

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Game* adalah salah satu dari sekian banyak disiplin ilmu teknologi yang berkembang pesat seiring dengan berkembangnya teknologi informasi. Perkembangan game juga didukung oleh performa komputer yang semakin meningkat. Hal ini membuat game semakin diandalkan sebagai media hiburan audio visual.

*Game* pada saat ini telah mampu menampilkan berbagai macam cerita dengan efek-efek yang menarik sehingga game dapat membuat orang-orang tertarik untuk memainkannya. Efek-efek tersebut merupakan dari berbagai macam disiplin ilmu seperti komputer grafis, seni rupa, hingga kecerdasan buatan. Perpaduan efek-efek yang memukau akan membuat penikmat game merasa seakan-akan menjadi bagian dari game tersebut.

Di sisi lain, saat ini *hacking* merupakan suatu aktifitas yang beresiko melanggar hukum bila dilakukan tanpa izin khusus. Untuk dapat diperbolehkan melakukan *hacking* terhadap suatu sistem secara legal, seseorang harus memiliki keterampilan khusus, sertifikasi atau bahkan harus memiliki pengalaman terlebih dahulu di bidang *hacking*. Para *hacker* pemula yang mulai belajar menekuni bidang *hacking* juga seringkali melakukan kesalahan saat melakukan *hacking*. Beberapa dari *hacker* pemula tersebut bahkan ada yang terpaksa berurusan dengan hukum hanya karena kesalahan-kesalahan yang tidak sengaja mereka buat.

*Hacking* akan menjadi aktifitas yang beresiko tinggi bila dilakukan asal-asalan tanpa pengetahuan khusus. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu cara agar para *hacker* pemula atau bahkan orang awam sekalipun dapat merasakan, menikmati dan mempelajari *hacking* secara legal, aman dan bebas resiko.

Agar *hacking* dapat dijadikan sebagai aktifitas yang aman, perlu dibuat adanya suatu permainan simulasi yang dapat menjadikan seolah-olah *hacking*

terjadi secara nyata. Tidak hanya itu, *game* yang akan dibuat juga diharapkan dapat membantu para pemain untuk mengerti proses *hacking* sekaligus turut merasakan apa yang dialami para *hacker* saat menjalankan aksinya.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah yang muncul adalah bagaimana caranya mengemas aktifitas *hacking* ke dalam sebuah *game* yang menarik.

## 1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari pembuatan *game* ini adalah mengemas aktifitas *hacking* ke dalam sebuah *game* simulasi *hacking* berjudul *The Grey Hat*.

## 1.4 Batasan Masalah

Berikut ini adalah batasan-batasan yang diterapkan dalam pembuatan tugas akhir ini:

1. Proses *cracking* pada fitur *crack* dibuat seolah-olah hanya menggunakan metode *bruteforce*.
2. Opsi lokasi *localhost* hanya terletak pada negara Indonesia, Denmark, dan Alaska.
3. Setiap letak negara posisi *localhost* mewakili satu data *save game*. Total jumlah maksimal adalah tiga buah data *save game*.
4. Pemain dapat melakukan *upgrade* hanya pada *hardware* yang terdiri dari dua buah prosesor, dua buah memori, satu buah firewall, dan satu buah modem.
5. *Nickname* pemain dibatasi minimal hanya dua karakter dan maksimal enam karakter.
6. Tiga *domain extension* yang dapat dipilih oleh pemain adalah *.com*, *.net*. dan *.org*.

7. Perintah *transfer* hanya berlaku untuk memindahkan sejumlah dana dari server target ke *localhost*.

### **1.5 Sistematika Pembahasan**

Berikut adalah sistematika penulisan dalam laporan tugas akhir ini:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi latar belakang, perumusan masalah, tujuan dari pembuatan aplikasi game The Grey Hat, pembatasan masalah, serta sistematika pembahasan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Berisi teori penunjang yang dibutuhkan dalam memahami proses pembuatan game The Grey Hat.

#### **BAB III PEMODELAN**

Bab ini membahas latar belakang cerita(Background Story), Rincian Game, Arsitektur Game, *Storyboard*, *Creative Strategy*.

#### **BAB IV PERANCANGAN**

Bab ini berisi kumpulan *screenshot* dari game The Grey Hat yang telah dibuat beserta keterangan mengenai fitur-fitur yang ada.

#### **BAB V PENGUJIAN**

Berisi evaluasi tentang game The Grey Hat yang telah dibuat.

#### **BAB VI PENUTUP**

Bab ini membahas mengenai kesimpulan yang diperoleh dari pembuatan game The Grey Hat ini dan juga beberapa saran yang dapat digunakan untuk kepentingan pengembangan selanjutnya.