

BAB I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Game Reve merupakan Game Role Playing Game (RPG) anak remaja yang berpetualang di sebuah dunia bernama Hebrew. *Game Reve* mengambil tema dunia kerohanian Kristen, yang saat ini jarang sekali digunakan dalam suatu Game. Padahal bisa dibayangkan Game merupakan salah satu media yang sangat efektif untuk dapat mendidik moral anak-anak remaja, karena sering sekali secara tidak langsung pada saat seorang *gamer* memainkan game RPG, nilai-nilai yang ada dalam game tersebut akan tersampaikan secara tidak langsung dan menginspirasi kehidupan sehari-hari.

Game Reve pada awalnya menggunakan tampilan dua dimensi dengan sudut pandang karakter dilihat dari atas, tampilan tersebut bisa dikatakan sudah jarang sekali terpakai oleh game yang ada saat ini, oleh karena itu akan dilakukan peningkatan dengan merubah tampilannya menjadi isometri atau sering disebut 2½ dimensi dengan sudut pandang pemain dilihat dari samping. Peningkatan tersebut dibuat untuk meningkatkan minat *user* dalam memainkan game *Reve*.

Mapping dan tiling pada game *Reve* juga belum menggunakan pemrograman, maka dilakukan peningkatan dengan memanfaatkan pemodelan matriks untuk mapping dan tilingnya, dengan menggunakan matriks maka pengelolaan pemrograman akan lebih mudah, selain itu metode mapping dan tiling dengan memanfaatkan matriks sangat cocok untuk penggambaran peta isometri, diharapkan melalui peningkatan tersebut serta penyelesaian 2 stage terakhir, game *Reve* dapat lebih diminati dan dinikmati oleh para pemainnya.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah *game Reve* adalah

1. Bagaimana cara untuk membuat *game* RPG dengan tampilan isometri menggunakan *Flash*?
2. Bagaimana cara untuk menerapkan matriks pada tiling dan mapping?

1.3. Tujuan

Tujuan dari *game* Reve adalah

1. Penerapan sistem tiling dan mapping dengan sudut pandang isometri pada suatu *game* RPG.
2. Penerapan nilai-nilai rohani dan moral pada suatu *game* yang ditujukan pada anak-anak dan remaja.

1.4. Batasan Masalah

Batasan masalah dari *game* Reve adalah

1. Pembuatan *game* akan mencakup 2 *stage* terakhir (*stage* 4 dan 5) dari total 5 *stage*.
2. Nilai-nilai rohani yang disampaikan bisa tersurat ataupun tersirat. Dapat dikatakan tersurat apabila nilai tersebut secara langsung disampaikan pada pemain, misalkan diakhir setiap *stage*, pemain akan mendapat sebuah *scroll* yang berisi ayat Alkitab. Lain halnya dengan tersirat, nilai tersebut didapatkan pemain selama proses berjalannya jalan cerita.
3. Menggunakan bahasa pemrograman *action script 2.0*.
4. Tool yang digunakan adalah *Macromedia Flash Professional 8*.
5. Dapat dioperasikan dengan operating sistem *Windows XP SP2*.

1.5. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan untuk penelitian ini adalah

BAB I: PENDAHULUAN

1. Latar Belakang
Mendeskripsikan alasan mengapa dilakukan pengembangan terhadap *game* REVE dan mengapa dilakukan penerapan matriks dan perspektif isometri.
2. Rumusan Masalah
Rumusan masalah yang didapat dalam membuat *game* REVE.
3. Tujuan
Tujuan dari pembuatan *game* REVE dan nilai-nilai yang akan didapat setelah memainkan *game* REVE.

4. Batasan Masalah
Batasan yang akan digunakan dalam pembuatan *game*
5. Sistematika Pembahasan
Garis besar dalam pembuatan laporan pembuatan *game* REVE
6. *Time Schedule*
Jadwal penyelesaian *game* REVE.

