

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game komputer adalah suatu permainan yang disukai oleh banyak orang. *Game* berguna untuk menghilangkan stres atau sekedar mengisi waktu luang. *Game-game* jaman sekarang kebanyakan sudah semakin maju dengan menggunakan tampilan 3 dimensi. Pemain dapat merasakan seperti keadaan yang sesungguhnya ketika memainkan *game* tersebut.

Game akan semakin menarik bila dapat dimainkan oleh beberapa orang sekaligus. Hal ini menjadi keasyikan tersendiri dalam bermain *game*, karena setiap pemain dapat berinteraksi dengan pemain lainnya ketika bermain *game*.

1.2 Rumusan Masalah

Masalah yang ada dalam pembuatan aplikasi ini adalah bagaimana cara membuat *game* dengan tampilan 3 dimensi dan membuat komunikasi jaringan untuk *multiplayernya*.

1.3 Tujuan

Tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah untuk memecahkan masalah pembuatan *game* pesawat tempur dengan tampilan 3 dimensi. *Engine* menggunakan *DirectX* dan pembuatan komunikasi jaringan dengan *socket*.

1.4 Batasan Masalah

Hal-hal yang akan dibuat dalam Tugas Akhir ini meliputi :

- Terdapat 5 macam pesawat yang ada.
- Terdapat 3 macam map/tempat arena permainan.
- Setiap pesawat mempunyai perbedaan spesifikasi dalam hal bentuk pesawat, kecepatan, baterai, daya hancur, dan jenis tembakan.
- *Chatting* hanya dapat mengirim teks saja ke semua grup yang sama atau semua pemain yang ada dalam *game*.
- Jumlah maksimum *player* yang ada dibatasi maksimum 20 orang.
- *Game* tidak dapat menyimpan data permainan sementara.
- *Game* tidak menggunakan algoritma *AI*.

- Game hanya dapat dimainkan dengan *multiplayer* saja.
- *Game* hanya dapat menyimpan nilai selama *game* berjalan..
- Tingkat kesulitan bergantung pada masing-masing pemain.
- Jenis senjata yang ada dalam tiap pesawat ada 2 macam.
- Terdapat variasi cuaca, siang dan malam
- Jumlah maksimum antar grup berselisih maksimum 2 untuk tiap grup.

1.5 Sistematika Pembahasan

Pembahasan yang dilakukan penulis pada proyek game ini adalah sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Berisi alasan yang mendasari pembuatan *game* pesawat tembak tembakan 3 dimensi dengan jaringan *multiplayer*.

1.2 Rumusan Masalah

Berisi inti permasalahan yang dihadapi dalam pembuatan *game* ini.

1.3 Tujuan

Berisi tujuan yang ingin dicapai dari pembuatan *game* ini.

1.4 Batasan Masalah

Berisi hal-hal yang dibuat dalam implementasi *game* ini.

1.5 Sistematika Pembahasan

Berisi garis besar dari tiap bab.

BAB 2 DASAR TEORI

2.1 Aturan Permainan Simple Shooter

Berisi aturan main dari permainan game Simple Shooter.

2.2 Metode

Berisi penjelasan metode yang dipakai dalam pembuatan *game* ini.

2.3 Protokol Komunikasi

Berisi penjelasan dari protokol komunikasi yang digunakan.

BAB 3 ANALISA DAN PEMODELAN

3.1 Latar Belakang Cerita

Berisi cerita singkat yang melatarbelakangi *game* ini.

3.2 Rincian Game

Berisi detail dari game Simple Shooter.

3.3 Arsitektur Game

Berisi Use Case Diagram, Activity/State Diagram, Class Diagram, dan Sequence Diagram untuk game ini.

3.4 Storyboard

Berisi rangkaian cerita dan layout game Simple Shooter.

3.5 Creative Strategy

Menjelaskan desain visual atau layout yang diimplementasikan pada game Simple Shooter.

BAB 4 PERANCANGAN

Bab ini berisi penjabaran dari tiap method (fungsi) utama yang ada dalam game ini.

BAB 5 PENGUJIAN

Bab ini berisi laporan pengujian terhadap tiap method yang dibuat.

BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dan saran yang didapat dari pembuatan game ini.

1.6 Time schedule

Jadwal penyelesaian karya ilmiah ini:

Table I.1 Time Schedule

Aktivitas	Januari	Februari	Maret	April	Mei	Juni
Analisis	■					
Desain		■				
Implementasi			■	■	■	
Evaluasi		■	■	■	■	
Pembuatan Laporan		■	■	■	■	■