BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada saat ini *game* merupakan salah satu media hiburan yang paling populer di masyarakat. Hal ini terlihat dari fungsi game yang beraneka ragam mulai dari hanya sekedar permainan yang menghibur, permainan untuk menguji kemampuan, hingga permainan untuk pendidikan dalam mengasah konsentrasi dan keterampilan. Secara tidak sadar, *game* dapat membuat seseorang menjadi lebih berkonsentrasi di dalam memainkan *game* tersebut.

Tetris merupakan sebuah permainan yang memiliki berbagai macam fungsi, mulai dari menghibur sampai membuat seorang pemain menjadi lebih terampil dan lebih bisa berkonsentrasi. Tetris adalah permainan *puzzle* yang diciptakan oleh Alexey Pajitnov pada juni 1985. Kata tetris berasal dari dua gabungan kata yaitu *tetra* (bahasa latin) yang artinya empat dimana semua *piece* dalam permainan tetris memiliki empat bagian, dan tennis yang merupakan olahraga kegemaran Alexey.

Semenjak diciptakan, tetris menjadi permainan yang sangat digemari dan diminati oleh semua kalangan. Permainan ini tidak hanya diimplementasikan pada mesin *video game* dan komputer yang memiliki sistem operasi, tetapi juga pada kalkulator, telepon genggam, *mp3 player,* dan juga *PDA.* Pada tahun 1989, *Game Boy* berhasil membuat tetris menjadi salah satu *game* yang paling populer.

Dewasa ini tetris sudah jarang dimainkan oleh masyarakat, hal ini disebabkan mulai banyaknya bermunculan *game-game* baru dengan cerita dan konsep yang berbeda. Banyak orang yang tidak lagi bermain tetris dan lebih senang bermain *game* lain karena kemonotonan dalam permainan tetris, yaitu bentuk balok dan juga aturan yang selalu sama.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah, yaitu :

1. Bagaimana agar masyarakat ingin kembali bermain tetris?
2. Konsep baru apa yang bisa diimplementasikan dalam sebuah permainan tetris?

1.3 Tujuan

Tujuan utama dari penyusunan tugas akhir ini adalah pembuatan permainan Locked Tetris, yaitu permainan tetris dengan konsep baru yang diharapkan mengembalikan semangat bermain tetris yang sudah hampir hilang karena kemonotonan permainan tersebut. Diharapkan pula agar orang-orang yang bermain Lock Tetris akan terhibur dan teringat kembali akan permainan tetris yang dahulunya sangat digemari.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah daripada permainan Locked Tetris adalah sebagai berikut:

1. Permainan Locked Tetris dimainkan dengan menggunakan *keyboard* (*Mouse* hanya digunakan untuk memilih menu).
2. Permainan ini dikembangkan menggunakan aplikasi Adobe Flash CS3 Profesional dengan bahasa pemograman ActionScript 3.0.
3. Permainan ini dibuat menggunakan sudut pandang 2 dimensi.
4. Permainan dapat dimainkan oleh dua pemain.
5. Permainan ini tidak dapat dimainkan secara jaringan.
6. Permainan ini merupakan permainan yang terdiri dari 10 level.
7. Pengujian dilakukan dengan menggunakan metode white box.

1.5 Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan laporan Kerja Praktek ini akan disusun dalam enam bab dengan perincian sebagai berikut:

- **BAB I Pendahuluan**

Pendahuluan merupakan bagian pertama dari laporan yang menjelaskan tentang latar belakang, tujuan, perumusan masalah yang ada, batasan daripada pembuatan permainan dan isi laporan secara keseluruhan dari pembuatan permainan Locked Tetris.

- **BAB II Dasar Teori**

Dasar teori merupakan bagian dari laporan yang berisi tentang aturan permainan yang terdapat di Locked Tetris, Algoritma yang dipakai untuk menciptakan lawan main yang diimplementasikan dalam permainan, dan juga Protokol Komunikasi yang dipergunakan.

- **BAB III Analisis dan Pemodelan**

Bagian Analisis dan Pemodelan merupakan bagian dari laporan yang berisi tentang Desain dan cerita dalam Locked Tetris, seperti latar belakang cerita, detail game yang akan dibuat, *Use Case Diagram, Activity/State Diagram*, rangkaian cerita dan layout, dan juga desain dari Locked Tetris.

- **BAB IV Perancangan dan Implementasi**

Bagian ini merupakan bagian dari laporan yang berisi gambar (*screeenshoot*) dan juga penjabaran fungsi utama dari permainan Locked Tetris yang dibuat.

- **BAB V Pengujian**

Bagian ini berisi tentang pengujian terhadap setiap fungsi yang dibuat dalam Locked Tetris. Pengujian yang dilakukan adalah bersifat white box.

- **BAB VI Kesimpulan dan Saran**

Bagian ini merupakan bagian terakhir dari laporan yang berisi tentang pengetahuan yang didapat setelah mengerjakan Locked Tetris dan juga hal-hal baru yang dapat digunakan untuk mengembangkan permainan Locked Tetris.

1.6 *Time Schedule*

Pada bagian *time schedule* ini akan dibahas mengenai penjadwalan penyelesaian permainan Locked Tetris. Jadwal tersebut akan ditampilkan dalam bentuk tabel.

Tabel 1.1 *Time Schedule*

TAHUN	2008																		
BULAN	Agustus		September				Oktober				November				Desember				Durasi
MINGGU KE-n	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	(minggu)
Penjadwalan Kegiatan																			1
Observari Kebutuhan																			2
Perancangan Aplikasi																			3
Perancangan Gambar																			3
Pembuatan Aplikasi																			8
Implementasi																			2
Penyempurnaan																			4
Laporan dan Dokumentasi																			16
- BAB I, II, III																			6
- Revisi BAB I, II, III																			3
- BAB IV, V, VI																			10