak. Bermain *game* dapat menyegarkan pikiran setelah bekerja atau melakukan aktifitas yang lainnya. Ada yang sebatas hobi didalam bermain *game* atau ada juga yang menjadikan *game* sebagai pekerjaan sehari-hari dengan cara menjual karakter-karakter yang mereka mainkan. Semakin menarik dan banyaknya variasi *game* yang dimainkan, maka semakin besar *game* tersebut dimainkan oleh para *gamers*.

Apabila *game* tersebut disukai oleh banyak orang, maka tidak sedikit perusahaan-perusahaan *game* besar yang tertarik untuk meminta ide-ide didalam *game* yang dibuat. Bahkan ada beberapa perusahaan yang tidak tanggung-tanggungnya membeli *game* yang menarik dengan harga yang tinggi dan mengganti nama pembuat *game* tersebut dengan nama perusahaannya. Hal ini sudah menjadi hal yang umum, sehingga semakin banyak pembuat-pembuat *game* yang menjual *gamenya* ke perusahaan tersebut.

Game berkembang sangat pesat, baik dari segi grafik maupun jenisnya. Dilihat dari perkembangan jenis *game*, terdapat 7 jenis *game* berdasarkan generasinya. Ketujuh jenis *game* itu adalah *Action*, *Adventure*, *Construction and management simulation*, *Life simulation*, *RPG (Role Playing Game)*, *Strategy* dan *Vehicle simulation*, yang dapat dimainkan secara *offline* maupun *online*. Setiap jenis *game* tersebut memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Biasanya kelebihan *game* terdapat pada gambar dan karakter yang unik, cerita yang menarik, dan juga jenis permainan itu sendiri. Sedangkan kekurangannya biasanya terdapat pada fitur-fitur tertentu seperti pada *skill-skill* yang dikeluarkan yang kurang menarik.

Dibawah ini merupakan statistic dari hasil survey penjualan *game* computer yang diambil dari situs gamearena.com/articles/gaming-statistics :

1. 30.8% Strategy
2. 19.8% Family & Children's
3. 14.4% Shooter
4. 12.4% Role-Playing
5. 4.7% Action
6. 3.7% Sports

Melihat jenis *game Strategy* dan RPG (*Role Playing Game*) yang cukup populer dari hasil survey yang dilakukan di situs www.gamearena.com, maka melalui penelitian ini diharapkan dapat dikembangkan konsep *game* yang menggabungkan kedua jenis *game* tersebut.

Game yang akan dibuat menggunakan Adobe Flash CS 3 dengan tampilan 2 dimensi. Alasan memilih menggunakan Adobe Flash CS 3 karena animasi dan gambar yang dibuat oleh program ini berbasis vector sehingga kualitas gambarnya baik, selain itu hasil dari program ini tidak membutuhkan komputer dengan spesifikasi yang tinggi, program ini mampu membuat aplikasi menjadi satu file.

Game yang akan dibuat dimainkan tampak atas seperti *game* HEROES V, yang menjadikan *game* ini menarik adalah cara berperangnya yang memerlukan *strategy*, *user* atau pemain dapat mengatur *strategy* cara berperangnya agar dapat memenangkan *game* ini. Dalam *game* ini pemain dapat membeli peralatan serta pasukan yang diinginkan seperti pada *game Role Playing Game*. Kelebihan yang lain dari aplikasi ini adalah hanya terdiri dari satu file sehingga mudah untuk didistribusikan.

1.2. Perumusan Masalah

Dari penjelasan di atas dirumuskan beberapa masalah yang harus diselesaikan, yaitu :

1. Bagaimana membuat *game* dengan menerapkan *strategy battle*?

2. Bagaimana membuat *game Role Playing Game* untuk dapat melakukan beli pasukan?

1.3. Tujuan

Tujuan dari tugas akhir didalam pembuatan *game* dengan judul “Melindungi Pulau Harta” ini adalah untuk membuat *game* dengan dasar *game* jenis *Role Playing Game* yang dapat menerapkan *strategy battle* dan melakukan beli senjata dan pasukan. Dengan adanya *game* ini, diharapkan jenis *game* akan menjadi lebih bermacam-macam dan lebih banyak dikembangkan lagi.

