

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Game berasal dari kata bahasa Inggris yang memiliki arti dasar Permainan. Permainan dalam hal ini merujuk pada pengertian “kelincahan intelektual” (*intellectual playability*). *Game* juga bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya. Biasanya game memiliki target-target tertentu yang harus dicapai oleh pemainnya. Pada awalnya, *game* identik dengan permainan anak-anak namun pada perkembangannya game kini tidak hanya diperuntukan untuk anak-anak saja namun juga untuk orang yang lebih dewasa. Bahkan saat ini banyak *game* yang memiliki *rating* ‘everyone’ yang artinya *game* ini dapat dimainkan oleh semua orang.

Game sudah sangatlah banyak beredar dan *game* memiliki banyak genre. Mulai dari *Game* memiliki banyak genre, diantaranya *RPG (Role Playing Game)*, *Arcade*, *Puzzle*, *Adventure*, *Tower Defense*, dan masih banyak lagi. Tetapi masih sedikit *game* yang mengangkat tentang pewayangan. Sedangkan kisah pewayangan yang ada begitu banyak. Dan pewayangan adalah salah satu bentuk cerita rakyat asli dari Indonesia yang dekat dengan masyarakatnya. Meskipun berulang-ulang diceritakan dan didengar suatu pewayangan mempunyai tujuan dan memberikan arti kehidupan tersendiri bagi pendengarnya.

Menengok penjelasan diatas maka dibuatlah Proyek Akhir dengan judul “*Dasanama Anoman*”. Permainan pewayangan berikut, menampilkan kisah kehidupan salah satu tokoh dalam pewayangan yang berpengaruh besar terhadap kisah kehidupan dan sejarah manusia versi pewayangan, bahkan tokoh ini hidup sangat panjang dari jaman Ramayana, Mahabarata sampai Jayabaya. Tokoh ini bernama Anoman (Hanoman). Dari kisah hidupnya banyak sekali pelajaran yang bisa kita ambil, mulai dia dilahirkan ujud fisik yang tidak utuh karena kesalahan kedua orangtuanya, menjadi abdi negara dalam beberapa generasi sampai akhirnya menjadi juru penerang kebaikan dan kebenaran.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka permasalahan pokok yang akan dibahas dalam Proyek Akhir ini adalah

1. Bagaimana perancangan aplikasi *game Dasanama Anoman* pada *desktop computer*?
2. Bagaimana menceritakan dari lahirnya Anoman hingga dia dewasa menjadi abdi negara?
3. Bagaimana memperkenalkan tokoh-tokoh yang berhubungan dengan kisah hidup Anoman?
4. Bagaimana membuat permainan yang selain membuat pemainnya terhibur juga dapat memberikan sedikit nilai edukasi?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang terdapat pada "*Dasanama Anoman*" adalah sebagai berikut ;

1. Cerita yang pewayangan Anoman yang diangkat adalah cerita pewayangan dari pewayangan Jawa.
2. Cerita Anoman yang diceritakan mulai dari Anoman di latih oleh Sugriwa (Paman Anoman) hingga Anoman berhasil membunuh Roh Rahawana.
3. Menggunakan bahasa pemrograman Game Maker Language (GML).
4. Aplikasi hanya menampilkan tokoh *hero* (pemeran utama) hanya Anoman.
5. Aplikasi hanya dapat diakses *single-player*.

1.4 Tujuan

Tujuan dari pembuatan proyek akhir ini adalah ;

1. Merancang aplikasi *Dasanama Anoman* pada *desktop computer*.
2. Membuat cerita dari lahirnya Anoman hingga dia dewasa menjadi abdi negara.
3. Membuat tokoh-tokoh yang berhubungan dengan kisah hidup Anoman, supaya pemain dapat diperkenalkan.
4. Membuat aplikasi *desktop game* yang selain dapat membuat pemainnya terhibur juga dapat memberikan sedikit nilai edukasi.

1.5 Metodologi Penyelesaian Masalah

Metodologi penyelesaian masalah dari proyek akhir "*Dasanama Anoman*" adalah sebagai berikut ;

1.5.1 Tahap Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan mempelajari literatur atau sumber pembelajaran ilmiah lainnya yang dapat membantu dalam pembangunan proyek akhir ini. Literatur tersebut berupa informasi yang erat kaitannya dengan proyek akhir yang akan dibuat. Literatur tersebut dapat bersumber dari buku, artikel, dan situs di internet. Tujuannya adalah untuk memperdalam pemahaman terhadap permasalahan serta sebagai dasar dalam perancangan pembuatan perangkat lunak.

1.5.2 Pengumpulan Data

Untuk membangun ini dibutuhkan data sebagai bahan untuk pembangunan dan pengembangan sistem. Data yang berupa fakta sejarah, *genre*, *storyline*, dan lainnya tersebut diperoleh dengan melakukan wawancara/diskusi dengan narasumber yang ahli pada bidangnya dan hal-hal teknis lainnya.

1.5.3 Analisa Kebutuhan dan Perancangan sistem

Melakukan analisis kebutuhan sistem yang dilakukan setelah menemukan hasil dari data yang didapat pada tahap pengumpulan data. Setelahnya dilakukan proses perancangan sistem.

1.5.4 Tahap Implementasi

Implementasi adalah realisasi dari sebuah aplikasi, atau pelaksanaan dari perencanaan ide, model, spesifikasi, desain, standar algoritma, dan kebijakan berdasarkan rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Termasuk di dalamnya proses penulisan bahasa pemrograman yang meliputi penulisan, pengujian, serta *maintaining source code* dimana di dalamnya memungkinkan untuk menggunakan lebih dari satu bahasa pemrograman.

