
Game Pokemon Johto Dengan Bahasa Pemrograman Visual Basic 6.0

Johan ¹⁾, Philip Denny²⁾

STMIK IBBI

Jl. Sei Deli No. 18 Medan, Telp. 061-4567111 Fax. 061-4527548

e-mail: joh4nhu4ng@yahoo.com¹⁾

Abstrak

Game adalah permainan terstruktur, biasanya dilakukan untuk kesenangan dan kadang kala digunakan sebagai alat pendidikan. Game adalah berbeda dengan kerja, dimana biasanya dilakukan untuk remunerasi, dan dari seni, yang lebih sering merupakan ekspresi dari elemen estetis atau ideologi. Komponen utama dari game adalah tujuan, aturan, tantangan, dan interaksi. Game umumnya melibatkan stimulasi mental, atau fisik, dan sering keduanya. Banyak permainan membantu perkembangan keterampilan praktis, pelayanan pelatihan, atau sebaliknya melakukan stimulasi pendidikan, maupun aturan psikologi. Tujuan utama game adalah memberi kepercayaan pada kehidupan nyata di dalam dunia maya. Tulisan ini membahas implementasi untuk permainan terstruktur dari Pocket Monster Season III "The Johto Journey" dengan menggunakan Microsoft Visual Basic 6.0. Metodologi perancangan perangkat lunak menggunakan metode *Waterfall*. Konsep dari Pokemon secara umum adalah berkeliling dunia untuk bertarung, menangkap, mengoleksi, melatih, dan memelihara monster. Hasil akhir dari penelitian ini adalah aplikasi *game Pokemon Johto* yang menyenangkan dan dapat menghilangkan kejenuhan pengguna.

Kata kunci: *Game, Pokemon, Visual Basic*

Abstract

Game is structured playing, usually done for enjoyment and sometimes used as an educational tool. Game is in contrast to the work, which is usually carried out for remuneration, and from art., which is more often an expression of aesthetic or ideological elements. The main components of games are goals, rules, challenge, and interaction. Games generally involve mental stimulation, or physical, and often both. Many games help the development of practical skills, training services, or otherwise perform educational stimulation, as well as the rules of psychology. The main objective is to give confidence to the game of real life in the virtual world. This paper discusses the implementation of a structured game of Pocket Monsters Season III of "The Johto Journey " by using Microsoft Visual Basic 6.0. The Research Methodology for develop this software used Waterfall method The concept of the Pokemon in general is traveling around the world to fight, capture, collect, train, and maintain a monster . The end result of this research is to shear application Johto Pokemon games are fun and can relieve boredom users.

