

APLIKASI GAME MARIO BROSS VERSI HARD PLAYER UNTUK WINDOWS

Jefry Andreantoni, D.¹, Eko Nur Wahyudi²

^{1,2}Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Stikubank

¹jefm315@gmail.com, ²eko@edu.unisbank.ac.id

ABSTRAK

Super Mario atau SMB adalah suatu permainan platform yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Nintendo pada akhir 1985 untuk konsol Nintendo Entertainment System (sudah bisa dimainkan di pc/laptop). Mario merupakan game adventure di seorang pria berkumis berpetualang untuk menyelamatkan seorang putri yang ditahan oleh musuh, untuk sampai kesana Mario harus melewati berbagai rintangan dan musuh yang menghadang.

Rintangan game Mario yang masih original atau belum ada perubahan sangat mudah untuk dilewatkan dan dapat diselesaikan dengan mudah dan cepat. Tantangan yang ada di game Mario Bros tidak terlalu sulit untuk dilewati, dan tidak terlalu menantang sehingga untuk menyelesaikan 1 stage game paling cepat itu hanya 1 sampai 5 menit. Game Adventure Adalah game petualangan biasa game ini memiliki banyak sekali alur ceritanya dari petualangan dengan pemecahan puzzle, ataupun petualangan dengan melawan berbagai macam musuh. Dalam penelitian ini akan diciptakan Game Mario Bross, mario yang tidak memiliki kekuatan, tantangan yang baru, yang membutuhkan waktu yang lama, kesabaran, ketelitian untuk menyelesaikan game Mario ini serta memiliki jebakan yang membuat pemain harus mengingatnya tata letak jebakannya.

Kata kunci : Game, 2- Dimensi Mario, rintangan, jebakan

ABSTRACT

Super Mario or SMB is a platform game developed and published by Nintendo in late 1985 for the Nintendo Entertainment System console (can already be played on a pc / laptop). Mario is an adventure game in a mustachioed man in an adventure to save a princess who is being held by an enemy, to get there Mario must pass through various obstacles and enemies that confront.

Obstacles Mario games that are still original or have not changed are very easy to miss and can be resolved easily and quickly. The challenges in the Mario Bros game are not too difficult to pass, and not too challenging so to complete the 1 stage of the fastest game is only 1 to 5 minutes. Adventure Game This is an ordinary adventure game, this game has a lot of story lines from adventure to solving puzzles, or adventures against various kinds of enemies. In this study Mario Bross Game will be created, a mario that has no strength, new challenges, which requires a long time, patience, accuracy to complete this Mario game and has a trap that makes players have to remember the layout of the trap.

Keywords: Games, 2- Mario dimensions, obstacles, traps

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dari waktu ke waktu mengalami kemajuan yang sangat pesat. Seiring dengan perkembangan itu pula, permainan-permainan yang menggunakan karakter juga semakin banyak. Contoh permainan tersebut adalah Mario, Contra dan masih banyak lagi game yang menggunakan karakter dari 2D dan 3D. Super Mario Bros dikenal juga sebagai Mario, Super Mario atau SMB adalah suatu permainan platform yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Nintendo pada akhir 1985 untuk konsol Nintendo Entertainment System (sudah bisa dimainkan di pc/laptop). Mario merupakan game adventure di seorang pria berkumis berpetualang untuk menyelamatkan seorang putri yang ditahan oleh musuh, untuk sampai kesana Mario harus melewati berbagai rintangan dan musuh yang menghadang.

Rintangan game Mario yang masih original atau belum ada perubahan sangat mudah untuk dilewatkan dan dapat diselesaikan dengan mudah dan cepat. Tantangan yang ada di game Mario Bros tidak terlalu sulit untuk dilewati, dan tidak terlalu menantang sehingga untuk menyelesaikan 1 stage game paling cepat itu hanya 1 sampai 5 menit. Game Adventure Adalah game petualangan biasa game ini memiliki banyak sekali alur ceritanya dari petualangan dengan pemecahan puzzle, ataupun petualangan dengan melawan berbagai macam musuh. Berdasarkan uraian diatas, penulis ingin menciptakan Game Mario Bros dengan tantangan yang baru, yang membutuhkan waktu yang lama, kesabaran, ketelitian untuk menyelesaikan game Mario ini serta memiliki jebakan yang membuat pemain harus mengingatnya tata letak jebakannya.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Junitasari (2013) melakukan penelitian yang berfokus pada edukasi tentang sejarah perjuang pangeran Diponegoro dalam melawan belanda dan juga riwayat kehidupan pangeran Diponegoro. Permainan jenis adventure (*petualangan*), edukasi, metode pengembangan Waterfal, Menggunakan perangkat lunak Construct 2 untuk pengembangan game.

