

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada saat ini game merupakan hiburan yang digemari oleh banyak masyarakat. Game berkembang sangat pesat, baik dari segi grafik maupun jenisnya. Dilihat dari perkembangan jenis game, terdapat berbagai jenis yang beredar seperti *fighting*, *arcade*, *Role Playing Game*, *shooting* yang dapat dimainkan secara *offline* maupun *online*. Meskipun beredar banyak jenis game, tetapi setiap jenis memiliki kelebihan dan kekurangannya masing – masing, oleh karena itu penulis mengambil topik pembuatan game dan mencoba membuat game dengan konsep yang menarik.

Melihat banyaknya jenis game yang beredar maka penulis akan membuat game dengan mengembangkan konsep yang sudah ada menjadi konsep baru, yang menjadi dasarnya adalah game *action Role Playing Game*. Game yang akan dikembangkan berjudul “Petualangan Fredo : Bangkitnya Hantu Tanpa Kepala”. Penulis memilih dasar *action Role Playing Game* dikarenakan game *action Role Playing Game* sebagai dasar dari game yang penulis buat adalah jenis game yang menarik karena pemain dapat langsung melakukan tindakan seperti memukul *monster*, menggunakan jurus tanpa harus menunggu *time line* seperti pada *Role Playing Game* biasa, tetapi konsep *Role Playing Game* tidak hilang karena tetap ada status *karakter*, *equip*, *quest*, dan *system trading* barang. Konsep baru yang dikembangkan penulis adalah konsep *upgrade* senjata untuk menggantikan konsep jual beli senjata, dan konsep *skill tree* dan *weapon tree* untuk senjata. Kemudian konsep yang lainnya adalah konsep *random quest*, konsep ini akan membuat tempat pengambilan misi yang acak setiap kali pemain memulai permainan baru.

Game ini dikembangkan dengan menggunakan Macromedia Flash 8 dengan tampilan 2 dimensi. Penulis memilih menggunakan Macromedia Flash 8 karena animasi dan gambar yang dibuat dengan program ini berbasis vector

sehingga kualitasnya baik, selain itu hasil dari program ini tidak membutuhkan komputer dengan spesifikasi yang tinggi, program ini mampu membuat aplikasi menjadi satu file.

Game ini akan dimainkan tampak dari atas seperti game petualangan Zelda, yang menjadikan game ini berbeda dengan game lainnya adalah konsep *job* karakter, *user* atau pemain dapat memilih *job* setelah melalui *level* tertentu dan setiap *job* memiliki *skill* atau kemampuan yang berbeda. Perbedaan yang lain adalah konsep *weapon tree*, *user* atau pemain dapat memilih senjata sesuai dengan *weapon tree*. *user* atau pemain dapat mengatur status dan peralatan dari karakter Fredo, selain itu pengguna dapat menjual dan membeli peralatan yang diinginkan seperti pada game *Role Playing Game*. Kelebihan yang lain dari aplikasi ini adalah hanya terdiri dari satu file sehingga mudah untuk didistribusikan.

1.2 Perumusan Masalah

Dari penjelasan di atas ditemukan beberapa masalah yaitu :

1. Bagaimana membuat game dengan konsep *upgrade* senjata untuk menggantikan konsep jual beli?
2. Bagaimana membuat game dengan *skill tree* khusus untuk senjata yang berbeda dengan *skill tree* untuk *job player*?
3. Bagaimana membuat misi yang tempat mengambilnya selalu berubah (*random quest*) ketika pemain memulai permainan baru?

1.3 Tujuan

Tujuan dari tugas akhir pembuatan game dengan judul "Petualangan Fredo : Bangkitnya Hantu Tanpa Kepala" adalah membuat game dengan dasar game jenis *action Role Playing Game* dengan konsep *upgrade* senjata untuk menggantikan konsep jual beli dan membuat *skill tree* khusus untuk senjata yang berbeda dengan *skill tree* untuk *job player*. Kemudian mengembangkan konsep *random quest* sehingga ketika pemain memulai permainan baru tempat

pengambilan misi akan berubah, dengan adanya konsep baru ini diharapkan jenis game *action Role Playing Game* menjadi lebih beragam.

1.4 Batasan Masalah

Game yang akan dibuat mempunyai batasan – batasan sebagai berikut :

1. Sudut pandang 2 dimensi dilihat dari atas.
2. Setiap *level* memiliki *monster* dengan jumlah yang telah ditentukan dan pemain harus bertarung dan menjatuhkan *monster* atau melarikan diri dengan menghindari *monster* untuk menuju *room* selanjutnya.
3. Permainan bersifat single player.
4. Karakter Fredo sebagai karakter tunggal.
5. Karakter memiliki status *vitality* (akan mempengaruhi nyawa dari karakter), *agility* (akan mempengaruhi kesempatan menghindar dari karakter), *strength* (akan mempengaruhi kekuatan serangan dari karakter), *intelligent* (akan mempengaruhi besarnya *spell power* pemain).
6. *Level* karakter dimulai dari 1 dan maksimal *level* 25.
7. Terdapat 5 buah macam equip yaitu senjata, baju/ pakaian, sarung tangan, sepatu, dan pelindung kepala.
8. *Monster* menggunakan system pola / *patern* (sifat setiap *monster* telah ditentukan menurut pola tertentu).
9. Game tidak didasarkan pada banyaknya stage, tetapi dari banyaknya misi. Di dalam game ini terdapat 25 misi utama dan 10 misi sampingan.

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 juga berisi mengenai aturan permainan yang dipakai dalam aplikasi game.

Bab III Permodelan

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 tepat 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 white 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.

1.6 Time Schedule

Berikut ini merupakan jadwal penyelesaian karya ilmiah yang penulis buat. Penulis membuat karya ilmiah ini dimulai dari bulan Juli sampai dengan bulan Desember minggu ke tiga. Karya ilmiah ini, penulis selesaikan kurang lebih selama 5 sampai 6 bulan.

	Juli					Agustus					September						Oktober					November					Desember					
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	6
Pengumpulan bahan – bahan yang diperlukan.																																
Membuat grafik karakter Fredo dan peralatan.																																
Membuat grafik item.																																
Implementasi karakter dan peralatan ke dalam Flash.																																
Membuat icon untuk tombol dan jurus untuk game.																																
Membuat grafik monster dan NPC.																																
Pembuatan Misi																																
Pembuatan program																																
Pengecekan Error.																																
Pembuatan laporan.																																

Figure 1 Time Schedule