Keywords: *Game, Pokemon, Visual Basic*

1. Pendahuluan

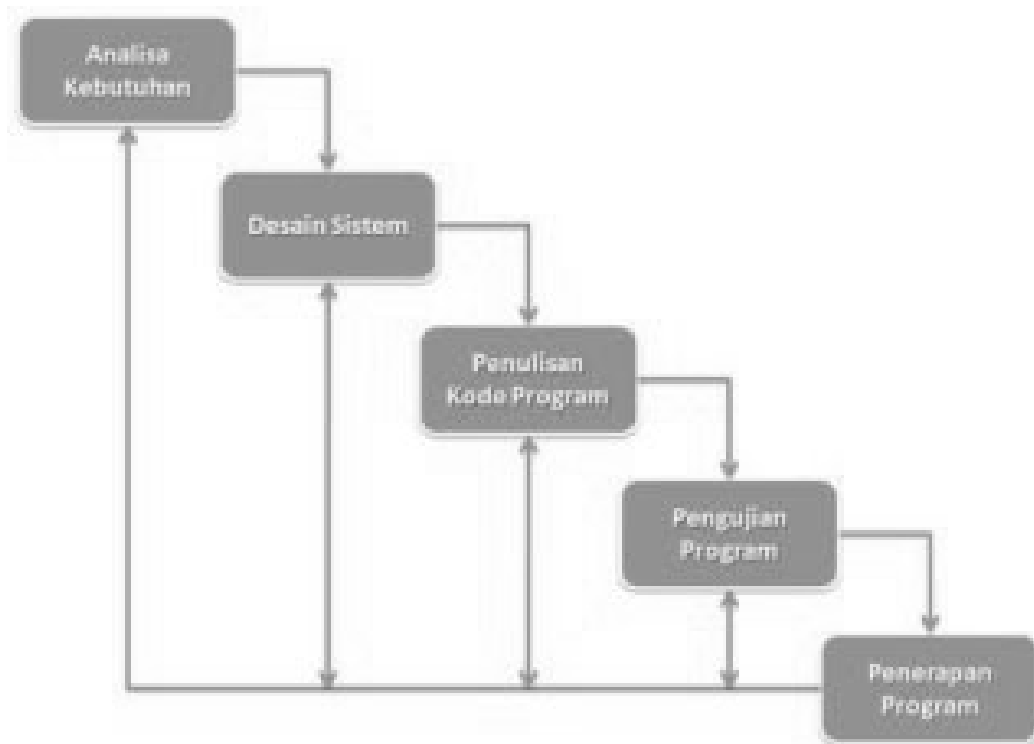
Pada zaman era globalisasi saat ini komputer telah banyak digunakan sebagai media permainan dalam kehidupan sehari – hari tanpa terkecuali. Permainan pada komputer merupakan suatu aktivitas yang mempunyai aturan yang telah ditetapkan. Perancangan permainan pada komputer telah menjadi tugas yang kompleks untuk mengimplementasikan kehidupan nyata ke dalam dunia maya yang berbasis komputerisasi. Tujuan utama perancangan permainan komputer adalah menghibur *user* dalam menyelesaikan permainan tersebut sampai akhir.

Pokemon merupakan salah satu film series animasi Jepang yang memiliki karakteristik pertualangan untuk menjelajahi seluruh lokasi tempat permainan, menangkap hewan liar, dan mempertaruhkan hewan sampai ke lokasi terakhir. Film series ini berawal dari kegemaran mengumpulkan dan mempertaruhkan hewan di Jepang, yang kemudian oleh Satoshi Tajiri merancang dan mengimplementasikan film series animasi Pokemon menjadi sejenis permainan gadget dunia maya pada tahun 1996 dengan judul Pocket Monster yang terdiri dari 151 spesies hewan. Permainan Pocket Monster dikawal sepenuhnya oleh serikat permainan gergasi Nintendo yang bersifat multinasional. Pada tahun 1998 permainan video Pocket Monster diterjemahkan ke pasaran Amerika Serikat sehingga terbagi

menjadi 3 judul, yaitu: Pokemon Red, Pokemon Blue, dan Pokemon Green. Ketiga judul permainan tersebut dijalankan pada permainan video Game Boy.

2. Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan untuk merancang perangkat lunak permainan *Deal Or No Deal* adalah metode *waterfall*. Adapun skema langkah-langkah penelitian pada perancangan perangkat lunak permainan Deal or No Deal ini dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Skema Langkah-Langkah Penelitian

Berikut ini adalah penjelasan mengenai langkah-langkah di dalam melakukan penelitian.

1. **Analisa**
Langkah ini merupakan analisa terhadap kebutuhan pada permainan *Pokemon Johto*. Pengumpulan data dalam tahap ini dilakukan melalui wawancara dan *study literature* dengan tujuan untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya dari pemain, sehingga akan tercipta sebuah permainan *Pokemon Johto* yang dapat berfungsi secara maksimal. Hasil dari tahapan ini adalah pengenalan pola permainan *game Pokemon Johto* yang menarik.
2. **Desain**
Proses desain akan menerjemahkan syarat kebutuhan sebuah perancangan perangkat lunak permainan *Pokemon Johto* yang dapat diperkirakan sebelum dibuat *coding*. Proses ini berfokus pada struktur data sebagai media penyimpanan daftar pemenang, arsitektur perangkat lunak, representasi *interface*, dan detail (algoritma) prosedural. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen yang akan digunakan untuk melakukan aktivitas pembuatan perangkat lunak permainan *Pokemon Johto*.
3. **Coding dan Testing**
Coding merupakan penerjemahan *design* dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. Tahapan ini merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu sistem permainan *Pokemon Johto*. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan *testing* terhadap sistem yang telah dibuat tadi. Tujuan *testing* adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut dan kemudian memperbaikinya.
4. **Penerapan**
Tahapan ini bisa dikatakan tahap akhir dalam pembuatan sebuah sistem. Setelah melakukan analisa, *design* dan pengkodean serta pengujian, maka sistem yang sudah jadi dapat digunakan oleh pemain.
5. **Pemeliharaan**

