

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Seperti yang kita ketahui dewasa ini, daya tahan manusia itu ada batasnya. Oleh sebab itu setiap orang membutuhkan suatu *refreshing*. *Refreshing* ini dapat didapatkan dengan berbagai macam cara tergantung dari sifat orang tersebut. Salah satu *refreshing* yang sangat mudah untuk dilakukan adalah memainkan suatu permainan.

Permainan pada dewasa ini sangat beragam ada yang khusus untuk *Play Station*, ada yang langsung dikemas pada suatu media, atau dapat berupa program, biasanya program permainan tersebut dimainkan pada komputer. Oleh karena itu dalam Tugas Akhir dirancang suatu permainan atau *game* komputer "Save My Master".

Game ini menggunakan *Macromedia Flash 8* yang berhubungan dengan *plain text* untuk menyimpan data dari *game* ini. Aplikasi ini diharapkan dapat menghibur bagi setiap orang yang memainkannya.

I.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang dan membuat aplikasi *game* dengan memanfaatkan *Macromedia Flash 8* sebagai media pembangunnya?
2. Bagaimana memanfaatkan *plain text* sebagai penyimpan data dalam aplikasi *game* "Save My Master"?
3. Bagaimana menerapkan konsep fisika pada para tokoh dalam aplikasi *game* "Save My Master"?
4. Bagaimana memanfaatkan konsep OOP (*Object Oriented Programming*) pada aplikasi *game* "Save My Master"?

I.3. Tujuan

Merancang dan membuat aplikasi *game* menggunakan *Macromedia Flash 8* dengan menerapkan konsep fisika gerak parabola dan gesekan pada objek *game* serta OOP (*Object Oriented Programming*) pada tokoh-tokohnya.

I.4. Batasan Masalah

Dalam perancangan dan pembuatan *game* “Save My Master” ini terdapat batasan-batasan seperti:

1. Ukuran layar tidak dapat diubah yaitu 800 x 600 *pixel* atau *full screen*.
2. Sistem pergantian layar menggunakan metode penggeseran.
3. *User* dapat men-save secara manual pada pertengahan permainan.
4. Setiap akhir *stage*, permainan akan di-save secara otomatis.
5. Setiap *user* hanya menghasilkan dua file save.
6. File save hanya menyimpan setiap data proses *saving* yang terbaru.
7. *Load* digunakan untuk mengambil file save di akhir *stage*.
8. *Continue* digunakan untuk mengambil file save pada pertengahan permainan.
9. *Stage* dibatasi sampai level 5 dengan 10 kota pilihan dan 1 *stage* bonus.
10. Apabila *user* telah masuk dalam suatu level, maka kota lain dengan level yang sama tidak dapat dipilih kembali.
11. Pada saat permainan berlangsung, *user* tidak dapat mundur dan kembali ke level sebelumnya.
12. *Game* hanya menyimpan 10 nama pemain berikut dengan score yang tertinggi.
13. Data yang disimpan berupa nama pemain, karakter yang telah dipilih, jumlah nyawa, score, *password*, senjata dan pelindung yang telah dibeli, *stage* yang sedang berlangsung dan posisi karakter, musuh, HP (*Health Power*) musuh, serta *stage* selanjutnya.
14. *Password* hanya terdiri dari huruf kapital.
15. *Game* hanya merupakan *game single player*.
16. *Game* tidak terkoneksi pada Internet.
17. Tokoh tidak dapat digerakkan dengan menggunakan *mouse*.
18. Tombol pengatur penggerak tokoh tidak dapat diubah.

19. Pada *game* tidak tersedia tombol untuk mengganti lagu *background* dan mengubah *volume* suara.
20. *Game* hanya memiliki efek suara pada saat tokoh karakter menembak.
21. Setiap komputer diasumsikan memiliki *Flash Media Player*.
22. Apabila peluru tidak bertumbukan, maka peluru akan hilang tanpa disertai efek ledakan.
23. Jarak tempuh peluru adalah 300 *pixel*.

I.5. Sistematika Pembahasan

Laporan ini berisi hal-hal yang berkaitan dengan pembuatan sebuah produk yaitu: tujuan pembuatan produk, referensi yang digunakan, dan penggunaan *plain text* dalam menggunakan produk ini. Selain itu juga dibahas mengenai fitur-fitur produk, batasan desain, rancangan *plain text* yang digunakan, rancangan antarmuka produk, serta rancangan *coding* yang telah disusun.

Pada bab I akan dijelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan dari pembuatan *game* ini, batasan masalah baik dari tokoh, musuh, *item*, maupun software, sistematika pembahasan, dan *time schedule* dari proyek.

Pada bab II merupakan dasar teori yang mencakup aturan permainan yang berisi cara bermain *game* dan konsep fisika yang akan diterapkan.

Pada bab III akan berisi cerita singkat (latar belakang) dari *game*, rincian *game* yang menerangkan detail dari *game* seperti rincian tokoh, rincian musuh, rincian bos, rincian pelindung dan senjata yang dapat dibeli, dan rincian *item*, arsitektur game dengan menggunakan *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram*, dan *class diagram*, *storyboard* atau rangkaian cerita dan *layout* dari *game*, serta *creative strategy* yang menjelaskan desain visual atau *layout* yang diimplementasikan pada *game*.

Pada bab IV akan berisi perancangan dan implementasi yang meliputi *screenshot* dari aplikasi yang dibuat dan penjabaran dari tiap metoda atau fungsi utama yang dibuat.

Pada bab V akan berisi rencana pengujian terhadap fungsi dari *game* dengan menggunakan *blackbox testing*.

Pada bab VI akan berisi kesimpulan dan saran terhadap *game* “Save My Master”.

I.6. Time Schedule

Tabel I.1 Time Schedule

	Agustus		September					Oktober				November				Desember	
	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
Analisis																	
Desain																	
Coding																	
Testing																	
Laporan																	