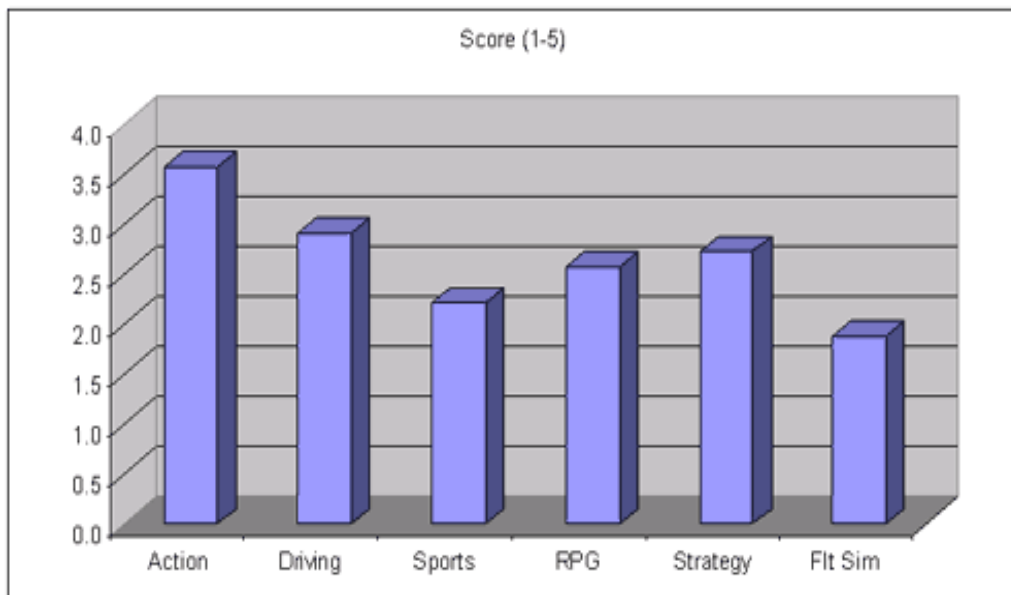


BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dewasa ini *game* merupakan salah satu hiburan yang banyak diminati oleh masyarakat. Perkembangan jenis-jenis *game* yang pesat, menyebabkan *game* semakin menarik perhatian masyarakat. Terdapat 7 jenis *game*, ketujuh jenis *game* itu adalah *action*, *adventure*, *construction and management simulation*, *life simulation*, *rpg (role-playing game)*, *strategy*, *vehicle simulation* dan jenis lainnya. Setiap jenis *game* memiliki keunggulan dan kekurangan masing-masing.



Gambar 1.1 Hasil survey tingkat ketertarikan responden terhadap beberapa jenis *game* dari situs video-games-survey.com

Gambar 1.1 adalah Hasil survey tingkat ketertarikan pada jenis-jenis *game* yang dilakukan oleh situs video-games-survey.com. *Game* komputer *modern* membutuhkan spesifikasi komputer yang cukup tinggi, dan sering kali memerlukan prosesor yang cepat untuk berfungsi dengan baik. Sama dengan prosesor, *game-game* 3D sering kali bergantung pada *graphics processing unit* (GPU) yang kuat, dimana digunakan untuk mempercepat proses penggambaran *scene* yang kompleks.

Melihat kendala-kendala yang ada diatas, maka melalui penelitian ini diharapkan dapat dikembangkan *game* yang membutuhkan *resource* yang tidak besar. Melalui penelitian ini juga diharapkan dapat dikembangkan *game* dengan konsep yang baru, yaitu *game* dengan konsep gabungan RPG dan *action battle*.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah, yaitu

1. Bagaimana implementasi penggabungan 2 jenis *game* tersebut?
2. Bagaimana cara mengembangkan jurus-jurus yang dapat berevolusi?

1.3. Tujuan

Tujuan dari pembuatan penelitian yang berjudul “Perancangan dan pengembangan *game* “Petualangan Ryutaro” dengan memanfaatkan *ActionScript 3.0*” ini, adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan sebuah *game* yang memiliki konsep baru, yaitu gabungan dari *game* RPG dan *action battle*.
2. Menghasilkan penelitian yang didalamnya terdapat pengembangan jurus secara evolusi.

1.4. Batasan Masalah

Batasan Masalahnya adalah:

1. Sudut pandang *game* ini 2D dilihat dari atas.
2. *Game* ini bersifat *single player*, tidak bersifat *multi player*
3. *Game* ini hanya dimainkan di sebuah Komputer, tidak dimainkan dalam LAN.
4. *Game* ini hanya dapat dimainkan menggunakan Flash Player 9.0 atau lebih tinggi.
5. *Game* ini, hanya dikembangkan dengan menggunakan Adobe Flash CS4.
6. Bahasa Pemrograman yang digunakan adalah Action Script 3.0.
7. Pengujian *game* ini akan menggunakan pengujian *black box*.
8. *Game* ini, dimainkan menggunakan *keyboard* dan *mouse*.
9. Karakter Ryutaro adalah karakter tunggal.
10. *Level* mulai dari *level* 1 sampai 20.

11. *Game* ini, memiliki 2 profesi, yaitu *Ninja* dan *Monk*
12. *Game* ini, menyimpan data hanya pada 6 file.
13. *Game* ini, memiliki status *vitality*, *agility*, *strength*. Dimana *vitality* adalah ketahanan tubuh, *agility* adalah ketangkasan, dan *strength* adalah kekuatan menyerang.
14. *Game* ini, *experience*-nya tidak memiliki angka bulat, karena ada sebelumnya telah ada perhitungan dalam penentuan *experience*.
15. *Game* ini, pengujiannya tidak menggunakan kuesioner.
16. *Game* ini, tidak menggunakan peta.

1.5. Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan laporan tugas akhir ini akan disusun dalam enam bab yang disusun sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang, perumusan masalah, tujuan, batasan masalah dan sistematika Penulisan yang digunakan dalam pembuatan laporan tugas akhir dan aplikasi *game*.

Bab II Dasar teori

Bab ini berisi dasar-dasar teori yang digunakan dalam mendukung pembuatan aplikasi *game* dan laporan tugas akhir. Bab ini berisi mengenai aturan permainan yang dipakai dalam aplikasi *game*. Dasar-dasar teori meliputi dasar teori Adobe Flash, *Action Script*, dan Algoritma AI atau Metode.

Bab III Pemodelan

Bab ini berisi latar belakang cerita, rincian *game*, arsitektur *game*, *story board*, dan *creative strategy*. Latar belakang cerita berisikan skenario cerita yang dipakai dalam pembuatan aplikasi *game*, rincian *game* berisikan hal – hal yang terapat dalam *game*, arsitektur *game* berisikan *Flowchart* yang digunakan dalam pembuatan *game*, *story board* berisikan rincian cerita dari awal permainan sampai dengan akhir permainan, dan *creative strategy* berisi keterangan mengenai pemilihan tampilan *game*

Bab IV Perancangan dan Implementasi

Bab ini berisi penjabaran dari tiap *method* atau fungsi utama yang dibuat untuk mendukung aplikasi *game*.

Bab V Pengujian

Bab ini berisi laporan pengujian terhadap *method* atau fungsi yang ada dalam *game*. Pengujian bersifat *black box*.

Bab VI Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi kesimpulan-kesimpulan dari aplikasi *game* yang dibuat, hasil evaluasi yang didapat. Selain kesimpulan bab ini juga berisi saran-saran yang dapat diberikan untuk aplikasi dan pengembangan aplikasi *game* yang akan datang.