

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Pendahuluan

*Game* merupakan media yang paling digemari semua orang. *Game* tidak hanya dinikmati anak muda saja namun kini hampir semua kalangan usia sangat menikmati media ini. Hanya jenis *game*-nya saja yang berbeda. Mungkin kalangan anak muda lebih menyukai *game* jenis *arcade* atau *adventure* sedangkan yang lainnya lebih menyukai *game board* seperti catur atau kartu. Namun tidak bisa dipungkiri lagi bahwa *game* menjadi sesuatu yang menyatu dengan gaya hidup para pemuda zaman sekarang. Tidak diragukan lagi bahwa *game* memang mampu mengurangi kejenuhan dari padatnya aktifitas. Bahkan bagi sebagian orang *game* menjadi bagian hidup mereka. Para maniak *game* contohnya, mereka bisa satu hari penuh duduk di depan komputer hanya untuk bermain *game*.

Dari maraknya dunia *game* inilah timbul keinginan untuk membuat sebuah *game* baru dengan tujuan menambah maraknya dunia *game* di Indonesia.

*Game* ini diberi nama *d' Poe Adventure*. Ini adalah sebuah *game* perjalanan panjang "Poe" dalam menemukan identitas dirinya yang hilang. Dia kehilangan ingatannya sehingga harus segera menemukannya kembali. Namun untuk menemukan petunjuk, dirinya harus melewati banyak rintangan dan banyak pilihan. Inilah perjalanan panjang yang harus ia tempuh dalam *d' Poe Adventure*. *Game* ini terdiri dari 10 level area. Setiap berhasil melewati 1 level maka akan mendapatkan 1 petunjuk mengenai identitas dirinya. Setelah berhasil melewati seluruh level maka identitas dirinya akan terungkap.

### 1.2 Rumusan Masalah

Perancangan dan pembuatan *game* ini memiliki rumusan masalah diantaranya sebagai berikut:

- Bagaimana menciptakan *game* yang menantang kemampuan berstrategi dari pemain.

- Bagaimana *game* tersebut dapat dimainkan dengan mudah / tidak rumit namun tetap menantang dan tidak membosankan.

### 1.3. Tujuan

Tujuan Tugas Akhir ini adalah menciptakan sebuah *game* yang menantang kemampuan berstrategi dari pemainnya. Kemampuan berstrategi pada *game* ini dimaksudkan pada kekritisannya untuk memilih barang yang harus dibeli berdasarkan clue atau isyarat yang telah diberikan sebelumnya. Pemain tidak harus memilih untuk membeli barang karena belum tentu *stage* yang akan dihadapi memerlukan suatu barang tertentu. Barang yang dibeli harus dipikirkan sesuai isyarat yang diberikan dan kondisi uang dari pemainnya. Karena kesalahan membeli barang bisa berakibat fatal pada *stage* - *stage* berikutnya.

### 1.4. Batasan masalah

Beberapa batasan untuk Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

- Tidak bisa dimainkan secara online ( *game* Dekstop).
- Hanya bisa dimainkan *single player* dan bukan *multiple player*.
- Penyimpanan *game* / *save game* hanya per level saja tidak per bagian *game* dan minimal load *game* di *stage* kedua. Penyimpanan *game* secara otomatis pada saat user menekan tombol *main menu* (*untuk menutup aplikasi*). Sehingga apabila user belum bisa melewati *stage* satu maka *game* tidak akan tersimpan. Apabila user kehabisan nyawa / *game over* maka permainan akan tersimpan dengan kondisi nyawa, *stage*, uang, dan *item* paling akhir.
- Data yang disimpan hanya nama pemain, *stage*, *item*, dan nyawa.
- Senjata akan kembali ke awal (standard) setiap kali memulai *stage* baru dan juga apabila si tokoh mati.
- Nyawa awal adalah 3 dan untuk seterusnya sesuai *stage* sebelumnya.

## 1.5 Sistematika Penulisan

### Bab I : Pendahuluan

Bab ini berisi pendahuluan yang terdiri dari : latar belakang pembuatan game, tujuan, batasan, serta sistematika pembahasan dari isi laporan ini.

### Bab II : Dasar teori

Bab ini menjelaskan mengenai aturan permainan. Langkah-langkah apa yang harus diikuti untuk memainkan game ini. Dan Algoritma, algoritma yang dijelaskan pada sub bahasan ini adalah algoritma musuh.

### Bab III : Analisa Pemodelan

Bab ini berisi desain dan arsitektur perangkat lunak seperti desain *Use Case* dan *Activity Diagram*. Selain itu dijelaskan latar belakang dari *game* ini sendiri, rincian *game*, serta storyboard.

### Bab IV : Perancangan dan Implementasi

Bagian keempat yaitu penjabaran dari tiap fungsi yang digunakan dalam *game d' Poe Adventure*.

### Bab V : Pengujian

Bab ini berisi tentang hasil testing dan evaluasi terhadap *prototype* yang dikembangkan.

### Bab VI : Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan berisi perbandingan antara perencanaan produk sebelum dibuat dengan produk yang sudah jadi.

Saran berisi hal-hal apa saja yang dapat dikembangkan untuk memberikan kemampuan lebih kepada produk yang dibangun baik secara teknis maupun secara dokumentasi.

## 1.6 Time Schedule

Tabel 1.1 Time Schedule

	Agustus				September				Oktober				November				Desember			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Studi																				
Laporan Bab 1-3																				
Seminar																				
Proposal																				
Desain																				
Implementasi																				
Evaluasi																				
Laporan																				