BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Video game bukanlah aplikasi langka ataupun hanya dimainkan beberapa orang. Melainkan *video game* sudah menjadi hiburan *universal* bagi hampir semua kalangan dari tua sampai muda, pria maupun wanita. Menurut laporan AppAnnie pada tahun 2017 Indonesia menempati posisi keempat dalam daftar negara dengan jumlah unduhan aplikasi terbanyak di *Google Play*, naik dari posisi keenam di tahun 2015 setelah berhasil menyalip Rusia dan Meksiko (Siburian, 2017). salah satu genre yang banyak dinikmati adalah *Actinon turbase* Ini menandakan bahwa masyarakat indonesia sangat menikmati aplikasi *video game* ini.

Namun pada pengembangannya *video game* dengan *genre* ini masih kurang di kembangkan padahal banyak sekali peminat nya. Selain itu, *video game* bergenre ini juga bukan hanya membuat *player* merasa terhibur. Tetapi dapat membuat si *player* untuk berpikir dalam menyelesaikan setiap *levelnya* karena *genre* ini membutuhkan *strategi* untuk menyelesaikan rintangan di tiap *levelnya*.

Penelitian mengenai AI A* pathfinding sudah banyak dilakukan dalam game strategi, salah satunya adalah Gideon Adidiprana Tigor Siburian, pada tahun 2017 iya menciptakan sebuah *turn-based strategi Role Playing Game* menggunakan algoritma A*. *video game* tersebut dia buat dengan tujuan implementasi dan pengembangan metode A* pada AI musuh atau yang biasa di sebut NPC(Non Playebel Karakter) dimana NPC pada game tersebut dapat menentukan jalur terdekat yang dapat di lalui untuk menuju si karakter utama.

Maka dari itu penulis ingin membuat *video game Action Horror Strategi* yang mengutamakan *fun to play* dan Mengasah otak. Dimana game yang akan di buat dengan judul “Security Makam Belanda” akan menekankan *Action Horror Strategi* dengan menerapkan dan berusaha mengembangkan metode *pathfinding* dan A*. Ditambah lagi penulis ingin memasukkan *edukasi* sejarah di dalam game yang akan di buat. Dimana setiap kali *player* berhasil menyelesaikan *level*, Maka di *loading page* akan muncul *encyclopedia* tentang sejarah dan macam-macam cara penguburan mayat di seluruh

indonesia. Selain itu, penulis ingin mengenalkan *urban-legend* yang ada di indonesia kepada *player* agar mengetahui bagai mana kerensa dan menariknya cerita dan mahluk-mahluk *urban-legend* tersebut .

1.2 Rumusan Masalah

- a. Bagaimana merancang dan membuat *game Action turnbase horror* dengan menggunakan *game engine unity* ?
- b. Bagaimana cara mengembangkan metode A* untuk didalam *game* yang akan di buat ?
- c. Bagaimana merancang aturan di dalam *game* dan perancangan *level* pada *game Action Horor Strategi* ?
- d. Bagaimana merancang dan membuat *game Action turnbase horror* dengan di isi *enclopedia* tentang upacara pemakaman dari seluruh indonesia?.
- e. Bagamana cara memasukkan urban-legend yang ada di indonesia ke dalam game?.

1.3 Batasan Masalah

- a. Perangkat lunak dibangun dengan menggunakan bahasa pemograman C# dan aplikasi *game engine Unity Free License*.
- b. *Asset* yang di gunakan dalam Perangkat lunak yang akan dibuat campuran dari *asset* gratis dan *modifikasi*.
- c. Perangkat lunak yang dibuat hanya bisa di jalankan pada *smartphone Android*.
- d. *Enclopedia* yang ada didalam game hanya mencakup upacara pemakaman dari indonesia.
- e. Batas Usia pemain atara 12 – 40 Tahun.

1.4 Tujuan

- a. Untuk merancang dan membuat *video game Strategy Action Turn Based* untuk *smart Phone Adroid*.
- b. Untuk mengembangkan algoritma A* dalam implementasi pada AI di *video game* yang akan di buat.
- c. Untuk mengembangkan *video game* yang bergenre *Action Turn-Base Strategi* untuk *Smart Phone Adroid*.

- d. Mengenalkan ke unikan upacara pemakaman di hampir seluruh indonesia ke *pada player*.

1.5 Keluaran Yang Di Harapkan

- a. Game android bergenre *Action turnbased*.
- b. Mengisi waktu luang sekaligus mengasah otak di saat *lockdown* seperti sekarang ini.
- c. Game adroid yang mengenalkan adat-istiadat upacara pemakaman pada *player*.

1.6 Sistematika Penulisan

Pembahasan dan penelitian dalam laporan ini dibagi menjadi lima bagian utama diantaranya :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini dijelaskan mengenai latar belakang permasalahan, tujuan, manfaat, dan metodologi penelitian serta sistematika penulisan laporan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi semua tinjauan yang digunakan dalam penelitian. Tinjauan pustaka diuraikan dalam dua bagian, yaitu teori umum dan teori khusus.

BAB II : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan dibahas tentang hasil analisis yang didapat saat proses penelitian yang dilakukan. Selain itu, pada bab ini akan dibahas mengenai tentang struktur perancangan pada aplikasi *game*“Security Makam Belanda” berbasis *Android*.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini membahas tentang implementasi aplikasi, dan uji coba penggunaan aplikasi yang telah dirancang. Pada bab ini juga diuraikan hasil evaluasi dari penelitian ini.

BAB V : PENUTUP

Bab ini membahas tentang kesimpulan dari penelitian yang dilakukan dan saran-saran yang diusulkan, agar dapat menjadi pacuan untuk pengembangan aplikasi *game* “Security Makam Belanda” berbasis *android* yang lebih baik lagi.