

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini jumlah pemain yang aktif memainkan *game* mulai dari *game console*, *game* online, dan *game* telepon genggam di Indonesia mencapai 25 juta orang [8]. Jumlah *game* Flash semakin bertambah, banyak orang mulai membuat *game* Flash lalu menjual hasil karya mereka kepada sponsor-sponsor *game* Flash *online* dari luar negeri. Jika konsep dari *game* yang dibuat menarik maka sponsor akan membeli *game* Flash yang telah dibuat. Bisnis berjalan *game* berbasis Flash yang dimainkan secara *online* ini terus berjalan.

Game Flash yang bergenre *Role Playing Game* (RPG) memiliki keunikan tersendiri yaitu *game* bermain peran yang menggabungkan konsep di dunia nyata ke dalam *game*. Pemain dalam *game* RPG dapat menjadi karakter yang diinginkan, melakukan jual-beli barang, menggunakan mantra, menaikkan status dari pemain misalnya kekuatan, daya tahan, ketangkasan, daya sihir, dan lain-lain, memilih pekerjaan yang diinginkan dan menyelesaikan misi-misi sesuai dengan cerita yang dibuat.

Game yang memasukkan konsep elemen pada permainannya membuat *game* memiliki variasi. Setiap elemen memiliki kelemahan dan kekuatan tertentu jika berhubungan dengan elemen lain.

Game Flash dengan tampilan *isometric* adalah *game* yang tampak dari atas tetapi agak condong ke bawah sehingga terlihat miring. *Game* dengan tampilan *isometric* akan tampak seperti *game* 3 dimensi. Contoh *game* flash dengan tampilan *isometric* adalah *Isometric Sokoban*, *Knight Tactics*, *Aengie Quest*, *Darkness Springs*, dan *King's Island*.

Berdasarkan hasil penelusuran di atas maka akan dikembangkan sebuah *game* berbasis flash menggunakan *actionsript 3.0*. *Game* yang dikembangkan memiliki tampilan *isometric*. Pemain *game* ini dapat memilih pekerjaan apa yang akan dimainkan, melakukan jual-beli barang, menaikkan status pemain, mempelajari mantra sesuai dengan konsep *game* RPG.

1.2 Rumusan Masalah

Hal-hal yang akan diteliti dalam penelitian pembuatan *game* flash pada komputer adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menerapkan konsep jual-beli barang di dunia nyata pada *game*?

2. Bagaimana konsep *game* yang memadukan unsur-unsur elemen alam dan pengaruhnya terhadap perhitungan besar kecilnya serangan dan pertahanan dari musuh dan pemain?

1.3 Tujuan

Tujuan dari pembuatan *game* RPG “Batu Hitam” adalah menghasilkan *game* berjenis RPG yang dapat melakukan konsep jual-beli barang dan mengimplementasikan penggunaan elemen dan pengaruh elemen pada musuh dan karakter

1.4 Batasan Masalah

Pembuatan *game* RPG “Batu Hitam” mempunyai batasan-batasan sebagai berikut:

1. Sudut pandang *game isometric* (tampak depan-atas).
2. Setiap daerah memiliki 5 musuh yang memiliki elemen yang berbeda-beda, pemain dapat bertarung dan mengalahkan musuh yang ada.
3. Pemain bisa mengenakan baju, sepatu, pelengkap dan senjata.
4. Pemain dapat memilih pekerjaan yang akan digunakan dalam menyelesaikan permainan, jenis pekerjaan yang terdapat dalam permainan yaitu satria, pemanah, dan ahli mantra.
5. *Game* “Batu Hitam” merupakan *game single player*.
6. *Level* pemain dapat ditingkatkan sampai *level 25*.
7. Pemain memiliki status kekuatan (yang dapat meningkatkan serangan), daya tahan (yang dapat meningkatkan pertahanan dan maksimum *Health Point* pemain), ketangkasan (yang dapat meningkatkan daya hindar dan akurasi pemain), dan daya sihir (yang dapat meningkatkan maksimum *Mana Point* pemain).
8. Tempat jual-beli barang dan menempa senjata hanya bisa dilakukan di kota.
9. Musuh menggunakan sistem pola dengan *variant*, sifat musuh telah ditentukan.
10. Pengujian yang akan dilakukan setelah *game* dikembangkan adalah metode *blackbox*.
11. Harga jual barang akan menjadi 50% lebih rendah dari pada harga beli.

1.5 Sistematika Pembahasan

Adapun sistematika penyajian pada proposal ini adalah:

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang pemilihan membuat *game* yang dibuat pada komputer yang bertujuan menghasilkan *game RPG* yang bisa melakukan jual-beli barang dan mengimplementasikan penggunaan konsep elemen. Terdapat batasan-batasan masalah apa

saja yang akan dibahas pada proyek pembuatan game ini, masalah-masalah apa saja yang akan diteliti dalam pembuatan game.

BAB II. DASAR TEORI

Bab ini berisi teori-teori penunjang yang berhubungan dengan pembuatan game “Batu Hitam.” Cara bermain, aturan, metode-metode yang digunakan seperti untuk menjalankan musuh, kekuatan dan kelemahan elemen yang satu terhadap elemen lainnya, dan rumus-rumus besar serangan pukulan dan mantra.

BAB III. PEMODELAN

Bab ini berisi latar belakang cerita, rincian game, arsitektur, *storyboard*, dan *creative strategy*. Latar belakang cerita berisikan *scenario* cerita yang dipakai dalam game. Rincian game berisikan hal-hal yang terdapat dalam game. Arsitektur game berisikan *use case*, *activity diagram*, dan *class diagram* yang digunakan dalam pembuatan game. *Storyboard* berisikan alur kasar cerita dari awal hingga akhir permainan. *Creative strategy* berisikan keterangan mengenai pemilihan tampilan game.

BAB IV. PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

Bab ini berisi penjelasan dari setiap fungsi utama yang digunakan untuk membuat game berjalan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

BAB V. PENGUJIAN

Bab ini berisi hasil pengujian terhadap fungsi-fungsi yang membangun game ini. Pengujian bersifat *blackbox*. Pengujian *blackbox* berfungsi untuk mengurangi *bug/error* yang terdapat dalam game. Pengujian mencakup jalannya game dan pengujian pengaruh elemen juga mantra. Pengujian dilakukan beberapa kali agar *bug/error* yang ada semakin sedikit sehingga membuat game menjadi berfungsi lebih baik.

BAB VI. KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang apa saja yang didapat dari proyek pembuatan game, hasil evaluasi yang didapat. Bab ini juga berisi saran-saran yang dapat digunakan untuk mengembangkan proyek ini kedepannya.