Jodi(2014)menyatakan bahwa aplikasi *game* 3 dimensi ini berisi edukasi yang ditujukan kepada anak-anak usia dini sebagai media pembelajaran matematika dasar berhitung. *Software* yang digunakan Unity Game Engine 4.3.24 Blender 2.69 dan Adobe Photoshop CS3 sebagai *software* pendukung. *Game* “The Timi” adalah *game* 3 dimensi dengan jenis *adventure game*. *Game* ini dapat digunakan sebagai sarana belajar hitung dasar matematika karena didalamnya terdapat pertanyaan seputar matematika dasar antara lain penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Permainan jenis adventure (*petualangan*), edukasi, metode pengembangan Prototype, menggunakan perangkat lunak Utility Engine untuk pengembangan game, dan Mempunyai Map, NPC (*Non Player Character*) Sebagai pemberi pertanyaan kepada pemain.

Yoga (2012)menyatakan bahwa musik memiliki peran penting bagi pertumbuhan anak karena dapat memberikan manfaat seperti merangsang pikiran, memperbaiki konsentrasi dan ingatan, meningkatkan aspek kognitif, membangun kecerdasan emosional. Musik juga dapat menyeimbangkan fungsi otak kanan dan otak kiri, yang berarti menyeimbangkan perkembangan aspek intelektual dan emosional anak. Oleh karena itu pengenalan dan pembelajaran musik memiliki peran penting untuk pertumbuhan anak. Ditinjau dari sisi psikologis anak yang senang bermain, *game* adalah salah satu media yang tepat untuk dijadikan sebagai media pembelajaran musik. Dengan *game* yang dikemas secara *simple* dan menarik diharapkan dapat bermanfaat sebagai media hiburan yang bersifat edukatif bagi anak-anak dalam mengenal musik, serta dapat menjadi media alternatif bagi guru, pengajar dan orang tua dalam merangsang musikalitas anak serta menumbuhkan gairah anak untuk “belajar sambil bermain” sejak dini secara menarik, menyenangkan, efektif sehingga sang anak tetap mendapatkan keceriaannya saat belajar. Pada saat merencanakan suatu basis data multimedia yang berisi macam-macam data dengan format berbeda, data diorganisasi berdasar isi dan penyimpanan fisiknya. Hasil ini dimaksudkan untuk memudahkan pengaksesan pada *object/*elemen multimedia yang digunakan dalam system dan menggunakan photoshop sebagai design untuk pembuatan game, serta bahasa pemrograman actionscript 3. Dalam game ini memiliki storyboard, dan memiliki tahapan level yang berbeda beda pada setiap storyboardnya. Ditentukan bahwa target pengguna *game* ini adalah anak-anak, guru musik, pengajar musik dan orang tua yang berfungsi sebagai alat bantu pengenalan musik untuk murid/anak didiknya. Konsep dasar *game* ini adalah *user/*pengguna menirukan potongan-potongan lagu yang dicontohkan oleh kawan bermain dan ditunjukkan dengan notasi di dalam *game*. Untuk mengukur kemampuan dan kelulusan *user* digunakan cara “*scoring*”. Dalam penelitian terdapat kesamaan yaitu game, construct 2.

2.1. Pengertian Game

Game adalah Perpaduan antara sains dan seni memiliki potensi media dalam budaya, ide, pendidikan dan kreativitas (Hakim, 2003). Sebuah game haruslah menyenangkan untuk dimainkan kalau tidak menyenangkan orang tidak akan memainkan game tersebut. Jenis – jenis genre game :

1. Card Game (Permainan Kartu)
Jenis game kartu juga tidak jauh berbeda dari game tradisional aslinya.
2. Quiz Game (Game Kuis)
Game jenis ini merupakan game dengan bentuk kuis.
3. Shoot Them Up (Game Tembak)
Game jenis ini biasanya musuh berbentuk pesawat atau bentuk lain yang datang dari arah kanan, kiri, atau atas yang harus kita tembak sebanyak dan secepat mungkin.
4. Side Scroller Game
Saat pertama kali muncul game ini berbentuk 2D. Sekarang sudah banyak yang dibuat dengan efek 3D.
5. Fighting Game (Permainan Bertarung)
Jenis game ini sesuai dengan namanya berisi tentang pertarungan.
6. Racing Game (Permainan Balap)
Racing game adalah game tentang balapan.
8. Adventure Game (Permainan Petualang)
Adventure game merupakan genre game petualangan.