Pemeliharaan diwujudkan di dalam bentuk penambahan ataupun penyesuaian dari perangkat lunak permainan ini sehingga tetap menarik dimainkan oleh pengguna.

3. Hasil dan Pembahasan

Analisis dan Perancangan

Berdasarkan analisa sistem permainan *Pokemon Johto* yang telah ada, maka di dapat beberapa aturan di dalam permainan yaitu sebagai berikut.

1. Pemain diwajibkan mengadopsi salah satu dari 6 jenis *Pokemon* yang berelemen api, air, dan tumbuhan, yaitu *Bulbasaur*, *Charmander*, *Squirtle*, *Chikorita*, *Cyndaquil*, dan *Tortodile*.
2. Selesai memilih *Pokemon* yang akan diadopsikan oleh masing-masing pemain, *Game Pokemon Johto* dimulai dengan munculnya karakter utama pemain pada salah satu rumah di kota *Pallet*.
3. Diluar setiap kota dunia *Pokemon* kadang terdapat *Pokemon Center*, *Pokemon Mart*, dan *Gym*. *Pokemon Center* berguna untuk mengisi darah *Pokemon* pemain menjadi penuh seperti semula. *Pokemon Mart* berguna untuk membelanjakan barang keperluan *Pokemon*, seperti : *Potion*, *Super Potion*, *Max Potion*, *Revive*, dan sebagainya. Sedangkan *Gym* merupakan tempat pertandingan *Pokemon* untuk memenangkan lembaga khas dari kota tersebut.
4. Untuk menaikkan level dari *Pokemon* yang diadopsikan pemain harus lebih sering melakukan perlawanan dengan *Pokemon* Liar ataupun *Pokemon* milik orang lain, dengan cara yaitu mengalahkan *Pokemon* pihak lawan tersebut. Setiap memenangkan perlawanan *Pokemon* dengan orang lain, maka pemain akan mendapatkan imbalan berupa uang. Uang tersebut dapat digunakan untuk membeli keperluan barang buat *Pokemon* yang diadopsi tersebut.

Perancangan Form

Perancangan *form* pada perangkat lunak permainan *Pokemon Johto* dapat dilihat pada Gambar 2, 3, dan 4.

a. Form Utama

Bentuk rancangan *form* utama dapat dilihat pada Gambar 2.

The image shows a simple graphical user interface for the game. It consists of a rectangular frame with a title bar at the top containing the text 'Game Pokemon Johto'. Below the title bar, there are three rectangular buttons arranged horizontally. The buttons are labeled 'Play Game', 'Top Score', and 'Exit' from left to right.

Gambar 2 Rancangan *Form* Utama

b. Form Pemilihan Pokemon

Form Pemilihan *Pokemon* dapa dilihat pada Gambar 3.

Select Your Pokemon

Pokemon 1 Pokemon 2 Pokemon 3

Pokemon 4 Pokemon 5 Pokemon 6

OK

Gambar 3. Rancangan *Form* Pemilihan Pokemonc. *Form Battle*

Adapun *form battle* pada game *Pokemonn Johto*, dapat dilihat pada Gambar 4.

