

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Permainan atau sering disebut dengan game merupakan suatu sarana hiburan yang diminati dan dimainkan oleh banyak orang baik dari kalangan anak-anak, remaja maupun orang dewasa. *Game* ini terdiri dari *game* tradisional dan *game* modern.

Game tradisional merupakan permainan yang telah ada sejak zaman dahulu dan diwariskan secara turun-menurun dari generasi ke generasi. Pada umumnya, *game* tradisional sangat susah untuk dicari dari mana asal muasalnya, maupun mengenai siapa penciptanya. Biasanya *game* tradisional yang tumbuh dan berkembang dalam suatu masyarakat mencerminkan warna kebudayaan setempat. Jenis *game* tradisional ini yaitu layangan, kasti, petak umpet, congklak, bentengan, jalan hutan dan sebagainya. Sedangkan *game* modern merupakan *game* yang disajikan pada suatu piranti atau perangkat teknologi dan dimainkan secara *virtual*. Media teknologi yang digunakan, yaitu *console*, komputer, *handphone* dan elektronik lainnya. Seiring perkembangan teknologi, *game* tradisional ini sudah jarang dimainkan dan kalah bersaing dari *game* modern.

Untuk itu, bagaimana merancang dan membangun aplikasi dari salah satu *game* tradisional yaitu *game* tradisional jalan hutan berbasis jaringan di komputer. *Game* tradisional jalan hutan memiliki aturan permainan yang cukup sederhana. Pada *game* ini baik pemain 1 maupun pemain 2 dibekali dengan dua buah pion (berupa mobil). Tugas dari pemain adalah membuat pemain lawan (kedua pionnya) tidak bisa lagi bergerak sama sekali. Pemain bebas bergerak ke atas, ke bawah, ke kanan, ke kiri, maupun diagonal sesuai dengan jalan yang ada di dekatnya. Akan tetapi pemain tidak bisa melewati sungai, ataupun melangkahi titik tengah dari jalan. Dan tentunya jalur yang mana pada titik tujuannya terdapat mobil, baik mobil sendiri maupun lawan.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merencanakan suatu *software game* untuk permainan jalan hutan yang dapat dimainkan secara *multiplayer* pada dua komputer yang berbeda.

1.3 Ruang Lingkup

Game ini akan membahas batasan masalah dan implementasinya, adapun beberapa hal yang menjadi batasan tersebut :

- a. Pada aplikasi yang akan dibangun, permainan tradisional jalan hutan ini akan dimainkan oleh dua pemain yang terhubung dalam suatu jaringan lokal.
- b. Arena permainan mempunyai lima titik tujuan yang pemain bebas bergerak ke atas, ke bawah, ke kanan, ke kiri, maupun diagonal sesuai dengan jalan yang ada di dekatnya, akan tetapi pemain tidak bisa melewati sungai, ataupun melangkahi titik tengah dari jalan dan tentunya jalur yang mana pada titik tujuannya terdapat mobil, baik mobil sendiri maupun lawan.
- c. *Game* tradisional jalan hutan mempunyai dua papan permainan.
- d. Pemain dianggap menang apabila pemain yang berhasil membuat kedua mobil lawan tidak bisa bergerak lagi. Pemain yang menang akan mendapatkan skor.
- e. Dibangun dengan Microsoft Visual Basic 6.0 dan memakai sistem operasi Windows Xp.
- f. Untuk memainkan *game* jalan hutan ini diperlukan dua komputer yang saling terhubung menggunakan LAN.
- g. Batas waktu pemain untuk melangkah diberikan 30 detik, jika batas waktu habis maka pemain yang kehabisan waktu akan dianggap kalah.

- h. Pemain yang berlaku sebagai *server* dapat menghentikan sementara permainan dengan menggunakan tombol *pause*.

1.4 Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah membuat aplikasi *game* tradisional jalan hutan berbasis jaringan dengan menggunakan Microsoft Visual Basic 6.0 yang dapat di mainkan secara *multiplayer*.