



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada saat ini *game* merupakan salah satu media hiburan yang menarik untuk diperbincangkan. Hal ini terlihat dari fungsi game di masyarakat yang beraneka ragam mulai dari permainan semata, pertandingan untuk menguji kemampuan, hingga pendidikan dalam mengasah konsentrasi dan keterampilan. Game dapat membuat seseorang menjadi lebih terfokus di dalam memainkan game tersebut yang membuat konsentrasi seseorang akan menjadi lebih terasah.

Game-game yang mengasah kemampuan dan keterampilan seseorang saat ini telah banyak beredar dan terkenal di masyarakat. *Game-game* seperti Zuma, Tetris, dan yang lainnya juga telah berulang kali dirilis ulang dalam tampilan dan tantangan yang berbeda dan masih tetap diminati oleh masyarakat. Hal ini terjadi karena orang-orang senang untuk menghadapi tantangan dan menguji kemampuan mereka di dalam suatu *game*.

Adobe Flash atau sebelumnya Macromedia Flash merupakan *software* multifungsi. Terlepas dari fungsi awalnya, yaitu mempermudah animasi web, ternyata flash berkembang dengan sangat pesat hingga kita dapat memanfaatkannya sebagai *software* multimedia yang luar biasa. Bahkan flash dengan *action script*nya dapat dimanfaatkan menjadi suatu program pembuat *game* yang efektif.

Game yang dikembangkan akan menggunakan Flash, karena Flash membuat suatu *game* yang berbasis *vector* sehingga *game* yang dihasilkan akan memiliki tampilan yang memukau, ringan, dan dapat dimainkan tanpa kebutuhan *hardware* yang tinggi.

Game yang dimainkan akan memiliki tampilan dengan tampak depan. *Game* yang berbasis *game lumines* ini akan mengasah kemampuan seseorang dalam menyelesaikan setiap *level*nya. Pemain harus dapat menyusun balok-balok yang berwarna sama sebanyak mungkin sebelum garis yang berfungsi sebagai sensor

melewatinya. Kelebihan dari aplikasi ini adalah hanya terdiri dari satu *file* saja sehingga mudah untuk didistribusikan dan dimainkan dimana saja tanpa harus *diinstall* terlebih dahulu.

1.2 Perumusan Masalah

Dari penjelasan di atas maka ditemukan beberapa masalah dalam pembuatan game yaitu:

1. Bagaimana membuat game menjadi lebih menarik di setiap levelnya ?
2. Bagaimana membuat game yang berbasis lumines dengan menggunakan *Action Script 3.0* ?

1.3 Tujuan

Tujuan dari Tugas Akhir pembuatan game dengan judul “RockFall” adalah membuat game yang berbasis Lumines yang menantang dan membuat orang-orang tidak jenuh dalam memainkannya.

1.4 Batasan Masalah

Beberapa batasan yang terdapat di dalam pembuatan game ini adalah:

1.4.1 Permainan

Di dalam game ini terdapat beberapa batasan dalam aturan permainan ini, yaitu :

- a. Sudut pandang dua dimensi dari depan.
- b. Permainan bersifat single player dan multiplayer.
- c. Pemain dapat memilih karakter pemain sebelum bermain.
- d. Level permainan sebanyak sepuluh level yang harus diselesaikan secara berurutan.

1.4.2 Pengujian

Pengujian yang dilakukan setelah game ini dilakukan adalah dengan menggunakan metode *white box*. Metode pengujian *White Box* adalah pengujian yang dilakukan sendiri dengan tujuan untuk memeriksa adanya *bug-bug* yang terdapat di dalam game dan membuat game menjadi semakin baik dan sempurna.



1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan Tugas Akhir ini akan disusun di dalam enam bab yang disusun sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang pembuatan game ini, perumusan masalah yang dihadapi dalam pembuatan game, tujuan dibuatnya *game* ini, batasan masalah yang ditetapkan, dan sistematika penulisan yang digunakan dalam pembuatan laporan Tugas Akhir. Dalam bab ini juga dijelaskan mengenai perkiraan waktu pengerjaan yang dibutuhkan dalam pembuatan *game* ini dari pengumpulan bahan, perancangan permainan, hingga dengan pembuatan laporan hingga selesai.

Bab II Dasar Teori

Bab ini berisi dasar-dasar teori yang digunakan dalam mendukung pembuatan aplikasi *game* dan laporan Tugas Akhir, dimulai dari teori tentang flash, teori tentang Lumines, bab ini juga berisi aturan-aturan permainan yang dipakai dalam aplikasi *game* RockFall yang dibuat yang bertujuan agar dapat menjelaskan dengan sebaik-baiknya bagaimana *game* ini akan dimainkan nantinya.

Bab III Analisa dan Permodelan

Bab ini berisi latar belakang cerita, rincian *game*, arsitektur *game*, *storyboard game* RockFall. Latar belakang berisikan cerita yang terdapat di dalam game tersebut, rincian *game* berisikan hal-hal yang terdapat di dalam *game* tersebut, arsitektur *game* berisikan flowchart yang digunakan dalam pembuatan *game*, *storyboard* berisikan rincian cerita dari awal hingga akhir permainan. Diharapkan pada bab ini akan menjelaskan dengan sejelas-jelasnya mengenai *game* yang dibuat.

Bab IV Perancangan dan Implementasi

Bab ini berisi penjabaran dari tiap fungsi yang digunakan untuk membuat aplikasi *game* tersebut berjalan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Dalam bab ini juga dilakukan penelitian untuk menjawab rumusan masalah yang dihadapi. Diharapkan pada bagian ini akan menjawab rumusan masalah yang telah dibuat.



Bab V Pengujian

Bab ini berisi pengujian terhadap game yang telah dibuat. Pengujian bersifat *white box*. Pengujian *white box* ini dilakukan untuk memeriksa *bug-bug* yang mungkin terdapat di dalam game dan dapat segera ditanggulangi untuk menyempurnakan game yang penulis buat. Pengujian yang dilakukan akan meliputi pengujian *gameplay*, jalannya *game*, dan juga *feature-feature* yang terdapat di dalam *game*. Pengujian yang dilakukan terhadap *game* ini akan dilakukan beberapa kali. Diharapkan dengan dilakukannya pengujian selama beberapa kali akan membuat *game* ini memiliki *bug* yang seminimal mungkin.

Bab VI Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisikan kesimpulan – kesimpulan dari pembuatan *game* RockFall ini, dan berisi hasil evaluasi yang didapat selama proses pengerjaan berlangsung. Bab ini juga berisi saran-saran yang diberikan untuk mengembangkan aplikasi *game* ini ke arah yang lebih baik.

1.6 Time Schedule

Berikut ini merupakan jadwal penyelesaian karya ilmiah yang diperlukan. Pembuatan dimulai dari bulan Juli hingga bulan Desember. Karya ilmiah ini diselesaikan dalam waktu kurang lebih selama lima hingga enam bulan.

Table 1.1 Time Shedule

	Juli					Agustus				September				Oktober				November				Desember			
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pengumpulan Bahan																									
Pembuatan Karakter																									
Pembuatan Background																									
Pembuatan Skill																									
Pembuatan Program																									
Pembuatan Laporan																									
Pengecekan Error																									
	Januari				Februari				Maret					April											
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4								
Pengumpulan Bahan																									
Pembuatan Karakter																									
Pembuatan Background																									
Pembuatan Skill																									
Pembuatan Program																									
Pembuatan Laporan																									
Pengecekan Error																									