Sebagian besar multimedia adalah interaktif, dimana pengguna dapat menekan mouse, keyboard atau objek screen seperti button atau teks dan menyebabkan program melakukan perintah tertentu

2.2. Construct 2

Construct 2 adalah tools pembuat game berbasis HTML5 yang dikhususkan untuk platform 2D yang dikembangkan oleh Scirra. Construct 2 tidak menggunakan bahasa pemrograman khusus, karena semua perintah yang digunakan pada game diatur dalam EvenSheet yang terdiri dari Event dan Action.



Gambar 2 Construct 2

3. METODE PENELITIAN

3.1 Analisa Sistem

Analisa masalah Dalam rintangan game Mario yang masih original atau belum ada perubahan, sangat mudah untuk dilewatkan dan dapat diselesaikan dengan mudah dan cepat. Storyboard dari game mario original, mario harus menyelamatkan putri yang sandra oleh para pasukan bowser dan monster dinegeri kerajaan jamur. Mario harus berpetualang dinegri jamur tersebut. Level 1, level 2 dan level 3 mario bross original penghambat petualangan pemain hanya musuh yang bisa dikalahkan, lalu jurang yang dapat dilewatkan dan yang terakhir platform movement.

Dari analisa untuk dapat diketahui tantangan yang ada pada game original mario masih sangat sedikit dan sederhana. Untuk menyelesaikan permasalahan diatas dengan mengubah dan menambahkan kesulitan dalam game Mario tersebut seperti Jebakan, enemy (musuh) yang tiba tiba muncul dan masih banyak lagi.

3.2. Skenario

Dalam penelitian ini akan diciptakan Game Mario Bross, mario yang tidak memiliki kekuatan, tantangan yang baru, yang membutuhkan waktu yang lama, kesabaran, ketelitian untuk menyelesaikan game Mario ini serta memiliki jebakan yang membuat pemain harus mengingatnya tata letak jebakannya. Berikut ini:

1. Storyboard

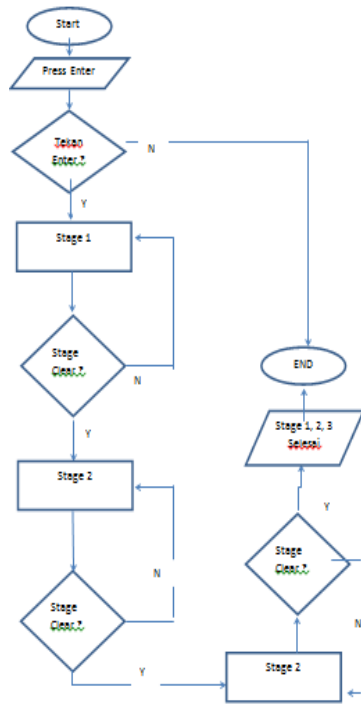
Ketika mario jalan – jalan santai, tanpa sengaja mario melihat cahaya berwarna merah jatuh disekitar hutan, lalu mario berlari menuju tempat jatuhnya cahaya merah itu, sesampai ditempat tersebut mario terkejut ternyata cahaya merah itu adalah jamur berwarna emas. Ketika mario menyentuhnya jamur emas, tiba tiba jamur emas itu mengeluarkan suara aneh, lalu mengeluarkan cahaya. Pada saat itu mario menutup mata karna cahaya yang silau. Ketika mario membuka mata ternyata dia sudah berada di tempat saat dia menyelamatkan para putri kerajaan yang diculik, tetapi mario merasakan hal yang beda pada kerajaan jamur walaupun itu kerajaan jamur yang sama. Untuk kembali ke dunianya yang asli mario harus mengunjungi 3 kastil.

