

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game merupakan salah satu disiplin ilmu teknologi yang terus berkembang seiring dengan berkembangnya teknologi informasi. Salah satu ilmu teknologi yang ada di dalam *game* adalah AI (*Artificial Intelligence*) dan *Software Engineering*. *Artificial intelligence* berguna dalam pengembangan game, tetapi berdasarkan hasil studi masih terdapat beberapa keterbatasan yang dimiliki oleh *artificial intelligence* yang digunakan dalam sebuah *game*. [2]

Kecerdasan *artificial intelligence* dapat berbeda antara *game* yang satu dengan yang lain bergantung pada algoritma yang digunakan. *Game* yang menggunakan algoritma tertentu, dapat membuat *artificial intelligence* memiliki keterbatasan dalam pengambilan keputusan tertentu, sehingga pemain dapat mengetahui pola AI dalam *game* tersebut. *Game* yang dapat ditebak polanya menyebabkan sebuah game dalam jangka waktu tertentu dapat menjadi sebuah game yang membosankan. Peneliti yang mengembangkan algoritma baru yang dibuat sedemikian rupa sehingga dapat menyerupai kepintaran dan bahkan melebihi kepintaran manusia seperti *artificial intelligence* yang memiliki metoda pembelajaran, masih memiliki keterbatasan kepada siapa yang menciptakan dan kecerdasan manusia seperti apa yang diterapkan ke dalam *artificial intelligence*. [2]

Keterbatasan *artificial intelligence* membuat *game* komputer berkembang ke arah Network Multimedia Game, yang dapat membuat pemain tidak selalu berhadapan dengan sebuah *Artificial Intelligence* yang dapat membuat sebuah *game* terkadang bisa menjadi membosankan [4]. Interaksi antar manusia jauh lebih baik dibandingkan dengan interaksi manusia dengan *artificial intelligence*, karena otak manusia memiliki kemampuan yang lebih alami.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada, masalah yang muncul adalah:

1. Bagaimana caranya membuat sebuah *game* yang dapat melibatkan interaksi antar pemain di dalamnya.

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari pembuatan karya ilmiah ini:

1. Membuat sebuah *game* bernama “Rocket Frenzy” yang dapat melibatkan interaksi antar pemain di dalamnya.

1.4 Batasan Masalah

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

1. Pembuatan game dengan menggunakan Adobe Flash CS3 dan ActionScript 3.0
2. Proses pembuatan fitur *multiplayer* menggunakan SmartFoxServer Pro 1.6.9
3. Fitur multiplayer hanya dapat dimainkan oleh 2 orang pemain.
4. *User Name* pada fitur *multiplayer* tidak disimpan ke dalam *database*.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam laporan tugas akhir ini sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan, batasan masalah, dan sistematika penulisan dari pembuatan aplikasi *game* “Rocket Frenzy”.

BAB II DASAR TEORI

Berisi aturan permainan dan teori penunjang yang digunakan dalam pembuatan game “Rocket Frenzy”

BAB III ANALISA DAN PEMODELAN

Membahas tentang perincian Game, Arsitektur Game, Creative Strategy yang digunakan dalam pembuatan “Rocket Frenzy”.

BAB IV IMPLEMENTASI

Berisi hasil analisa dan pemodelan berupa kumpulan *screen shoot* dari game “Rocket Frenzy” beserta keterangan fitur-fitur yang ada

BAB V PENGUJIAN

Pengujian game “Rocket Frenzy” yang telah dibuat

BAB VI SIMPULAN DAN SARAN

Membahas mengenai simpulan yang diperoleh dari pembuatan game “Rocket Frenzy” dan juga beberapa saran yang dapat digunakan untuk kepentingan pengembangan selanjutnya.