Battle Phase

Pokemon I VS Pokemon II

Power Level Power Level

RUN

Gambar 4. Rancangan *Form Battle***Perancangan Basis Data**

Adapun basis data yang digunakan pada perancangan *Game Pokemon Johto* dapat dilihat pada Tabel 1 sampai dengan Tabel 7.

Tabel 1. Rancangan Tabel Tblitem

Field Name	Data Type
Itemname	Text
Price	Number
Type	Text
Itemfunction	Text

Tabel 2. Rancangan Tabel Tblmap

Field Name	Data Type
Mapname	Text
Note	Text

Tabel 3. Rancangan Tabel Tblpokemon

Field Name	Data Type
Pokemonname	Text
Type	Text

Tabel 4. Rancangan Tabel Tbluser

Field Name	Data Type
Username	Text
Passwords	Text
Gender	Text
Money	Number

Tabel 5. Rancangan Tabel Tbluseritem

Field Name	Data Type
Username	Text
Itemname	Text
Amount	Number

Tabel 6. Rancangan Tabel Tblusermap

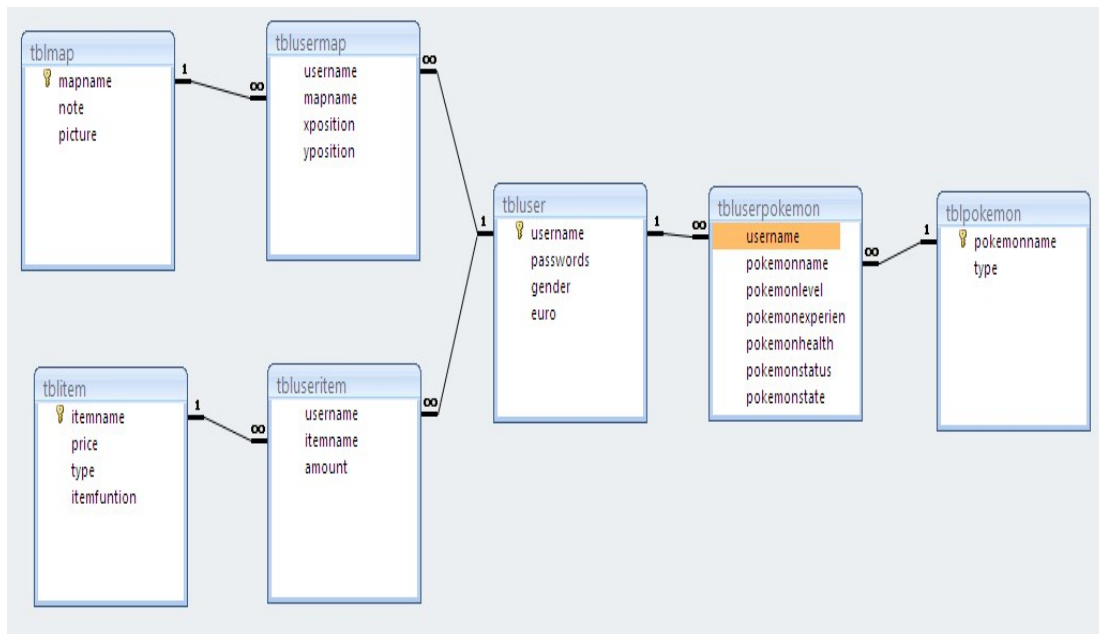
Field Name	Data Type
Username	Text
Mapname	Text
Xposition	Number
Yposition	Number

Tabel 7. Rancangan Tabel Tbluserpokemon

Field Name	Data Type
Username	Text
Pokemonname	Text
Pokemonlevel	Number
Pokemonexperience	Number
Pokemonhealth	Number
Pokemonstate	Text
Pokemonstatus	Text

Perancangan Relasi Antar Tabel

Perancangan Relasi antar tabel dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Perancangan Relasi Antar Tabel

Implementasi dan Pengujian

Adapun hasil dari perancangan *Game Pokemon Johto* adalah berupa suatu aplikasi permainan yang melibatkan pertarungan antar *Pokemon* yang cukup menarik untuk dimainkan, dan cara menggunakan permainan ini adalah sebagai berikut.