2. Perancangan Stage

Untuk perancangan stage permainan mario bross hanya memiliki 3 stage. Berikut perancangan stage :

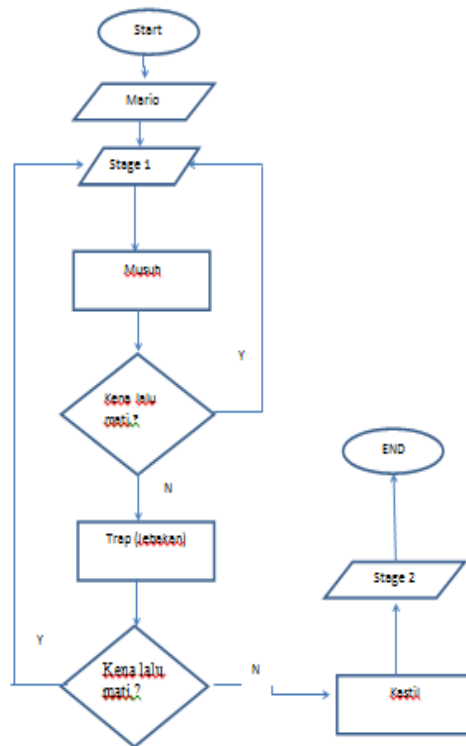
- a. Perancangan stage 1, dalam perancangan stage 1 terdapat blok misteri, blok misteri tersembunyi, blok, jamur beracun, koin, pipa, duri terbang, duri muncul, musuh, blok jatuh, tangga kecil, tanggal besar, tiang bendera, bendera, bendera kastil, kastil dan ruangan.
- b. Perancangan stage 2 terdapat blok misteri, blok misteri tersembunyi, blok, jamur beracun, koin, pipa, duri terbang, duri muncul, musuh, blok jatuh, tangga kecil, bola duri, kotak tanya, pijakan tipuan dan ruangan tersembunyi.
- c. Perancangan stage 3, dalam perancangan ini terdapat kastil, jamur besar, duri muncul, blok misterius tersembunyi, platform bergerak, blok pecah, duri berputar, blok mati, tangga besar, tiang bendera, bendera, dan bendera kastil.

