

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada Kemajuan Teknologi yang semakin nutakhir, berlimpah waktu yang digunakan untuk menikmati waktu luang tersebut, contohnya adalah bermain *game*. Berlimpah kategori *game* yang usai dibuat dan telah dinikmati oleh semua penikmat *game*. tetapi tidak semua penikmat *game* meminati genre yang ada, pada *game* karena *game* sendiri memiliki *genre*.

Dalam pembahasan *game*, banyak *genre* yang tersedia dan *genre* *game* yang mempunyai banyak peminatnya adalah *Role Playing Game (RPG (ROLE PLAYING GAME))*, jenis ini banyak diminati karena memiliki alur cerita yang menarik, *World building* yang luas dan *character* yang mendukung cerita utama tersebut dan yang diminati banyak orang ialah *Action Role PlayingGame* atau *ARPG (ACTION ROLE PLAYING GAME)*.

Serasi dengan struktur kata yaitu *role playing* atau bermain peran, maka definisi simpel dari *RPG (ROLE PLAYING GAME)* ialah permainan di mana *Player* menerapkan peran karakter dalam cerita fiksi. *Player* juga bertugas untuk memerankan peran-peran yang disediakan oleh narasi *Game*, serta dituntut untuk melalui proses pengambilan kesimpulan terstruktur terkait pengembangan karakter utama. Peran yang dijalankan oleh pemain dan ditentukan oleh sistem aturan yang dideskripsikan secara spesifik oleh pengembang *game*.

Game bisa sebagai instrumen pembelajaran bukanlah sebuah ide baru, ide ini juga bertambah seiring dengan rilisnya berbagai macam *game*, baik itu *game* tradisional maupun *game* modern. Akibatnya secara spesial muncul sebutan *game* edukasi, yaitu *game* yang secara khas memiliki muatan pembelajaran dan ditunjukan untuk menaikkan kemampuan playernya dalam mempelajari suatu materi. *Game* yang mampu mengail minat belajar penikmatnya, sehingga dapat mencipatakan pengalaman baru seperti perasaan gembira yang akhirnya pembelajaran yang ingin disampaikan dapat diterima dengan mudah oleh penikmatnya.

Berdasarkan konsep Game menjadi media pembelajaran, maka penulis melakukan perancangan Game dengan tajuk “Perancangan game “The Tale Of Hero” memakai metode Finite State Machine. Perancangan game “The Tale Of Hero” memadukan Action Role Playing Game dan game 2 Dimensi (Wibawanto, 2020)

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah yang dapat diambil adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana menerapkan algoritma Finite State Machine pada non playable character di game “The Tale Of Hero”?
2. Bagaiman merancang dan membuat game “The Tale Of Hero” dalam bentuk 2 dimensi berbasis Android?

1.3 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Menerapkan Algoritma Finite State Machine pada Non playable Character pada game “The Tale Of Hero”.
2. Merancang dan Membuat game “The Tale Of Hero” terbentuk dalam 2 dimensi.
3. Merancang dan Membuat game “The Tale Of Hero” dalam mode Offline.

1.4 Batasan Masalah

Permasalahan yang dibahas pada penelitian ini memiliki beberapa batasan masalah sebagai berikut :

1. Game ini berbasis Android dengan genre *ARPG (ROLE PLAYING GAME)* (Action Role Playing Game) dengan tambahan storyline yang menarik.
2. Game ini dikembangkan software *MV RPG (ROLE PLAYING GAME)* maker
3. Game menggunakan metode Algoritma Finite State Machine pada Non Playable Character.
4. Game ini dijalankan dalam mode Offline.

1.5 Metodologi Penelitian

Upaya menghimpunkan data-data untuk analisis penelitian ialah definisi dari metodologi penelitian. Sebagai berikut adalah hal yang perlu diperhatikan dalam pengembangan sebuah game.

1. Tahap Penyusunan Konsep Dasar

Pada Tahap ini saya menyusun semua ide dasar, objektif, tema teknologi dan media (*platform*). Dan menggabungkan semuanya menjadi sebuah konsep agar memudahkan Saya dalam memulai pengembangan.

2. Perumusan Gameplay

Dalam fase ini sebuah game akan dikatakan berhasil jika gameplay mudah dipahami dan dijalankan, perumusan akan mempermudah pengubahan atau tambahan pada konten game

3. Development Game

Pada tahap ini seluruh *asset* mulai digabungkan ke dalam *game engine*. Pada tahap ini juga mulai pengembangan secara penuh.

4. Bug Test Game

Pengujian semua komponen apakah semuanya berjalan dengan baik atau tidak, dan mengamati *ux* seperti apa yang diharapkan.

5. Publikasi Game

Pada tahap ini game sudah final dan siap di publikasikan atau dikenalkan pada target pemainnya.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah pemahaman yang dibahas dalam proposal skripsi ini , maka dibuat sistematika penulisan sebagai berikut.

BAB I : Pendahuluan

Menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : Tinjauan Pustaka

Menguraikan tentang teori-teori yang menunjang judul dan penelitian serta pembahasannya secara detail.

BAB III : Analisis dan Perancangan Sistem

Menguraikan tentang metode pengumpulan data yang digunakan, waktu dan tempat penelitian dan perancangan sistem yang akan dibuat.

BAB IV : Implementasi dan Pengujian

Implementasi dan Pengujian berisi mengenal sistem yang akan diterapkan

BAB V : Kesimpulan

Berisi kesimpulan dan Saran