1. Pada saat pertama kali masuk ke dalam halaman permainan, maka kita akan masuk ke dalam bagian pemilihan *Pokemon* seperti yang terlihat pada Gambar 6.

Gambar 6. Form Pemilihan *Pokemon*

2. Selesai memilih *Pokemon* yang akan diadopsikan oleh masing-masing pemain, *Game Pokemon Johto* dimulai dengan munculnya karakter utama pemain pada salah satu rumah di kota *Pallet*, seperti yang terlihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Gambar Rancangan Form Pallet

3. Diluar setiap kota dunia *Pokemon* kadang terdapat *Pokemon Center*, *Pokemon Mart*, dan *Gym*. *Pokemon Center* berguna untuk mengisi darah *Pokemon* pemain menjadi penuh seperti semula. *Pokemon Mart* berguna untuk membelanjakan barang keperluan *Pokemon*, seperti : *Potion*, *Super Potion*, *Max Potion*, *Revive*, dan sebagainya. Sedangkan *Gym* merupakan tempat pertandingan *Pokemon* untuk memenangkan lembaga khas dari kota tersebut, seperti yang terlihat pada Gambar 8.



Gambar 8 Gambar Rancangan Form *Pokemon Center*, *Pokemon Mart*, dn *Gym*

4. Permainan akan dianggap selesai jika semua lencana telah terkumpul yang diperoleh melalui pertarungan antar *Pokemon*. Pertarungan antar *Pokemon* seperti yang terlihat pada Gambar 9.

Gambar 9. Pertarungan antar *Pokemon*

4. Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Game Pokemon Johto merupakan hasil realisasi permainan mengumpulkan dan mempertaruhkan hewan dari dunia nyata ke dalam dunia maya. Game Pokemon Johto menggunakan efek algoritma pendeteksian yang dikembangkan menjadi pendeteksian tabrakan, dialog, dan pemunculan hewan liar.

Jenis aturan yang diterapkan pada Game Pokemon Johto adalah mengadopsi hewan, mempertaruhkan hewan, dan menyelesaikan event dengan mengoleksi semua lembaga dengan mengikuti setiap Gym Leader sampai dengan pertarungan gedung serikat Pokemon.

Saran

Game Pokemon Johto merupakan game yang berbasis *single-user*, untuk di kemudian hari diharapkan game tersebut dapat berkembang menjadi game Pokemon yang berbasis *multi-user*, dengan dilengkapi *rendering background*, efek kamera, dan tampilan 3 dimensi.

Daftar Pustaka

- [1] Earnest, D, 2001, *1,001 Computer Hints and Tips*, Reader's Digest, Singapore.
- [2] Heriadi, 2002, *Implementasi Visual Basic 6.0 Untuk Membuat Game*, Elexmedia Komputindo, Jakarta.

-
- [3] Jogiyanto, H.M, 1995, *Analisis dan Desain Sistem Informasi*, Andi Offset, Yogyakarta .
- [4] Jullita Korol, 2005, *Microsoft Office Access 2003 Programming by Example*, MIKOM, Warsawa.
- [5] Rusmawan, Uus, 2010, *Implementasi Visual Basic 6.0 Untuk Membuat Game*, Elexmedia Komputindo, Jakarta.
- [6] Sommerville, Ian. *Software Engineering (Rekayasa Perangkat Lunak)*. Jakarta: Erlangga, 2011
- [7] Suhartono, Vincent, 2011, *Kecerdasan Buatan (Artificial-Intelligent)*, Andi Offset, Yogyakarta.
- [8] http://en.wikipedia.org/wiki/Roleplaying_game<http://chintcha.wordpress.com/2009/01/16/macam-macam-topologi-jaringan-pada-komputer/>, Tanggal akses: 08 Juni 2013
- [9] <http://id.wikipedia.org/wiki/Pok%C3%A9mon>, Tanggal akses: 08 Juni 2013