3.3 Flowchart Aturan Main



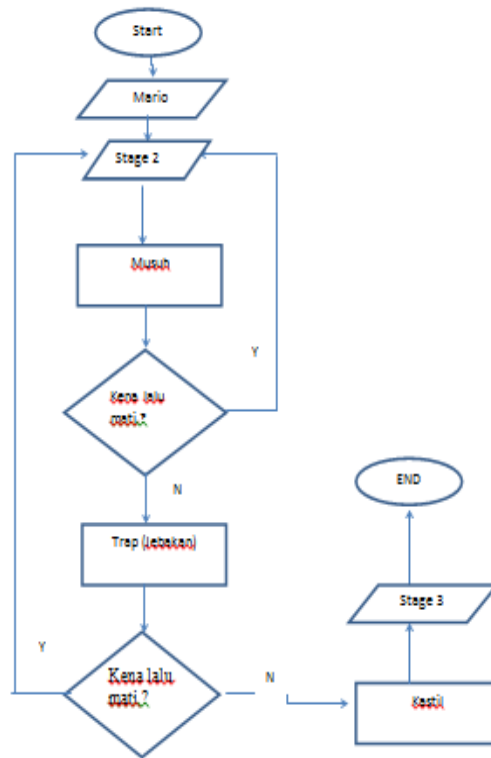
Gambar 3. Flowchart Aturan Permainan

3.4 Flowchart Stage 1



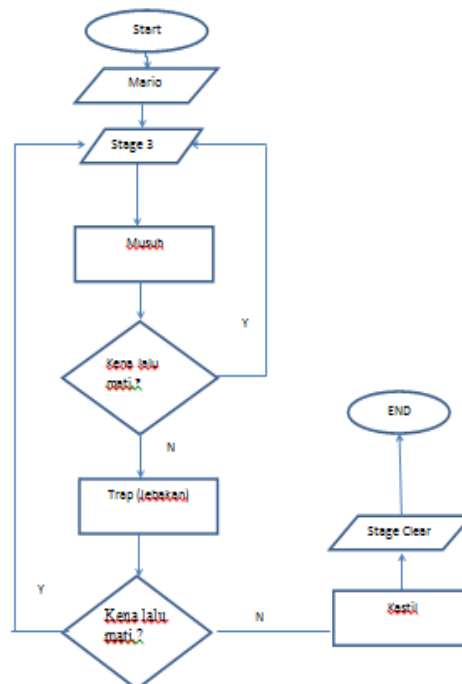
Gambar 4. Flowchart Stage 1

3.5 Flowchart Stage 2



Gambar 5. Flowchart Stage 2

3.6 Flowchart Stage 3



Gambar 6. Flowchart Stage 3

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Menu Press Enter

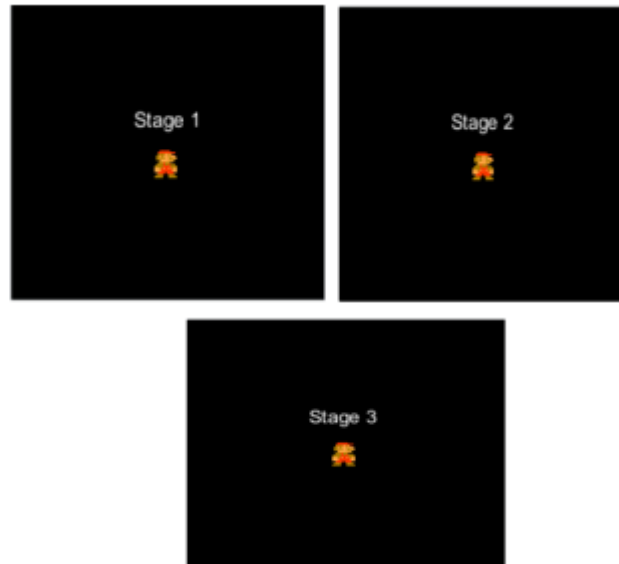
Merupakan tampilan utama yang muncul ketika game Mario ini pertama kali dijalankan. Pada tampilan disediakan menu “PRESS ENTER TO PLAY” berfungsi untuk memulai permainan.



Gambar 7. Press Enter

4.2. Black Screen Stage

Black screen stage adalah tampilan yang muncul ketika pemain menekan enter pada awal permainan atau black screen stage akan muncul ketika menyelesaikan stage 1 atau stage 2. Black screen stage merupakan penanda bahwa pemain ada di stage 1, stage 2 atau stage 3.



Gambar 8. Black Screen Stage

4.3. MARIO

Mario merupakan karakter dari permainan ini, pemain akan menggunakan karakter mario untuk berpetualang di dunia yang memiliki rintangan, jebakan dan musuh. Mario dapat berjalan, melompat, menghadap ke kiri, ke kanan dan mati. Dimulai dari kiri mario berdiri, jalan, melompat dan mati.



Gambar 9. Mario

4.4. Blok Misteri dan Blok Misteri Tersembunyi

Blok berbentuk kotak dengan tanda tanya ditengah kotak merupakan kotak yang dapat menghasilkan benda – benda. Blok misteri tersembunyi ini tidak dapat terlihat oleh pemain. Blok misteri akan berubah menjadi blok mati jika mario meninju blok misteri tersebut tepat dibawah blok misteri tersembunyi.



Gambar 10. Blok Misteri

4.5. Blok Pecah

Blok pecah merupakan blok ketika mario menyentuh blok tersebut, dan akan hancur.



Gambar 11. Blok Pecah

4.6. Jamur dan Koin

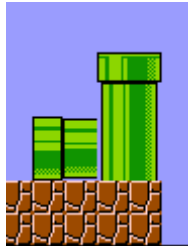
Jamur dan Koin merupakan merupakan benda yang terpenting dalam permainan mario. Jamur Mario Versi Hard Player, merupakan jamur yang berbahaya, sedangkan koin benda menipu tidak akan menghasilkan poin.



Gambar 12. Jamur dan Koin

4.7. Pipa

Pipa merupakan penghubung antara ruang rahasia dengan stage 2 atau stage 2a. pipa bisa diposisikan vertical atau horizontal.



Gambar 13. Pipa

4.8. Goomba

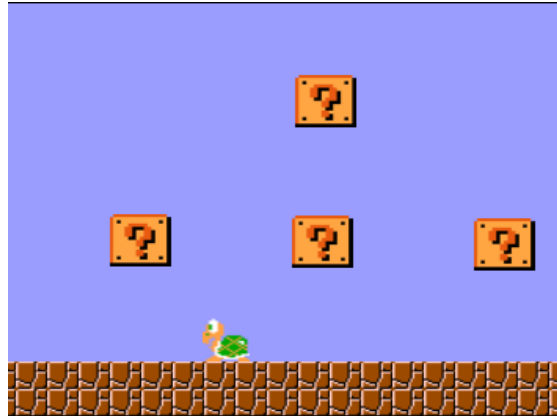
Goomba merupakan musuh yang akan menghadang mario. Goomba dapat dikalahkan oleh tetapi goomba juga bisa mengalahkan mario.



Gambar 14. Goomba

4.9. Koopa

Koopa merupakan musuh yang akan menghadang mario selama berpetualang. Koopa mirip dengan kura – kura, koopa memiliki cangkang berwarna hijau.



