

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini dipaparkan mengenai garis besar Tugas Akhir yang meliputi latar belakang, tujuan dan manfaat pembuatan, rumusan dan batasan permasalahan, metodologi pembuatan tugas akhir, dan sistematika penulisan.

1.1 Latar Belakang

Perkembangan *game* yang begitu pesat melatar belakangi pembuatan dari *game* ini. *Game* saat ini sudah menjadi lebih dari sekedar permainan belaka. *Game* sekarang sudah bisa disejajarkan posisinya dengan jenis hiburan lain seperti film dan musik, bahkan di beberapa negara *game* bisa dijadikan ladang untuk mencari uang. Jenis-jenis dari *game* ada bermacam-macam, mulai dari *game* petualangan yang tidak memerlukan pemikiran yang serius sama sekali sampai *game* strategi yang memerlukan kemampuan berpikir dari *player*. Salah satu jenis *game* strategi yang diminati adalah model *Turn-Based System* (TBS).

Turn-Based System (TBS) *Game* merupakan *strategy game* yang mengharuskan pemainnya hanya bisa berjalan pada saat gilirannya saja. Ketika gilirannya selesai maka pemain tersebut harus menunggu pemain lain atau AI *player* menyelesaikan gilirannya masing-masing, setelah itu pemain tersebut bisa menjalankan gilirannya lagi. Hal tersebut diulang terus-menerus sampai ada suatu kondisi yang telah terpenuhi yaitu salah satu pemain menang atau kalah dalam permainan.

Game ini merupakan *board game* klasik seperti catur namun telah dimodifikasi sehingga lebih menarik. Alasan memilih jenis *game* strategi karena dalam strategi *game* memerlukan seorang *player* untuk berpikir dalam menentukan langkah yang akan diambil layaknya pada saat bermain catur yang sudah terkenal bisa membuat pemainnya ketagihan dalam bermain.

Karena *game* ini masih dalam tahap pengembangan, maka perancangan lebih fokus kepada *gameplay* yang *simple* dan *interface* yang tidak begitu rumit namun terlihat rapih dan menarik sehingga membuat pemain tertarik dan betah untuk memainkan *game* ini.

1.2 Perumusan Masalah

Dari permasalahan yang terurai dalam latar belakang tersebut diatas maka perumusan masalah dari penelitian ini antara lain ;

1. Bagaimana membuat aturan dan kondisi yang berlaku di dalam *game*.
2. Bagaimana mengimplementasikan *Turn Based System* pada game *Role Playing Game* (RPG).
3. Bagaimana mensimulasikan metode *Turn Based System* pada *Game Engine XNA Game Studio 3.0*.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari tugas akhir ini adalah :

1. Dapat membuat *Turn Based System* untuk strategi menyerang dan bertahan musuh pada game RPG.
2. Dapat mengimplementasikan *Turn Based System* yang sudah dibuat ke dalam *XNA Game Studio 3.0 Game Engine*.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah :

1. Memberikan kontribusi penelitian tentang algoritma *turn-based system* (TBS).
2. Memberikan contoh pemrograman *game* menggunakan *engine XNA Game Studio 3.0*.

1.5 Batasan Masalah

Batasan Masalah dalam tugas akhir ini adalah :

1. Metode yang digunakan adalah Metode *Turn Based System*.

2. Map yang digunakan minimal 5.
3. *Level* karakter maksimal 99.
4. Penelitian ini disimulasikan menggunakan Tool *Game Engine XNA Game Studio 3.0*.

1.6 Metode Penelitian

Beberapa metode yang digunakan untuk menyelesaikan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengumpulan data

Tahap ini merupakan tahapan untuk pengumpulan data – data yang dibutuhkan untuk membuat skenario simulasi.

2. Perancangan skenario

Pada tahapan ini dilakukan perancangan skenario plot cerita yang akan di angkat dalam tema *game*.

3. Pembuatan sistem

Tahap ini merupakan tahap untuk mengaplikasikan *turn based system* dengan skenario yang akan digunakan.

4. Implementasi

Pada tahapan ini merupakan tahapan untuk mengimplementasikan metode dan skenario yang telah dibuat sebelumnya kedalam *XNA Game Studio 3.0*.

5. Pengujian

Pada tahap ini dilakukan pengujian terhadap aplikasi yang telah diimplementasikan apakah sudah sesuai dengan skenario dan rancangan sistem.

6. Penyusunan laporan

Pada tahap ini merupakan tahapan terakhir dalam penelitian ini yaitu melakukan dokumentasi laporan berdasarkan hasil dari penelitian yang sudah dikerjakan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini terdiri dari : latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bagian ini dijelaskan mengenai hal-hal yang melandasi atau yang akan digunakan sebagai pedoman untuk menyelesaikan permasalahan yang terdapat dalam penelitian ini.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Berisi tentang perancangan strategi yang diusulkan mulai dari skenario, strategi serang *unit player* dan metode yang digunakan.

BAB IV : IMPLEMENTASI SISTEM

Pada bab ini menjelaskan tentang implementasi program yang telah dikerjakan. Meliputi penjelasan tentang arsitektur sistem, desain sistem, desain interface, dan menguraikan tentang hasil uji coba serta analisis terhadap sistem.

BAB V : PENUTUP

Bab yang berisi kesimpulan dan saran yang dihasilkan dari sistem yang telah diujicobakan.