1.5.5 Tahap Pengujian dan Analisis Pengujian

Adalah sebuah proses untuk menemukan dan mengurangi jumlah *bug* atau *defect* dalam sebuah program komputer. Hal ini dilakukan agar perangkat lunak dapat dibangun sesuai seperti yang diharapkan. Pengujian akan berfokus pada fungsionalitas yang ada di dalam aplikasi. Hasil pengujian dapat dijadikan acuan untuk tahap perbaikan sistem selanjutnya. Dalam hal ini, pengujian perangkat lunak yang dilakukan adalah *black box testing*.

1.5.6 Pembuatan Laporan dan Dokumentasi

Tahap selanjutnya adalah pembuatan laporan akhir dan dokumentasi dari aplikasi yang telah dibuat dalam bentuk dokumen. Dokumen tersebut berisi seluruh

dokumentasi sistem yang dibangun dari awal pembuatan hingga tahap pengujian secara bertahap dan terperinci. Hal ini berguna untuk pengembangan aplikasi dikemudian hari.

1.6 Sistematika Penulisan

Keseluruhan dari sistematika penulisan pada penulisan proyek akhir ini adalah sebagai berikut :

a. 1. PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang Latar Belakang Masalah, Perumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan, Kegunaan, Metode Penyelesaian Masalah, Sistematika Penulisan serta Pembagian Tugas Anggota.

b. 2. LANDASAN TEORI

Bab ini membahas secara ringkas teori-teori dasar yang berhubungan dengan *role-playing game* RPG. Teori ini diambil dari berbagai pustaka yang diperlukan.

c. 3. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini dilakukan analisa terhadap aplikasi yang dibangun dengan cara mendefinisikan kebutuhan *user* dan dilanjutkan dengan perancangan sistem, perancangan menu dan perancangan antarmuka.

d. 4. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini berisi implementasi program dari analisis masalah yang telah diidentifikasi dan berisi uraian tentang hal uji coba program yang telah dibuat.

e. 5. PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan serta saran-saran yang diharapkan dapat bermanfaat dalam pengembangan program selanjutnya.

1.7 Milestone

| | | |
|---------------------|---|---------------|
| Milestone 1 | Pembuatan & Pengumpulan Asset Game | Errua & Pedro |
| Milestone 2 | Pembuatan Menu & Peta | Pedro |
| | Pembuatan Database Item | Errua |
| Milestone 3 | Penyusunan Letak Hero & Asset-asset pada Battle | Errua |
| | Penyusunan Cara Serang & Damage Serang | Pedro |
| Milestone 4 | Pembuatan Perubahan Credit | Pedro |
| | Pembuatan Toko & Tas | Errua |
| Milestone 5 | Pembuatan Effect-effect pada Menu | Errua |
| | Pembuatan Effect-effect pada Battle | Pedro |
| Milestone 6 | Pengecekan & Pembetulan pada Battle | Pedro |
| | Pengecekan & Pembetulan pada Toko & Tas | Errua |
| Milestone 7 | Penambahan Asset-asset | Pedro |
| | Pembetulan & Penanggulangan Error | Errua |
| Milestone 8 | Penambahan Musuh & Level Musuh | Pedro |
| | Penambahan Level & Kekuatan Hero | Errua |
| Milestone 9 | Pengecekan Keseluruhan Game | Pedro & Errua |
| | Pembetulan & Penyempurnaan | Pedro & Errua |
| Milestone 10 | Pembuatan Buku & Pembuatan yang lainnya | Pedro & Errua |

1.8 Pembagian Tugas Anggota

a. Errua Gusti Wijayanto

| Personal Progress | Deskripsi | Keterangan |
|-------------------------------|---|------------------|
| Pembuatan & pengumpulan asset | Pengerjaan dan pencarian asset pada game | OK bersamaan tim |
| <i>Save dan Load Game</i> | Pengerjaan <i>save dan load game</i> Letak Save dan load Pembuatan Sprite Engine Save dan load | OK |
| Toko | Pengerjaan toko Letak toko Pembuatan sprite dalam toko Engine toko | OK |

| | | |
|----------------------|---|----|
| Tas | Pengerjaan Tas Letak Tas Pembuatan sprite dalam Tas Engine Tas | OK |
| Item | Pengerjaan <i>item</i> Pembuatan sprite item Engine item | OK |
| <i>Battle System</i> | Membantu pengerjaan battle system | OK |

b. Pedro Pradita

| Personal Progress | Deskripsi | Keterangan |
|-------------------------------|--|------------------|
| Pembuatan & pengumpulan asset | Pengerjaan dan pencarian asset pada game | OK bersamaan tim |
| Main Menu | Pengerjaan main menu Pembuatan sprite <i>Start Game, Load Game, Credit</i> | OK |
| <i>Battle Sytem</i> | Pengerjaan <i>Battle System</i> - Syarat dan aturan menyerang pada <i>hero</i> ataupun musuh - Pemilihan <i>background</i> - Pengaturan <i>damage</i> musuh dan <i>hero</i> | OK |
| Peta | Pengerjaan peta Pemilihan <i>background</i> peta Pengaturan letak dan pemilihan sprite Pemilihan musik | OK |
| <i>Sprite</i> pada battle | Pembuatan sprite serang, pukul, sihir, special | OK |
| Info karakter | Pembuatan pada menu Info karakter | OK |