BAB II: DASAR TEORI

1. Aturan Permainan *Game*
Aturan/cara bermain dari *game* REVE, penjelasan dari berbagai sistem yang harus dilakukan oleh pemain dalam memainkan *game*, seperti sistem pergerakan.
2. Teori Penunjang
Teori penunjang yang digunakan dalam pembuatan *game* REVE.
3. Algoritma / Metode
Algoritma / metode yang akan digunakan dalam *game* REVE, seperti cara sistem bergantian pada saat *battle*.

BAB III: ANALISA DAN PEMODELAN

1. Latar Belakang Cerita (*background story*).
Latar belakang cerita, berbeda dengan latar belakang pada bab 1 yang lebih mengarah pada latar belakang dari pembuatan *game* REVE, latar belakang cerita lebih fokus pada cerita yang terjadi pada *game* REVE
2. Rincian *Game*.
Sub-bab ini akan merinci berbagai hal yang digunakan untuk membuat *game* REVE, seperti rincian karakter, musuh, status, dan lain-lain.
3. Arsitektur *Game*.
Arsitektur *game* REVE akan membahas arsitektur direktori yang memudahkan penyusunan lokasi dan variabel yang digunakan.
4. *Storyboard*.
Sub-bab ini akan berisi cerita lengkap yang akan terjadi dalam *game* REVE, dilengkapi dengan gambar-gambar yang mewakili adegan-adegan yang terjadi di

dalamnya, serta akan dibuat *flowchart* dari cerita yang ada, supaya memudahkan penggambaran proses cerita.

5. *Creative Strategy*.

Sub-bab ini menjelaskan *design* atau *layout* yang akan digunakan dalam *game* REVE, berisi alasan-alasan penggunaan *design* atau *layout* tersebut.

BAB IV: PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

1. *Screenshot*.

Sub-bab ini akan berisi gambar-gambar yang diambil dari *game* REVE yang dianggap mewakili *event-event* yang terjadi dalam *game* REVE.

2. Fungsi utama

Sub-bab ini akan membahas fungsi-fungsi yang akan digunakan dalam *game* REVE, penjelasan akan dilakukan dengan menggunakan contoh algoritma yang digunakan dalam *game* REVE.

BAB V: PENGUJIAN

1. WHITEBOX

Sub-bab ini akan berisi pengujian secara WHITEBOX, atau pengujian terhadap metode-metode yang digunakan pada *game* REVE, apakah hasil keluarannya sesuai dengan yang diharapkan, berikut dengan analisa dari hasil pengujian tersebut.

2. BLACKBOX

Sub-bab ini akan berisi hasil pengujian dengan pemanfaatan kuesioner yang sudah diberikan kepada 20 responden dilengkapi dengan hasil ulasan dari data yang sudah didapatkan tersebut. Kuesioner digunakan untuk mendapatkan gambaran secara langsung dari pengguna, apakah *game* tersebut benar-benar menjawab masalah yang ada.

BAB VI: KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan.

Sub-bab ini akan berisi kesimpulan dari pembuatan *game* REVE.

2. *Saran.*

Sub-bab ini akan berisi saran yang dapat meningkatkan *game* REVE yang sudah dibuat, agar lebih baik lagi.

1.6. *Time Schedule*

Berikut ini adalah tabel yang merupakan penjadwalan dari pembuatan *game* REVE

Tabel 1. 1 *Time Schedule*

	Bulan 1	Bulan 2	Bulan 3	Bulan 4	Bulan 5	Bulan 6
Perancangan Cerita	■					
Pencarian Bahan	■	■				
Perancangan <i>Game play</i>		■	■			
Pengerjaan Grafik	■	■	■			
<i>Coding</i> Program		■	■	■	■	■
Implementasi Grafik				■	■	■
Pengerjaan Laporan	■	■	■	■	■	■
<i>Finishing</i> Aplikasi						■