1.4. Batasan Masalah

Game yang akan dibuat mempunyai batasan-batasan sebagai berikut :

1. Sudut pandang *game* ini 2 dimensi dilihat dari atas.
2. Permainan bersifat *single player*, tidak bersifat *multi player*.
3. *Level* karakter dimulai dari 1 sampai 25.
4. Terdapat 2 buah macam jenis *equip* yaitu alat penyerang dan alat penyembuh.
5. Tempat pembelian barang dapat dilakukan di kerajaan.
6. *Game* ini hanya dimainkan menggunakan *keyboard* dan *mouse*.
7. Pengujian *game* ini akan menggunakan pengujian *white box*.
8. Pengujian *game* ini dilakukan pada beberapa fungsi atau *method* yang ada pada *game* ini.
9. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah *Action Script 3.0*

1.5. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan pada proposal ini adalah:

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, perumusan masalah, tujuan, batasan masalah dan sistematika penulisan yang digunakan dalam pembuatan laporan tugas akhir.

BAB II. DASAR TEORI

Bab ini berisi dasar-dasar teori yang digunakan dalam mendukung pembuatan aplikasi *game* dan laporan tugas akhir. Beberapa teori yang dijelaskan pada bab ini diantaranya tentang algoritma yang digunakan dalam penerapan AI (Artificial Intelegent). Selain itu dijelaskan juga mengenai Macromedia Flash serta *Action Script* sebagai aplikasi dan bahasa pemrograman yang digunakan didalam pembuatan *game* ini. Bab ini juga berisi mengenai aturan permainan yang dipakai dalam aplikasi *game*.

BAB III. PERMODELAN

Bab ini berisi latar belakang cerita, rincian *game*, arsitektur *game*, *story board*, dan creative strategy. Latar belakang cerita berisikan skenario cerita yang dipakai dalam pembuatan aplikasi *game*, rincian *game* berisikan hal-hal yang terdapat dalam *game*, arsitektur *game* berisikan *Use Case*, *Activity Diagram*, dan *Class Diagram* yang digunakan dalam pembuatan *game*, *story board* berisikan rincian cerita dari *game*, dan *creative strategy* berisi keterangan mengenai pemilihan tampilan *game*.

BAB IV PERANCANGAN dan IMPLEMENTASI

Bab ini berisi penjabaran dari tiap *method* atau fungsi utama yang dibuat untuk mendukung aplikasi *game*.

BAB V PENGUJIAN

Bab ini berisi laporan pengujian terhadap *method* atau fungsi yang ada dalam *game*. Pengujian bersifat *blackbox*.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan-kesimpulan dari aplikasi *game* yang dibuat, hasil evaluasi yang didapat. Selain kesimpulan bab ini juga berisi saran-saran yang dapat diberikan untuk aplikasi dan pengembangan aplikasi *game* yang akan datang.

1.6. Time Schedule

Berikut ini merupakan jadwal penyelesaian karya ilmiah yang diperlukan. Pembuatan karya ilmiah ini dimulai dari bulan Juli sampai dengan bulan Desember. Karya ilmiah ini diselesaikan dalam waktu kurang lebih selama enam sampai delapan bulan.

Table 1.1 Time Schedule

	Juli				Agustus				Sept				Oktober				Nov				Des			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pengumpulan Bahan	■	■	■	■																				
Pembuatan Karakter					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■								
Pembuatan Background													■	■	■	■	■	■	■	■				
Pembuatan Skill													■	■	■	■	■	■	■	■				
Pembuatan Program									■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■				
Pembuatan Laporan					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■				
Pengecekan Error																	■	■	■	■	■	■		