Gambar 15. Koopa

4.10. Duri Terbang

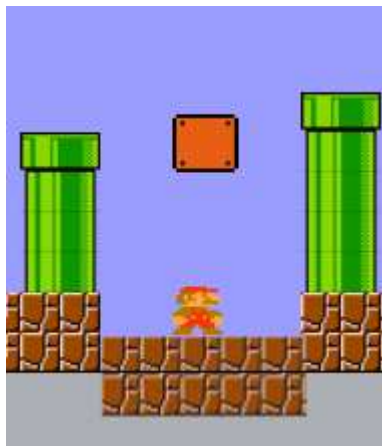
Duri yang akan terbang keatas atau kebawah. Jika mengenai mario maka mario akan mati.



Gambar 16. Duri Terbang

4.11. Blok Pijakan

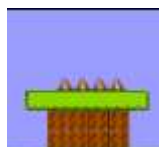
Pijakan yang sama dengan dengan pijakan yang tetapi yang membedakannya yaitu pijakan ini akan jatuh.



Gambar 17. Pijakan Jatuh

4.12. Duri Muncul

Duri muncul, duri yang tersembunyi tidak terlihat oleh pemain.



Gambar 18. Duri Muncul

4.13. Bola Duri

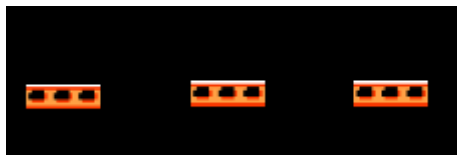
Bola duri merupakan jebakan yang terlihat tetapi tetap harus berhati – hati. Jika terkena mario akan mati.



Gambar 19. Jebakan Berduri

4.14. Platform Bergerak Kebawah dan Keatas

Platform bergerak merupakan sebagai pijakan mario, tetapi dalam kondisi bergerak kebawah dan keatas.



Gambar 20. Platform Bergerak Kebawah dan Keatas

4.15. Platform Bergerak Kekanan dan Kekiri

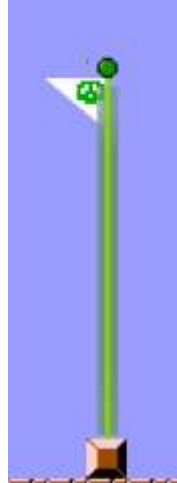
Platform bergerak merupakan sebagai pijakan mario, tetapi dalam kondisi bergerak kekanan dan kekiri.



Gambar 21. Platform Bergerak Kekanan dan Kekiri

4.16. Tiang Bendera dan Bendera

Tiang bendera merupakan tanda pemain sudah sudah dekat dengan kastil mario.



Gambar 22. Tiang Bendera

4.17. Bendera Kastil

Bendera kastil merupakan akhir suatu stage dan akan berlanjut ke stage selanjut atau penanda permainan mario berakhir. tiang bendera.



Gambar 22. Bendera Kastil

5. KESIMPULAN

Berikut beberapa kesimpulan yang dapat diambil dari perancangan sistem ini adalah :

1. Penambahan dan perubahan pada setiap Stage Mario, sehingga berbeda dari Game asli Mario yang dibuat Nintendo.
2. Membuat kenangan pertama kali main Mario tapi dengan suasana yang berbeda.
3. Memiliki tingkat kesulitan yang berbeda dari Mario Aslinya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A.S,Rosa,&Shalahuddin,M. (2013) *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*, Informatika, Bandung.
- [2] Jogiyanto, HM. (2005) *Analisis dan Desain Sistem Informasi*, Andi Offset, Yogyakarta.
- [3] Junitasari ,Sahdhani Dwi (2013) *Perancangan Dan Pembuatan Game "Diponegoro Adventure" Sebagai Media Pembelajaran Ips Menggunakan Engine Construct 2 Pada Sdn Karang Sari 1, Tangerang*.
- [4] <https://www.scirra.com/forum>(diakses 1 spetember 2016)
- [5] Ladjamuddin, Al-Bahra. (2006) *Analisis dan Desain Sistem Informasi* , Graha Media, Yogyakarta.
- [6] P.,Punto Damar. (2015) *Bikin Game Tanpa Coding Dengan Construct 2*, Andi, Yogyakarta.
- [7] Pressman, Roger S, Ph.D. (2002) *Rekayasa Perangkat Lunak*, Andi Offset, Yogyakarta.