

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Permainan peran (*role-playing game* disingkat RPG) adalah sebuah permainan yang pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita. Pemain memilih aksi tokoh-tokoh mereka berdasarkan karakteristik tokoh tersebut, dan keberhasilan aksi mereka tergantung dari sistem peraturan permainan yang telah ditentukan. Asal tetap mengikuti peraturan yang ditetapkan, pemain bisa berimprovisasi membentuk arah dan hasil akhir permainan ini.

Sekarang RPG dapat dimainkan pada bermacam – macam *platform*, salah satunya komputer. Saat ini permainan berjenis RPG ini sudah semakin kompleks, sehingga ukuran *file* dan *system requirement* untuk sebuah permainan tergolong sangat besar sehingga beberapa orang enggan untuk meng*install* permainan tersebut salah satunya karena keterbatasan *hardware* pada komputer.

Seringkali para pecinta permainan RPG jenuh untuk memainkan permainan RPG karena *stuck* di tengah permainan atau tidak dapat mengalahkan bos, sehingga tidak jarang orang mencari permainan RPG yang lebih mudah bagi mereka namun memiliki daya tarik tersendiri. Maka dari itu alangkah baiknya jika ada permainan RPG yang memiliki alur cerita dan *gameplay* yang menarik tetapi tidak memakan banyak *resource*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas didapat pertanyaan, antara lain :

1. Bagaimana membuat permainan RPG dengan tidak memakan banyak *resource*?
2. Bagaimana membuat permainan RPG yang memiliki alur cerita dan *gameplay* menarik?

### 1.3 Tujuan

Dari latar belakang di atas didapat pernyataan, antara lain :

1. Membuat permainan RPG yang tidak memakan banyak *resource* sehingga tidak memerlukan komputer dengan spesifikasi yang tinggi.
2. Membuat permainan RPG yang memiliki alur cerita dan *gameplay* menarik, sehingga orang ingin mencoba dan memainkan permainan ini.

### 1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari pembuatan permainan ini, antara lain :

1. Hanya ada 5 elemen didalam permainan ini yaitu *fire, water, earth, thunder, darkness*.
2. Hanya ada 1 karakter utama, 1 *guardian*, 18 jenis *monster*, dan 5 *boss*.
3. Pertarungan antara karakter dengan musuh bersistem *turn based*.
4. Alur cerita yang sudah ditentukan dan bersifat satu arah.
5. Menerapkan sistem *inventory* dan *equip* sederhana dengan menggunakan *array*.
6. Menggunakan bahasa pemrograman *action script 3.0*.
7. Menggunakan aturan sederhana pada saat bertempur dengan musuh.
8. Teknik animasi yang digunakan adalah *scripting, tweening* dan *frame by frame*.
9. Tipe *encounter* yang digunakan untuk pemain dapat bertemu musuh adalah *random encounter* dan untuk bertemu musuh bertipe *boss* adalah *straightforward combat encounter*.
10. Maksimum level karakter adalah 50.
11. Ada 4 *townmaps* dan 5 *dungeons* dimana masing - masing memiliki *sub dungeon*.
12. Ada 5 misi utama dan 2 misi sampingan.
13. Tombol kontrol pada permainan ini sudah ditentukan dan tidak dapat di *custom* sesuai keinginan kita.
14. Permainan ini hanya dapat berjalan pada komputer berbasis sistem operasi *windows98* keatas.

## 1.5 Sistematika Pembahasan

### 1. BAB I PENDAHULUAN

Berisikan pendahuluan dan garis besar dari latar belakang, perumusan masalah, tujuan, batasan masalah, sistematika penulisan pada pembuatan permainan Legend of Eternia.

### 2. BAB II DASAR TEORI

Berisikan teori - teori seperti *Action Script*, *Collision Detection*, UML, XML, *Tweening*, *Turn Based Battle System*, *Encounter System*, *Side Scrolling System* yang dapat menunjang pembuatan aplikasi dan cara bermain permainan Legend of Eternia.

### 3. BAB III PEMODELAN

Berisikan arsitektur dan cerita dari permainan ini, disini juga dimuat alur, dan rincian - rincian permainan Legend of Eternia.

### 4. BAB IV PERANCANGAN

Perancangan permainan dengan menggunakan aplikasi yang telah di sebutkan pada bab III.

### 5. BAB V PENGUJIAN

Berisikan dokumentasi tentang pengujian - pengujian yang dilakukan terhadap permainan dengan metode black box dan *benchmarking*. Sehingga dapat di ketahui, apakah permainan ini berjalan dengan baik atau tidak.

### 6. BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Berisikan kesimpulan - kesimpulan terhadap permainan ini, dan semua saran - saran yang masuk dalam pengembangan permainan ini.