

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Semakin tinggi kemajuan teknologi dapat memacu seseorang untuk dapat lebih mengasah kreatifitas untuk menciptakan sesuatu yang bermanfaat, salah satunya adalah *game* komputer. Di masa modern seperti sekarang ini, *game* komputer sudah bukan menjadi suatu hal yang asing. Hampir semua orang mengetahui tentang *game* komputer atau bahkan pernah merasakannya sebagai media hiburan atau mengisi waktu luang bahkan *game* komputer sudah sering dijadikan sebagai alat perlombaan. *Game* komputer merupakan suatu permainan yang dapat mengasah suatu pikiran seseorang untuk lebih kreatif dan dapat menjadi suatu hiburan. Suatu *game* komputer agar semakin lebih seru sebaiknya dimainkan oleh beberapa orang. Media internet dan jaringan digunakan untuk memainkan suatu *game* agar dapat dimainkan oleh beberapa orang dalam waktu yang bersamaan dan di tempat yang berbeda.

Penulis akan membuat suatu *game* yang dapat dimainkan bersama-sama oleh beberapa orang dalam waktu yang bersamaan dan di tempat yang berbeda dan di komputer masing-masing pemain dengan kata lain secara *online*, baik melalui

media internet maupun jaringan lokal. Alat penghubungnya berupa USB modem, *wireless*, maupun kabel jaringan. *Game* yang akan dibuat akan membuat para pemainnya berfikir dalam menentukan suatu strategi untuk bertahan dan memenangkan permainan dan *game* tersebut dapat menghibur dari setiap pemainnya. *Game* yang menuntut kemampuan *gamer* (sebutan untuk para pemain *game*) untuk mengatur siasat dan membuat keputusan-keputusan tepat berdasarkan perhitungan matang dalam melakukan sesuatu. Biasanya *game* strategi selalu menggunakan *setting* perang dalam permainannya, memposisikan pemainnya sebagai panglima atau komandan perang yang mengatur pergerakan pasukannya sendiri, pembangunan struktur pertahanan dan penyerangan.

1.2 Rumusan Masalah

Permasalahan yang akan diselesaikan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang suatu *game online*.
2. Bagaimana merancang suatu *game* dengan ditambah animasi dan suara.
3. Bagaimana membuat *game* yang di dalam aplikasi *game* tersebut disertai media *chatting* agar setiap pemainnya dapat saling berkomunikasi.
4. Bagaimana memainkan permainan strategi kapal perang di tempat yang berbeda-beda dalam waktu bersamaan yang dimainkan oleh beberapa orang dengan menggunakan komputer yang terhubung dalam suatu jaringan internet dan jaringan lokal.

1.3 Batasan Masalah

Untuk menyederhanakan permasalahan-permasalahan yang akan diselesaikan dalam skripsi ini, diberi batasan masalah sebagai berikut:

1. *Alat Input* yaitu *keyboard* dan *mouse*.
2. *Alat Output* perangkat lunak pada layar monitor.
3. *Game* hanya dapat dimainkan dengan komputer yang terhubung melalui media baik internet maupun jaringan lokal.
4. *Game* tidak dapat dimainkan melawan komputer.
5. *Interface game* dalam bentuk 2 dimensi.
6. Melibatkan strategi dari 2 orang pemain.
7. Jenis permainan *individual* (setiap pemain mewakili dirinya sendiri).
8. Menggunakan komponen Winsock pada Microsoft Visual Basic untuk melakukan koneksi antar komputer.

1.4 Tujuan

Tujuan pembuatan *game* ini adalah:

1. Untuk membuat alternatif *game* strategi 2 dimensi yang disertai animasi dan suara.
2. Untuk membangun suatu *game* strategi kapal perang yang dapat dimainkan secara *online*.
3. Untuk membuat media atau sarana hiburan.

1.5 Manfaat

Manfaat *game* ini yaitu:

1. Diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berfikir dan memimpin dari setiap pemain dalam menyusun pertahanan pasukan kapal perang atau armada perang.
2. Diharapkan dapat digunakan sebagai sarana latihan mengatur siasat dan membuat suatu keputusan dalam menebak pertahanan musuh.
3. Diharapkan dapat dijadikan sebagai media untuk melakukan komunikasi antar pemain selain bermain *game*.
4. *Game* strategi kapal perang *online* diharapkan dapat dijadikan sebagai sarana hiburan yang sangat menarik.